

”Pelillinen ja leikillinen kulttuuri”

SKR Pirkanmaan rahasto, vuosijuhla 10.5.2019

Juhlapuhe, Frans Mäyrä

Mitä leikki on?

Googlen haku vastaa: leikki on lapsen työtä. Toisaalta, ja ehkä mielenkiintoisemmin, hakuikkunaan täydentyy myös: ”Leikki on totta”, ja: ”Leikki on tutkimisen korkein muoto”. Nämä toisaalta Albert Einsteiniin, toisaalta leikkikasvatukseen viittaavat ilmaukset kertovat leikin suosiosta ja iäti säilyvistä, laajoista merkityksistä. Leikki liitetään arkiajattelussa erityisesti lapsiin, ja leikkikenttineen sekä leikkivälineineen leikin kulttuurinen paikka on erityisesti lasten luona. Lapselle leikki on totta – tai, lapsille leikin erityinen todellisuus on tuttua. Leikin asemaa laajemmin kulttuurin ja yhteiskunnan piirissä voi olla haastavampaa tunnistaa, mutta se ei merkitse sitä, että esimerkiksi aikuisten leikki olisi vähämerkityksellisempää.

”Ei tänne leikkimään olla tultu!”

Leikin arvostamisen vastapoolina kulttuurissa vaikuttavat leikkikielteiset näkemykset. Työ ja leikki asettuvat vastakohdiksi, ja aikuisuutta määrittää kasvu ulos leikki-ikästä ja leikkillisyydestä. Kypsää aikuisuutta on vakavuus, määrätietoisuus ja tavoiterationaalinen, tehokas toiminta. Tosin tutkijat ovat tuoneet esiin kuinka jopa ankarimman puritaanisen, työkeskeisen kulttuurin piiristä on aina ollut tunnistettavissa myös leikkillisyyden, luovuuden ja hauskanpidon muotoja ja hetkiä. Kulttuurin pohjavirettä ovat kuitenkin yleensä verrattain hitaasti muuttuvat arvot, normit ja merkitykset. Länsimaaisessa kulttuurielämässä hyödytön leikkillisuus on liitetty synnillisyyteen, kun sen sijaan kurinalainen ja kieltämykseen perustuva, lähes askeettinen työnteko on sävyttynyt eettisesti ja uskonnollisestikin aikuisen kansalaisen hyväksi ja oikeaksi elämänasenteeksi.

Perinteistä suomalaista kulttuuria usein luonnehditaan stereotyyppisin termein sangen jäyhäksi, jopa ilottomaksi. Onneksi meille on säilynyt runsaasti vastakkaista todistusaineistoa. Suosittelen kaikille perehtymistä esimerkiksi Kalevalaseuran vuosikirjaan 61: *Pelit ja leikit*. Tämä vuonna 1981 julkaistu, kansanrunousarkiston johtajan Pekka Laaksosen toimittama antologia valottaa suomalaisen kansankulttuurin pelillistä ja leikillistä puolta. Niin säilyneet kirjalliset leikki- ja pelikuvaukset, kuin rikas kuvallinen aineistokin tarjoavat välähdyksiä niihin moniin eri tapoihin, joilla leikkillisuus eri muodoissaan oli punoutunut osaksi niin aikuisten kuin lastenkin elämää – myös suomalaisten heimojen kansankulttuurissa. Piiritanssit ja rinkileikit, arvoitukset ja sanaleikit, laululeikit, perinteiset urheilumuodot ja voimannäytöt, ennustaminen ja vedonlyönti, vitsit ja kepposet, nuket, kaarnaveneet, pikkuautot, pallot ja kuulat – vaikuttaa siltä, että menneiden vuosisatojen ihmisten energiaa ja kekseliäisyyttä on riittänyt runsaasti pelkän hengissä selviämisen yli ja ulkopuolelle.

