

Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut

KATSAUS

OLLI SOTAMAA

olli.sotamaa@uta.fi
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli luo katsauksen pelitutkimuksen kansalliseen varhaishistoriaan. Huomion kohteena ovat sellaiset leikkeihin ja peleihin liittyvät tutkimukset, joilla voidaan ajatella olevan jonkinasteista relevanssia nykypäivän perspektiivistä. Siinä missä 1800-luvulla leikin teema on lähinnä esillä julkisessa keskustelussa, 1900-luvun alkupuolelta lähtien tavataan jo aiheeseen liittyviä omaperäisiä ja ansiokkaita tutkimuksia. Artikkelinä käsittelee myös lyhyesti digitaaliseen pelaamiseen liittyvien varhaisten kotimaisten puheenvuorojen kirjoja. Katsauksen tarkoitus on lisätä tutkijakunnan tietoisuutta aiempien vuosikymmenten tutkimuksesta sekä herättää kiinnostusta kehittyvän tieteenalan historiaa kohtaan.

Hakusanat: *suomalainen pelitutkimus, pelitutkimuksen historia, leikintutkimus, Yrjö Hirn, Rafael Helanko*

Abstract

This article sheds light on the early days of Finnish game research. The focus of the review is on contributions that can bear relevance to the present-day studies. Based on the review it seems that while the topic of play is already discussed during the 19th century the first significant studies begin to emerge in the early 20th century. Early accounts on digital games are also shortly discussed. The objective of the review is to raise awareness on the history of the emerging research field by pinpointing some pioneering studies.

Keywords: *Finnish game research, history of game research, play research, Yrjö Hirn, Rafael Helanko*

Moni varmasti yhtyy siihen, että pelitutkimuksen ensimmäistä suomalaista vuosikirjaa voidaan pitää eräänlaisena virstanpylväänä. Harvempi pysähtyy miettimään, millaisella reitillä tämä pylväs sijaitsee ja mitä niissä aiemmissa tolpissa mahtaa lukea. Tämän katsauksen tarkoitus on katsoa lyhyesti, millaisia aiemmat pelitutkimuksen lähtökuopat ovat ja millaisia esikuvia ja pioneeritöitä suomalaisesta kirjallisuudesta voisi löytyä. Kysymys ei kuitenkaan ole puhdasoppisesta historiallisesta tarkastelusta. Pikemminkin pyrin jäljittämään teoretisoineja, joilla voisi olla relevanssia nykypäivän pelitutkimuksen perspektiivistä. Samalla kysymys on pyrkimyksestä kasvattaa tieteenalan itseymmärrystä: onhan suunta, johon ollaan menossa, aina jossain määrin sidoksissa siihen mistä ollaan tulossa.

Peleihin kohdistuva tutkimus on usein leimallisesti poikkitieteistä ja siksi alueella voidaan luonnostella useitakin vaihtoehtoisia historioita. Tässä

katsauksessa rajaan huomioni lähinnä leikintutkimuksen puolelta tuleviin puheenvuoroihin¹. Leikin ja pelin rajoja ja keskinäissuhteita on viimeisen vuosikymmenen aikana määritelty kansainvälisillä foorumeilla paikoin hyvinkin innokkaasti. Vaikka useissa tilanteissa onkin hyödyllistä tehdä analyttinen ero näiden kahden käsitteen välille, niiden teoretisointi on väistämättä vahvasti toisiinsa kiinnittynyttä. Kuten Aimo Turunen (1981) esittää, arkisessa kielenkäytössä *leikki* ja *pele* ovat usein rinnakkaisilmaisuja, vaikka ne eivät aina olekaan vaihdettavissa toisiinsa. Sanojen välinen suhde on suhteellisen monimutkainen siksi, että ne ovat suomen kielessä aktiivisessa metaforisessa käytössä. Suomen kieleen sanat on lainattu ruotsista, jossa *lek* ja *spel* toimivat samalla tavalla osin toistensa vaihtoehtoina. Skandinaavisten kielten tapaan – ja monista muista kielistä poiketen – sanojen yhteydessä käytetään niiden omia verbijohdoksia: *leikkiä leikki*, *pelata pele*.²

Pikainen silmäys viimeaikaisen pelitutkimuksen valtavirtaan paljastaa, että peleihin liittyvän teoretisoinnin varhaisemmat vaiheet ovat tämänhetkisessä pelitutkimuksessa varsin vähän esillä. Johan Huizingan *Homo Ludens* (1938/1950) ja Roger Callois'n *Les jeux et les hommes* (1958/1961) ovat saavuttaneet jonkinlaisen ylikorostuneen monopoliaseman aiempien vuosikymmenten teoretisoinnin edustajina. Suurin osa tutkimuksista hoitaa pakollisen historiallisen kontekstoinnin viittaamalla pintapuolisesti näihin suhteellisen helposti nykyisiin peleihin sovellettavissa oleviin teoksiin. Toisille kyseiset tekstit ovat tarjonneet helpon harjoitusmaalin paremmin nykyiset pelit huomioon ottavien teoretisointien kehittelyyn. On kuitenkin jossain määrin oireellista, että nykyiset luennat ottavat harvoin huomioon esimerkiksi Ehrmanin (1968) ja Anchorin (1978) klassisia kritiikkejä näistä teksteistä. Lisäksi englanninkieliset puheenvuorot jättävät usein huomiotta, etteivät Huizingan käyttämä hollannin kielen sana *spel* tai Callois'n ranskan kielen *jeux* tunnusta selkeää jakoa leikkiin ja peliin, vaan ne voivat tapauskohtaisesti merkitä kumpaakin³. Ei sinällään ole poikkeuksellista, että vuosikymmenten takaiset tekstit saavat uusia merkityksiä, kun niiden selitysvoimaa arvioidaan suhteessa ajankohtaisiin ilmiöihin. Pintapuolisten ylitulkintojen ja suoranaisten väärinymmärrysten välttämiseksi on kuitenkin syytä tuntea myös se historiallinen konteksti, joka on vaikuttanut niin tekstien syntyyn kuin niiden vastaanottoonkin.

Yleisellä tasolla menneiden vuosikymmenten kotimaisten peli- ja leikkiaiheisten puheenvuorojen kohtalo on ollut jokseenkin sama kuin kansainvälisillä vastineillaan. Viime vuosien tutkimusartikkeleista niitä löytää äärimmäisen harvoin. Tähän voi varmasti löytää useampiakin syitä. Yhtäältä voi olla niin, että vuosikymmenten takaisen teoretisointien ansiot osoittautuvat sangen vähäisiksi, kun tutkija suuntaa kiinnostuksensa nykyaikaisiin digitaalisiin peleihin. Toisaalta on varmasti myös niin, että nuori tutkimusalue ei ole vielä kovin kattavasti jäsentänyt historiaansa ja siksi aiemmat pohdinnat eivät ole koskaan löytäneet tietään nykyhetken pelitutkijoiden työpöydille. Pyrin jatkossa nostamaan esiin joitain kontribuutioita, joilla voidaan ajatella olevan dokumentaarista arvoa laajempaa relevanssia. Katsaukseni ei pyri olemaan kattava. Artikkelin viitteet voivat toivon mukaan toimia suuntaviitteinä niille, jotka kaipaavat syvällisempää tarkastelua.

Silmäys alkuhämäriin

Digitaalisiin peleihin keskittyvä tutkimus korostaa usein pelitutkimuksen oppialan uutuutta. Osaltaan tällaiset väitteet ovat oikeassa, sillä koko pelitutkimuksen kenttä on kansainvälisestikin vasta muotoutumassa. Samanaikaisesti peleihin kohdistuva tutkimuksellinen kiinnostus voidaan jäljittää kymmenien ja satojen vuosien taakse⁴. Jesper Juul (2001) on esittänyt, että pelitutkimuksen viimeaikainen nousu voidaan nähdä itse asiassa jo pelitutkimuksen kolmantena aaltona. Ensimmäinen tiivistymä pelien tieteellisessä tarkastelussa sijoittuu noin sadan vuoden taakse. Varhaisia esimerkkejä kiinnostavista akateemisista tutkimuksista ovat muun muassa E. B. Tylorin pelien historiaa koskevat esseet (esim. 1879 ja 1896) sekä Stewart Culinin tutkielmat muun muassa Pohjois-Amerikan intiaanien peleistä (1907)⁵. Pelitutkimuksen ”toinen aalto” sijoittuu Juulin tulokinnassa näiden pioneeritutkimusten arvon palautukseen, josta selkein esimerkki lienee Elliott M. Avedonin ja Brian Sutton-Smithin toimittama kokoelma *The Study of Games* (1971). Kokoelma kytkeytyy laajempaan tarpeeseen hahmotella kokonaiskuvaa peleihin liittyvän akateemisen tutkimuksen kentästä. Kirja valottaa artikkelein ja bibliografioin erilaisia pelien tutkimuksen suuntauksia 1800-luvun lopusta kirjan kirjoitushetkeen. Kirjaan sisällytetyt artikkelit hakevat innoitusta muiden muassa antropologiasta, psykologiasta, kasvatustieteestä ja peliteoriasta.

Alustava silmäys suomalaiseen kirjallisuuteen paljastaa, että myös suomalainen pelitutkimus on ehtinyt alkaa jo monta kertaa. Pekka Laaksosen (1981) katsaus suomalaisen leikintutkimuksen merkkivuosiin jäljittää ensimmäiset puheenvuorot kahden vuosisadan taakse. Yhtenä lähtölaukauksena voidaan pitää *Åbo Nya Tidningar* -lehdessä vuonna 1789 julkaistua, ilmeisesti Nils Idmanin kirjoittamaa kuvausta alasatakuntalaisista leikeistä. Hannu Soini (1991) puolestaan muistuttaa, miten muun muassa sellaiset 1800-luvulla vaikuttaneet merkkihenkilöt kuin Elias Lönnrot, Uno Cygnaeus ja J. V. Snellman ottivat intohimoisesti kantaa muun muassa leikin ja työnteon väliseen suhteeseen. Kesti kuitenkin 1900-luvun puolelle, ennen kuin kiinnostus leikkeihin ja peleihin jalostui sekä leikkejä dokumentoiviksi antologioiksi että itsenäisiksi

tutkimuksiksi. Keskeisinä kansanleikkikokoelmina Laaksonen mainitsee muun muassa Anni Collanin *Suomen kansan leikkejä* (1904), Toivo Okkolan *Suomen kansan kilpa- ja kotileikkejä* (1928) sekä Leea Virtasen *Antti pantti pakana* (1970). Laaksonen mainitsee historiikissaan myös joitakin varhaisia tutkimuksia. Vaikutusvaltaisain kansanleikkien tutkija lienee Elsa Enäjärvi-Haavio, joka julkaisi väitöskirjansa *The Game of Rich and Poor* (1932) lisäksi useita kansanleikkien historiaa ja levinneisyyttä käsitteleviä julkaisuja. Kustaa Vilkun *Työ ja ilonpito* vuodelta 1946 pohtii puolestaan leikin kasvattavia mahdollisuuksia ja sen suhdetta talkoisiin ja muihin perinteisiin työn muotoihin. Kenties kaikkein merkittävin yksittäinen tutkimus on kuitenkin Yrjö Hirnin *Barnlek* (1916). Kaksi vuotta ruotsinkielisen laitoksen jälkeen ilmestynyt Joel Lehtosen suomennos sai nimekseen *Leikkiä ja taidetta*.⁶

Hirnin kirjan suomenkielinen nimi on siinä mielessä osuva, että kirja käsittelee leikkikalujen ja lasten leikkien lisäksi muun muassa marionetteja, teatteria ja sirkusta. Yrjö Hirn (1870–1952) toimi Helsingin yliopiston estetiikan ja nykykansain kielten kirjallisuuden professorina vuodesta 1910 eläköitymiseensä asti. Hirnin tunnetuin teos lienee taiteen alkuperää psykologian ja sosiologian perspektiiveistä tarkasteleva *Origins of Art* (1900). Hirnin pohdinnat siitä, kuinka taiteen täytyy palvella olemassaolon kannalta jotain välttämätöntä, johtivat hänet myöhemmin tutkimaan myös leikin olemusta. *Leikkiä ja taidetta* keskustelee sujuvasti 1800-luvun leikintutkimuksen kanssa nostaen esiin vuoroin Gommen, Groosin, Spencerin ja Schillerin käsityksiä. Hirn on myös tietoinen aiemmin mainituista Tylorin ja Culinin klassisista pelitutkimuksista. Hirn korostaa taiteen ja leikin läheistä suhdetta: leikki on Hirnille ”kehkeytymätöntä taidetuotantoa”, jolla on selvät yhteytensä kypsään taidetoimintaan.

Hirn painottaa työssään leikkikulttuurin arvostamisen tärkeyttä. Suomenkielisen laitoksen esipuheessa hän toteaa tutkimuksensa pyrkivän osoittamaan, miten ”lapsellisen mielikuvituksen leikkivät ilmaukset ovat kaikesta hilpeästä ja näennäisesti ajatuksettomasta luonteestaan huolimatta kiinteässä yhteydessä elämän vaivoihin ja sen ankaraan ja synkeään totisuuteen kohdistuvien ajatusten kanssa”.

Sukupolvilta toisille periytyvä leikki toimii eräänlaisena alakulttuurina, joka voi säilyttää historian kuluessa sellaisia kulttuurisia elementtejä, jotka muutoin vaipuisivat unohduksiin. Hirn on myös tietoinen siitä, miten leikin kautta voidaan tarkastella laajempaa yhteiskunnallista kehitystä ja tutkia sivistyshistorian sivuteemoja ja akanvirtoja. Samalla Hirn korostaa, että leikkiä tulee arvostaa sellaisenaan, eikä ole toivottavaa, että leikki alistettaisiin esimerkiksi vain kasvatuksen välineeksi. Tarkemman kuvan Hirnistä leikintutkijana antaa Hannu Soinin napakka tutkielma. Soinin (1994) mukaan Hirnin keskeisen viesti on, että ”leikkiä tulee arvostaa kulttuurina, jonka vaaliminen on yhteisön olemassaolon kannalta erinomaisen tärkeää ja välttämätöntä”. Hirnin persoonaa ja tutkimuksellista monipuolisuutta valottaa puolestaan Irma Rantavaaran kaksiniteinen teos *Yrjö Hirn* (1977 ja 1979)⁷.

Historiallisessa katsannossa Hirnin pioneeritutkimus on jossain määrin omissa luokissaan. Kirjan mittaisista esityksistä, jotka omaperäisesti pohtivat leikin olemusta ja paikkaa, on syytä mainita ainakin Rafael Helangon *Ihminen leikkii* (1980). Kirja perustuu osin Helangon lukuisiin aiempiin raportteihin, joissa käsitellään niin nuorisoryhmien dynamiikkaa, sosialisatiota kuin lasten pihaleikkejäkin⁸. *Ihminen leikkii* laajenee kuitenkin Huizingan hengessä persoonalliseksi tutkielmaksi leikin laajemmasta merkityksestä kulttuurissa. Helangon viitteissä vilahtelevat niin jo Hirnin tuntemat leikintutkimuksen klassikot kuin Caillois’n ja Sutton-Smithin kaltaiset myöhemmät teoretisoinnitkin.

Helanko (1908–1986) tuo tutkimusotteessaan yhteen yksilön kehitysvaiheiden tarkastelun sekä huizingalaisen kiinnostuksen kulttuurin leikkiainekseen. Helangolle ihmisyhteisön kulturoituminen ja yksilön sosialisatio ovat rinnakkaisia prosesseja, joiden molempien alkuvaiheeseen kuuluu leikki. Leikki ilmenee molemmissa myös niiden myöhemmissä kehitysvaiheissa, mutta se muuttuu ”piiloasukseksi”. Tässä mielessä leikki on ihmisen peruskäyttäytymismuoto ja voi olla jopa vahingollista, jos leikki jää liiaksi taka-alalle kulttuurin ja yksilön kehityksessä. Helangolle leikki on siis tila, johon ihminen pyrkii läpi elämänsä, ei ainoastaan lapsena. Siksi Helanko pohtii leikin perusolemuksen lisäksi muun muassa leikin ja urheilun sekä leikin ja työn suhdetta.

Ennen kuin siirrytään eteenpäin, on vielä mainittava Kalevalaseuran vuosikirja vuodelta 1981, joka kartoittaa erilaisia leikkikulttuurin ulottuvuuksia sekä niihin maassamme kohdistunutta tutkimusta. *Pelit ja leikit* -niminen kokoelma sisältää parikymmentä artikkelia, joissa paneudutaan muun muassa kansanleikkien kehitykseen, leikin rooliin kaunokirjallisuudessa ja muissa taiteissa sekä yksittäisten pelien lähempään analysointiin. Yksittäisistä kirjoituksista Bo Lönnqvistin imponoiva katsaus leikkikalututkimukseen ja sen historiaan pohtii muun muassa leikkikaluteollisuuden kehittymisen vaikutusta lelujen ja leikkien eri funktioihin.

Olli Alho puolestaan sekä luokittelee uhkapelejä kategorioihin että tarkastelee rahapelaamisen erilaisten muotojen takana olevia motivaatioita. Alho kirjoittaa tarkkasilmäisesti ja edelleen pätevästi myös erilaisista pelaajaryhmistä ja eritoten taitopelaamiseen liittyvästä pelaajien pyramidista, jossa aloittelijoiden massa rahoittaa niin ammattilaisten elinkeinon kuin amatööriharrastuksenkin. Arvokkaaksi lähdeoteokseksi *Pelit ja leikit* -kokoelman tekevät kirjan loppuun koostettu kansanleikkibibliografia sekä Pekka Laaksosen katsaus suomalaisen leikintutkimuksen merkkivuosiin, joka on osaltaan toiminut myös oman kirjoitukseni innoittajana ⁹.

Digipelien tutkimuksen lyhyt historia

Rafael Helanko valittelee kirjansa johdannossa, miten aikuisten leikkiä koskevaa kirjallisuutta ei juuri ole. Jos suhteellisen tuoreen *Leikin pikkujättiläisen* (2004) perusteella voi tehdä joitain johtopäätöksiä, leikintutkimuksen painopiste ei ole suuremmin muuttunut. Mittava joukko eri tieteenalojen edustajia pohtii kokoelmassa leikin merkitystä lähinnä lapsen kehityksen ja oppimisen näkökulmasta. Vaikka rajaus on tietoinen ja kenties perusteltukin, on valinta myös oireellinen. Leikintutkimus on keskittynyt ja keskittyy edelleen useimmiten lasten tutkimukseen ¹⁰. Kun samaan aikaan useat tutkimukset osoittavat, että digitaalisten pelien pelaaminen ei lainkaan rajaudu lasten piiriin, on syytä siirtyä tarkastelemaan, millaisia painotuksia suomalainen digitaalisiin peleihin kohdistuva tutkimus on lyhyen historiansa aikana nostanut esiin.

Varhaisimmat digitaaliset pelit saivat alkunsa yliopistollisissa tutkimuslaboratorioissa, ja tätä kautta niillä voi nähdä lähtökohtaisesti olevan omat yhteytensä ajan tutkimukseen. Laajamittainen digitaalisiin peleihin kohdistuva akateeminen kiinnostus sai kuitenkin odottaa 1980-luvulle (Myers 2006; Bryce & Rutter 2006) ¹¹. Jos tarkastellaan aiemmin mainittua Kalevalaseuran vuosikirjaa vuodelta 1981, digitaaliset pelit eivät tässä kokoelmassa vielä näy. Eero Saarenheimo tosin visioi shakki-tutkielmansa lopussa hauskasti tulevaisuudesta, jossa shakkimestarien väliset kamppailut muuttuvat automaatteja huoltavien työryhmien välisiksi kamppailuiksi. 1980-luvun kuluessa pelit ja niiden vaikutukset nousivat siinä määrin julkisen keskustelun aiheeksi, että myös yksittäisiä akateemisia pohdintoja tietokonepeleistä alkoi ilmestyä. Kangas ja Sihvonen (2004) toteavat, että laajemmin artikkeleja ja opinnäytteitä alkoi ilmestyä 1990-luvun alkupuolella ja puolivälissä. Viimeisen kymmenen vuoden aikana on lisäksi julkaistu useita enemmän ja vähemmän peleihin liittyviä väitöskirjoja. Monipuolinen bibliografia pelejä käsittelevistä opinnäytetöistä löytyy Elektronisten pelien kulttuuri Suomessa -sivustolta ¹². Vastaavaa kattavaa koostetta akateemisissa aikakauslehdissä ja konferenssijulkaisuissa ilmestyneistä artikkeleista ei kirjoittajan tiedossa valitettavasti ole.

Kansainvälinen peliaiheinen kirjallisuus ei ole juurikaan löytänyt tietänsä suomalaisten kustantamojen julkaisulistoille ¹³. Yksittäisiä käänösartikleja on toki julkaistu antologioissa ja aikakausjulkaisujen erikoisnumeroissa. Kenties kiinnostavin tapaus tässä joukossa on Gonzalo Frasca:n artikkeli ”Ludologia kohtaa narratologian”, joka ilmestyi Anna-Kaarina Kippolan kääntämänä Markku Eskelisen ja Raine Koskimaan toimittamassa *Parnasson* erikoisnumerossa kymmenen vuotta sitten. Artikkelin oli avaus paikoin kiihkeäksikin käyneelle kansainväliselle keskustelulle, joka luotasi niin pelien ja kerronnan suhdetta kuin näiden tutkimukseen liittyviä nyanssejakin. Artikkelia ei koskaan virallisesti julkaistu englanniksi, vaan sen ensimmäinen julkaisumuoto oli juuri *Parnassossa* ilmestynyt suomenkielinen käännös. Leikkisästi voidaankin sanoa, että ludologia sai alkunsa ainakin osittain juuri suomeksi.

Suomalaisten pelitutkijoiden rooli kansainvälisessä kentässä on viime vuosina ollut suhteellisen näkyvä. Keskeisistä aikakausjulkaisuista sekä *Game*

Studiesin että *Games and Culture*n toimituskunnissa on alusta asti vaikuttanut suomalaisia tutkijoita. Tampereella kesällä 2002 järjestetyn Computer Games and Digital Cultures -konferenssin aikana käytiin ensimmäiset keskustelut kansainvälisen pelitutkimusjärjestö Digran perustamiseksi. Yhdistyksen hallituksessa onkin koko sen olemassaolon ajan ollut vankka suomalaisedustus. Kaiken tämän perusteella voisi päätellä, että asiat olisivat suomalaisen pelitutkimuksen kannalta varsin hyvin. Osin toki näin onkin, mutta samanaikaisesti tehtävää edelleen riittää.

Ensinnäkin, suomenkielisen perusoppikirjan puute on ilmeinen. Tarjolla olevat suomenkieliset antologiat, kuten Honkelan toimittama *Pelit, tietokone ja ihminen* (1999), Huhtamon ja Kankaan toimittama *Mariosofia* (2002) tai Kankaanrannan ja kumppanien toimittama *Digitaalisten pelien maailmoja* (2004), sisältävät useita kiintoisia artikkeleja, mutta eivät sellaisenaan sovellu perusteoksiksi. Voidaan toki ajatella, että yliopisto-opinnoissa opiskelijat tottuvat varhain omaksuma tieteentien viimeisimmät tiedot vieraskielisistä lähteistä. Oppikirjan tarve ei kuitenkaan rajoitu tähän, vaan yleissivistävälle perusteokselle voisi kuvitella huomattavasti laajemmankin lukijakunnan. Toiseksi, suomalaisten pelikäyttäytymisestä tiedetään edelleenkin suhteellisen vähän. Pelialan lehdistö, joka on muihin samankokoisiin kielialueisiin verrattuna jopa poikkeuksellisen monipuolinen, tallentaa tietenkin omalta osaltaan kansallista pelikulttuuria. Samaten yksittäisillä pelikulttuurin aloilla, kuten esimerkiksi roolipelikulttuurin parissa, kotimaisen kentän kehitystä seurataan ja dokumentoidaan ahkerasti. Suomalaisen pelaamisen kokonaiskuva on kuitenkin edelleen varsin epämääräinen ja tilkkutäkkimäinen. Kallion ja kumppaneiden (2007) raportti on tärkeä alkusysäys tämän ulottuvuuden selvittämiseen, mutta se kaipaa tuekseen niin tarkentavia alakulttuurien analyyssejä kuin pitkittäistä seurantatutkimustakin. Kolmanneksi, suomalaiseen peliteollisuuteen kohdistuva kiinnostus on tähän mennessä rajoittunut lähinnä populaareihin selvityksiin sekä yksittäisiin tutkimusartikkeleihin. Kriittinen analyysi toimialan historiasta ja nykypäivästä olisi ehdottomasti tarpeen lähitulevaisuudessa.

Vaikka olenkin laatinut edellä olevan katsauksen parhaan taitoni mukaisesti, on selvää, että se jää monilta osin pintapuoliseksi ja puutteelliseksi. Kattavan

kartoituksen sijaan sitä tulee tarkastella pikemminkin avauksena. Toivoakseni kyhäelmäni voi innostaa teitä, arvoisat kollegani, tarttumaan menneiden vuosikymmenten kotimaisiin teoretisointeihin astetta vakavammin. Vaikka digitaaliset pelit ja niitä ympäröivä kulttuuri ovatkin leimallisesti globaalia populaarikulttuuria, on myös ajankohtaista pohtia, miten suomalaisen pelitutkimuksen erityisyys määrittyy. Ei ole yhdentekevää, millaisessa ympäristössä pelejä pelataan, tehdään ja tutkitaan.

Viitteet

- 1 Jos fokuksessa olisivat esimerkiksi erityisesti kilpailuelementtejä sisältävät pelit, katsaus relevanttiin urheilututkimukseen olisi varmasti paikallaan. Vaikka tämä polku jääkin tässä yhteydessä vielä tallella, urheilun teorian kriittinen tarkastelu pelitutkimuksen näkökulmasta olisi varmasti antoisaa. Tätä tukee myös se havainto, että pelitutkijat ottavat kirjoituksissaan usein esimerkkejä erilaisista urheilulajeista, mutta jättävät lähes poikkeuksetta näitä esimerkkejä koskevan aiemman teorianmuodostuksen kokonaan arvioimatta.
- 2 Kahta erillistä ilmausta käyttää myös latina: *iocus* – *ludus*. Sen sijaan esimerkiksi englannin kielen sanojen *play* ja *game* välillä jaottelu ei ole enää yhtä selvä, kuten verbimuoto *to play a game* paljastaa.
- 3 Myös saksankielinen ilmaisu *Spiel* sekä espanjan sana *juego* toimivat vastaavasti.
- 4 Leikkejä ja pelejä koskevan historiallisen kirjallisuuden mittakaavasta kertoo jotain se, että jo vuonna 1761 H. J. Claudius julkaisi kokonaisen niteen, joka sisälsi yksinomaan luettelon antiikin, keskiajan ja uuden ajan leikkejä käsittelevistä teoksista (Hirn 1918, 297). Nykypäivän perspektiivistä näitä kirjoja ei ehkä kutsuttaisi tutkimuksiksi, mutta osaltaan ne vihjaavat siitä, että pelejä koskeva analyttinen ja dokumentaarinen kiinnostus ei ole aivan viimeaikaista perua.

- 5 Alkuteksti on saatavissa Internet Archivesta (<http://www.archive.org/details/gamesofnorthameroculirich>). Culin julkaisi laajasti tutkimuksia myös aasialaisista ja afrikkalaisista peleistä (ks. tarkemmin http://en.wikipedia.org/wiki/Stewart_Culin).
- 6 Hirnin kirja on käännetty myös ranskaksi (1926) ja italiaksi (1929).
- 7 Rantavaaran kirjasta käy muun muassa ilmi, että Hirn valmisti kirjaansa sekä Sveitsissä että Englannissa, keskellä sotaa käyvä Eurooppaa. Rantavaaran mukaan lasten leikin viattomuus ja hilpeys muodostivat Hirnille ”ympäröivän todellisuuden turvallisen vastapainon”. Tässä voi nähdä kiinnostavan rinnakkaisuuden Huizingaan, joka työsti *Homo Ludensia* aivan toisen maailmansodan kynnyksellä. Siinä missä Huizingan pessimismi yhdistää totalitarismin nousun leikin rappioon ja vääristymiseen, Hirnin voidaan nähdä etsivän leikistä ratkaisua vallitsevaan konfliktiin.
- 8 Spesifisti leikkejä koskevat muun muassa seuraavat raportit: *Lounais-Suomen pihaleikkejä 1-3, Keski-Suomen pihaleikkejä 1-2*.
- 9 Hieman muokattu versio Laaksoen katsauksesta ilmestyi tuoreeltaan myös kirjassa *Leikin pikkujättiläinen* (2004).
- 10 Kiinnostavan poikkeuksen viimeaikaisessa tutkimuksessa tekee Riitta Hännisen *Leikki: ilmiö ja käsite* (2003), joka luotaa leikin olemusta ja leikkitutkimuksen historiaa kulttuuriantropologian ja hermeneutiikan näkökulmista.
- 11 Peleihin läheisesti liittyvällä simulaatioiden tutkimuksen alueella tutkimusta on dokumentoitu aina 1950-luvulta lähtien. Esimerkiksi edelleen ilmestyvä akateeminen aikakauslehti *Simulation & Gaming* ilmestyi ensimmäisen kerran jo vuonna 1970. (Mäyrä 2008, 7-8.)
- 12 Verkko-osoite: <http://koti.welho.com/jlassil2/finspel/> (Linkki: ”pelien tutkijat”)
- 13 Kirjan mittaisista suomenkielisistä tutkielmista täytyy tietysti mainita Huizingan *Leikkivä ihminen*, joka ilmestyi Sirkka Salomaan suomennoksena jo vuonna 1947. Nykyperspektiivistä suomennos on jossain määrin vanhahtava ja epätarkka. Tarkennetun suomenkielisen laitoksen laatiminen olisi varmasti paikallaan ja sinälään pienimuotoinen kulttuuriteko.

Kirjallisuus

- Alho, Olli (1981). Uhkapelit. *Pelit ja leikit. Kalevalatutkimuksen vuosikirja 61*. Helsinki: SKS, 104-116.
- Anchor, Robert (1978). History and Play. Johan Huizinga and His Critics. *History and Theory* 17:1, 63-93.
- Avedon, Elliott M. & Brian Sutton-Smith (1971). *The Study of Games*. New York, London, Sydney & Toronto: Wiley.
- Bryce, Jo & Jason Rutter (2006). An Introduction to Understanding Digital Games. Teoksessa Jason Rutter & Jo Bryce (toim.): *Understanding Digital Games*. London, Thousand Oaks & New Delhi: Sage Publications, 1-17.
- Caillois, Roger (1961). *Man, Play and Games*. New York: Free Press of Glencoe, Inc. (ilm. alun perin 1958).
- Culin, Stewart (1907). *24th Annual Report of the Bureau of American Ethnology: Games of North American Indians*. Washington DC: US Government Printing Office.
- Ehrmann, Jacques (1968). Homo Ludens Revisited. *Yale French Studies* 41, 31-57.
- Frasca, Gonzalo (1999). Ludologia kohtaa narratologian. *Parnasso* 1999:3, 365-371.
- Helanko, Rafael (1980). *Ihminen leikkii*. Partiomuseon julkaisuja. Sarja A, n:o 4. Turku: Turun yliopisto.
- Hirn, Yrjö (1918). *Leikkiä ja taidetta*. Porvoo: WSOY (ilm. alun perin 1916).
- Honkela, Timo (toim.) (1999). *Pelit, tietokone ja ihminen*. Helsinki: Suomen tekoälyseura.
- Huizinga, Johan (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Boston: Beacon (ilm. alun perin 1938).
- Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (toim.) (2002). *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.
- Hänninen, Riitta (2003). *Leikki: ilmiö ja käsite*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 76. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Juul, Jesper (2001). The repeatedly lost art of studying games. *Game Studies* 1:1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-review/>
- Kallio, Kirsi Pauliina, Kirsikka Kaipainen & Frans Mäyrä (2007). *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland*. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7141-4.pdf>

Kangas, Sonja & Tanja Sihvonen (2004). Pelitutkimus – cut-scene. *Lähikuva* 2004:2-3, 3-13.

Kankaanranta, Marja, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.) (2004). *Digitaalisten pelien maailmoja*. Koulutuksen tutkimuslaitos, Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Laaksonen, Pekka (1981). Ymmärrämmekö leikkiä? *Pelit ja leikit. Kalevalatutkimuksen vuosikirja 61*. Helsinki: SKS, 7-13.

Lönnqvist, Bo (1981). Leikkikalua – kulttuurin kuvastin. *Pelit ja leikit. Kalevalatutkimuksen vuosikirja 61*. Helsinki: SKS, 60-67.

Myers, David (2006). Signs, Symbols, Games, and Play. *Games and Culture* 1:1, 47-51.

Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London & New York: Sage Publications.

Piironen, Liisa (toim.) (2004). *Leikin pikkujättiläinen*. Helsinki: WSOY.

Rantavaara, Irma (1977). *Yrjö Hirn I: 1870-1910*. Helsinki: Otava.

Rantavaara, Irma (1979). *Yrjö Hirn II: 1910-1952: humanisti ja tutkija*. Helsinki: Otava.

Saarenheimo, Eero (1981). Šakki, pelien kuningas. *Pelit ja leikit. Kalevalatutkimuksen vuosikirja 61*. Helsinki: SKS, 117-129.

Soini, Hannu (1991). Katsaus suomalaisen leikin tutkimukseen. Teoksessa Hannu Soini & Tuija Hyvärinen (toim.): *Leikki ja todellisuus. Puheenvuoroja suomalaisesta leikkitutkimuksesta*. Kajaani: Oulun yliopisto, Kajaanin täydennyskoulutusyksikkö, 3-16. <http://www.wedu.oulu.fi/homepage/hsoini/tutkimus/leitutk.htm>

Soini, Hannu (1994). Yrjö Hirn leikin ja leikkikulttuurin tutkijana. Esitelmä professori Pirkko Saarisen juhlaseminaarissa ”Lapsella on sata kieltä”. Oulun yliopisto, 15.-16. huhtikuuta 1994. <http://www.wedu.oulu.fi/homepage/HSOINI/TUTKIMUS/Leihirn.htm>

Turunen, Aimo (1981). Sanat peli ja leikki. *Pelit ja leikit. Kalevalatutkimuksen vuosikirja 61*. Helsinki: SKS, 197-203.

Tylor, Edward Burnett (1879). On the Game of Patolli in Ancient Mexico, and Its Probably Asiatic Origin. *Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland* 8, 116-129.

Tylor, Edward Burnett (1896). American Lot Games as Evidence of Asiatic Intercourse before the Time of Columbus. *Internationales Archie fur Ethnographie* 9, 66.