

Ratsastetut ja rakastetut

Kepparit mediaurheilullistuvan leikin välineinä

Katriina Heljakka

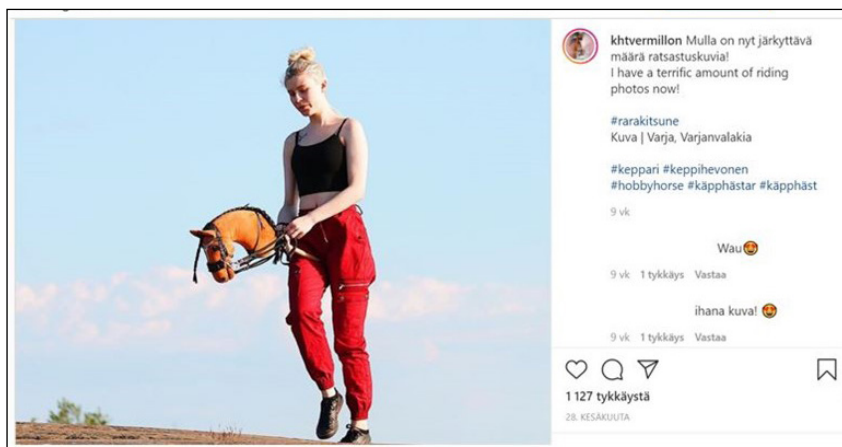
Katsaus käsittelee keppihevosiin liittyvän leikin liikunnallistumista ja (media)urheilullistumista. Peilaan digitalisaation vaikutuksia keppihevosten ympärille kehittyneeseen nykyleikkiin, harrastajiksi tunnustautuviin leikkijöihin ja urheilullistuvaan leikkikulttuuriin keppariharrastajien tuottamien sosiaalisen median sisältöjen ja aiheesta julkaistun verkkovälitteisen uutisoinnin kautta. Tarkastelun keskiössä on liikuttava leikki; lasten ja nuorten keppihevostoimintaan liittämät fyysisyyden, funktionaalisuuden, fiktionaalisuuden ja affektiivisuuden merkitykset. Totean, että alakulttuurinen ja leikkijälähtöinen toiminta synnyttää kilpaurheiluksi järjestäytyessään ympärilleen omaleimaisen yhteisön, joka vikuroi tarvittaessa vallitsevaa kilpaurheiluhegemoniaa vastaan.

Riitta-Marja Leinosen (2013, 15) mukaan suhde hevoseen on historiallisesti merkittävimpiä eläinsuhteita suomalaisessa kulttuurissa. Kuten hevosta hyvinvoinnin näkökulmasta tutkinut Nora Schuurman (2012) määrittelee, on entisestä työjuhdata tullut suosittu urheiluja harrastustoveri. Hän tarkastelee väi-

töskirjassaan hevosen asemaa eri kategorioiden välisenä hybridinä (Schuurman 2012, 51). Keppihevosiä eli keppareita on niin ikään mahdollista käsitellä hybrideinä, joissa niiden (media)urheilullistuvassa muutoksessa olevaa luonnetta voidaan ymmärtää niin esineiden, kulttuurituotteiden, eläinsuhteen ilmen-

tymien kuin hyöty- ja viihdekäytönkin näkökulmista.

Ratsastuksen muutos aikuisten lajista lasten- ja nuorten lajiksi on alkanut 1920-luvulla (Schuurman 2012, 28) ja se on yksi nopeimmin suosiotaan kasvattavista liikuntamuodoista Suomessa. Liikunta- ja urheilulajina se poikkeaa mo-



Kuva 1. Keppareilla ratsastetaan. Kuvakaappaus Khtvermillonin Instagram-tililtä (2020, julkaisulupa pyydetty tilin haltijalta).

nista muista lajeista siinä, että ratsastuksessa kehittyminen ja jopa kilpailullisten tavoitteiden saavuttaminen on mahdollista aikuisiällä myöhäiseen keski-ikään asti (Kuusisto 2014, 29). Taru Kuusisto kuvaakin opinnäytetyössään hevosen roolin muutosta maatalousyhteiskunnan tuotantoeläimestä nyky-yhteiskunnan ”ilontuotantoeläimeksi” (Kuusisto 2014, 6), jollaisena myös tässä katsauksessa käsitelty keppihevonen osittain näyttäytyy. Ratsastuksessa niin hevosen kuin kepparinkin rooli on karkeasti ajatellen toimia liikuntavälineenä, jonka selässä ratsastaja istuu. Kun eläintä välineellistetään, sitä voidaan ajatella myös eläimen esineellistämisenä (Schuurman 2012, 53–54). Juuri keskustelu välineellistamisestä tekee ajankohtaisesta ilmi-

östä mielenkiintoisen tarkastelun kohteen. Kepparissa kiteytyvät yhtä aikaa lelumaisuus ja hevosmaisuus samalla, kun se tarjoutuu erilaisiin vuorovaikutussuhteisiin leikin, harrastamisen ja kilpailamisen välineenä (ks. kuva 1.). Aivan kuten elävät hevoset voi kepparikin olla merkityksiltään muuta kuin esine tai väline. Elävän hevosen lailla sen osaksi on tullut olla ratsastettu ja rakastettu.

Katsaukseni keskeisiä teemoja ovat kepparikulttuurin sekä ihmisen ja kepparin välisen suhteen ohella kepparin monitahoinen rooli leikki-, harraste- ja kilpavälineenä. Mielenkiintoani keppareita kohtaan on ohjannut niihin liittyvän toiminnan valtamediassa viime vuosien aikana laajasti saama näkyvyys. Mikä on tämä liikuntakulttuurinen kurio-

siteetti, joka myös keppariharrastamisena tunnetaan? Lajia kuvaillaan valtamediassa ainutlaatuisiksi suomalaisiksi ilmiöksi, joka tuli suuren yleisen tietoisuuteen Oscar-ehdokkaana olleen Selma Vilhusen ohjaaman dokumenttielokuvan *Hobbyhorse revolution* (2017) myötä (Manninen 2020). Dokumenttielokuvan alussa puhutaan leikistä. Leikkipuhe korvautuu dokumentissa esiteltujen nuorten puheessa kuitenkin nopeasti vakavan harrastamisen retoriikalla. Kiinnostukseni kepparikulttuuriin kumpuaakin aiemmasta leluaiheisesta tutkimuksestani, jossa olen huomionnut tämän leikin ja harrastamisen kitkaisen suhteen – jopa suoranaisten *ludofobisen* (Lurker 2009) ja leikkiä pelkäävän tai sen kieltävän asenteellisuuden olemassaolon sekä sen ilmitulon julkilausumissa ja mediateksteissä, joissa käsitellään leikin mahdollisuutta nuorten tai aikuisten toiminnassa (ks. kuva 2). Vaikka tämän katsauksen keskiössä oleva keppihevonen mielletään usein leluksi, lähestytään sen avulla harjoitettua toimintaa kuitenkin harrastamisena välttämällä näin leikkiin liitetty stigma (ks. esim. Heljakka, Harviainen & Suominen 2018). Silti niin Vilhusen dokumenttielokuvassa kuvailtu kuin lajiaktiivien itse sanoittama kepparitoiminta sisältää myös vapaa-muotoiseen leikkiin liittyvää luovuutta, mielikuvituksen käyttöä ja avoimeen



Kuva 2. "Me EMME leiki, vaan harrastamme!" Kuvakaappaus KhtSónadorin (2014) YouTube-videosta.

leikkiin perustuvaa ilonpitoa.