Leikki kulttuurin kulmakivenä

Nykyaikaisen peli- ja leikkikulttuuritutkimuksen uranuurtaja, hollantilainen kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga esitti vuonna 1938 valmistuneessa *Leikkivä ihminen* (Homo Ludens) -teoksessaan että kaikessa kulttuurissa on syvälle ulottuva leikkielementti. Taide ja urheilu, teatteri ja uskonnolliset rituaalit ovat Huizingan tulkinnan mukaan leikki-impulssin läpikäymisiä, itsetarkoituksellisia ja tietynlaisiin (usein implisiittisiin) sopimuksiin ja sääntöihin pohjautuvia ilmiöitä. Peli ja leikki nostetaan erilleen arkisen puurtamisen ja ravinnonhankkimisen todellisuudesta, omaksi ”taikapiiriin” tapaan rajatuksi vaihtoehtoiseksi maailmaksi. Pelissä tai leikissä vallitsevat toiset pelisäännöt kuin

arkitodellisuudessa. Huizinga väitti, että leikki on ei-vakavaa toimintaa, mutta monet hänen esimerkkinsä osoittivat, että vaikkapa oikeuden istuntoa tai tiettyjä sotänäyttämön rituaalisia muotoja on myöskin mahdollista analysoida leikin tai pelin termein. Ja tällainen ”leikki” voi olla, ja usein onkin, kuoleman vakavaa. On myös esimerkiksi urheilulajeja, joissa toistuvasti tapahtuu jopa kuolemaan johtavia onnettomuuksia. Ne ovat kuitenkin asettuneet kulttuurin osaksi, ja tällaista ”leikkiä omalla hengellä” siis sallitaan.

Amerikkalainen leikkitutkija Brian Sutton-Smith kirjoitti leikin ristiriitaisesta monimielisyydestä, ambiguiteetista. Leikki ja peli voivat olla harmitonta ja rentouttavaa hauskanpitoa, tai äärimmäisen keskittynyttä ja kuolemanvakavaa kamppailua. Kilpailullinen peli voi pönkittää ryhmäidentiteettiä ja ylläpitää raja-aitoja vaikkapa eri kansallisuuksien välillä – ja yhteistoiminnallinen, luova leikki ja peli puolestaan voivat purkaa stressiä ja rohkaista kokeilemaan. Sutton-Smith kuvaa kuinka kulttuurien historiassa pelit ja leikit on puhe- ja ajattelutavoissa liitetty niin yhteisön suuntaa määrääviin kohtalon voimiin, valtapeleihin, sekä yksilön kasvuun ja kehitykseen – kuin toisaalta täysin naurettavaan turhuuteen. Nykypäivän digitaalisten pelien ja leikkien tutkijat ovat samaan tapaan tunnistaneeet kuinka peleissä kukoistavat luovuus, energia ja huimat taidonnäytteet; mutta toisaalta digitaalinen pelaaminen voi olla pakonomaista, ilotonta ja jopa sisältää henkiseksi väkivallaksi asti yltyvää kiusantekoa.

Tietoyhteiskunta – vai peliyhteiskunta?

Elämme nykyään yhteiskunnassa, jota – hyvässä ja pahassa – sävyttävät digitaaliset informaatio- ja viestintäteknologiat. Tälle yhteiskunnalle annettiin erityisesti 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa erilaisia teknologiakeskeisiä nimityksiä: tietoyhteiskunta, informaatioyhteiskunta, verkostoyhteiskunta. Vähitellen huomio on alkanut kääntyä teknologisesta murroksesta niihin sisällöllisiin ja merkityksellisiin muutoksiin, mitä ihmisten välisissä suhteissa, olemisen ja tietämisen muodoissa on tapahtumassa. Innostuksen jälkeen ovat esiin nousseet kriittiset ja pessimistiset äänenpainot. On siirrytty totuuden jälkeiseen aikaan, missä sosiaalisen median kuplat eristävät ihmisiä toisistaan sekä rohkaisevat vihaa ja tietämättömyyttä levittäviä joukkoliikkeitä. Globaali ympäristökatastrofi uhkaa, mutta eripurana ja valheiden kylvämisellä pakollisia toimia kehityksen suunnan muuttamiseksi jatkuvasti jarrutetaan ja pysäytetään. Vaihtoehtoiset ja optimistiset näkemykset yhteiskunnan tulevaisuudesta ovat harvassa.

