

Kasuaalista kilpailulliseksi: Tutkijan autoetnografinen reflektio Mölkyn MM-kilpailuista 2018

Katsaus

Katriina Heljakka
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tämä katsaus käsittelee vuonna 2018 Porissa järjestettyjä Mölkyn maailmanmestaruuskilpailuita. Mölkky on suomalainen, puusta valmistettu ulkopeli, jonka ympärillä on järjestetty kilpailutoimintaa 1990-luvulta alkaen. Katsauksessa pohditaan kilpailullistumisen ja urheilullistumisen vaikutuksia perinteisesti kasuaalisena ymmärretyn pihapelin kilpailutilanteessa muuttuvaan pelaajakokemukseen. MM-kilpailuihin osallistuneen kirjoittajan lähestymistapa on autoetnografinen reflektio.

Avainsanat: kilpapelaaaminen, Mölkky, pelillistyminen, ulkopeli, urheilullistuminen

Abstract

This review focuses on the World Championship Tournament of Mölkky organized in Pori in 2018. Mölkky is a Finnish outdoor game, made out of wood. Mölkky has been played in competitions since the 1990s. The author, who competed in the tournament herself, uses autoethnographic reflection in exploring how competitiveness and sportification of the outdoor game traditionally considered to convey a casual experience change when the game is played as a competitive sport.

Keywords: competitive gaming, Mölkky, gamification, outdoor game, sportification

Kuuma kesä 2018 on kulunut kapulanheittoa juurikaan harjoittelematta. Mölkyn MM-kilpailuun on kolmesta pariskunnasta koostuva kuusihenkinen joukkueemme valmentautunut rennolla asenteella, muun muassa hiekkarannalla vietetyn piknikin ohessa kapulanheittoon tuntumaa ottaen. Joukkueellemme on keksitty nimi – Married to Mölkky – mutta pelistrategioita ei ole kummemmin ennen kisoja mietitty. Joukkueen jäsenet edustavat kaikki leikkimielellä Mölkkyä lähestyviä pihapelaajia, jotka osaavat pelin säännöt pääpiirteittään. Peliä on kunkin taholta pelattu perinteisesti mökkeilyyn liittyvänä ajanvietteenä, eikä kukaan ole tätä ennen osallistunut Mölkyn pelaamiseen kilpailullisessa mielessä urheilullistetun tapahtuman yhteydessä.

Mölkky on suomalainen, puusta valmistettu ulkopeli, jonka kaupallistetun version kehitti 1990-luvun puolivälissä lahtelainen Tuoterengas. Tämä katsaus käsittelee Mölkyn kehityskaarta kasuaalista pihapelistä urheilullistetuksi kilpailulajiksi ja avaa sen maailmanmestaruuskilpailuihin liittyvää pelaajakokemusta autoetnografisen reflektion kautta. Katsauksen toissijaisina tutkimuslähteinä toimivat Mölkystä julkaistut sanomalehtiartikkelit etenkin sen kilpapelamiseen liittyen.

Kirjoittajan positiot pelikentällä: Pelaaja, kilpailija ja tutkija

Kilpailuviikonlopun lähestyessä jännitys nousee pintaan: Vastustajajoukkueet on arvottu ja tulemme ennakkotietojen mukaan pelaamaan muun muassa kovatasoisena mölkynpelaajina pidettyä etelä-

eurooppalaista joukkuetta vastaan. Säilyykö Suomen maine voitokkaana Mölkky-kansana oman joukkueemme käsissä?

”Pelaamisen tilat, paikat ja tilanteet ovat keskeisessä roolissa pelaamisen merkitysten ja muotojen rakentumisessa”, kirjoittaa mediaurheilua tutkinut Riikka Turtiainen (2012, 32). Mölkyn MM-kilpailut järjestettiin kuluneena vuonna kirjoittajan kotikaupungissa Porissa. Kilpailu tarjosi lelu- ja leikintutkijana profiloituneelle tutkijalle mahdollisuuden osallistua urheilullistettuun pelitapahtumaan monessa roolissa; Mölkyn pelaajana, MM-kilpailun osallistujana ja omakohtaista pelikokemusta tarkastelevana tutkijana. Kirjoittajan eri positiot Porin pelikentällä loivat näin lähtöasetelman Mölkyn MM-kilpailun 2018 monipuoliselle tarkastelulle.

Tässä katsauksessa hyödynnetään autoetnografista tutkimusmenetelmää. Autoetnografisessa tutkimuksessa keskiöön nousee tutkijan omien henkilökohtaisten kokemusten tulkinta ja kriittinen erittely. Tutkija on itse tarkastelemaisensa ilmiön ohella tutkimuksen kohde ja tutkimustiedon tuottaja. Katsauksessa korostuu näin ollen kirjoittajan henkilökohtainen lähestymistapa tutkittavaan aiheeseen ja siten yksittäistä toimijaa ympäröivään yleiseen ja ympäröivään yhteiskuntaan (ks. esim. Ellis & Bochner 2000).

Mölkyn tuotenimi ja valmistusoikeudet siirtyivät vuonna 2016 porilaiselle pelitalo Tactic Gamesille. Kyseessä on kirjoittajan perheen omistama yritys. Autoetnografinen reflektio edellyttää kirjoittajan yrittäjätaustan huomioimisen Mölkkyyn liittyen, eikä sen mahdollista vaikutusta henkilökohdaiseen kokemukseen voi näin ollen poissulkea kokonaan. Toimiessaan päätoimisesti tutkijana, ei kirjoittaja kuitenkaan ole osallistunut Mölkkyyn tai sen MM-kilpailun järjestämiseen liittyviin työtehtäviin ja pyrkiikin tuomaan esil-



Kuva 1. Kilpailutilanne Mölkyn MM-kilpailuista Porissa 2018. Kuva Tactic Games.

le omat positionsa pelaajana, kilpailijana ja tutkijana MM-kilpailukokemuksen introspektiivisen, eli itseensä kohdistuvan tarkastelun kautta. Tämän tarkastelun fokus on kolmijakoinen ja sitä määrittää 1) *pelaajan* ymmärrys Mölkyn kulttuurisen aseman muutoksesta, 2) *kilpailijan* käsitys Mölkyn pelaamisen luonteen muuttumisesta henkilökohtaisen kokemuksen määrittämänä ja 3) *tutkijan* pohdinta Mölkyn urheilullistumisesta MM-kilpailuun liittyvän osallistumisen ja kilpailuista kirjoitettujen sanomalehtiartikkelien valossa.

Kirjoituksessa keskitytään pohtimaan Mölkkyyn yhdistyvää pelaajakokemusta näiden rinnakkaisten näkökulmien kautta, tarkastellen samalla urheilullistumista erilaisiin vapaa-ajan toimintoihin liittyvänä ilmiönä. Urheilullistuminen (*sportification*) mielletään katsauksessa pelillistymiskehitykseen rinnastettavaksi kulttuuriseksi suuntaukseksi, jossa kehityssuunta on samankaltainen: siinä missä pelillistäminen tähtää pelillisten ja siten leikin tavoitteellisempien elementtien sisällyttämistä pelinulkopuolisiin toiminnan alueisiin kuten työelämään, viitataan urheilullistumisella esimerkiksi perinteisesti vapaamuotoisempana ymmärretyn, kuten kasuaalin pelaamisen muuttumiseen organisoituun ja institutionalisoituun urheilulajiin verrattavaksi toiminnaksi.

“Palikkatason seurapelistä” suomalaiseksi vientituotteeksi

Mölkky muistuttaa idealtaan ja välineiltään perinnepeleä Kyykkää, jota on muistitietojen mukaan pelattu jo sota-ajan Karjalassa. “Kyykän kaltainen peli oli tuttu myös Aleksis Kiven seitsemälle veljekselle, jotka löivät lystiksensä ‘kiekkoa’ ” (Keskinen 2018). Romaanissa pihapeliä kuvaillaan seuraavasti: “Hikipäin he mäikäyttelivät, edestakaisin lenteli kiekko heidän välillensä, ja kauas kuului kova meno ja paukkinä”. Möl-

kyn erottaa Kyykkä-pelistä pelivälineiden koko ja vähemmän fyysisiä ponnisteluja vaativa pelitapa.

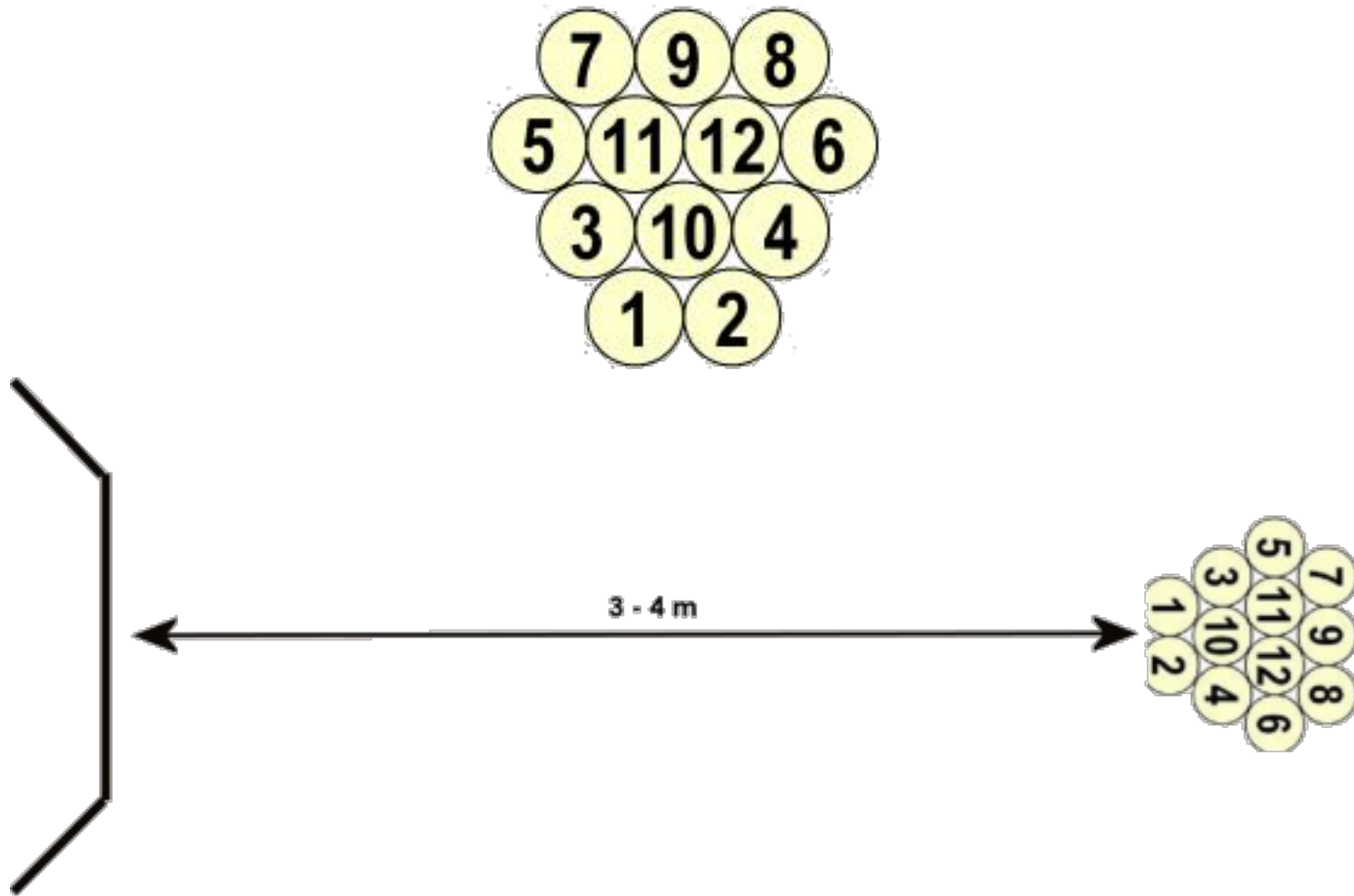
Mölkyn tavaramerkki rekisteröitiin 30.11.1998. Elävä perintö -sivustolla Mölkkyä kuvaillaan jokaisen suomalaisen tuntemaksi seurapeliksi, joka on 1990-luvulta alkaen noussut ‘jokaisen kesämökin varusteeksi’ (ks. Mölkky-pelin pelaaminen). Mölkyn kulttuurinen status Suomessa on saanut myös Opetus- ja kulttuuriministeriön tunnustuksen: Vuonna 2017 Mölkyn pelaaminen valittiin mukaan Museoviraston Elävän perinteen kansalliseen luetteloon, jossa se edustaa aineetonta kulttuuriperintöä.¹

Mölkkyä pelataan “vapaamuotoisesti” ympäri maan, mutta pelin ympärille on kehittynyt lisäksi organisoitua toimintaa. Vuonna 2000 Tuoterengas, Etelä-Hämeen Nuorisoseurojen Liitto ja Lahden Kortteliliiga perustivat Suomen Mölkkyliitto ry:n pelin ja pelikulttuurin kaikenlaiseksi edistämiseksi. Suomessa aktiivisia Mölkky-yhdistyksiä toimii nykyään 21 ja viisi kansainvälistä lajiliittoa (ks. Mölkkyliitto). Mölkky on myös yksi harvoista suomalaislähtöisistä ulkopeleistä, joita pelataan kansainvälisesti. Noin 90 prosenttia Porissa valmistetuista Mölkky-peleistä menee vientiin ja pelin suurin vientimaa on Ranska (Tuomi 2017).

Kehityskaari kasuaalista kilpailulliseen pelikokemukseen

Saavun elokuisena lauantaina puolisoni kanssa Porin urheilukeskukseen, jossa Mölkyn MM-kilpailu 2018 käydään. Taphtuman on määrä alkaa noin

¹Ks. “Mölkky-pelin pelaaminen”, lähteessä Aineeton kulttuuriperintö.fi https://wiki.aineetonkulttuuriperinto.fi/wiki/M%C3%B6lkky-pelin_pelaaminen



Kuvio 1. Mölkky koostuu kahdestatoista numeroidusta puukeilasta tai 'mölkystä', joita pyritään kaatamaan heittokapulalla. 'Pakka' tehdään 3–4 metrin päähän heittopaikasta. Heittoaluetta rajoittaa 'mölkkykaari' tai lyhyemmin 'mölkkaari'.



Kuva 2. Heittokapula osuu mölkkyihin. Kuva Tactic Games.

tunnin kuluttua. Liput liehuvat, suurikokoisista kaiuttimista kuuluu englanninkielistä pop-musiikkia. Säätila suosii – sadekuurojen riski on olemassa, mutta nyt syyskesä näyttäytyy aurinkoisena, joskin hieman tuulisena. Silminnähdessä iloiset Mölkyn pelaajat ovat kansoittaneet urheilukentän. Kilpailijajoukkueet näyttäisivät virittäytyneen festivaalinomaiseen tunnelmaan – siellä täällä näkyy samanlaisiin asuihin pukeutuneita pelaajaryhmiä harjoittelemassa heittoa mukanaan tuomiensa omien Mölkky-pelien avulla. Myös oma joukkueemme valmistautuu kilpailuun kokoontumalla viime hetken neuvonpitoon anniskelupisteelle ja kiinnittämällä kilpailijoiden tunnuksina toimivat nimilaput selkään. Vähäinen harjoittelu ja strategioiden hiominen mietityttää. Miten kasuaalien pelaajien tulee käymään kilpailutilanteen koittaessa?

Pelit voidaan nähdä interaktiivisen median muotona, joilla on useita käyttötapoja ja yleisöjä (Turtiainen 2012, 33). Vuonna 2008 ilmestyneessä, Suomen Hampurin pääkonsulaatin julkaisemassa kirjoituksessa Mölkkyyn viitattiin leikkimielisesti ”palikkatason seurapelinä”.² Tässä katsauksessa keskeisiksi käsitteiksi nousee seurapeleihin liitetty kasuaalisuuden käsite, jota eritellään suhteessa Mölkkyyn pelinä ja pelaajan siihen liittämänä ”rentona” peliin liitettynä kokemuksellisuutena.

Mölkkyä kuvataan Tactic Gamesin (2018) verkkosivuilla peliksi, joka ei vaadi hyvää fyysistä kuntoa tai voimaa, vaan

²Ks. ”Palikkatason seurapeli” Uutiset, 15.7.2008, Suomen pääkonsulaatti, Hampuri lähteessä <http://www.finnland.de/public/default.aspx?contentid=133828&nodeid=37052>

”vain halun pitää hauskaa”. Satakunnan Kansa -lehdessä julkaistussa, Mölkyn pelaamista käsittelevässä jutussa haastateltu ranskalaispelaaja kuvaa Mölkkyä petankkiin verrattuna ”ystävällisemmäksi” peliksi, vaikka sitä voidaan pelata samalla pelikentällä (Varjonen 2018a):

Mölkky ei ole sidonnainen tiettyyn maahan tai kulttuuriin, joten sitä on helppo levittää ympäri maailman ja eri lähtökohdista olevat ihmiset ovat siitä yhtä lailla kiinnostuneita. Lisäksi laji sopii sekä lapsille että vanhuksille, joten rajoittavia tekijöitä ei ole (ks. Mölkky-pelin pelaaminen).

Pelitutkija Annakaisa Kultima (2009) on määritellyt kasuaalisen pelaamisen sisältävän seuraavia arvottavia piirteitä: kasuaalinen peli on hyväksyttävä (*acceptable*), saavutettava (*accessible*), sitä määrittää yksinkertaisuus (*simplicity*) ja se on joustava (*flexible*). Kasuaaleiksi luokiteltavien pelien piirteiden luetteloon voi myös listata pelin sisältämän onnen ja taktikoinnin oikean suhteen pelikokemusta määrittävinä tekijöinä, kuten Mölkkyssä; ”vaadittavan taidon lisäksi tuurilla on aina osuutensa lopputulokseen” (ks. Mölkky-pelin pelaaminen).

Peli täyttää Kultiman listaamat kasuaalille pelille tyypilliset arvot: Mölkky soveltuu monenikäisille, sillä pelistä on tuotetistettu Original Mölkyn ohella myös lapsen käteen soveltuva, pienempi ja kevyempi versio. Mölkky on saavutettava, sillä pelin aitoa versiota myydään ympäri Suomen ja lähes kahdeksassakymmenessä muussa maassa. Peli on yksinkertainen ja helppo omaksua. Mölkkyssä heittotyyli on vapaa. Kyseessä on siis joustava peli, joka tarjoaa myös mahdollisuuden helpottaa pelaamista esimerkiksi heittopaikan ja pakan välillä.

Karsintapelit alkavat. Kaksi ensimmäistä peliä käydään suomalaisten vastustajien kanssa. Heittovuorot löytävät nopeasti rytminsä ja eri osallistujien vahvuudet käyvät selville: Yksi on hyvä hajottamaan keilojen alkuasetelman napakalla heitollaan, toiset heittävät tarpeeksi pitkälle. Löydän myös nopeasti oman vahvuusalueeni ja yllätän samalla itsenikin – pystyn keskittymään kovissa paikoissa ja saan tarkkoja osumia tilanteissa, joissa tietyt keilat on saatava kaatumaan. Joukkueemme antaa minulle lempinimen ”Mölkky-Sniper”. Jokainen osuma palkitsee, mutta epätodennäköisimmin kohteeseensa osuvat heitot palkitsevat pelaajan erityisesti. Kun kauas heittäjästä kimmonneet mölkyt sinkoavat maahan ja tuovat pisteitä joukkueelle, on tuloksena yhteisöllinen hurmos.

Pelaamiseen on perinteisesti liitetty säännöt ja tavoitteellisuus, kuin myös avoimelle leikille vieras kilpailullisuus. Pelillistymiskehityksellä tarkoitetaan peleistä tuttujen elementtien viemistä pelimaailmojen ulkopuolisiin konteksteihin (esim. Deterding ym. 2011). Pelillistyminen osana kulttuurin laajempaa leikillistymiskehitystä on merkinnyt perinteisesti leikillisinä ymmärrettyjen toimintojen siirtämistä esimerkiksi työelämään ja leikin ulkopuolisiin vapaa-ajantoimintoihin, kuten erilaisiin kulttuurielämyksiin, esimerkkinä museoiden tarjoamiin palveluihin ja tapahtumiin liittyvät toiminnot.

Pelillistyminen tuo mukanaan korostuneen kilpailullisuuden työ- ja vapaa-ajan kulttuurien alueille. Keskeistä työelämän pelillistymiselle on kilpailullistumisen lisäksi suorituksen tarkka seuraaminen ja paremmuusjärjestykseen asettaminen. Suorituksia seurataan ja mitataan peleistä tuttujen mekaniikkojen avulla ja palkitsemisjärjestelmät rakentuvat pelinkaltaisen toiminnan myötä jäsentyvistä työstä ansaittaville

pisteille ja sijoituksille. Pelillistymisellä säädellään myös osallistujien välistä vuorovaikutusta ja dynamiikkaa. Osallistamisen lisäksi pelit kysyvät usein ryhmätyötaitoja ja suoritusten optimoimista. Työelämän ohella myös itse leikki pelillistyy (Heljakka 2015).

Miten pelillistyminen vaikuttaa peleihin itseensä? Kulttuurin leikillistymiskehityksen toista pelaamiseen itseensä kytkeytyvää suuntaa voisi ajatella edustavan kasuaali pelaaminen, jossa keskeiseksi muodostuu leikkisänä lähestytty pelitapahduma itsessään, ei sen tavoitteellinen voittaminen. Esimerkiksi pallo on paitsi peli- ja urheiluväline, myös yksi kulttuurisessa mielessä vanhimista tunnistetuista leikkivälineistä. Jalkapallollakin voi ”pelailla” pelaamatta kilpailuhenkisesti. Tällöin maalien tekoa tärkeämpää on mahdollisesti pelivälineen taidokas hallinta ja peliä edistävät kokeilevat ratkaisut tai pelkkä nautinnollinen potkiminen. Julkisessa kilpailutilanteessa näin ei kuitenkaan yleisesti ole tapana toimia pelivälineen kanssa. Pelejä pelataan taktikoiden mutta aina menestys eli voittotavoite mielessä.

Mikä erottaa alun perin leikkisän kesämökkipelin, kuten Mölkyn, sen vakavammasta, julkisesti pelatusta ja tavoitteellisesta versiosta? Miten kasuaalinen pelaaminen voi muuttaa luonnettaan pelin *institutionalisoituessa* – tullessaan tiiviimin osaksi kulttuurisesti jäsenneiltyä toimintaa kuten pelin ympärille järjestettyjä tapahtumia ja kulttuurisen statuksen muotoutumista pelailusta eläväksi kulttuuriperinnöksi luokiteltavaksi aineettomaksi kulttuuriksi? Yksi selittävä tekijä voi olla pelin *urheilullistuminen* ja sitä myötä *kilpailullistuminen*. Toisaalta Mölkyn pelillistymisen voisi ajatella seuraavan pelaamista jäsentävien virallisten sääntöjen entistä tarkemmasta julkisesta huomioinnista ja kunnioittamisesta. Kilpailutasolla pelattavan Mölkynkin sääntöjä on Ylen uutisten mukaan tarkennettu vuonna 2013 järjestettyjen MM-kilpailujen

yhteydessä, ”vilunkipelien” välttämiseksi (Meeri 2013).

Mölkyn virallisista säännöistä vastaa Mölkkyliitto, joka koordinoi ja valvoo Mölkkyyn liittyvä kilpailutoimintaa. Mölkkyssä kilpaillaan useissa eri sarjoissa eri puolilla maailmaa niin ulkokentillä kuin hallimestaruuksistakin. ”Mölkky-kisojen alkutaival alkoi vuonna 1995 kun Lahden Tanhuujien kansantanssiryhmä Koukkurinki ja kansanmusiikkiryhmä Pulska osallistuivat Kaustisen Kansanmusiikkijuhlille.” Alkuvuosina kisat järjesti Etelä-Hämeen nuorisoseurojen liitto (Keskinen 2018).

Mölkkyssä järjestetään vuosittain SM-, EM- ja MM-kilpailut. SM-kilpailuja on järjestetty Suomessa vuodesta 1997 ja MM-Mölkkyä pelataan Suomessa joka kolmas vuosi. Mölkkyä on pelattu Suomessa myös maaottelutasolla Viroa vastaan vuodesta 2010.

Satakunnan Kansan haastatteleman Mölkyn MM-kilpailuihin 2018 saapuneen ranskalaisjoukkueen mukaan esimerkiksi petankki nähdään kilpailullisena ja siksi vakavana pelinä (Varjonen 2018a). Mölkkyssä taas nähdään haastateltujen mukaan enemmän petankkiin aikoinaan kuulunutta yhteisöllisyyttä. Pelissä ei toisin sanoen ”ole aina niin tärkeää, kumpi voittaa” (Varjonen 2018a). Mölkyn ympärille rakentuneen kansainvälisen kilpailutoiminnan kasvaessa pelin luonne näyttää jossain mielin kuitenkin muuttuneen ainakin suomalaisten pelaajien mielessä: ”Minä pidin alkuaan mölkyn yhteisöllisyydestä. Se ei ole enää niin keskeinen elementti. Huomaa, että täälläkin on joukkueita, jotka pelaavat vain voittaakseen”, toteaa haastattelussa yksi pitkään Mölkkyä pelannut MM- 2018-kilpailija (Varjonen 2018b).

Pihapelin urheilullistuminen: Kapulanheittoa tosimelellä ja katsojia varten

”Onko pärekorin heitto urheilua? Kysymys on turha. Jos kerran pidetään MM-kisat, noudatetaan sääntöjä, laaditaan tulos- ja palkintoluettelot, niin vastaus on kyllä. Se on myös urheilua aidommiltaan, sillä se ei ole asusteriippuvainen, se ei ole ikärajoitteinen, se ei ole tyyppi- tai tyyliiriippuvainen. Toki on myönnettävä, että heittolajien taitajat ovat etulyöntiasemassa leveän syliotteen, hyvän vartalonkierron ja nopean heittokäden omaavina” (Koskela 2018).

MSL-Tampereen Pärekorinheittajaoston puheenjohtaja Jouni Koskela kirjoittaa Satakunnan Viikko -lehdessä Porin-päivän traditioihin liittyvistä pärekorinheittokisoista urheiluna. Kilpailun järjestäminen, sääntöjen noudattaminen ja tulos- ja palkintoluetteloiden laatiminen mahdollistavat kirjoittajan mukaan pelaamisen tarkastelun urheilullisena toimintana.

Mölkky on kansainvälinen kilpaurheilulaji: Porissa elokuussa 2018 pelatuissa MM-kilpailuissa oli mukana 192 joukkuetta ja neljätoista maata pelaajineen Suomesta, Ranskasta, Virossa, Tshekistä, Saksasta, Japanista, Turkista, Puolasta ja Englannista. Yksittäisiä pelaajia kilpailuihin osallistui lisäksi Ruotsista, Norjasta, Tanskasta, Yhdysvalloista ja Belgiasta.

Riikka Turtiaisen mukaan urheilu itsessään on sääntöjen mukaista kilpailua ja monet urheilulajit, kuten jalkapallo mielletään peleiksi (Turtiainen 2012, 33). Urheilullistuminen on viime vuosien aikana noussut pelitutkijoita kiinnostavaksi ilmiöksi lähinnä elektroniseen urheiluun (eSports) liittyen (Witkowski 2012; Ferrari 2013; Turtiainen ym. 2018). Mora ja



Kuva 3. Pelaajan jalka ei saa koskettaa 'mölkkaarta' suorituksen aikana. Kuva Tactic Games.

Héas (2003) ovat Turtiaisen ja kumppaneiden (2018, 3) mukaan kuvailleet urheilullistumista (*sportification*) prosessina, jossa vapaa-ajantoiminta saa urheilulajin statuksen. Urheilu taas voidaan nähdä epämuodollisena, organisoituna tai järjestäytyneenä (Eitzen & Sage 2008; Witkowski 2012).

Heittotilannetta vahtii tuomari ja joukkueen kilpailuhengen laadusta riippuen lisäksi kilpailevan joukkueen osallistujat. Myös MM-kilpailua katsomaan saapunutta yleisöä partioi pelipaikoilla. Yleisön läsnäolo tuo oman mausteensa kilpailukokemukseen, sillä niin onnistumista kuin epäonnistumistakin todistaa peliin katsojana ja siihen yleisönä osallistuva toimija.

Urheilullistuneen ulkopelitapahtuman tarkastelu sisältää julkiselle kilpailulle väistämättömän urheilija-yleisö vastaparin tarkastelun. Pelaaja on Molkynkin kilpaversiossa sekä perinne- ja pihapelikontekstistaan tutun pelin parissa urheileva yksittäinen henkilö että joukkueurheilija, joka tekee julkisesti seuratun ja arvioidun suorituksen. Kilpailijan lisäksi on hän samalla yksi yleisön viihteeksi rakennetun tapahtuman toimijoista – katsomisen ja arvioinnin kohde. Pelaamisessa vakavuus kasvaa riskinoton myötä – pelaamiseen sisältyy aina häviämisen mahdollisuus.

Kovatasoisen joukkueen pelatessa meitä vastaan olemme edelleen hämmentävän tasaväkisiä harjoittelemattomuudesta huolimatta, kunnes kengänkärkeni koskettaa huomaamattani pelialuetta rajaavaa

mölkkykaarta, ja vastustajajoukkue puuttuu heittoon, joka hylätään.³ Pistesaldomme tipahtaa tuomarin päätöksellä puoleen. Tyrmistyn vahingossa tehdyn virheliikkeen aiheuttamasta ratkaisevasta käänteestä. Aiemmin päivällä pelatut, huolettoman rennot ottelut ovat jääneet taa. Häviämme pelin kovaa joukkuetta vastaan, jonka kukistamista olimme lupaavasti lähestyneet. Olimme ylittäneet itsemme kilpailijoina, mutta juuri pelin kilpailullisen luonteen tuoma ehdottomuus onnistui yllättämään kasuaalin pihapelaajan.

Urheilun, taiteen ja estetiikan suhdetta väitöskirjassaan tarkastellut Matti Tainio toteaa päivittäisen urheilun ja taiteentekemisen samankaltaisina, siinä missä huippu-urheilu ja valmiit taideteokset muistuttavat vakavuudeltaan toisiaan (Tainio 2015, 195). Tainio kirjoittaa Kreftin liittävän myös leikin urheiluun, mutta sen miten leikkisyyden ja vakavuuden teemat vaihtelevat ilmenee verrattaessa kilpailijaa katsojaan: katsojalle urheilun seuraaminen voi olla leikkiä, urheilijalle suoritus yhtäaikaa vakava, joskin myös leikkisä asia (ks. Kreft 2012, 227–228, 230–231, Tainio 2015, 195 mukaan).

Niin kilpaurheilussa kuin liikunnallisissa tapahtumissa näyttäisivät yhtä aikaa vuorottelevan niin pelaaminen/pelailu kuin leikkisyys/vakavuus. Näin ollen onkin mahdotonta poissulkea Molkyn kilpailullistetusta pelaajatapahtumasta legitimoiduista, yleisön seuraamista ja osallistumista “urheilujuhlista”, kuten vaikkapa jalkapallo- tai jääkiekkofinaaleista, tuttua festivaalitunnelmaa. Turtiainen ja kumppanit

³Molkyn sääntöjen mukaan heittäjä tai heittokalikka ei saa koskea ‘mölkkäareen’. Jos joukkueella on 37 pistettä tai yli, yliastumisesta tippuu 25 pisteeseen.

(2017) kirjoittavat nykyajan leikillistetyistä juoksutapahtumista post-urheilullisena fyysisenä kulttuurina, jotka tarjoavat osallistujilleen leikkisiä, hauskoja ja jopa karnevaaliin verrattavia liikunnallisia ja yhteisöllisiä elämyksiä. Kilpailullisesta asetelmastaan huolimatta on tämäkin näkökulma edelleen osa Mölkkyä – alkujaan rentoon heittopeliin yhdistyvä ilonpito kurinalaisen pelaamisen tuoksinassa.

Ensimmäinen kilpailupäivä päättyi. Omakohtainen peli-iloni on kisakentällä tapahtuneen kömmähdyksen jäljiltä tiessään. Lohtua tuovat kuitenkin paitsi joukkuetovereiden kiitokset ja kannustukset hyvistä heittosuorituksista, myös seuraavana päivänä jatkuvat pelit: kaikki joukkueet saavat osallistua sunnuntain karsintapeleihin. Kilpailukokemus on siis mahdollista nostaa vielä kokonaan positiivisen puolelle. Silti tunteet ovat automatkan ajan pinnassa: miten leppoisa pelissä voi menettää peli-ilonsa pienestä vastoinkäymisestä?

Lopuksi – Grande finale: leikkisän ja vakavan välimaastossa

Digitaalisten pelien parista tuttu striimausilmiö ja pelaamisen seuraaminen uudenaikaisena, speaktaakkelinomaisena viihteen muotona edustavat kehityssuuntia, jotka vakiinnuttavat asemaansa pelikulttuureissa. Digitaaliset pelit näyttävät urheilullistuvan ja niiden ympärille rakennettujen kilpailutapahtumien ajatellaan kiinnostavan myös yleisöä.

”Perinteisen” tai analogisen pelaamisen katsominen ja seuraaminen yleisönä ei kuitenkaan ole täysin uusi ilmiö: lautapelejä ajatellen on esimerkiksi shakin kilpailullinen pelaaminen ja pelaajien seuraaminen edeltänyt eSports-ilmiötä (Fer-

rari 2013, 5). Mölkkyä muistuttavissa, yleisön seuraamisessa heittopeleissä on Ranskassa televisioituna urheilullistettuna pelinä petankki tehnyt tilaa suomalaiselle ”palikkatason seurapelille”. Mölkky onkin saavuttanut suuren suosion Ranskassa ja oletettavaa on, että pelaamista seuraavat myös erilaiset yleisöt.

Toisen kilpailupäivän koettaessa kadonnut peli-iloinen löytyy uudelleen. Yöllä on satanut, ja lauantain tuuli on laantunut. Pelit jatkuvat tasaväkisinä suomalaisia ja kansainvälisiä joukkueita vastaan – vielä on mahdollisuuksia jatkoon. Joukkueemme viimeinen peli on hyvin tasaväkinen, eikä karsiutumismme lopulta kirvele. Joukkueemme taipaleen MM-mittelössä katkaissut peli oli reilu – se ei kaatunut yksilötason virheisiin tai heittovuorojen kehnon jakamisen vuoksi.

Miten Mölkyn muutos näyttäytyy MM-kilpailuihin kesällä 2018 osallistuneen pelaajan, kilpailijan ja tutkijan näkökulmasta? Yhteenvedona voidaan todeta MM-tasolla kilpailemisen muuttaneen aiemmin kasuaalin pihapelaajan suhdetta peliin tehden siitä tavoitteellisemman henkilökohtaisen kokemuksen myötä. Kilpailijana suhde Mölkkyyn on kasvattanut ymmärrystä pelissä pärjäämisen edellytyksistä ja pelaajan oman kompetenssin tasosta suhteessa kokeneempiin pelaajiin. Tutkijana MM-Mölkyn pohdinta loi mahdollisuuden käsitellä peliä yhtenä esimerkkinä urheilullistumisesta osana leikillistyvän ja pelillistyvän maailman ilmiökenttää. Keskeiset havaintoni kohdistuvat etenkin omakohtaisiin kokemuksiin siitä, mitä MM-tasolla kilpaileminen voi omaan pelielämykseen tuoda niin myönteisessä kuin kielteisessäkin mielessä. Tutkijana ymmärrän katsauksen laatineena paremmin



Kuva 4. Kirjoittajan kisasuoritus. Kuva Mikko Määttä.

myös pitkäaikaisten pelaajien Molkky-suhteissa havainnointia kehityssuuntia pelin luonteen muutoksista sen kasvatessa suosiotaan kansainvälisillä pelikentillä.

Married to Molkky linjaa kollektiivisena yhteenve-tonaan maailmanmerstaruuskilpailujen olleen positiivinen, joskin allekirjoittaneen osalta myös opettavuudessaan paljastava kokemus. Kilpailuvietti kaihautui pelaajasta esiin kokemusta määrittäväksi tekijäksi kisojen edetessä: Leppoisuus antoi tavoitteellisuudelle tilaa. Nälkä ja voitontahto edetä pelissä kasvoi, kun Molkkyille annettiin kilpailulliset kehykset. Vai oliko sittenkin kyseessä kirjoittajan tarve onnistua suorituksessaan parhaalla mahdollisella tavalla – näyttää paineensietokykynsä, tuoda esiin keskittymisensä ja loistaa taitavana pelaajana tiukassa paikassa?

Vuoden 2019 MM-kilpailut järjestää Haute-Savoie Molkky, ja kisojen pitopaikkana on alppikaupunki Samoëns Ranskassa. Jään pohtimaan mihin suuntaan MM-Molkky kehitty seuraavaksi: tuleekohan Molkyn kilpailulliseen pelaamiseen mukaan myös leikkisämpi, estetiikkaan liittyvä ulottuvuus, kuten heittotyylistä jaettavat pisteet? Toisaalta luova ja itseilmaisullinen pelaaminen tulevat varmasti jatkossakin kukoistamaan etenkin virallisten kilpakenttien ja urheilullistuneen heittopelaamisen ulkopuolella niissä pelitilanteissa, joissa yksi joukkueen osallistuja on aina se, ”joka on saunaa lämmitämässä”. Molkyn kehityskaarta kasuaalista kilpailulliseksi näyttäisivätkin edelleen määrittävän nämä kaksi rinnakkainelävää pelaamisen asennetta ja traditiota – leikkisä tai kasuaali ja urheilumuotoinen tai ”vakava”. Molemmista ovat mielestäni läsnä Molkyn suosion salaisuuden keskeiset elementit – strategian ja sattumanvaraisuuden yhtäaikainen läsnäolo –

rennon pelailun ja päämäärätietoisien pelaamisen välillä tasapainottelu.

Saavun pelipaikalle vielä kerran sunnuntain alkuiltasta. Vuorossa on maailmanmerstaruuskilpailujen finaali. Suomi on aiemmin voittanut MM-pronssia, nyt kisaavat keskenään joukkueet Suomesta ja Vi-rosta. Peli on jälleen kerran hyvin tasaväkinen ja sellaisenaan täydellistä viihdettä myös katsojan näkökulmasta. Molemmat joukkueet onnistuvat ja epäonnistuvat vuorotellen. Vaikka kyseessä on taitavien molkkypelaajien keskinäinen kamppailu, sattuu kummallekin joukkueelle myös sellaisia kömmähdyksiä, joita on totuttu näkemään kasuaalin pihapelaamisenkin parissa: heittokapula ei jostain syystä tottele heittäjäänsä ja kimpoaa täysin väärälle lentoradalle. Myös epätodennäköinen on Molkkyssä todennäköistä: molkky voi jäädä nojaamaan toiseen, jolloin sitä ei vielä katsota kaatuneeksi. Heittokapula voi myös ällistyttävällä tavalla kiertää monien molkkyjen muodostaman pujotteluradan. Juuri tämä näyttäisi tekevän Molkystä kiehtovan paitsi pelillisesti myös sitä seuraavan yleisön näkökulmasta – ”jokaisen suomalaisen tuntemassa seurapelissä” voi taitavallekin pelaajalle sattua yllättäviä asioita.

Kiitokset

Tätä tutkimusta tuettiin Suomen Akatemian projektista Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (CoE-GameCult, 312395).



Kuva 5. Mölkyn MM-kilpailujen voittajajoukkueet 1. sija: JanetzkdreamTeam (Suomi), 2. sija: EESTI (Viro), 3. sija: Wood Pub, Finland ja 4. sija AVM1, France. Kuva Tactic Games.

Lähteet

Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla ja Nacke, Lennart (2011). "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, ACM Press, Tampere, s. 9–15.

Eitzen, D. Stanley. & Sage, George H. (2008). *Sociology of North American Sport*. Paradigm Publishers, Boulder, CO.

Ellis, Carolyn & Arthur P. Bochner. (2000). Autoethnography, Personal Narrative, Reflexivity: Researcher as Subject, teoksessa N.K. Denzin & Y.S. Lincoln (Toim.), *Handbook of Qualitative Research* (2nd Ed.), ss. 733-768.

Ferrari, Simon (2013). eSport and the Human Body: foundations for a popular aesthetics. *Proceedings of DiGRA 2013: De-Fragging Games Studies*.

Heljakka, Katriina (2015). Pelillistyvä nukkeleikki leikillisen kääntein aikakaudella, *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, ss. 99-119.

Keskinen, Esa (2018). "Mökipeli muuttuu huippu-urheiluksi Mölkyn MM-kisoissa – Porissa järjestettävät kisat ovat suuremmat kuin koskaan", *Satakunnan Kansa* verkkolehti 17.8.2018, lähteessä <https://www.satakunnankansa.fi/satakunta/mokkipeli-muuttuu-huippu-urheiluksi-molkyn-mm-kisoissa-porissa-jarjestettavat-kisat-ovat-suuremmat-kuin-koskaan-201135253/>

Koskela, Jouni (2018). "Pärekorikisoilla juhlavuosi", *Satakunnan Viikko* 26.9.2018, s. 24.

Kreft, Lev (2012). "Sport as Drama." *Journal of the Philosophy of Sport*, 39(2), 2012, ss. 219-234.

Mora, P., & Héas, S. (2003). Du joueur de jeux vidéo à L'ESPORTIF: Vers un professionnalisme florissant de l'élite? *Consumptions et sociétés*, 2003, ss. 129-145.

"Mölkky-liitto", lähteessä <http://www.molkkyliitto.fi/>

"Mölkky-pelin pelaaminen", lähteessä Aineeton kulttuuriperintö.fi https://wiki.aineetonkulttuuriperinto.fi/wiki/M%C3%B6lkky-pelin_pelaaminen

Krupka, Minna (2017). "Mölkyn pelaaminen ja Heinämaan pitsi pääsivät elävän perinnön luetteloon", *Etelä-Suomen Sanomat*, 23.11.2017, lähteessä <https://www.ess.fi/uutiset/kotimaa/art2417322>

Kultima, Annakaisa (2009). "Casual Game Design Values", *MindTrek* 2009, September 30th-October 2nd 2009, Tampere, Finland.

Niinistö, Meeri (2013). Vilunkipeli pakotti muuttamaan mölkyn sääntöjä, *Yle uutiset*, 16.8.2013, Yle, lähteessä <https://yle.fi/uutiset/3-6781112>

Paavilainen, Janne & Heljakka, Katriina (2018). Analysis Workshop II: Hybrid Money Games and Toys teoksessa Paavilainen, Janne, Heljakka, Katriina, Arjoranta, Jonne, Kankainen, Ville, Lahdenperä, Linda, Koskinen, Eline, Kinnunen, Jani, Sihvonen, Lilli, Nummenmaa, Timo, Mäyrä, Frans, Koskimaa, Raine, Suominen, Jaakko (Toim.) *Hybrid Social Play Final Report*, TRIM Research reports 26, s. 17, lähteessä <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0751-6>

Tactic Games (2018). Mölkky. Verkossa <http://www.molkky.com/wp/index.php/etusivu/> Viitattu 23.10.2018.

Tainio, Matti (2015). *Parallel worlds. Art and sport in contemporary culture*, Doctoral dissertations 16/2015, Aalto University.

Tuomi, Tomi (2017). "Porin mölkkytehtaan tuotannosta peräti 90 prosenttia menee vientiin – Mölkky on Mölkky yli 12 eri kielellä", *Satakunnan Kansa* 3.6.2017, lähteessä <https://www.satakunnankansa.fi/satakunta/porin-molkkytehtaan-tuotannosta-perati-90-prosenttia-menee-vientiin-molkky-on-molkky-yli-12-eri-kielella-200181481/>

Turtiainen, Riikka (2012). *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin. Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa* (väitöskirja), Turun yliopisto, humanistinen tiedekunta Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos, digitaalinen kulttuuri Juno-tohtoriohjelma.

Turtiainen, Riikka, Friman, Usva ja Rantala, Maria (2017). Zombie Run Pori 2015 post-urheilullisena fyysisenä kulttuurina – suomalaisten juoksutapahtumien pelillistyminen ja leikillistyminen, *Ennen ja nyt*, 1/2017.

Turtiainen, Riikka, Friman, Usva & Ruotsalainen, Maria (2018). "Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride": Sportificating the Overwatch World Cup 2016, *Games and Culture*, ss. 1-21, 2018.

Varjonen, Jukkapekka (2018a). "Onko tässä Ranskan porilaisin kaupunki? Mölkyn MM-kisoihin osallistuvat Saint-Nazairen joukkueet löytävät mölkystä sitä jotain, mikä petankista on kadonnut", *Satakunnan Kansa verkkolehti* 18.8.2018, lähteessä <https://www.satakunnankansa.fi/satakunta/onko-tassa-ranskan-porilaisin-kaupunki-molkyn-mm-kisoihin-osallistuvat-saint-nazairen-joukkueet-loytavat-molkysta-sita-jotain-mika-petankista-on-kadonnut-201145471/>

Varjonen, Jukkapekka (2018b). "Lahden Tauno Palo ja kolme Ansa Ikosta toivat Mölkyn MM-kisoihin vanhojen mölkkykisojen tunnelmaa", *Satakunnan Kansa* verkkolehti 18.8.2018, lähteessä <https://www.satakunnankansa.fi/satakunta/lahden-tauno-palo-ja-kolme-ansa-ikosta-toivat-molkyn-mm-kisoihin-vanhojen-molkkykisojen-tunnelmaa-201145515>

Witkowski, Emma (2012). On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" With Network Computer Games, *Games and Culture*, 7(5), 349-374.