Pureudun ensimmäiseksi tähän leikin ambivalenssiin eli kepparitoiminnan monitahoiseen luonteeseen yhtä aikaa hyödyttömäksi ajateltuna ajankuluna, avoimena ja luovana leikkinä ja potentiaalisesti myös hyödyllisenä harrastustoimintana sekä tavoitteellisena ja organisoituneena kilpailuna (ks. kuva 3). Toinen huomionarvoinen lähtökohta keppari aiheen tarkasteluun on siihen liittyvän toiminnan liikunnallinen luonne, joka mahdollistaa keppihevosen tutkimisen leikkijänsä tai harrastajaansa lii-

kuttavana urheilu- ja kilpavälineenä eli niin fyysisesti kuin affektiivisestikin liikehdintää ja liikuttumista kanavoivana leluna. Tarkastelemalla alakulttuurisesta liikuntamuodosta laadittuja verkkovälitteisiä mediasisältöjä pyrin luomaan ymmärrystä siitä, miten suomalainen "keppihevostelu" on kehittynyt kilpaurheilulajiksi ja samalla ilmiöksi, josta ovat olleet kiinnostuneita niin elokuvateollisuus, raviurheilu kuin tämän katsauksen kirjoittanut, lelumediaan perustuvan leikin ilmiötä kuopiva tutkijakin.

Leluhevosen monet tarjoumat – fyysinen, funktionaalinen, fiktiivinen ja affektiivinen

Keppihevosten historiaa on toistaiseksi tarkasteltu niukanlaisesti tutkimuskirjallisuudessa. Keppihevostermien englanninkielinen vastine *hobbyhorse* viittaa Cambridge Dictionaryn mukaan leluna käytettyyn keppiin, jonka toisessa päässä on hevosen pää ja Merriam-Websterin sanakirjan mukaan "eilispäivän" leluun. Jälkimmäisen lähteen mukaan 1400-luvulla termin etuliite *hobby* saattoi ensin merkitä pieni- tai normaalikokoista elävää hevosta ja sittemmin se liitettiin hevosasuun, jota käytettiin tanssiesityksissä. Olen aiemmin (Heljakka 2015b) huomionnut, miten keppihevonen esiintyy leikkiviä lapsia kuvaavassa teoksessa *Lasten leikkejä* (*Children's Games*, 1559–1560). Flaamilaisen renessanssitaiteilija Pieter Brueghel vanhemman (n. 1525–1569) maalauksessa taiteilija kuvaa aikansa huvituksia, joihin ovat kuuluneet myös leikkivälineiksi luokiteltavat esineet.

Nykymaailman tuntema keppihevonen, tuttavallisemmin keppari, voi olla sekä käsin tehty että teollisesti valmistettu ja massamarkkinoitu leikkiväline. Leikkivälineellä tarkoitetaan esinettä, jota lähinnä lapsi käyttää erilaisissa leikkitoiminnoissaan. Se voi olla tarkoit-

tu sisä- tai ulkokäyttöön ja yksin tai yhdessä leikkimiseen. Leikkivälineet ovat yleensä aikuisten keksimiä, suunnitelmia ja teollisesti valmistamia. Usein leikkivälineisiin luetaan myös sellainen materiaali, jota muokkaamalla lapsi valmistaa itselleen leikin välineet (Salminen 1988, 11). ”Hevonen merkitsee omistajalleen ja käyttäjälleen ystävää sekä mahdollisuutta harrastamiseen, kilpailemiseen, samanhenkisten ihmisten tapamiseen ja luontoon pääsemiseen”, kirjoittaa Schuurman (2012, 111). Kepparien merkitykset ovat toimijoilleen hyvin samankaltaiset, mutta niihin liittyy

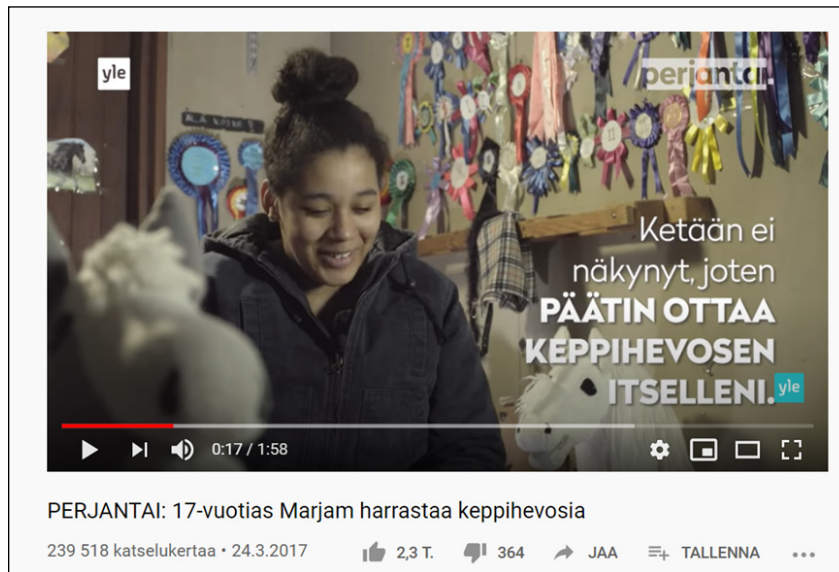
myös avoimempi saavutettavuus. Kuka tahansa voi luoda itselleen kepparin ja ryhtyä toimimaan sen kanssa leikkien, harrastaen tai kilpaillen. Keppareita voi olla omistajilla lukuisia – aina kokonaisten ”tallien” verran. Hevoskasvattajan tapaan kepparitoimija voi kädentaitoihinsa nojaten ryhtyä tekijäksi tai taiteilijaksi ja perustaa itselleen jopa käsityöläisyyteen tukeutuvan elinkeinon.

Ymmärrän leikkivälineet merkittävänä materiaalisena kulttuurin mediana, jonka *tarjoumat* (Gibson, 1977; affordanssit, ks. Heljakka 2015a) kutsuvat käyttäjiä – tässä kepparitoimijoita – eri-

laisen toiminnan pariin. Aloitan keppihevosen ”leikkivälineestä urheiluvälineeksi” -evoluution tarkastelun materiaalisena eli fyysisen leikkivälineen näkökulmasta. Kepparin esineluonne mahdollistaa sen mekaanisen toiminnallisuuden eli funktionaalisuuden tarkastelun. Tarjoumien kolmas näkökulma liittyy kepparin fiktionaalisuuteen ja erityisesti kepparitoimijoiden itsensä siihen liittämään tarinallisuuteen. Lopuksi tuon esille kepparin affektiivisen ulottuvuuden, joka voidaan ymmärtää sen tunnepitoiseen tulkintaan liittyvänä ja tuovan siten esille suhtautumista leluhevoseen hevosta muistuttavana, elollistettuna esineenä.

Fyysisyys (materiaalisuus ja artefaktuaalisuus)

Kaupalliset ja massatuotetut lelut ovat yleisimmin nykyajan leikissä hyödynnettyjä esineitä, mutta suomalaisessa kepparikulttuurissa leluhevonen on usein itse käsin tehty tai ”tilari” eli tilaustyönä toteutettu. Ensimmäisissä Suomessa järjestetyissä kepparikilpailuissa vähimmäisvaatimuksena kepparille oli ”keppi, jonka päässä on hevosen pää”. Omia keppareita tekeviä aloittelijoita ohjeistetaan tekemään hevosen pää sukaasta huovuttamalla tai kankaasta ompelamalla. Myös lelumaisuus on sallittu



Kuva 3. Marjam on voittanut lukuisia palkintoja keppihevostakilpailuista. Kuvakaappaus YLE:n julkaisemasta Youtube-videosta, YLE (2017).

kilpavälineeksi sittemmin kehittyneessä kepparissa, joka on saanut olla My Little Ponym näköinen tai aitoa hevosta muistuttava (YLE Oulu 2012).

Tärkeää käsityönä valmistettujen keppareiden tekijöille on oman työskentelyn ja kädenjäljen esittely (ks. kuva 4.). Sosiaalinen media ja verkkokauppa ovat mahdollistaneet suomalaisten keppareiden päätyminen myös maailmanlaajuisille keppihevosharrastajien markkinoille (Kokko 2017).

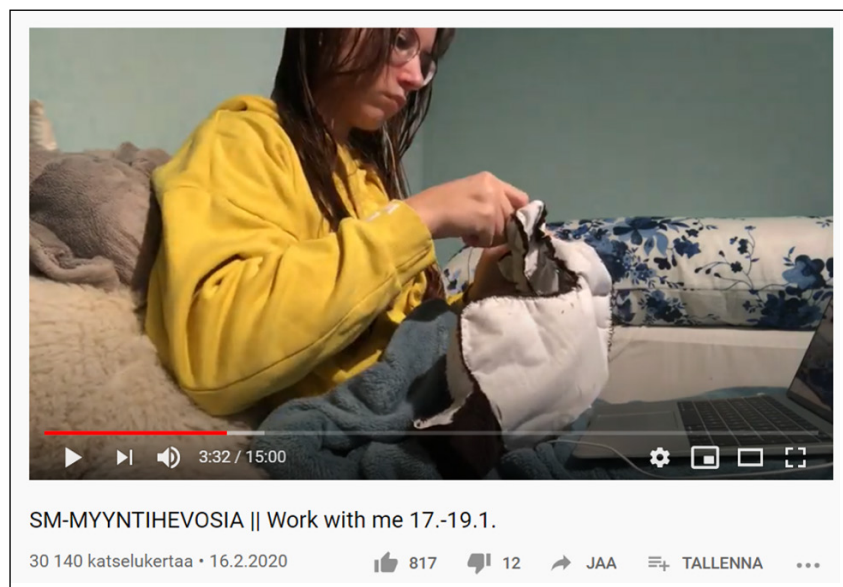
Funktionaalisuus (toiminnallisuus)

Jotta esinettä voitaisiin ajatella leluna, on sen oltava *leikittävä* (*playable*). Mikäli lelu ei sisällä leikkijän kannalta riittävän kiinnostavia funktioita, voi hän kehittää tälle niitä itse (Heljakka 2015a). Kepparit voivat omistajiensa mukaan olla leikkihevosiä, harrastehevosiä ja kilpailutilanteessa urheiluvosiä. Toinen leluelämyksen ulottuvuuksista eli leikkivälineen *funktionaalisuus* liittyy siten leluhevosen käyttökelpoisuuteen materiaalisuuteen perustuvassa esineleikissä kuten leikkivälineen mekaanisiin ulottuvuuksiin ratsastettavana hahmona.

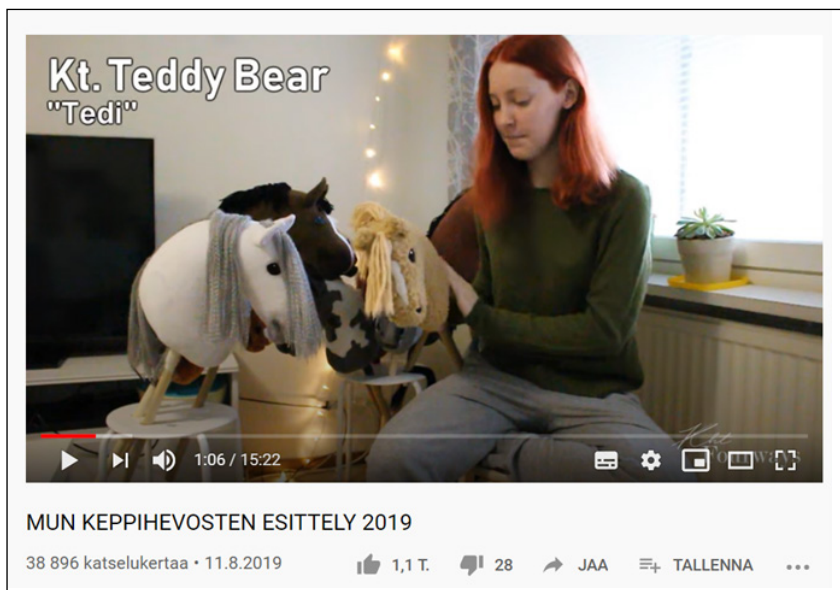
Hevosratsastus on fyysinen laji, joka perustuu kehojen väliseen kommunikaatioon ihmisen ja eläimen välillä (Leinonen 2013, 217). Ratsastus muodostaa ihmisen ja hevosen välisen intra-

aktion (Maurstad, Davis & Cowles 2013, 323), joka voidaan ymmärtää hybridisenä muodostelmana – aivan kuten hevonen itse luonnon ja kulttuurin hybridinä (Schuurman 2012). Se, minkä Ann Game (2001) ymmärtää kentaurina eli lajien välisenä yhteensulautumana, on Maurstadille ja kumppaneille (2013) tilannekohtaista hevosen ja ratsastajan yhdistymistä. Kirrilly Thompson ja Lynda Birke (2014) tarkastelevat ratsastusta kilpamuotona, jossa mitataan ihmisen ja hevosen yhteistyön onnistumista. Edellä mainitut näkökulmat liittyvät kepparikulttuureissa ihmisratsastajan ja lelu-

hevosen väliseen yhteistoiminnallisuuteen. Kepparikilpailuissa, toisin kuin elävän hevosen kanssa kilpailtaessa, testataan ratsastajien taitoja enemmän kuin ratsujen kyvykkyyttä. Leluhevosen aineellisen ilmentymän rooli fyysisenä artefaktina on siis mekaaninen ja kehon hallintaa tukeva. Kepparikulttuurin sosiaalisissa ja parasosiaalisissa suhteissa ihmisten välinen ja esineiden kanavoima leikillinen vuorovaikutus syntyy fyysisen esineen ympärillä käydyssä mielikuvitussävytteisessä merkityksenannossa – kuten tarinallistamisessa.



Kuva 4. Kepparintekeminen on käsityöläisyyttä. Kuvakaappaus Ratsutalli Calderian Youtube-videosta.



Kuva 5. Kepparitallin yksilöt ovat kukin omia persooniaan. Kuvakaappaus Kht-Fourwaysin (2019) Youtube-videosta.

Fiktionaalisuus (tarinallisuus)

Kuvitteellisuudella on leikin määritelmässä olennainen merkitys (Piironen 2004, 13–14). Ihmisen ja (lelu)hevosen suhde on kepparikulttuurissa imaginäärinen eli mielikuvitukseen nojaava. Mielikuvitus ja fantasia käyvät kepparitoiminnassa ilmi leluesineen elollistamisessa.

Inhimillistävä tulkinta hevosesta (Schuurman, 2012, 212) korostuu kepparikulttuureissa. Kepparitoimintaan liittyy yhtäaikaaisesti antropomorfointi

eli inhimillistäminen ja eläimellistäminen (*zoomorfismi*, Horowitz 2007), jossa leluesineeseen projisoidaan niin inhimillisiä kuin ”hevosmaisiakin” piirteitä. YouTuben keppariesittelyvideoista käy ilmi, että keppareilla voi olla esimerkiksi kuvitteellinen syntymävuosi ja ikä. Jokainen keppari on myös persoonansa, niillä on nimensä ja rotunsa ja niiden luonteenpiirteetkin eroavat toisistaan (Jegorov 2013, ks. myös kuva 5). Useita keppareita omistavat toimijat saattavat eritellä ne oreihin ja tammoihin, keppareiden ominaisuudet ja osaamisen rat-

suina sekä niiden roolit kilpa- ja harrasteratsuihin ja seurahevosiiin tai poneihin, joilla on omat sepitetty historiansa ja jopa sukulaisuussuhteensa tallien muihin keppareihin. Tällöin keppareiden fiktionaalisuus risteää niiden funktionaalisten tarjoumien kanssa.

Affektiivisuus (tunneperäinen suhtautuminen)

Kepparit herättävät omistajissaan tunneperäisiä reaktioita, jotka todentuvat niin fyysisen läheisyyden kuin empaattisen puheen tasolla. Affektiiviselta ulottuvuudeltaan kepparitoiminta muistuttaa näin muidenkin hahmolelujen parissa harjoitettua hoivaleikkiä: keppareita muun muassa harjataan ja kammataan. Tallityttökulttuuria tutkineen Karoliina Ojasen (2005) mukaan yhteisöllisen toiminnan keskiössä on hevosten hoitaminen. Hevosia on ”hoidettu” myös lelu-kulttuureissa My Little Pony-hahmoista Barbien hevosiin. Useissa kepparitoimijoiden videoissa leluhevosia silite-tään, hellitellään ja roolitetaan. Kiintymyssuhteita kuvataan luonnehtimalla kepparia esimerkiksi sanoilla ”seuraponi”, ”oloneuvos” ja ”maskotti” tai kuvaillemalla keppariystävää hellyyttä kaipaavana olentona: ”[S]e on sellainen kultainen tamma, joka tarvitsee vain rakkautta ja ymmärrystä” (KhtFourways 2019).

Nuoret naiset ratsailla – nykyleikistä someen ja kilpakentille

Elävä perintö -sivuston Keppihevosharrastus-osiossa kuvataan lajin kehittymistä Suomessa 1900-luvun lopun leikistä pienten keskittymien harrastukseksi, joka organisoitui internetin keskustelufoorumeilla ja verkkosivuilla. Vuonna 2004 perustettiin epävirallinen Keppihevosityhdistys, joka vuonna 2006 rekisteröitiin nimellä Suomen Keppihevosharrastajat ry. Sosiaalisten medioiden käytön yleistyessä keppihevokset tulivat yhä voimakkaammin suuren yleisön tietoisuuteen. Lajin harrastajat pitivät yhteyttä toisiinsa sosiaalisten medioiden kautta ja tapaavat tapahtumissa sekä kilpailuissa (Keppishevosharrastus, *Elävä perintö* -sivusto).

Kepparitoiminta näyttäytyy mediapuheessa erityisesti varhaisnuorten ja nuorten naisten toimintana ja on siten linjassa aiemmassa tutkimuksessa todettuihin kategorisointeihin ratsastuksesta erityisesti tyttöjen ja naisten toiminnan kenttänä (Leinonen, 2013, 212). Pyritäessä rakentamaan ymmärrystä kepparitoiminnasta sukupuolen näkökulmasta on siksi aiheellista pohtia myös talityttökulttuurin roolia ja naisten dominoimaa ratsastusta lajin urheilullistumisessa. Vaikka agraarikulttuureissa hevosuhde on ollut pääosin miehinen, tuovat

Schuurmanin (2012) ja Leinosen (2013) tutkimukset esille hevosnaistaidon ole-massaolon lempeänä, ymmärtävänä ja empaattisena suhtautumisena hevosiin.

Leinosen (2013, 212) väitöstutkimuksessa ratsastus korostuu nuoremman sukupolven kertomuksissa harrastuksena, joka antaa elämyksiä, vie pois arjesta ja vaikuttaa terapeuttisesti. Keppihevostoimijoiden omista puheenvuoroissa leikin ja harrastamisen diskurssit ovat väkevästi läsnä. Yhteisön jäsenet ottavat keppihevosharrastuksen hyvinkin vakavasti ja osallistuvat aktiivisesti toimintansa määrittelyyn *ei-leikkinä*, säännöllisenä ja tavoitteellisesti harjoitettuna lajina, jonka harrastajin kuuluvan henkilön ei katsota kokevan enää leikkivänsä keppihevosella (Keppihevosharrastus *Elävä perintö* -sivusto; Kokkola 2009). Nimimerkki KhtSónador (2014) kirjoittaa YouTube -videonsa ”*Me EMME leiki, vaan harrastamme!*” selostekentässä: ”En ymmärrä miksi keppihevokset usein yleistetään vain lasten leluiksi. Keppihevokset on harrastus siinä missä muutkin!” (KhtSónador 2014). Suomen ensimmäisiin keppihevosharrastajiin lukeutuva Alisa Aarniomäki toteaa *Ylen* artikkelissa, ettei koskaan pitänyt toimintaa luonteeltaan harrastuksena eikä minään lasten leikkinä (Mattila 2017). Silti niin liikuntaharrastus kuin kilpaurheilukin lähtevät leikin ilosta: ”Kilpaurheilussa me-

nestymiseen vaadittaviin harjoitustuntimääriin on lähes mahdotonta päästä, ellei laji tarjoa leikinomaista iloa” (Tuomela, julkaisuajankohta tuntematon). Kepparitoiminnan painolastina näyttäisi monen kohdalla olevan varsinkin nuoren ihmisen leikkiin yhdistämät riskit kuten nolouteen liitetty imago tappio, joka on usean kepparitoimijan kohdalla johtanut heidän itse tuottamansa mediasällön mukaan kiusaamiseen.

Liikuteltavasta liikuttavaan

Leinonen (2013, 33) kirjoittaa hevosen olevan suurimpia eläimiä, joihin ihmisellä on läheinen fyysinen ja emotionaalinen suhde. Keppihevonen taas on harrastus- ja kilpavälineen statuksesta huolimatta edelleen fyysiseltä olomuodoltaan leumainen; kevyt, helposti mukana kulkeva ja suhteellisen vähän tilaa vievä. Siinä missä elävän hevosen suuri-kokoisuus on tosiasia, on yksi kepparin liikkumiseen kannustavista tarjoumista sen kannettavuus (*portability*) ja sovel-tuvuus sisä- ja ulkoleikkeihin. Keppareita ”viedään laitumelle”, niitä on monilla hevosalleilla ja niille on perustettu myös omia talleja (Kokkola 2009). Taitavimmat ryhtyvät tavan mukaan aloittelevien keppariharrastajien valmentajiksi. Leirejä järjestetään kotipihoilla ja metsissä, ja harrastuksen vuoksi ollaan valmiita reis-

saamaan pitkin Suomea (Mattila 2017).

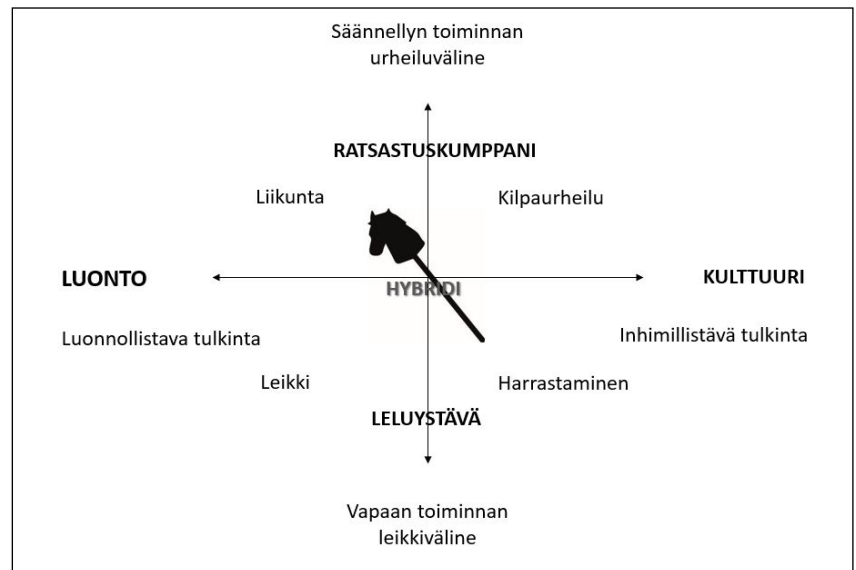
Keppari voidaan nähdä materiaalisessa ja mekaanisessa mielessä staattisena lulesineenä, joka kutsuu näin käyttämään itseään leikkijäänsä liikuttavana välineenä eli osana liikkuvaa ja liikunnallista leikkiä. Kepparitoimijat sanovat *ratsastavansa* leluhevosilla. *Elävä perintö* -sivustolla todetaan, että keppihevostointia jäljittelee lajina oikeaa ratsastusharrastusta ja että keppihevosen kanssa voikin harjoittaa koko ratsastuksen lajikirjoa (Keppihevosharrastus, Elävä perintö -sivusto). Liikunnallisessa käytössä kepparista tulee yhtä aikaa niin leikkijäänsä fyysinen jatke kuin kanssalleikkijä. Ihminen ja lelu muodostavat näin saumattoman ja samalla hybridisen (Schuurman 2012, 51) kokonaisuuden, joka liikkuu yhdessä kuvitteellista rataa kiertäen tai oikeita esteitä ylittäen. Ratsastajan jalat toimivat hevosen etujalkoina, kun taas ylävartalon pitää muistuttaa ratsastajan ylävartaloa. Suoritukseen vaaditaan lihaksia ja kehonhallintaa (Mattila 2017). *The Wall Street Journalin* lehtiartikkeli suomalaisesta kepparitoiminnasta kuvailee lajia voimistelusta tuttua kontrollia ja atleettisuutta vaativaksi –keppareilla hypitään esteitä pyrkien samalla säilyttämään kontrolli keppihevoseen (Turner 2017). Keppihevosesteratsastuksessa ratsukot hyppäävät määrätyn esteradan ja puomien pудо-

tuksesta seuraa virhepisteitä. Luokat voivat olla aika- tai tyyliluokkia. Kouluratsastuksessa arvostellaan kykyä suorittaa ohjelma mahdollisimman laadukkaasti ja realistisesti oikeiden ratsukoiden tapaan (Keppihevosharrastus, Elävä perintö -sivusto). Kepparit ovat siis leikkijöitä mobilisoiva media (ks. Heljakka & Ihämäki 2019). Vaikka Instagramkuvien viestiketjuissa todetaan paikotellen vaikeus ymmärtää urheilulajia, on lajin urheilullisuus sen vaatiman liikkuvuuden ja jopa atleettisuuden vuoksi helpompi käsittää: ”Koen sen urheiluna, koska siinä tulee hiki pintaan”, toteaa la-

jin kepparikilpailuissa palkittu harrastaja ja Villhusen dokumenttielokuvassakin esiintynyt Marjam Njie (YLE 2017).

Esitän, miten keppareita ja niiden parissa harjoitettua toimintaa on mahdollista jäsentää nelikenttämukaan, jonka ääriulottuvuuksia ovat luontokulttuuri sekä leikkiväline–urheiluväline. Tulkinnasta riippuen keppari voidaan näin ymmärtää monitahoisesti leikin ja harrastamisen piiriin lukeutuvana ”leluystävänä” eli vapaan toiminnan leikkivälineenä tai liikunnan ja kilpaurheilun mahdollistavana, säännellyn toiminnan urheiluvälineenä (ks. kuvio 1.)

Kuvio 1. Kepparin tulkinta suhteessa toimijuuteen, luontoon ja kulttuuriin Schuurmanin kuvioon (2012, 241) pohjautuen.



Kuinka leluhevonen (media)-urheilullistettiin

Vapaamuotoinen leikkitoiminta voi muuttaa luonnettaan sen institutionalisoituessa eli tullessa tiiviimmin osaksi kulttuurisesti jäsennettyä toimintaa. Yksi institutionalisointia selittävä tekijä voi olla leikkitoiminnan kilpailullistuminen ja sitä myötä *urheilullistuminen*. Suomen Keppihevosharrastajat ry järjestää vuosittain keppihevosten suomenmestaruuskilpailut este- ja kouluratsastuksessa. Kepparitoimintaa havitellaan myös urheiluorganisaation toimesta institutionalisoituvan leikin piiriin. Vermo Areenan toimitusjohtajan Heikki Häyhön haastattelussa korostuu intressi ”iskeä kiinni, että saadaan kisat Suomeen” (Unkuri 2020).

Miellän urheilullistumisen kulttuuriseksi suuntaukseksi, jossa avoin leikki-toiminta muuttuu organisoitun ja institutionalisoitun urheilulajiin verrattavaksi toiminnaksi. Philippe Mora ja Stéphane Héas (2003) ovat Turttiaisen, Frimanin ja Ruotsalaisen (2018, 3) mukaan kuvailleet urheilullistumista (*sportification*) prosessiksi, jossa vapaa-ajan-toiminta saa urheilulajin statuksen. Keppihevosilla on kilpailtu 2010-luvun alusta lähtien sekä koulu- että esteratsastuksessa. Suomenmestaruuskisoja on järjestetty vuodesta 2012 (Mattila 2017). En-

simmäinen keppihevosesteratsastuksen suomenmestaruus ratkottiin Oulussa 110 osallistujan voimin (YLE Oulu 2012). Lajille kaavailtuihin MM-kisoihin suunniteltujen kilpailuluokkien skaala on laaja ja käsittää aina esteratsastuksen, korkeushypyn, kürin ja näyttelyt (Unkuri 2020). Yhteiskunnan digitalisoituessa myös kepparileikin digitalistuminen, eli toiminnan dokumentointi, sosiaalinen jakaminen sekä kilpailullistuminen, tuntuu vauhdittaneen merkittävästi leluhevoseen perustuvan toiminnan valtavirtaistumista ja urheilullistumista. Keppariväki jakaa innokkaasti omia keppareiden hoitoa, harjoittamista ja kilpailemista dokumentoivia sisältöjään (ks. erityisesti kuvat 1–3 ja 6–7). Kepparitoiminnan voidaan näin ajatella edustavan paitsi valtamedian myös toimijoiden itsensä tuottamien mediasisältöjen kautta muovaamaa digitalisoitunutta mediaurheilua, joka on sosiaalisen median välittämää ja toisinaan myös värittämää kuten seuraavassa erittelemäni ”#vääräMM-Vermo-gate” ja sen ansiosta pillastuneet keppihevostelijat osoittavat.

Kulttuurinen appropriaatio – eli omiminen tai kulttuurinen lainaaminen, joka ilmenee Rogersin (2006) mukaan marginalisoitujen tai kolonialisoitujen kulttuurien assimilaatioissa ja riistossa – on yksi viime vuosien aikana kulttuurikeskusteluissa vakiintuneista

puheenaiheista. Vaikka tämä kirjoitus ei problematisoi kulttuurisen appropriaation tematiikkaa sinänsä, on (urheilu)-kulttuuripoliittinen näkökulma katsauksen käsittelemään kepparileikkiin kuitenkin ajankohtainen. Suunnitellessani keppihevostoiminnan evoluutiota leikkikulttuurien näkökulmasta käsittelevää katsaustani alkuvuonna 2020 syntyi suomalaisen ”keppihevostelun” ympärille pienimuotoinen mediaurheilullinen skandaali. Helmikuussa Suomen tärkein ravirata Vermo ilmoitti lanseeraavansa uuden kansainvälisen keppihevostapah-tuman 25.–26. heinäkuuta 2020 nimellä *Hobbyhorse world championships*. Tapah-tuma suunniteltiin osuvaksi samaan viikonloppuun Vermossa ensi kertaa järjestettävien ponikuninkuusravien kanssa (Unkuri 2020). Tähän saakka vapaaehtoistoimintaan perustuneeseen lajiin liitetty yhteisö, Suomen Keppihevosharrastajat (SKHH) reagoi uutiseen voimakkaasti ”pillastuen” ryhtymällä vastarintaan sosiaalisessa mediassa ja julkaisemalla viestejä tunnisteella #vääräMM (Partanen 2020). Vermon päätöstä esittää laji ravikisojen oheistoimintana kritisoitiin esimerkiksi Twitterissä toteamalla tapahtuman väheksyvän harrastuksen luonnetta. Laji on tähän saakka pohjautunut sen itse järjestäytyneisiin harrastajiin, jotka vastaavat lajin edistämistä, koulutuksesta ja kilpailuista (Parta-

nen 2020). ”Me teemme meidän oman juttumme paremmin kuin he voivat tehdä meidän oman juttumme”, tiivistä Suomen tunnetuimpiin keppariharrastajiin ja kilpailijoihin kuuluva Alisa Aarniomäki *Iltalehden* julkaisemassa jutussa. Ongelmalliseksi harrastajien näkökulmasta muodostui lajin rinnastaminen oikeiden hevosten kanssa harjoitettuun toimintaan, mikä koettiin kepparitoimintaa alentavaksi. Samaan aikaan Vermon johtaja Heikki Häyhö kuvaili toimintaa hevosurheilupuolelle tärkeäksi urheilutoiminnaksi ja askeleeksi tutustua lähemmin poneihin ja hevosiin (Manninen 2020). Juuri Vermo-gateksi nimeämäni, pienimuotoinen mediamyrsky näyttää lopullisesti sinetöivän kepparitoiminnan kaapistatulon marginaalista urheilukulttuurin valtavirtaan.

Täyttää laukkaa kohti urheilullistuvaa medialeikkiä

Keppihevonen on leikkiväline, joka sosiaalisessa kanssakäymisessä ja kollektiivisen kuvittelun kautta taipuu yhteisöllisen ja liikunnallisen kilpatoiminnan välineeksi. Kepparitoiminnan ytimessä on artefaktuaalisuus – ilman lellun visuaalisesta ja fyysisesti manipuloitavasta olemuksesta kumpuavaa leikitävyyttä olisi mahdotonta kytkeä siihen ajatusta liikunnallisuutta tukevasta välineestä. Kepparitoimijoiden suhde leikkiin ei kuitenkaan ole ongelmaton. Kepparin käyttäjän itse luoma käyttötärve ja konteksti luovat sille varsin erilaisia merkityksiä. Leikkikaveri, seuraeläin ja leluystävä palvelevat lähtökohtaisesti eri tarkoituksia kuin ratsastuskumppani

tai urheiluväline, vaikka keppareissa nämä roolit voivatkin näyttäytyä samanlaisesti tai vuorotellen. Keppari on hevoseen nähden lopulta esine eikä eläin. Siinä on kuitenkin mahdollista tunnistaa hahmolelusuhteissa (kuten ihmisen suhteissa nukke- ja pehmoleluihin) yleisesti nähtävä piirre, joka ylittää artefaktuaalisuuden totutut rajat – vaikka keppari on hyötykäyttöesine, on se monelle myös materiaalisen muodon saanut mielikuvitusystävä eli biologisesti eloton, mutta tarinallisesti eloisa seuraeläin.

Eläimiä voidaan ymmärtää niiden kanssa vietetyn yhteisen historian, arjen käytäntöjen ja empaattisen vuorovaikutuksen avulla (Shapiro 1990; Schuurman, 2012, 78). Esitän, että myös elollistettuja leikkivälineitä voidaan ymmärtää paremmin tarkastelemalla niihin kiinnittyviä vuorovaikutussuhteita. Siinä missä elävän kepparitoimijan ja elollistetun kepparin suhdetta ei suoranaisesti voida rinnastaa Harawayn eläinsuhteen yhteydessä määrittelemään ”merkitykselliseen toiseuteen” (*significant otherness*, Haraway 2003, 3) voidaan suhteen kuitenkin ajatella kehittyvän nimenomaan kepparin kanssa yhdessä kehkeytyvien (*becoming with*, Haraway 2008) kokemusten ansiosta – vuorovaikutuksen muokatessa suhteen ihmisosapuolta tavalla, joka ei olisi mahdollinen ilman kepparin läsnäoloa ja siihen projisoituja



Kuva 6. Khtvellamo esittelee Instagram-kuvassaan Taiston laukannostot (2020, julkaisulupa pyydetty tilin haltijalta).

piirteitä. Kepparin elollistamiseen liittyvät yhtä aikaa sen eläimellistäminen ja inhimillistäminen.

Kepparitoimintaan liittyvät *fyysisyyden* (materiaalisuus ja artefaktuaalisuus), *funktionaalisuuden* (keppari liikunnallisen leikin välineenä), *fiktionaalisuuden* (tarinallisuus) ja *affektiivisyyden* (keppari hoivattavana kiintymyksen kohteena) ulottuvuudet. Kepparit myös liikuttavat käyttäjiään monin tavoin. Leikkiä tutkineen Marjatta Kallialan mukaan kepparileikki on kuin jatkokertomus, joka kehittyy, kasvaa ja jatkuu. Siinä yhdistyy monipuolisesti useita leikin positiivisiksi miellettyjä puolia kuten yhdessä toimiminen, mielikuvitus ja kädentaidot (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2017). Keppareita kerätään, niitä kustomoidaan ja niiden ympärillä harjoitetaan kommunikaatiota ja kaupankäyntiä. Kepparitoimijoiden suhteet ja suhtautuminen leluhevosiinsa kertovat merkityksellisistä ja intensiivisistä esine- ja eläinsuhteista, jotka ilmenevät eri tavoin materiaalisessa ja luovassa leikissä.

Kepparikulttuureihin kuuluva oma kulttuurinen tila (ks. Ojanen 2005) ulottuu sosiaalisen median aikana verkkokulttuureihin. Keppareissakin merkillepantavaa on leikillisen toiminnan sosiaalisuus ja yhteisöllisyys niin osana aineellista/fyysistä läsnäoloa kuin sosiaalisessa

mediassakin vaikuttamista. Kepparitoiminnan urheilullistumisen myötä tämä sosiaalinen ja yhdessä tekemisen mahdollistava tila on laajentunut harjoittelu- ja kisapaikoille (esimerkiksi hallikisat) ja siksi kepparitoiminnasta on tullut entistä julkisempi ja näkyvämpi näyteikkuna aiemmin lähinnä harrastajille itselleen avautuneeseen maailmaan. Digitaalisen median mahdollistaman yhteisöllisyyden ja tavoitteellisen kilpailullistumisen myötä kepparileikki on paitsi yksilöllistä ja intiimiä myös sosiaalista, julkista ja urheilullista toimintaa. Keppari-ilmiön ympärille muodostunut verkkokulttuuri näyttäisi olleen avainasemassa harrastuksen laajentuessa monimediaaliseksi kertomukseksi siitä, miten yksinkertaisesta leluhevosesta on leikin dokumentoinnin ja jakamisen sekä siitä inspiraationa saaneen kilpailutoiminnan myötä muodostunut lapsia, varhaisnuoria ja nuoria aikuisia mukaan toimintaan houkutteleva ja aktivoiva väline.

Kepparitoiminnassa avoimen leikin ja tavoitteellisen harrastamisen ulottuvuudet elävät yhtä aikaa rinnakkain merkityksellisemmästä asemasta kilvoitellen. Harrastaessaan ihminen paneutuu kiinnostuksen kohteeseensa ja kilpaillessaan asettuu testaamaan kehittymistään omassa lajissaan. Kepparit edustavat paitsi itseilmaisun mahdollistavia luovia työkaluja myös vapaan mielikivi-

tuksellisen leikin syntymistä edesauttavia välineitä. Tällä tavoin nähtynä kepparit toimivat samoin kuin leikkivälineet lasten vapaamuotoisina pidetyssä leikeissä; niillä on monta roolia, joiden monimuotoisuuden kuvaamiselle ja syvemmälle ymmärrykselle tarkemmin erittelemätön harrastusnäkökulma ei tee täyttä oikeutta. Kepparitoiminnassa urheiluvälineeseen eli lelullistettuun hevoseen muodostetaan inhimillisiä kiintymissuhteita. Elävien hevosten kanssa solmittuja suhteita (Schuurman 2012, Leinonen 2013) muistuttavien kepparisuhteiden toisessa ääripäässä on kepparin mieltäminen kilpavälineelliseksi resurssiksi, jonka ympärille kehittyvät yhteisöt ovat kiinnostuneita taitojen hionnista ja näissä taidoissa kilpailusta. Keppariharrastamisen tavoitteellinen liikunnallisuus ja sen ympärillä järjestetyt kilpailut legitimoivat leikin ja tekevät siitä mahdollisesti ymmärrettävämää ja sosiaalisesti hyväksytympää. Samalla keppariharrastajiksi tunnustautuvat toimijat ovat tulleet kehittäneeksi uudenlaisia ja uusia harrastajia lajin pariin houkuttelevia liikuntatapahtumia. Keppihevosten ohjaamana tapahtuva toiminta onkin mahdollista nähdä vaihtoehtoisena fyysisen liikuntakulttuurin muotona, jonka ympärille leikkijä-harrastajat ovat kehittäneet itseohjautuvaa ja omaleimaista kilpatoimintaa.

Organisoituessaan ja vakiintuessaan liikunnasta muodostuu urheilua ja medianäkyvyyden lisääntyessä myös mediaurheilua (Turtiainen 2012). Julkiseksi ja näkyväksi tehty kepparitoiminta seuraa leikkikulttuureihin vaikuttavia kehityssuuntia eli yhteiskunnan medioitumista, kilpailullistumista ja jopa pelillistymistä. Se on tullut huomioiduksi niin kansallisen kuin kansainvälisenkin median toimesta. Kepparitoiminta näyttää (media)urheilullistuneen harrastajista itsestään lähtöisen kilpatoiminnan, sosiaalisessa mediassa jaetun kepparitoiminnan ja median tähän toimintaan kohdistavan huomion yhteisvaikutuksesta. Keppari voidaan siksi nähdä myös (some)vaikuttamisen ja voimaantumisen välineenä, jonka moottorina toimivat useimmissa tapauksissa aikuisiän kynnyksen saavuttaneet nuoret naiset.

Avoimen leikin kentällä syntyneen underground-lajin muokkautuminen (media)urheiluksi on siis seurausta leikin jäsentymisestä tavoitteelliseksi toiminnaksi eli kilpaurheiluksi, jonka välillä on väliä. Toisaalta tapaus Vermo tuo ilmi keppihevosharrastajien vikuroinnin ja vastaanhangoittelemun (ravi)urheiluliittiä kohtaan sekä keppariharrastajien omaehtoisuuden ja yhteisöllisyydestä kumpuavan voiman. Vaikka esimerkiksi Suomen Ratsastajainliitto tukee keppariharrastusta monin ta-

voin, muun muassa antamalla ratsastajien käyttöön esteitä, ovat urheilullistuneen kepparileikin säännöistä edelleen vastuussa harrastajat itse – tarvittaessa myös omaa toiminnan reviiriään puolustaen. Vermo-gate-ilmion myötä onkin mahdollista ajatella leikkilähtöistä kepparitoimintaa vastakulttuurisena ja voimaannuttavana vaikuttamisen kentänä, joka kuljettaa tallitytöhenkeä ajassa eteenpäin (Ojanen 2005, 223–224). Keppari suomalaisten lasten ja nuorten suosimana leikkivälineenä onkin monessa mielessä liikuttava ”leikkihumma” – tunneperäistä suhtautumista peräänkuuluttava esine, mutta myös liikettä ja nykyisin etenkin sosiaalista liikehdintää ympärilleen aikaansaava, elollistet-

tu ja eläimellistetty lelu sekä (media)urheilullistuvan hahmoleluleikin korskea airut ja joukkoja mobilisoiva harrastus-, urheilutai kilpaväline – leikin vakuusasteesta riippuen.

LÄHTEET

Game, Ann (2001) *Riding: Embodying the Centaur. Body & Society* 7:4, 1–12.

Gibson, James J. (1977) *The Theory of affordances*. Teoksessa Robert Shaw & John Bransford (toim.) *Perceiving, Acting, and Knowing: Toward an Ecological Psychology*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 67–82.

Haraway, Donna J. (2003) *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness* (Vol. 1, ss. 3–17). Chicago: Prickly Paradigm Press.

Haraway, Donna J. (2008) *When Species Meet*. Minneapolis: University Of Minnesota Press.

Heljakka, Katriina (2015a) *Leikkieto 2015: Pelillistyvä nukkeleikki leikkilisen käänteen aikakaudella. Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, 99–119.



Kuva 7. Vuoden 2020 Keppihevosten SM-kilpailut on siirretty kesälle 2021. Kuvakaappaus <https://keppihevostensm.fi/>.

Heljakka, Katriina (2015b) *Lelut taiteessa, taide leluissa. Leikkiväläinen taiteellinen asema leikkilisten käänteen aikakaudella*. http://www.poriartmuseum.fi/fin/nayttelyt/2015/166/Lelut_taiteessa_Heljakka.pdf

Heljakka, Katriina, Harviainen, J. Tuomas & Suominen, Jaakko (2018) Stigma avoidance through visual contextualization: adult toy play on photo-sharing social media. *New Media & Society* 20:8, 2781–2799.

Heljakka, Katriina & Ihamäki, Pirita (2019) *Toys That Mobilize: Past, Present and Future of Phygital Playful Technology*. Proceedings of the Future Technologies Conference 2019. Cham: Springer, 625–640.

Hobbyhorse (2020) *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/hobbyhorse> (Tarkastettu elokuussa 2020.)

Hobbyhorse (2020) *Merriam-Webster Online Dictionary*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hobbyhorse> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Horowitz, Alexandra (2007) Anthropomorphism. Teoksessa Marc Bekoff (toim.) *Encyclopedia of Human-Animal Relationships*. Westport, CT: Greenwood Publishing Group, 60–66.

Jegorov, Sirpa (2013) Keppariharrastuksessa yhdistyvät liikunta ja käsityöt. *YLE Elävä arkisto*. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2013/05/10/keppariharrastuksessa-yhdistyvat-liikunta-ja-kasityot> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Keppihevosharrastus. *Elävä perintö-sivusto*. <https://wiki.aineetonkulttuuriperinto.fi/wiki/Keppihevosharrastus> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Keppihevosten SM-kilpailut. <https://keppihevostensm.fi/> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Kokko, Tiina (2017) Äiti ja tytär tekivät keppihevostista bisnestä – kysyntä löi ällikällä. *YLE uutiset*. <https://yle.fi/uutiset/3-9848167> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Kokkola, Susanna (2009) Keppihevosten ratsastuskoulussa. *YLE Elävä arkisto*. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2009/07/21/keppihevosten-ratsastuskoulussa> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Kuusisto, Taru (2014) *Ratsastusharrastus hyvinvoinnin lähteenä – Ratsastusharrastajien kokemuksia psykososiaalisesta hyvinvoinnista harrastuksen parissa*. Opinnäytetyö, Turun ammattikorkeakoulu.

Leinonen, Riitta-Marja (2013) *Palvelijasta terapeutiksi. Ihmisen ja hevosen suhteen muuttuvat*

kulttuuriset mallit Suomessa. Acta Universitatis Ouluensis B Humaniora 115. Oulu: Oulun yliopisto.

Lurker, Ernst (2009) *Ludophobia*. https://www.playart.org/essay_ludophobia.php (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Mannerheimin Lastensuojeluliitto (2017) *Kutsu leikkiin*. Tiedote.

Manninen, Tuomas (2020) Vermon ravirata ja keppihevosharrastajat ajautuivat ilmiriitaan lajin MM-kisojen järjestämisestä: ”Tämä on mennyt aika tunteisiin”. *Iltasanomat*. <https://www.is.fi/kotimaa/art-2000006425761.html> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Mattila, Mattias (2017) Suomessa syntynyt ilmiö herättää huomiota maailmalla – Huippuohjaaja teki keppihevosharrastuksesta dokumentin. *YLE uutiset*. <https://yle.fi/uutiset/3-9538201> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Maurstad, Anita, Davis, Dona & Cowles, Sarah (2013) Co-being and intra-action in horse–human relationships: a multi-species ethnography of be(com)ing human and be(com)ing horse. *Social Anthropology* 21:3, 322–335.

Mora, Philippe, & Héas, Stéphane (2003) Du joueur de jeux vidéo à L'E-SPORTIF : Vers un professionnalisme florissant de l'élite? *Consommations et sociétés*, 129–145.

Ojanen, Karoliina (2005) Tallityöt: harrastus tyttöksien tekemisenä. Teoksessa Helena Saarikoski (toim.) *Leikkikentiltä: lastenperinteen tutkimuksia 2000-luvulta*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 202–232.

Partanen, Minttu-Maaria (2020) Vermo suututti keppihevosharrastajat, omi harrastajien mielestä keppihevosten MM-kilpailut: ”Olemmeko vain viitsi teille?”. *Helsingin Sanomat*. URL <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000006425733.html> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Piironen, Liisa (2004) (toim.) *Leikin Pikku-jättiläinen*. Helsinki: Werner Söderström.

Salminen, Hannele (1988) *Leikin välineet*. Helsinki: Sosiaalihuollituksen julkaisuja 5/1988.

Schuurman, Nora (2012) *”Hevostet hevosina”: Eläimen ja sen hyvinvoinnin tulkinta*. Joensuu: Publications of the University of Eastern Finland, Dissertations in Social Sciences and Business Studies, No. 37.

Shapiro, Kenneth J. (1990) Understanding dogs through kinesthetic empathy, social construction, and history. *Anthrozoös* 3(3), 184–195.

Suomen Keppihevosharrastajat ry. <https://skhry.fi/> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Thompson, Kirrilly & Birke, Lynda (2014) ”The horse has got to want to help”: human-animal habituses and networks of relationality in amateur show jumping. Teoksessa James Gillett & Michelle Gilbert (toim.) *Sport, Animals, and Society*. London: Routledge, 69–84.

Tuomela, Jenni (julkaisuajankohda tuntematon) Leikillä liikkeelle. Blogikirjoitus. *Mannerheimin Lastensuojeluliiton Leikkipäivä-sivusto*. <http://www2.leikkipäivä.fi/leikilla-liikkeelle/> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Turner, Zeke (2017) Riding a hobbyhorse: Yes, it's an organized sport. *The Wall Street Journal*. <https://www.wsj.com/articles/best-in-sew-inside-the-growing-sport-of-hobbyhorse-riding-1490713811> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Turtiainen, Riikka (2012) *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin. Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa*. Pori: Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 37.

Turtiainen, Riikka, Friman, Usva & Ruotsalainen, Maria (2018) ”Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch, but also for National Pride”: Sportifying the Overwatch World Cup 2016. *Games and Culture*, OnlineFirst, DOI: 10.1177/1555412018795791.

Unkuri, Jarno (2020) Vermo isännöi keppareiden MM-kisoja heinäkuussa. *Hevosurheilu*. <https://hevosurheilu.fi/ravit/raviuutiset/vermo-isannoi-keppareiden-mm-kisoja-heinakuussa/> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

YLE Oulu (2012) Keppihevostet ratkovat mestaruuden esteissä. *YLE Uutiset*. URL <https://yle.fi/uutiset/3-5061134> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

INSTAGRAM-KUVAT

<https://www.instagram.com/p/B81zPZpHQXL/?igshid=1r3popcl1s62v> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

<https://www.instagram.com/p/B8i8OcHxFD/?igshid=1mqy7z8ejhfg> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

<https://www.instagram.com/p/B70lB06HOIZ/?igshid=1ourgsvb7dnj> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

<https://www.instagram.com/p/B87DWP6hTSc/?igshid=gentf6tykiahm> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

<https://www.instagram.com/p/BEdmISSn012/?igshid=ifdsti2urm1x> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

YOUTUBE-VIDEOT

YLE (2017) *Perjantai: 17-vuotias Marjam harrastaa keppihevosiä*, <https://www.youtube.com/watch?v=i7OChxDBINU> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

YLESummeri (2017) *Tätä on keppari-harrastus*, <https://www.youtube.com/watch?v=2aNgefLLEc> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

KhtFourways (2019) *Introducing my hobby-horses 2019*, <https://www.youtube.com/watch?v=FOIirDD9-q8> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

KhtSónador (2014) *Me EMME leiki, vaan harrastamme!*, <https://www.youtube.com/watch?v=S1AWy9DN0LA> (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Ratsutalli Calderia (2020) *SM-MYYNTIHEVO-SIA. Work with me 17.-19.1.*, https://www.youtube.com/watch?v=BOr4_bjCimI (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

TWITTER-VIESTIT

@gwilith227, 3.3.2020 klo 12.39 (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

@Kettu_Tytto, 3.3.2020 klo 8.08 (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

@Laura28940407, 3.3.2020 klo 00.05 (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

@ToivonenVille, 2.3.2020 klo 20.27 (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

@alarmologi, 2.3.2020 klo 22.16 (Tarkastettu maaliskuussa 2020.)

Lelu- ja leikintutkija TaT, FM, ekon. mag. **Katriina Heljakka** on Turun yliopiston tohtoriopiskelija digitaalisen kulttuurin oppiaineessa. Tutkijan tämänhetkisiä tutkimusalueita ovat kulttuurin lelullistuminen, leluuunnittelu ja leikin visuaaliset, materiaaliset, digitaaliset, hybridiset ja sosiaaliset ilmenemismuodot. Heljakka johtaa Porin yliopistokeskuksessa leikin tutkimukseen erikoistunutta Pori Laboratory of Play-tutkijaryhmää.