Yksi tällainen optimistinen visio viime vuosilta on ajatus siirtymisestä pelilliseen kulttuuriin ja leikilliseen yhteiskuntaan. Tämän ajattelun kehittelijät ovat pelisuunnittelijoita, tutkijoita, taiteilijoita ja harrastajia, jotka ovat kiinnittäneet huomiota niihin myönteisiin mahdollisuuksiin ja voimavaroihin, joita pelillinen ja leikillinen käänne kulttuurissa voisi tuoda mukanaan. Yksi huomio kytkeytyy pelaamisen ja leikkimisen levittäytymiseen: pelejä alkaa olla lähes kaikkialla, ja lähes kaikki pelaavat ja leikkivät. Oman Pelaajabarometri-tutkimuksemme mukaan vähintään kerran kuukaudessa jotain peliä pelaa noin 88 prosenttia suomalaisista. Kun antropologian ja kansatieteen kartoittamat perinteiset pelimuodot voidaan ryhmitellä esimerkiksi onnen- ja taitopelien perusrhyymiin, tai ulko-, piha-, kortti- tai lautapelaamisen tyyppisiin klassisiin muotoihin, on digitaalisen teknologian vapauttama pelillisuus kokenut valtavan kehitysharppauksen. Perustavasti erilaisia pelimuotoja on laskentatavoista riippuen jo kymmeniä, tai satoja, julkaistuja pelejä satoja tuhansia. Suosituimpien pelien virtuaalimaailmoissa on eräiden laskelmien mukaan vietetty yhteensä jo kymmeniä miljardeja tunteja peliaikaa. Kaikki tämä jättää jälkensä: toimintamallit, kyvyt ja valmiudet muuttuvat, neurologisella tasolla tapahtuu muutosta, ihmisten vuorovaikutus ja päivittäinen toimintaympäristö muuttuvat.

Kohti pelillistyvää yhteiskuntaa

Amerikkalainen pelisuunnittelija ja -tutkija Eric Zimmerman on kirjoittanut ”Leikillisen vuosisadan manifestin” (Manifesto for a Ludic Century, 2013). Siinä hän kiinnittää huomiota itseilmaisun, vuorovaikutuksen ja kulttuurin muodoissa tapahtuvaan muutokseen. Hän nostaa esimerkkeinä esiin verkossa reaaliaikaisena liikkuvan kuvan, suurien data-aineistojen ja ohjelmoitavien toiminnallisuuksien kasvavan roolin kirjoitetun sanan ja klassisten teosmuotojen aiemmin hallitsemilla kulttuurin ja yhteiskunnan foorumeilla. ”Elämme systeemien, järjestelmien todellisuudessa”, Zimmerman julistaa. Pelit ovat dynaamisia järjestelmiä, ja monipuolinen ”pelilukutaitoisuus” (Ludic Literacy) on tehokas tapa oppia ymmärtämään monimutkaisten järjestelmien toimintaa. On eri asia vaikkapa lukea hiilen kiertokulusta, kuin osallistua pelilliseen simulaatioon, missä jokainen oma teko aiheuttaa välittömästi koettavia vaikutuksia ja muutoksia ilmakehässä ja luonnon tasapainossa.

Mutta pelilukutaito ei itsessään riitä. Meidän täytyy myös omaksua kirjoitustaidon uusi ulottuvuus: valmiudet suunnitella, muokata ja luoda pelillisiä järjestelmiä itse, ja yhdessä toisten kanssa. Monipuolinen pelianalyttinen ja kriittiseen pelisuunnitteluun pohjautuva ymmärrys ja tietotaito voivat olla tehokas tapa kohdata ongelmia, kehittää ratkaisumalleja ja muuttaa todellisuutta. Tai kuten toinen pelitutkija-suunnittelija Jane McGonigal on julistanut: todellisuus on rikki – mutta käsittelemällä epäreilua, tehotonta tai tuhoon matkaavaa yhteiskunnallista todellisuutta viallisenä pelinä, pystymme aiempaa tehokkaammin tunnistamaan ja muuttamaan sitä hallitsevia, vinoutuneita pelisääntöjä ja toiminnan logiikkoja.

Leikillisen kulttuurin ja pelillisen yhteiskunnan kasvatti on toimielias: hän ei jää kuuntelemaan auktoriteetteja, pönttäämään manuaaleja, vaan hän kokeilee itse. Hyvässä ja pahassa.

Leikki, taide ja kulttuuri

Leikillistyvää kulttuuria halkovat omanlaisensa, perustavat jännitteet. Kuten Sutton-Smith kirjoitti, leikkiä leimaa ambiguiteetti. Jos esimerkiksi palaa tarkastelemaan 1900-luvun modernin ja avantgardistisen taide-elämän leikkielementtejä, tavoittaa helposti vaikkapa dadan, surrealismin ja situationismin kokeilevat traditiot. Dadaistiset kollaasitekniikat pyrkivät vapauttamaan mielikuvituksen luovia, vapaan assosiativisia potentiaaleja silppuamalla ja satunnaisesti yhdistelemällä. Samalla haastettiin auktoriteetteja, kumottiin konventioita ja tehtiin vallankumousta, ainakin ajatuksen tasolla. Dadan perimmäinen anti ja merkitys ei ehkä kuitenkaan kannan kovin kauas, ainakaan jokaisen ihmisen kohdalla. Anarkistinen leikki lakkaa, kun ei enää ole mitään raja-aitoja kaadettavana tai tabuja rikottavana.

Surrealistit myös leikkittelivät satunnaisuutta hyödyntävillä ja kollektiivisilla taiteen tekemisen mekanismeilla. Esimerkiksi ketjukirjeen tapaan toteutettavat, ihmisruumiin ja taiteen konventioita haastavat *exquisite corpse* -kokeilut tai vaikkapa räjähdyksestä tai roiskeesta lähtevä luomistyö eivät ole kaukana nykypäivän algoritmeja ja koneoppimista hyödyntävistä taidesuuntauksista.

Situationistien perintöä tähän päivään voi puolestaan halutessaan seurata vaikkapa *Pokémon GO* -paikkatietopeliin asti. Guy Debord ja kumppanit pyrkivät 1950-luvun lopulla taistelemaan kapitalistisen, kuvien ja speaktaakkelin yhteiskunnan vieraannuttavia kehityskulkuja vastaan muun muassa ”psykogeografisen tutkimuksen” keinoin. Kaduilla satunnaisesti tai mielivaltaisten sääntöjen mukaan tapahtuva ”ajelehtiminen” (*la dérive*) tuotti yllättäviä kohtaamisia ja vaihtoehtoista ymmärrystä ihmisten, tilojen ja paikkojen vuorovaikutuksesta. *Pokémon GO* -peli on omien tutkimustemme mukaan kyennyt monien pelaajien kohdalla samaan tapaan rohkaisemaan peliä pelaavien ihmisten satunnaisia kohtaamisia toistensa, ja arkisen, lähes näkymättömäksi muuttuneen ympäristönsä kanssa.

Leikillisuus ja elämän voimavarat

Leikillinen ja pelillinen kulttuuri ei välttämättä rajaudu arjessamme vain viihteellisten pelien tai avantgardistisen taiteen piiriin. Kyse on laajimmin ymmärrettynä kehityskulusta, missä uudenlaisten pelien asettuminen kulttuurin ilmaisukieleen on yksi ulottuvuus, osallistuvuus, kokeilevuus ja erilaiset pelaamisen muodot toinen. Kulttuurin sisältöjen ja toimintamallien lisäksi kannattaa huomioida kuitenkin myös yleensä näkymättömiin jäävät muutokset arvopohjassa ja ajattelumalleissa. Ehkä leikillisuus, luovuus ja kokeilevuus olisi kaikkialle levittäytyvän pelillisyyden myötä saamassa hieman enemmän hyväksyntää – jopa arvostusta – osakseen? Oma lukunsa on sitten se, missä määrin pelillisuus ja leikillisuus oikeasti pystyvät muuttamaan esimerkiksi yhteiskunnan valtarakenteita, ansaintalogiikkaa, tai ihmisten kykyä sopeutua ja hyväksyä erilaisuutta.

Yksilön ja arjen tasolla persoonallisuuteen liittyvät piirteet ovat tässä suhteessa kiinnittäneet tutkijoiden huomiota. Eräiden määritelmien mukaan leikillisuus persoonallisuuden piirteenä tarkoittaa taipumusta osallistua leikillisiin ja pelillisiin toimintoihin, ja lisäksi kykyä kehystää erilaiset arjessa kohdatut ilmiöt tai tehtävät humoristisella ja luovalla otteella. Erityisesti vastoinkäymisten ja koviin aikojen kohdalla tämä ulottuvuus leikillisyyttä on kullan arvoinen. Leikillisten taidemuotojen tai pelisuunnittelun mestarien lisäksi kannattaakin nostaa esiin ne kaikki tavalliset ihmiset, jotka jaksavat ylläpitää iloa ja luovuutta päivittäisen elämän pohjavireenä. Leikillisyyden harjoittamisen myötä kehittyä resilienssi – psyykkinen palautumiskyky, sisäinen voima ja taittumattoman sitkeä elämänilo.

Kaunista kevättä ja leikillisempää tulevaisuutta kaikille!