



LEIKIN SUOJA

Ajatuksia leikin merkityksestä
taidekasvattajan elämässä

Hanna Brotkin ja Heidi Pasanen

Pro Gradu -tutkielma

Jyväskylän yliopisto

**Musiikin, taiteen ja kulttuurin
tutkimuksen laitos**

Taidekasvatus

Kevät 2017

Tiedekunta: Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos: Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijät: Hanna Brotkin ja Heidi Pasanen	
Työn nimi: Leikin suoja – Ajatuksia leikin merkityksestä taidekasvattajan elämässä	
Oppiaine: Taidekasvatus	Työn laji: Pro Gradu -tutkielma
Aika Kevät 2017	Sivumäärä 77
<p>Tiivistelmä</p> <p>Leikin suoja on Hanna Brotkinin ja Heidi Pasanen laadullinen tutkielma, jossa analysoimme yhdessä omia kokemuksiamme vuorovaikutteisesti teoriaan peilaten. Nostamme tutkimuksessamme esiin niitä näkökulmia, jotka puhuttelevat meitä leikkiin ja leikillisyyteen liittyen. Tutkielman alussa oletimme, että leikki voi olla monitasoinen työkalu taidekasvattajalle. Tutkimusoletuksemme oli, että leikillä on suoja ja se voi lisätä hyvinvointia. Tutkimustehtävänämme oli selvittää, onko leikin suoja olemassa.</p> <p>Tutkielmassa asetimme teorian ja kokemuksemme subjektiiviset tulkinnat leikillisissä tilanteissa esimerkkien avulla vuoropuheluun keskenään. Näin rakensimme uutta ymmärrystä kokemiamme asioita analysoiden. Tutkimuksessa annoimme tulkinnan määräytyä kokemistamme leikin suojaan liittyvistä tapahtumista. Näiden kokemusten avulla suuntasimme katseemme tutkimusoletukseemme, peilaten sitä Hans-Georg Gadamerin hermeneuttiseen ajatteluun. Teimme tutkimusta parityönä, joten olimme avoimia toistemme näkemyksille, suhteutimme näkemyksiämme molempien kokemuksiin ja vertasimme niitä kokonaisuymmärrykseemme aiheesta ja tarkastelimme tätä kaikkea leikin suojan näkökulmasta.</p> <p>Tutkimuksemme osoittaa, että leikillä on suoja ja leikki voi olla moniulotteinen työkalu kameleonttikasvattajalle. Leikin suoja syntyy erityisessä leikin tilassa ja toteutuu konkreettisissa leikkielämyksissä. Toteutuakseen leikin suoja vaatii leikillisen asenteen. Leikin suojassa voi oivaltaa ja tuoda näkyväksi asioita, jotka muuten jäisivät piiloon. Käsitteen luomisen rinnalla on syntynyt leikin suojan filosofia, jonka tiedostaminen tukee kameleonttikasvattajaa työssään.</p> <p>Leikin suojan filosofiasta on muodostunut osa ajattelutapaamme ja tutkimuksemme on vahvistanut oletuksiamme leikin suojan hyvinvointivaikutuksista. Leikin suoja luo hyvinvointia. Tutkielman aihe on ajankohtainen ja leikin merkityksellisyys yhteiskunnassa kiinnostaa tällä hetkellä monia muitakin tutkijoita. Olemme rekisteröineet Leikin suoja®:n tavaramerkiksi ja työ sen parissa jatkuu.</p>	
Asiasanat: leikin suoja, leikin tila, leikkielämys, leikki, leikillisuus, taidelähtöiset menetelmät, hyvinvointi	
Säilytyspaikka: Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja: Leikin suoja® on rekisteröity tavaramerkki, jonka haltijoita ovat Hanna Brotkin ja Heidi Pasanen	

Faculty: Faculty of Humanities and Social Sciences	Department: Department of Music, Art and Culture Studies
Authors: Hanna Brotkin and Heidi Pasanen	
Title: Potential Play – Thoughts about play in art pedagogy's life	
Subject: Art Education	Level: Master's Thesis
Month and year May 2017	Number of pages: 77
<p>Abstract</p> <p>Potential play is Hanna Brotkin's and Heidi Pasanen's qualitative study in which we analyze our own experiences in interaction with each other and in comparison with a theory. We emphasize those points of views that speak to us in relation to play and playfulness. In the beginning of the study, we presumed that play can be a multifaceted tool for an art pedagogy and our research hypothesis was that potential play exists and can increase one's wellbeing. Our mission as researchers was to investigate if potential play exists.</p> <p>In the present study, with the help of our examples we placed the theory and the subjective interpretations of our experiences in playful situations in interaction with each other. In this way, we built new understanding by analyzing our own experiences. In addition, we let our interpretation be defined by the events related to potential play. With the help of these experiences, we then re-valuated our hypothesis and compared it with Hans-Georg Gadamer's hermeneutic view. We conducted our study as a pair work and hence, we were open towards each other's views and considered experiences by both authors when formulating our views. We also compared our views with our overall understanding of the topic as well as examined all this from the potential play's viewpoint.</p> <p>Our study showcases that play can provide shelter and can be a multilateral tool for a chameleon pedagogy. Potential play comes into existence in a special potential space for play and actualizes itself in actual play experiences. To become real, potential play requires a playful attitude. Within potential play, one can recognize and make visible things that normally would remain hidden. In addition to creation of the term 'potential play', also the philosophy behind this concept has been developed. Familiarizing oneself with this philosophy supports chameleon pedagogy's work.</p> <p>The philosophy behind potential play has become part of our way of thinking and the present study has confirmed our presuppositions on positive effects that potential play has on wellbeing. In sum, potential play creates wellbeing. Our topic is also contemporary, and the meaningfulness of play in society is a current interest of many other researchers as well. Furthermore, we have registered Leikin suoja® (Potential play) as our trademark and we will continue to work on the concept.</p>	
Keywords: potential play, potential space for play, play experience, play, playfulness, art-based methods, wellbeing	
Depository: University of Jyväskylä	
Additional information: Potential play (Leikin suoja®) is a registered trademark by Hanna Brotkin and Heidi Pasanen.	

SISÄLLYS

1 TUU LEIKKIIN MEIJÄN KAA!	4
1.1 MITÄ LEIKITTÄIS?	5
1.2 OLLAANKO YHDESSÄ KAMELEONTTEJA?.....	6
2 TÄTÄKÖ SE LEIKKI ON?	10
2.1 LEIKIN KÄSITE.....	10
2.2 LEIKKIKÄSITYKSIÄ	13
2.3 TAIDE JA LEIKKI NE YHTEEN SOPPII, HUOMENNA MENNÄÄN PUSSAUSKOPPIIN.....	24
3 PIIRI PIENI PYÖRII, KAIKKI SIINÄ HYÖRII	30
3.1 LEIKIN KAAOS JA KURI	30
3.2 LEIKILLINEN TILA	34
3.3 LEIKKI MEISSÄ	40
3.4 MUSTIKKAMAITOA JA RUNOMAGNEETTEJA	44
4 LEIKIN LÄHTEELLÄ	53
4.1 RAKENTAVA LEIKKI	53
4.2 KERRO KERRO KUVASTIN	55
4.3 LEIKKI LUO MERKITYKSIÄ	57
5 SUOJATON LEIKKI	61
5.1 LEIKKI VALJAISSA	61
5.2 KUKA LEIKKII OIKEIN?	62
5.3 PASKALEIKKI	65
6 GRADULEIKKI PÄÄTTY	67
6.1 LEIKIN SUOJA ON OLEMASSA	67
6.2 MITÄS SITTEN LEIKITTÄIS?	70
LÄHTEET	72
KUVAT JA KUVIOT	76

1 Tuu leikkiin mejän kaa!

*“Ja kun sä ryhdyt tehtävään,
voit käydä etsimään,
sen hauskan,
jonka työsi sisältää.”*

Maija Poppanen¹

Maija Poppasen mukaan jokaisessa tehtävässä on jotain hauskaa ja kun hauskuuden oivaltaa, tulee tekemisestä leikkiä! Leikkiminen voi olla arkielämään kietoutuvaa tai siitä vapauttavaa toimintaa. Leikki on taipuisa, muuttaa helposti muotoaan ja voi naamioitua niin, että leikkijä, olipa minkä ikäinen tahansa, saa rauhassa keskittyä leikkiinsä kenenkään arvostelematta. Leikki tarjoaa yllätyksiä ja elämyksiä. Leikki voi olla todellisuuspakoista ja terapeutista. Leikki voi olla kiusoittelevaa tai jopa ilkeää. Leikin avulla voi oppia tuntemaan itsensä sekä kanssaleikkijät uudella tasolla. Näkyväksi tekevä, uutta luova ja eteenpäin vievä leikki on parhaimmillaan erottamaton osa elämää. Katsoessamme leikkiä tästä näkökulmasta, havaitsemme leikin olevan merkityksellinen ihmisen kasvun ja kehityksen sekä kulttuurimme muodostumisen näkökulmasta.

Leikin merkityksen pohtiminen taidekasvatuksen näkökulmasta kiinnostaa meitä tutkijoina. Kiinnostuksemme leikkiin syntyi Eino Roiha Instituutin Sanallistaminen luovuusterapioissa -koulutuksen aikana. Koulutuksen myötä perehdyimme erilaisiin luovuusterapeutisiin menetelmiin ja harjoitteisiin sekä niiden mahdollisuuksiin ihmisen hyvinvoinnin

¹ Sherman & Sherman 1999, 62.

edistämässä. Opintojen päätteeksi teimme yhteisenä päättötyönämme luovia menetelmiä hyödyntävän pelin. Kävimme läpi suuren määrän erilaisia menetelmiä ja harjoituksia, joita ohjaajat käyttävät ryhmäytyksessä ja dialogin synnyttämisessä, ilmapiirin ja luottamuksen luomisessa, yksilön tasapainon ja itsetuntemuksen kehittämisessä sekä onnistumisen tunteen saavuttamisessa. Menetelmät painoutuivat eri taidemuotoihin kuten kirjallisuuteen, valokuvaukseen, musiikkiin, kuvataiteisiin ja näiden yhdistelmiin ja sovelluksiin. Näistä menetelmistä koostimme ohjaajan työkalupakin. Tavoitteenamme oli ottaa näitä työkaluja käyttöön omassa tulevaisuuden työssämme.



Kuva 1

Sanallistaminen luovuusterapioissa -opintojen päättötyö painottui vahvasti mekaaniseen menetelmällisyyteen. Meillä oli tarve kasata kaikki siihen mennessä hyväksi havaitsemamme menetelmät muistiin sekä luoda näiden menetelmien kautta uusia pelillisiä sovelluksia yhteiseen käyttöömme. Työkalupakkia kootessamme oivalsimme, että erityyppisten menetelmien avulla lähestytään samoja asioita. Uusia näkökulmia voi saada elämäänsä niin tanssimalla kuin kirjoittamallaakin. Ohjaajan tehtävä on suhteuttaa valitsemansa menetelmät aina kohderyhmän tarpeiden ja tavoitteiden mukaan. Havaitimme, että menetelmä sellaisenaan ei rajoita tai luo mahdollisuuksia asioiden käsittelylle.

Kiinnostuksemme siirtyikin menetelmällisyyden metatasolle ja aloimme pohtia sellaisia tekijöitä, joiden ansiosta erilaiset menetelmät lisäävät itsetuntemusta. Päättötyöprosessi oli merkityksellinen ja selkeä pohja tälle gradulle. Sen myötä syntyi uusia kysymyksiä, joista innostuimme ja joita ryhdyimme yhdessä keskustellen pohtimaan. Mietimme eri näkökulmista mitä sellaista on luovissa menetelmissä, joka koskettaa meitä niin, että itsetuntemuksemme ja hyvinvointimme lisäänty.

Havaitimme keskustellessamme ja kokemuksiamme vertaillen, että monia harjoitteita yhdistävä tekijä on leikki. Toisissa menetelmissä se on ilmeisempää ja toisissa taas on enemmänkin kyse leikillisestä asenteesta, leikillisestä tilasta tai leikillisestä pelistä. Monet ryhmäprosessit aloitetaan ohjaajavetoisilla leikeillä joiden avulla luodaan rento ilmapiiri. Mietimme, että onko leikki vain mekaaninen työkalu, jonka avulla ohjaaja saa purettua uusien ihmisten tapaamiseen liittyvää jännittynyttä ja vaivaantunutta ilmapiiriä. Pohdimme, että voiko leikillä olla suurempikin rooli itsetuntemuksen kehittämisessä ja hyvinvoinnin edistämässä.

1.1 Mitä leikittäis?

Taidepohjaiset menetelmät vapauttavat ihmisen ilmaisemaan itseään ja omia tunteuksiaan spontaanisti ja tuottavat hyviä tuloksia, kun tavoitellaan ihmisen kasvua, kehitystä ja hyvinvoinnin lisääntymistä,² toteaa TAIKAVA-hankkeen vastuullinen tutkija Sinikka Rusanen tutkimushankkeen loppuraportissa. Päivi Känkänen käyttää termiä taiteen metaforinen suoja ja symbolinen suoja, kuvatessaan väitöskirjassaan prosesseja, joissa taiteen keinoin on lähestytty haastavia aiheita lastensuojelun viitekehyksessä³. Taiteen tarjoaman suojan turvin on mahdollista käsitellä omaan elämäntilanteeseen liittyviä asioita turvallisesti etäännytettyinä, jolloin voi syntyä oivalluksia. Perehtyessämme leikkiin ja leikillisyyteen liittyviin kokemuksiimme aloimme ymmärtää, että yhtäläillä leikin turvin leikkijän on helpompi käsitellä ja ymmärtää elämää ja sen tapahtumia ja jakaa kokemuksiaan. Keskustelumme kiertyivät yhä uudelleen kehämäisesti turvallista suojaa kohden ja oivalsimme, että leikilläkin vaikuttaisi olevan suoja. Kuten taide niin yhtäläillä leikki tarjoaa suojan, jonka avulla omaan elämään liittyviin aiheisiin on helpompaa ja turvallisempaa tarttua. Leikin avulla opitaan ja oivalletaan asioita itsestä ja muista ja syntynyt ymmärrys edistää hyvinvointia. Meitä alkoi kiinnostaa hyvinvoinnin lisääminen leikin voimalla ja leikin suojan merkitys ennaltaehkäisevästi hyvinvoinnin edistämässä.

Tutkielman lähtökohta on ajatuksemme leikin suojasta. Tutkielmamme

² Rusanen 2016, 142.

³ Känkänen 2013, 8-12.

edetessä haluamme löytää vastauksia, jotka tukevat oivallustamme. Tutkimustehtävämme on selvittää pitääkö oletuksemme leikin suojan olemassaolosta paikkansa ja tahdomme myös tarkemmin selvittää, mistä leikin suoja voisi koostua.

Oletamme, että leikillä on suoja. Tätä oletusta perustelemme tutkimuksen edetessä teorian sekä kokemuspohjaisten esimerkkien avulla vuoropuhelussa. Oletamme, että leikin suojan vaikutukset voivat olla positiivisia ja sen avulla voi oppia uutta itsestä ja ympäristöstä sekä se voi lisätä itsetuntemusta ja hyvinvointia.

Pohtiessamme leikin suojan olemassaoloa, olemme halunneet samalla selvittää leikin suojan syntymekanismia, jotta leikin suoja voisi käyttää tietoisesti hyvinvoinnin edistämiseksi. Kokemuksiamme purkaessa havaitsimme, että tulokset eivät synny pelkästään taiteeseen liittyvien menetelmien ja välineiden käytöstä. Samassa tilassa tapahtuu muutakin. Olemme miettineet, kuinka suuri merkitys ohjaajan leikillisyydellä on ryhmän toiminnalle ja osallistujien heittäytymiselle. Perinteisesti on puhuttu ohjaajapersoonan merkityksestä, jolloin ryhmäprosessin onnistumista tai epäonnistumista on voitu osittain selittää ohjaajan luonteenpiirteillä tai syntyneillä henkilökemioilla. Mitkä tekijät vaikuttavat leikin suojan syntyyn? Mikä rooli leikillisyydellä on leikin suojassa? Kuinka merkittäviä ovat menetelmät, käytetyt tilat tai luottamuksen ilmapiiri? Haluaisimmekin saada selville, mitkä ovat leikin suojan syntymiseen vaikuttavat tekijät, jotka eivät liity persooniin tai käytettyihin menetelmiin. Olisi kiinnostavaa tietää ovatko nämä tekijät sellaisia, että kuka tahansa voisi halutessaan ottaa leikin suojan työkalukseen. Tulevaisuuden näkökulmasta olemmekin kiinnostuneita selvittämään, mitä

taidekasvattajan on tiedettävä leikin suojasta, jotta sitä voi käyttää tarkoituksenmukaisesti hyvinvoinnin edistämiseksi.

Perehdymme leikkikäsitettä avaaviin tutkimuksiin ja tutkimustehtäväämme liittyvään kirjallisuuteen. Muodostamme oman käsityksemme siitä, miten taidekasvattaja voi hyödyntää leikkiä ihmisiä ohjatesaan. Riitta Hänninen toteaa leikin ilmiöön ja käsitteeseen keskittyvän tutkimuksensa pohdinnassa, että kysymys siitä mitä leikki on, pitäisi muotoilla uudestaan muotoon; mitä leikki merkitsee meille⁴. Olemmekin tutkimuksessamme tarttuneet Hännisen heittämään haasteeseen ja lähdemme selvittämään kokemustemme pohjalta leikin merkitystä leikkijälle taidekasvatuksen näkökulmasta.

1.2 Ollaanko yhdessä kameleontteja?

Teoreettisten taidekasvatusopintojen aikana olemme pohtineet, kuinka taiteen ja estetiikan teoriat muuttuvat työksi ja elannoksi. Reittejä ja kasvutarinoita tai umpikujia ja kuihtumisia, polkuja taidekasvattajaksi on monia. Tutkielmassa avaamme kokemuksiamme, jotka kietoutuvat yhteiseksi tarinaksemme. Tarinat siitä, miten me olemme kasvaneet ja yhä kasvamme kohti omaa taidekasvattajuuttamme, kumpuavat käytännön kokemuksistamme, erilaisista työympäristöistä, kohtaamisista ja yhteisistä keskusteluista.

⁴ Hänninen 2003, 130.

Hanna on koulutukseltaan vaate-suunnittelija ja ammatillisten aineiden opettaja ja ohjaaja sekä taidekasvattaja. Hän on työskennellyt koulutukseensa liittyen vaatealan kentällä tuotesuunnittelusta jälleenmyyntiin monissa eri yrityksissä Suomessa ja ulkomailla. Jyväskylän ammattikorkeakoulussa JAMKissa Hanna on opettanut vaatetuksen tuotesuunnitteluun, tuotekehitykseen ja kulttuuriin liittyviä opintokokonaisuuksia sekä ohjannut opiskelijoiden projekteja ja opinnäytteitä sekä ollut wizardina JAMKin Concept Labissa. Hanna työskenteli Keuruun vastaanottokeskuksen nuorten tukiasumisyksikössä yksin maahantulleiden alaikäisten nuorten turvapaikanhakijoiden ohjaajana. Tällä hetkellä Hanna on töissä Jyväskylän kaupungin kulttuuripalveluissa, Lasten ja nuorten kulttuurikeskus Kulttuuriatassa pajaohjelman suunnittelijana vastaten alueellisista ja kulttuurikasvatussuunnitelma Kompassiin kuuluvista työpajoista. Hanna on Suomen Kulttuurirahaston ja Svenska kulturfondenin rahoittaman ja Suomen lastenkulttuurikeskusten liiton hallinnoiman kolmivuotisen Taidetestaajat-hankkeen Keski-Suomen aluekoordinaattori. Hankkeen aikana kaikki Suomen 8. -luokkalaiset pääsevät kokemaan heitä varten suunnitellun alueelliseen ja valtakunnalliseen taide-elämyksen. Nuoret tutustuvat lisäksi taiteen tekemisen taustoihin ja ilmiöihin sekä arvioivat taidetta. Hanna on lisäksi töissä sivutoimisesti JAMKissa Visual Marketing kurssin ohjaajana. Luovaa ajattelua Hanna on käyttänyt työssään suunnitteluun, tuotekehitykseen, ideointiin, konseptointiin, opetukseen, ohjaamiseen, opetuskokonaisuuksien ja koulutusten suunnitteluun, sekä luennointiin liittyen. Ympäristöään Hanna tarkastelee ideoista ja ilmiöistä innostuen, luovalla otteella asioita lähestyen ja haasteita ratkoen.



Kuva 2

Heidi on koulutukseltaan keramiikka-alan muotoilija, nuoriso- ja vapaa-ajan ohjaaja sekä taidekasvattaja. Heidi on töiden ohessa opiskellut mm. seikkailuohjausta ja elämyspedagogiikkaa, kasvatustieteitä ja draamakasvatusta. Heidillä on paljon kokemusta ohjaustyöstä niin lasten, nuorten kuin aikuistenkin parissa. Heidän työhistoria painottuu työllistymistä edistäviin tehtäviin. Heidi työskenteli nuorille suunnatuilla kaupungin työpajoilla kädentaitopajan työvalmentajana, yksilövalmentajana ja ympäristöpajan koordinaattorina ja pajavalmentajien lähiesimehenä. Tällä hetkellä Heidi työskentelee Keski-Suomen Yhteisöjen Tuki ry:llä nuorten työllistymistä edistävässä Nuorta voimaa järjestöihin -kehittämishankkeessa vastaavana projektityöntekijänä. Hankkeen tärkein tulos on nuorten mielestä omana itsenään kohdatuksi tuleminen ja tätä tulosta jalkautetaan kohtaamisen laadusta ja määrystä päättävälle taholle improvisaatioteatterin avulla oivalluttamalla syksyllä 2017. Heidän työote on vahvasti toiminnallinen ja hän on käyttänyt työssään erilaisia itsetuntemusta, omia vahvuuksia ja tulevaisuuden suunnitelmia kehittäviä menetelmiä työllistymisvalmiuksien tukemiseksi. Heidille tärkeitä arvoja työssä ovat osallisuus, kohtaaminen, luovuus ja innovointi. Nykyisessä työssään Heidi kehittää uudenlaisia toimintamalleja- ja tapoja työllistymisvalmiuksien edistämiseksi. Työ painottuuin sektorirajat ylittävien innovatiivisten toimintojen suunnitteluun ja oivalluttamiseen rohkeiden kokeilujen kautta.

Tämänhetkiset työmme, koulutuksemme ja kokemuspohjamme ovat luonteeltaan erityyppiset, joten pystymme tarkastelemaan leikkiä moninäkökulmaisesti. Heidi katsoo tällä hetkellä leikkiä 3. sektorin eli kansalaisjärjestötyön ja työllistymisen edistämisen näkökulmasta. Heidi pyrkii oivalluttamaan niin nuoria kuin heidän kanssaan työskenteleviä

aikuisia luovia menetelmiä aktiivisesti käyttäen, leikillisyyttä ja leikillisiä menetelmiä hyödyntäen. Leikin avulla tapahtuu asennemuutoksia yhteistyöverkostoissa ja samalla syntyy uusia sektorirajat ylittäviä työllistymispolkuja. Hannan päätyö on tällä hetkellä kolmannella sektorilla kaupunkiorganisaatiossa Jyväskylän kaupungin palveluksessa. Hänen työkenttäänsä ovat laajasti kulttuuriin ja kulttuurikasvatussuunnitelmaan liittyvä taidelähtöisiä menetelmiä hyödyntävä Kulttuurianten työpajapajaohjelma yhteistyössä päiväkotien ja koulujen sekä kulttuurialan toimijoiden ja taiteilijoiden kanssa. Taidetestaajat-hankkeen koordinaattorina Hannan työ liittyy lisäksi rahastoyhteistyöhön ja taidelaitosyhteistyöhön niin maakunnallisella kuin valtakunnallisella tasolla. Hanna tarkastelee tässä tutkielmassa taidetta, kulttuuria, työtään sekä elämää ja sen ilmiöitä leikin ja leikillisyyden näkökulmasta.

Vaikka arkemme ja elämäntilanteemme, opinto- ja työhistoriamme sekä tämänhetkiset työtilanteemme ovat erilaiset, havaitsimme pelillistä opinnäytetyötä tehdessämme ajattelutapojemme samankaltaisuuden. Silloisten keskusteluiden innoittamana syntyi termi, kameleonttivalmentajuus. Sanallistaminen luovuustarpeissa -koulutuksessa perehdyimme eri terapiamuotoihin ja koimme vahvasti molemmat, että emme halua sitoa taidekasvattajina itseämme johonkin tiettyyn taidemuotoon tai menetelmään, vaan uskomme monimenetelmäisyyteen ja uusien kokemusten ja elämysten avulla syntyviin oivalluksiin. Menetelmien variaatioiden ja muuntelun ansiosta on mahdollista muokata ohjaustilanteet kunkin ryhmän ja yksilön tarpeiden mukaisiksi. Kameleonttivalmentajuus perustuu kuuntelemiseen, läsnäolemiseen, ihmisen kyvykkyyteen uskomiseen, heittäytymiseen, luovaan ajatteluun, lapsenomaiseen innostumiseen ja prosessiin

luottamiseen. Kameleonttivalmentajuus muokkautui tutkielman myötä kameleonttikasvattajuudeksi. Kameleonttikasvattaja voi työskennellä eri toimintaympäristöissä, erilaisten persoonien parissa ja tehdä myös yhteistyötä moniammatillisesti.

Ymmärrämme olevamme prosessissa, jossa hermeneuttisessa kehässä taidekasvattajuus meissä on löytämässä muotonsa. Lähestymme taidekasvattajuutta tulkintamme, ymmärryksemme ja vuoropuhelumme risteillessä välillämme. Annamme tulkintamme määräytyä kokemistamme leikin suojaan liittyvistä tapahtumista ja näiden kokemusten avulla suuntaamme katseemme tutkimaamme asiaan Hans-Georg Gadamerin⁵ hermeneuttisen, kehämäisen ajattelun mukaisesti. Tutkielmamme on laadullinen, jossa analysoimme omia kokemuksiamme vuorovaikutuksessa keskenämme. Teemme tutkielmaa parityönä, joten olemme avoimia toistemme näkemyksille, suhteutamme näkemyksiämme molempien kokemuksiin ja vertaamme näitä kokonaisymmärrykseemme aiheesta ja tarkastelemme tätä kaikkea leikin suojan näkökulmasta. Niin kuin leikki ja ihmisen kasvu kietoutuvat yhteen, kietoutuvat yhteen myös taidekasvattajaksi kasvumme ja ajatuksemme leikin suojasta.

Tervetuloa mukaan kahden kameleonttikasvattajan leikkiin!

⁵ Gadamer 2004, 32.

2 Tätäkö se leikki on?

Leikki on käsitteenä moniulotteinen. Leikki ilmiönä ja käsitteenä on jatkuvassa muutoksessa ja leikki edellyttää joustavuutta ja kykyä tarkastella asioita eri konteksteista käsin. Kun leikkiä lähestytään kysymällä, mitä leikki on, miksi leikki on tai miten leikki on, tutkija tekee jo rajauksen, joka sulkee pois muita näkökulmia.⁶ Perehdymme erilaisiin leikkikäsityksiin avoimesti ja suodatamme niitä kokemustemme kautta ja tuomme esille ne näkökulmat, joiden kautta leikki on alkanut puhutella meitä. Ymmärrämme muodostamamme leikkikäsityksen määrittyvän tekemiemme tulkintojen mukaan. Seuraavaksi perehdymme leikin käsitteisiin sekä leikkikäsityksiin tavoitteenamme määrittellä käsitteitä ja hahmottaa leikin tutkimuskenttää kokonaisuutena ja samalla muodostaa omaa käsitystämme leikistä.

2.1 Leikin käsite

Leikin käsitettä on usein lähdetty avaamaan toiminnan kautta, kirjaamalla auki erilaisia leikkimuotoja, joissa luokitteluperusteena ovat erilaiset välineet tai yhteiset piirteet. Leikki voi olla vaikkapa pelejä, urheilua, rituaaleja, teatteria, tanssia, musiikkia, turnajaisia, esityksiä. Myös leikin tutkimuksessa on keskitytty paljon leikin eri lajeihin ja leikki karkeimmillaan ajatellaan lasten toimintona.⁷ Kehittävään leikkipedagogiikkaan perehtyneet Pentti Hakkarainen ja Milda Bredikyte

⁶ Hänninen 2003, 9.

⁷ Hänninen 2003, 15.

ovatkin tutkimushistoriaa tarkastelemalla havainneet, että leikki on aiemmin nähty osana lapsuuden yleistä kehitystä, kun taas uudemmat tutkimukset sen sijaan keskittyvät leikkiin itseensä⁸. Mari Vuorisalo⁹ käsittelee lasten leikkiin keskittyvässä tutkielmassaan leikkitilanteita ja jakaa leikin havaintojensa pohjalta ajankululeikkiin, valtapeliin ja ydinleikkiin. Leikin tutkimuksissa leikkiä on jaoteltu hyvinkin yksityiskohtaisesti, kuten Suvi Pennanen lasten päiväkodeissa leikkimiin medialeikkeihin keskittyvässä tutkielmassaan. Pennanen jakaa medialeikit vielä kuuteen alaluokkaa, joita ovat hahmoleikit, hokemaleikit, tapahtumaleikit, käsittelyleikit, metaleikit ja pelileikit.¹⁰



Kuva 3

⁸ Hakkarainen & Bredikyte, 2014, 13-14.

⁹ Vuorisalo 2009, 157.

¹⁰ Pennanen 2009 182-191.

Termejä pelillisuus ja leikillisuus käytetään vuorotellen riippuen asiayhteydestä. Pelillisuus ja leikillisuus vaikuttavat sukulaistermeiltä. Pelillisuus on kuitenkin tällä hetkellä yhteiskunnassa enemmän esillä peliteollisuudesta ja pelisovelluksista puhuttaessa, toteavat Olli Vesterinen ja Jarkko Mylläri pelillisyyden roolia opetuksessa käsittelevässä artikkelissaan. Sekä leikillisyydestä että pelillisyydestä käytetään samaa englanninkielistä termiä *playfulness*. *Playfull learning* termi viittaa taas enemmän oppimiseen ja koko koulujärjestelmä voidaankin nähdä pelin kaltaisena: "Siinä itsessään on monia pelin elementtejä. Tiettyjen sääntöjen puitteissa edetään tasolta toiselle. Pelaaja, lähtökohtaisesti oppilaan roolissa, oppii pelin kuluessa toimintalogiikkaa, jolla voi parantaa menestystään, mutta toisaalta uudella tasolla vaaditaan aina uusia tietoja ja taitoja."¹¹ Vaikka koulumaailman voi nähdä pelikenttänä, kuvaa leikillisuus kuitenkin pelillisyyttä paremmin peleissä ja pelillisissä ympäristöissä tapahtuvaa oppimista. Leikillistä oppimista pohtineen Marjaana Kankaan mukaan leikillisyyteen rinnastetaan usein leikki, luovuus ja emotionaalisuus sekä elämyksellisyys ja miellyttävyys, jotka eivät välttämättä yhdisty pelillisuus-termiin.¹² Pelitutkimuksen professori Frans Mäyrä suosii leikillisuus termiä, koska pelillisuus antaa ehkä liian yksioikoisen, peleihin rajoittuvan kuvan asiasta ja toisaalta leikillisuus huomioi myös asenteen¹³. "Leikillisuus kytkeytyy sekä leikkiin, että peleihin, joiden välinen suhde on mutkikas ja tapauskohtainen" ja "-- peli ja leikki voivat limittyä tai asettua toistensa sisään, pelaaminen on osa leikkiä ja leikki on osa pelaamista" tarkentaa Kangas leikin ja pelin suhdetta¹⁴. Gadamer liittää taiteen esittävien leikkien, eikä niinkään

¹¹ Vesterinen & Mylläri 2014, 57.

¹² Kangas 2014, 74.

¹³ Mäyrä 2011.

pelaamisen maailmaan, toteaa Tarja Pääjoki monikulttuurista taidekasvatusta käsittelevässä väitöskirjassaan Taide kulttuurisena kohtaamispaikkana taidekasvatuksessa. Gadamerin käyttämä käsite *Spiel* ei erota toisistaan peliä ja leikkiä, mikä johtuu alkuperältään saksankielisen sanan monimerkityksisyydestä. Gadamer ei korosta pelissä voiton merkitystä, vaan itse pelaamista ja Pääjoki on samoilla linjoilla mainiten, että pelin luonne valloittamiseen tai voittamiseen liittyen on erilainen kuin taiteellisen leikin luonne.¹⁵

Näkökulmia leikin merkityksestä ihmiselle ja kulttuurille on lukemattomia eri aikakausilta. 1900-luvun alusta saakka kulttuurihistoriaan perehtynyt ja sitä näkyväksi tehnyt Johan Huizingan mukaan leikillä on ollut suuri merkitys yhteiskuntaelämän ja kulttuurin muotoutumisessa. Huizingan määritelmän mukaan leikki on "vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrättyissä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoituksensa, ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on "toista", kuin tavallinen elämä".¹⁶ Leikkiä on tutkittu jo Platonista lähtien ja varsinkin kasvatuksen näkökulmasta on muodostettu erilaisia käsityksiä leikin merkityksestä. "Ihminen on tehty jumalan leikkikaluksi ja siinä on todella paras hänestä. Sen tähden täytyy jokaisen niin miehen kuin naisen elää elämänsä sen mukaisesti, kauneimpia leikkejä leikkien"¹⁷, on Platon todennut ajatellen leikin luovan perustan koko elämälle. Leikki on usein myös nähty todellisen elämän harjoitteluna,

¹⁴ Kangas 2014, 74.

¹⁵ Pääjoki 2004, 79-80.

¹⁶ Huizinga 1967, 39, 198.

¹⁷ Huizinga 1967, 29.

toteaa Hannu Heikkinen leikin merkitystä draamakasvatuksen näkökulmasta käsittelevässä teoksessaan. Todellisen elämän harjoittelu liitetään usein leikkipedagogiikkaan. Piaget rakensi leikeistä hierarkisen systeemin, jossa edetään harjoitusleikeistä symboli- ja sääntöleikkeihin. Vygotsky taas painotti leikin kautta oppimisessa luovaa pedagogista käyttäytymistä, jossa lapsi oppii ratkaisemalla leikissä esiin tulevia ristiriitoja.¹⁸ Pedagoginen leikki liittyy leikkiin arvioinnin ja rajaa kehittävät leikit erikseen. Lasten vapaata leikkiä ei nähdä välttämättä lasta laadullisesti kehittäväenä, kun taas ohjaajan merkitys leikin laadussa on ratkaisevassa asemassa.¹⁹

Psykoanalyttikko Donald Winnicott tutki ja kehitti 1930-luvulta vuoteen 1971 asti hoitomuotoa psyykkisesti sairaille lapsille ja heidän äideilleen. Winnicottin luomista käsitteistä meitä erityisesti kiinnostaa välitila, "intermediate area", joka kuvaa sisäisen ja ulkoisen todellisuuden välistä tilaa ja sen kokemusta.²⁰ Erityisesti tutkielmamme ajatuksia tukee Winnicottin ajatus, että leikki on itsessään aina terapeutista²¹. Leikkiterapia on vanhin ja suosituin lapsiterapian muoto ja siitä on kehitetty monia muotoja pienten lasten vuorovaikutustaitojen kehittämiseksi. 1960-luvulla Ann Jernberg kehitti lapsen ja aikuisen vuorovaikutussuhteen rakentamiseen ja lujittamiseen Theraplayn, jonka yksinkertainen perusidea terapiasessiossa on olla yhdessä lapsen kanssa hyväksyvässä vuorovaikutussuhteessa lähekkäin ja pitää hauskaa, avaa

¹⁸ Heikkinen 2004, 48-51.

¹⁹ Hakkarainen & Bredikyte 2014, 22-32.

²⁰ Winnicott 1971, 2.

²¹ Winnicott 1971, 50.

Rachel Simeone-Russell Theraplayta käsittelevässä artikkelissaan.²² Erilaisilla leikkiterapian muodoilla on tällä hetkellä kasvava suosio ja tutkimustietoa on runsaasti leikkiterapian toimivuudesta lasten parissa.

Kulttuuri on muotoutunut leikissä ja leikki pilkistääkin usein yllättävistä paikoista. Useisiin inhimillisen yhteiselämän alkuperäisiin toimintoihin on alusta alkaen kuulunut leikki. Esimerkiksi kielessä olevien ilmausten takaa löytyvät metaforat ovat sanoilla leikkimistä, mytologiat leikkivät toden ja pilailun rajamailla ja kultit ovat primitiivisten seurakuntien leikkiä suorittaessa vihkimisiä, uhreja ja mysteereitä.²³ Kielelliseen leikillisyyteen yhdistetään usein huumorin käsite, joka voi olla kyky tai tapa puhua eli pilailua, laskea leikkiä. Synonymisanakirja taas yhdistää huumorin leikillisyyteen, jolloin kyse on enemmän asenteesta ja suhtautumistavasta asioihin.

Jo näiden muutamien poimintojen kautta käy selväksi, että leikki on laaja ja monisyinen käsite. Leikki on ajan myötä kasvanut ilmiöksi, jota on mahdollista käsitellä ja tutkia monin eri tavoin. Tässä tutkimuksessa päädyimme käyttämään sanoja leikki ja leikillisuus, koska meille kiinnostava ja merkityksellinen puoli leikissä on juuri se voittoa tavoittelematon mielikuvituksekas ja luova leikillinen henki, joka voi kätkeytyä lähes mihin tahansa. Myös pelit voivat olla leikillisiä ja tuomme esille myös leikin pelillisiä piirteitä.

²² Simeone-Russell 2011, 224-225.

²³ Huizinga 1967, 13.

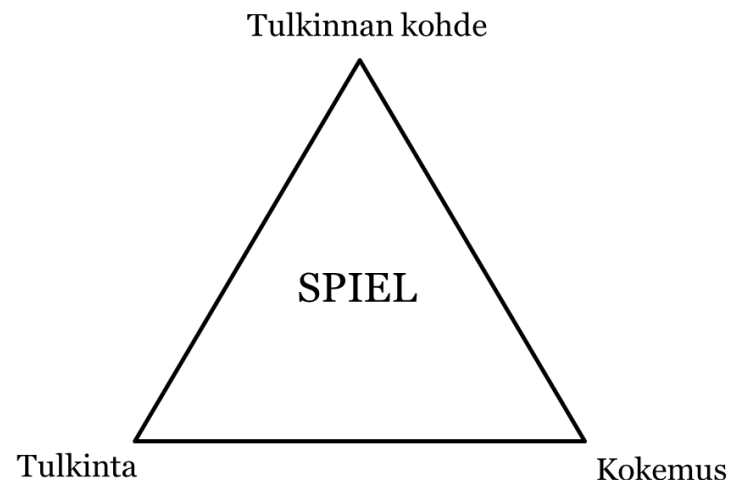
2.2 Leikkikäsityksiä

Hänninen²⁴ on ottanut tutkimuksensa lähtökohdaksi Gadamerin hermeneuttiseen ajatteluun ja Spiel-käsitteeseen pohjaavan leikkikäsityksen, johon hän vertaa muita leikin teorioita. Spiel tarkoittaa sekä peliä että leikkiä ja Gadamerilla Spiel tarkoittaa tapahtumaa, joka voi ilmetä kaikkialla, ja jossa Spiel on kokemuksellisen tulkinnan symboli ja olemisen tapa. Analysoimme leikin kokemusta erilaisten leikkien tai leikillisten tilanteiden, tapahtumien tai elämysten valossa, verraten niitä aihealueeseen liittyvään teoreettiseen tutkimukseen. Anna Suorsa tarkastelee tuoreessa väitöskirjassaan hermeneuttisen fenomenologian suhdetta tiedon luomiseen ja ajatusta vuorovaikutuksesta leikissä. Hänen väitöskirjansa tulokset osoittavat, että fenomenologinen käsitteellistys olemisen ajallisuudesta ja leikki avoimena tilana, soveltuvat hyvin tietoa luovan vuorovaikutuksen ymmärtämiseen ja käsittelyyn. Käsitteellistykseen avulla menneet kokemukset on mahdollista nostaa merkityksellisiksi ymmärrystä, uusia mahdollisuuksia ja uutta tietoa luotaessa. Suorsa näkee leikinomaisessa ja joustavassa vuorovaikutuksessa olemisen tehokkaana ajankäyttönä.²⁵

Kuviossa 1 kuvaamme Gadamerin leikki-ilmiötä havainnollistamalla kokemuksen, tulkinnan ja tulkinnan kohteen yhteyttä toisiinsa. Hyödynnämme Gadamerin ajattelua tutkielmassamme tulkiten sen kattamaan niin yksittäisen leikitapahtuman kuin koko leikki-ilmiön vuorovaikutteisessa leikin tilassa.

²⁴ Hänninen 2003, 10.

²⁵ Suorsa 2017, 96-98.



Kuvio 1 Tulkintamme Gadamerin leikki-ilmiöstä.

Gadamerin leikkikäsitys

Professori Pauline von Bonsdorff avaa artikkelissaan Play as Art and Communication: Gadamer and Beyond, Gadamerin filosofiaa, joka kuvaa ihmisen ymmärtämisen muodostusta ja ihmisen käyttäytymisen ja kokemuksen näkyväksi tekemisen mahdollisuuksia, jossa taide ja leikki ovat keskeisessä roolissa. Leikki on Gadamerille avainkäsite, mutta samalla kokeellinen väline, jonka avulla Gadamer perustelee taiteen yhteyttä ihmisten välisessä kommunikaatiossa.²⁶ Myös Riitta Hänninen perustaa tutkimuksensa Leikki, Ilmiö ja käsite Gadamerin ajattelulle. Hännisen

²⁶ Bonsdorff 2005, 260.

tulkinnan mukaan Gadamer pohtii inhimillisen olemassaolon ja historiallisuuden suhdetta leikkisänä tapahtumana ja Spiel on hänelle kokemuksellisen tulkinnan symboli. Gadamer käyttääkin leikki-ilmiötä apunaan havainnollistaessaan kokemuksen, tulkinnan ja tulkinnan kohteen yhteyttä toisiinsa. Gadamerin Spiel symboloi aitoa leikitapahtumaa, joka kuvaa leikki-ilmiöiden yleistä perustaa, johon muiden leikkikäsitusten ennakko-oletuksia on mahdollista verrata.²⁷

Bonsdorff mainitsee Gadamerin käyttävän leikkiä kuvaamaan sitä, mitä taide on Gadamerille. Kuitenkaan leikki ei vain palvele taidetta, vaan leikki on myös kulttuurinen ilmiö ja ilmiönä leikillä on myös oma itseoikeutettu paikkansa. Toisaalta taide ei ole vain leikin väline, vaan myös sillä on oma erillinen paikkansa ja luonteensa kuten vaikkapa rituaaleissa ja symboleissa. Leikki Gadamerille on luonnollinen ilmiö. Leikki on laaja käsite ja Bonsdorff mainitseekin, että Gadamer näkee leikin olevan ihmiselle luontaista.²⁸ Hänninen tulkitsee Gadamerin leikitapahtumaa siten, että Gadamer laajentaa käsityksensä leikitapahtumasta koskemaan myös koko kulttuurin käsitettä, jossa yhdistyvät kulttuuriset rakenteet ja yksilön kokemukset. Näitä rakenteita voivat olla säännöt, normit, käytännöt, tavat, instituutiot ja kommunikaatiojärjestelmät. "Leikin kulttuurinen muoto viittaa ajan, paikan, sääntökokoelman ja toiston muodostamaan kokonaisuuteen, joka ei ole toimintaa, vaan leikin ideaali arkkityyppi, siis eräänlaista puhdasta rakennetta." Leikin kulttuurinen muoto tulee todelliseksi vasta jonkin konkreettisen toiminnon kautta, kuten peleissä, leikeissä, urheilussa tai esityksissä. Leikin rakenteet ovat muodostuneet aiemmista leikitapahtumista ja siten ohjaavat uusia

²⁷ Hänninen 2003, 10,12.

²⁸ Bonsdorff 2005, 261.

tulkintoja. Toisaalta rakenne voi olla tulkinnan kohdekin johon leikkijä peilaa toimintaansa tulkintaa tehdessään. Leikin määritelmään ja leikin rakenteeseen kuuluu olennaisesti kokemus leikillisyydestä. Leikillisyyden puuttuessa ei ole varmuutta oliko tapahtumassa lainkaan kyse leikistä. Spiel-käsite asettaakin leikitapahtuman aitouden kriteeriksi kokemuksen leikillisyyden.²⁹

Bonsdorff toteaa Gadamerin leikkiä analysoidessaan, että vaikka leikillä itsessään ei ole tiettyä tavoitetta, siihen voi liittyä päämääriä ja tavoitteita. Keskeistä Gadamerilla on leikissä oleva mielekkyys. Juuri tässä Gadamerin ajattelu eroaa Kantista ja Schilleristä sillä Gadamerin ajattelu on kokonaisvaltaisempaa, taide ja leikki on jo maailmassa, eikä toteudu vain ihmisen mielessä, kuten Kantilla ja Schillerillä.³⁰ Juuri tässä on se ydin, johon tartumme tutkielmassamme leikin suojaa pohtiessamme esimerkkien ja analyysin kautta. Gadamerin hermeneuttinen leikitapahtuma on näin ollen myös meille mielekäs perusta leikin filosofiaan. Spiel käsitteenä kuvaa myös meille sitä ydintä, jonka ympärille leikissä syntyvät asiat muodostuvat. Pohdimme leikkiä kokonaisuutena leikin tilojen ja rakenteiden ja yksilön kokemuksen merkityksiä pyrkiessämme kirkastamaan omaa käsitystämme leikistä. On myös mielenkiintoista pohtia leikin aitoutta, aitouden kriteerejä ja leikillisyyden merkitystä osana omaa leikkikäsitystämme. Leikki on Gadamerin³¹ mukaan rakenteeltaan verrattavissa keskusteluun, jossa keskustelu houkuttelee esiin puheen ja vastauksen ja saa ne vuorovaikutukseen keskenään. Kun keskustelu on onnistunutta, ovat keskustelukumppanit

²⁹ Hänninen 2003, 12-13.

³⁰ Bonsdorff 2005, 261.

³¹ Gadamer 2004, 86.

Gadamerin mukaan puheen täyttämiä eli dialogissa keskenään. Platon on kuvannut tätä ajattelua puheen ja vastauksen välisenä leikkinä tai pelinä, joka jatkuu sielun sisäisenä keskusteluna itsensä kanssa. Kun puhuu toisen kanssa, rakentuu yhteinen näkökulma asioihin. Toisen mielipidettä ei vain lisätä toisen mielipiteeseen vaan keskustelu muuttaa molempien mielipiteitä. Sanattoman yhteisymmärryksen kautta asia muuttuu itsestäänselvyydeksi.³² Näemme gradumme juuri tällaisena leikkilisenä dialogina.

Hännisen leikkikäsitykset

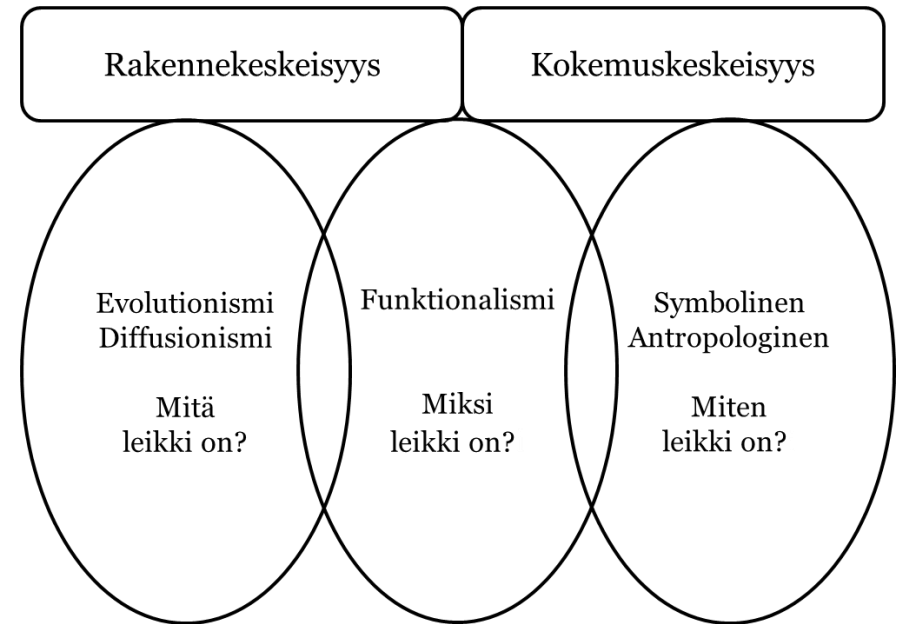
Seuraavaksi perehdymme tarkemmin Hännisen kategorisointiin leikin tutkimuksesta ja pyrimme tulkitsemaan sitä omien kokemuksiemme kautta. Hännisen tekemä koonti leikin tutkimuskentästä on yksittäisiä leikkikäsityksiä helpompi tapa hahmottaa leikkiä tutkimusaiheena. Oma leikkikäsityksemme kumpuaa vahvasti kokemuksistamme kehittämis-, suunnittelu-, ohjaus- ja opetustyössä ja onkin mielenkiintoista tarkastella kokemuksiamme erilaisten leikitutkimusten ja -käsitysten näkökulmista.

Kuvaamme alla olevalla kuviolla (Kuvio 2) leikin tutkimuskentän suuntauksia Hännisen³³ tutkimuksen ja rajauksen pohjalta. Leikkikäsitykset voi jakaa kahtia karkeasti rakenne- tai kokemuskeskeisyyden pohjalta ja yksittäiset lähestymistavat jakautuvat kukin kokonaan tai osittain tämän jaon alle. