

## Arvio

# Siltaa sosiologian ja leikin tutkimuksen välille

JUHO KARVINEN

Tampereen yliopisto  
juho.karvinen@uta.fi

**Thomas S. Henricks (2006): *Play Reconsidered. Sociological Perspectives on Human Expression*. Urbana ja Chicago: University of Illinois Press.**

**F**rans Mäyrä huomauttaa teoksessaan *An Introduction to Game Studies* (2008), että nykyaikainen pelitutkimus kohtaa samanaikaisesti kaksi ongelmaa, jotka ensi näkemältä näyttävät vetävän vastakkaisiin suuntiin. Yhtäältä olisi rakennettava yhteistä keskustelukulttuuria peleistä kiinnostuneiden mutta varsin erilaisista akateemisista taustoista tulevien tutkijoiden välille. Pelitutkimuksen tai ludologian institutionaaliseen vakiinnuttamiseen ja sille ominaisten keskustelufoorumien profiilin kohottamiseen tähtäävä toiminta palvelee tätä tarkoitusta. Toisaalta pelitutkijoiden yhteisön olisi säilytettävä mielekäs keskusteluyhteys vanhoihin emotieteisiin, niin yhteiskunta- ja käyttäytymistieteisiin kuin humanistisiin ja teknisiin tieteisiin. Pelitutkimusta on hyödyllistä koetella myös vanhojen tieteiden vakiintuneilla foorumeilla, ja niillä julkaiseminen voi olla tutkijalle hyödyllistä itsekkäistäkin syistä.

Monitieteisen pelitutkimuksen ja emotieteiden välisen vuorovaikutuksen voi hyvin nähdä myös kaikille osapuolille edullisena. Vanhat tieteet tarjoavat pelitutkimukselle aikojen saatossa hioutuneita käsitteistöjä ja tutkimusmenetelmiä sekä suhteellisen vakaita traditioita, joita vasten pelitutkimusta voi peilata, niihin mukautuen tai niistä irtautuen. Pelitutkimus taas tarjoaa monipuolisia tapoja tarttua ajankohtaisiin aiheisiin, nimittäin digitaalisiin peleihin, niihin liittyviin kulttuurimuotoihin, pelaamisen tapoihin ja tuotantoon. Vanhat tieteet eivät ehkä omista lähtökohdistaan ja perinteistään käsin ole osanneet tarttua näihin ilmiöihin sillä vakavuudella kuin olisi aiheellista. Samalla pelitutkimus saattaa avata hyödyllisellä tavalla näkökulmia joihinkin ajattomampiin ilmiöihin,

jotka niin ikään ovat olleet vanhojen tieteiden katvealueilla tai marginaaleissa, kuten leikin luonteeseen tai pelien monituhatuotiseen historiaan.

Thomas Henricksin kirja *Play Reconsidered* kytkeytyy TASPIn (The Association for the Study of Play) edustamaan leikin tutkimuksen traditioon ja on ansiokas yritys sillanrakentamiseen klassisen sosiologian ja leikin tutkimuksen välille. Jälkimmäistä hallitsevat kirjoittajan mukaan kasvatustieteelliset, psykologiset, kansatieteelliset, antropologiset ja etnologiset näkökulmat. Sosiologiasta käsin katsottuna leikki sijoittuu valtasuhteiden ja institutionaalisten rakenteiden verkostoon, eikä usein ole niin vapaata, kuin leikin tutkijoilla on ehkä tapana ajatella.

Kukin kirjan luvuista, pois lukien viimeinen synteesiluku, on nimetty jonkin klassisen ajattelijan mukaan, ja tässä mielessä kyseessä on sosiologialle tyypillistä "ukkkologiaa" (ja tosiaankin, muutamaa ohimenevää viittausta lukuun ottamatta kaikki kirjassa käsitellyt teoreetikot ovat miehiä). Nimikkolukunsa saavat Johan Huizinga, Karl Marx, Émile Durkheim, Max Weber, Georg Simmel ja Erving Goffman. Ensimmäinen luku esittelee paitsi Huizingaa myös myöhempää leikin tutkimusta ja paikantaa Henricksin oman sosiologisen projektin näitä vasten. Huizingaa kuljetetaan kevyesti mukana koko kirjan ajan, ja sosiologien rakennelmia keskustelutetaan hänen näkemyksiään vasten.

Viisi keskimmäistä lukua ovat rakentuneet toisiaan muistuttavalla tavalla niin, että ensin esitellään kyseessä oleva ajattelija aatehistoriallisessa kontekstissaan, seuraavaksi kartoitetaan hänen ajattelunsa kytköksiä leikkiin ja lopuksi

nostetaan esille joitakin myöhempiä sosiologisen ajattelun virtauksia. Kirjoittaja konkretisoi teorioita ja ajattelutapoja useimmiten urheilun kontekstissa, mikä heijastelee hänen taustaansa urheilun sosiologina. Esitän seuraavassa tiiviin ja pelkistetyn kuvan lukujen keskeisestä sisällöstä.

Karl Marxin ajattelu kytkeytyy leikin ja luovuuden teemaan erityisesti varhaisvaiheen kirjoitusten, lähinnä *Taloudellis-filosofisten käsikirjoitusten* 1844 (1972/1932) kautta. Ihminen on Marxille luontaisesti käsityöläinen, homo faber, joka työllään paitsi muokkaa ympäristöään ja pitää elämää yllä, myös toteuttaa ja ilmaisee itseään. Käsityön tekeminen on maailman rajojen ja samalla omien rajojen koettelua, ja nähdessään työnsä konkreettiset seuraukset ihminen oppii sekä maailmasta että itsestään. Tällainen käsityö on lähellä leikin kokeilullisuutta, luovuutta ja ilmaisullisuutta. Kapitalistinen palkkatyö 1800-luvun tehtaassa on tietenkin tällaisen käsityöläisyyden irvikuva, jonka tragedia on työn tulosten katoaminen työläisen silmistä ja hallinnasta. Tehdastyö ei ole palkitsevaa samalla tavalla kuin käsityö, vaan vieraantunutta ja lannistettua. Marxin utopian ja poliittisen ohjelman tähtäimessä oli vieraantumattoman, luovan työn mahdollistaminen kaikille, ei vain pienelle etuoikeutettujen joukolla.

Etsiessään leikkiainesta arkaaisista kulttuureista Huizinga käsittelee moninaisesti uskonnollisuutta, kulttia, rituaalia ja pyhää. Tematiikka on hyvin lähellä Émile Durkheimin uskontososiologiaa teoksessa *Uskontoelämän alkeismuodot* (1980/1912), jossa hän tekee kuuluisan erottelunsa pyhään ja profaaniin. Durkheimin käsityksen mukaan ihminen on olemukseltaan kahtalainen. Yhtäältä hän on muiden eläinten tapaan ruumiillinen olento tiettyine tarpeineen ja arkipäiväisine askareineen. Toisaalta hän on perustavanlaatuisesti riippuvainen sosiaalisesta ympäristöstään, joka tarjoaa hänelle maailmankatsomuksen ja moraliin, "sielun". Kollektiivisella tasolla sama jako näkyy profaaniin ja ohikiitävänä arkipäivänä sekä sosiaalisia siteitä juhlivana ja vahvistavana pyhän tasona, joka sulkeutuu rituaalisesti "taikapiiiriin" erottautuakseen arkielämästä, kuten tapahtuu vaikkapa uskonnollisissa menoissa tai suurissa urheilutapahtumissa.

Max Weberin tuotannon läpileikkaavana teemana on länsimainen rationalisoituminen suurena historiallisena kehityskulkuna, jonka myötä esimerkiksi valtionhallinnosta, taloudesta, oikeudesta ja tieteestä on tullut aiempaa enemmän

järjestelmällistä, laskennallista, sääntöperäistä, ennustettavaa ja persoonatonta. Vaikka tällainen rationalisoituminen tuo mukanaan tehokkuutta ja vaikeuttavaa monia mielivallan muotoja, Weber suhtautuu siihen kaksijakoisesti. Hän puhuu lumouksen haihtumisesta (engl. disenchantment, saks. Entzauberung), joka tarkoittaa erilaisten mystisten ja taianomaisten aineiden ja uskomusten hälvenemistä. Äärimmilleen vietyinä rationalisoituminen ja lumouksen katoaminen uhkaavat johtaa jäykkään, teknokraattiseen ja epäinhimilliseen tulevaisuuteen, jota Weber kuuluisasti luonnehti byrokratian teräksenlujaksi koteloksi. Tällainen makrotason rationalisoituminen ei ensi näkemältä liity kovin tiiviisti leikin teemaan, mutta se kuitenkin liittyy niihin yhteiskunnallisiin olosuhteisiin, jossa leikki ja leikillisuus voivat toteutua. Myös Huizingalla on samansuuntaisia, joskin kehittymättömämpiä ajatuksia, kun hän *Homo Ludensin* lopussa käsittelee leikinomaisuuden katoamista moderneissa yhteiskunnissa. Weber käsittelee myös uskonnon ja esimerkiksi musiikin rationalisoitumista, ja Henricks tekeekin kirjassa weberiläisiä huomioita inhimillisen ilmaisun ja leikin rationalisoitumisesta.

Georg Simmelin kytkeminen leikin teoriaan on suoraviivaisempaa kuin esimerkiksi Marxin ja Weberin. Simmel ei rakenna kokonaisvaltaisia teoreettisia rakennelmia klassikkokollegojensa tapaan, vaan hänen tyyliinsä on ennen kaikkea esseistinen, jopa kaunokirjallinen. Tässä mielessä hän muistuttaa Huizingaa. Esseissään Simmel käsittelee esimerkiksi flirttiä tai keimailua eräänlaisena leikin (tai kiusaleikin) muotona. Keimailun lisäksi myös seurallisuus, johon ei liity ulkoisia päämääriä vaan jonka tarkoituksena on onnistunut ja sujuva yhdessäolo, on hänen mukaansa erityinen leikkimuoto sovinnaisuussääntöineen. Huizingan tapaan Simmel pitää oikeastaan myös yhteiskuntaelämää ja -järjestystä laajemmassa muodossaan "leikittynä" todellisuutena, joka säilyy ainoastaan osallistujien kollektiivisen myötäsukaisuuden kautta. Sosiaalisista muodoista ja tyypeistä kiinnostuneelle Simmelille leikki näyttyy aina jonkin muodon tunnistamisena ja siihen vapaaehtoisesti asettumisena. Leikkimällä tutkitaan ja koetellaan erilaisia sosiaalisuuden muotoja, kuten kilpailua ja yhteistyötä. Leikkiin ryhtyminen on myös aina rooliin asettumista ja sellaisena irrallista arkisesta minästä.

Erving Goffman, joka oli muun muassa Simmelin intellektuaalinen jälkeläinen, piti peliä ja leikkiä esimerkkeinä erityisistä vakiintuneista tulkintakehyksistä, jonka myötä ulkoisesti samanlaiset tilanteet saavat erilaisia merkityksiä. Vakavan arkielämän tulkintakehyksestä käsin esimerkiksi nyrkkitappelu näyttää varsin erilaiselta kuin leikin tai urheilun kehyksestä. Joskus tulkintakehykset tehdään varsin selviksi ja esimerkiksi huumori voidaan merkitä liioittelemalla eleitä ja ilmaisuja. Toisinaan taas nämä erot ovat hyvin hienovaraisia tai tarkoituksella piilotettuja, mikä voi johtaa väärinkäsityksiin. Goffman käsittelee pelejä vuorovaikutustilanteina, joita ohjaavat pelin formaalien sääntöjen lisäksi eräänlainen sosiaalinen metapeli ja siihen kuuluvat sovinnaisuuden säännöt. Pelit rajautuvat periaatteessa erilleen ulkomaailmasta, mutta tämä raja vuotaa molempiin suuntiin, ja metapelin yhtenä tarkoituksena on säännellä tätä vuotoa ja vuorovaikutusta. Saako johtajaa taklata työpaikan jalkapallo-ottelussa samalla tavalla kuin muita? Mitä tehdään kun joku ulkopuolinen tekijä häiritsee peliä? Mitä tehdä kun joku näyttää pelaavan pokeria suuremmilla summilla kuin mihin hänellä olisi varaa? Todelliset pelitilanteet sisältävät aina näiden kaltaisia metatason kysymyksiä.

Viimeinen luku on kirjan paras ja omaperäisin. Siinä kirjoittaja muotoilee käsiteltyjen teoreetikkojen pohjalta leikin teoriaa, mikä tapahtuu suhteuttamalla se lähikäsitteisiin, tässä tapauksessa työhön, rituaaliin ja seurallisuuteen.

Kun leikkiä tarkastellaan yksilön orientaationa, se on ensinnäkin aktiivista ja muutokseen tähtäävää toimintaa ja toiseksi itsetarkoituksellista niin, että sen merkitys muodostuu pitkälti toiminnan sisällä. Luovassa työssä on samanlainen muutosorientaatio, mutta sillä on toiminnan ulkoinen tarkoitus, se on instrumentaalista. Leikin kanssa samalla tavalla itsetarkoituksellista on seurallisuus, mutta se taas ei tähtää niinkään muutokseen ja hallintaan, vaan suhteiden ylläpitämiseen ja vahvistamiseen. Siinä missä leikki ja työ ovat aktiivisia toimia suhteessa ulkoisiin olosuhteisiin, seurallisuudessa ja myös rituaalissa ennemminkin sopeudutaan ja sulaudutaan johonkin suurempaan kokonaisuuteen. Toisaalta siinä missä työ ja rituaali valmistautuvat johonkin tulevaan, leikin ja seurallisuuden tärkein tavoite on usein vain ajanviete ja hauskanpito.

Henricks tekee hieman hämmentävällä tavalla vielä toisenkin analyysin samoista käsitteistä, mutta tarkastelee niitä nyt subjektiivisten orientaatioiden sijaan objektiivisina vuorovaikutuksen muotoina. Sellaisena leikki on ensinnäkin ennustamatonta (samoin kuin seurallisuus) ja toiseksi vastakkainasetteluun perustuvaa (samoin kuin työ). Leikistä poiketen työ ja rituaali ovat muodoltaan varsin ennustettavia ja järjestyneitä. Rituaali ja seurallisuus taas perustuvat vastakkainasettelun sijaan liittymiselle ja yhteisyydelle.

Näin synteesiluvun pääsisältö tiivistyy kahteen nelikenttään, joista toinen tarkastelee leikkiä subjektiivisena orientaationa ja toinen vuorovaikutuksen muotona. Kirjoittaja huomauttaa asianmukaisesti, että hän puhuu ideaaliteypeistä, ja että todellisuudessa muodot sekoittuvat toisiinsa. Leikki voi saada työn, seurallisuuden tai rituaalin piirteitä ja päinvastoin. Tässä yhteydessä Henricks käsittelee lyhyesti institutionalisoitunutta leikkiä, eli pelaamista, ja pelin teoriaa.

Henricksin teoksen suurin ansio on klassisen sosiologian ja Huizingan asettaminen vuoropuheluun keskenään. Samalla se on suhteellisen helposti lähestyttävä johdatus mainittuihin klassikoihin. Lopun käsite-erottelu on terveellinen menetelmä leikin tutkijalle, joka helposti näkee leikkiä kaikkialla. Henricksin tarkoituksena on osoittaa, että kaikki rajattu, keskittynyt ja palkitseva toiminta ei ole leikkiä. Hänen nelikenttiensä akselit eivät ole erityisen hyvin määriteltyjä, mikä on toki sosiologiassa harmillisen tavallista. Nähtäväksi jää, saako hänen analyysinsä tuulta alleen, sillä käsitteanalyysin arvo näkyy lopulta vasta käytössä.

Jos Henricksin tavoitteena on luoda siltaa sosiologian ja leikin tutkimuksen välille, on hieman omituista, ettei hän käsittele laajemmin Roger Caillois'ta jolla oli hyvin samansuuntaiset tavoitteet. Vielä kummallisempaa nykyaikaiselta kirjalta on digitaalisten pelien ja leikin muotojen täydellinen sivuuttaminen. Sen voi olettaa johtuvan yhtäältä Henricksin taustasta urheilun sosiologina ja toisaalta siitä, että TASP:n edustama leikin tutkimus ja DiGRAn edustama pelitutkimus eivät aina ole tietoisia toistensa piirissä tehdystä työstä.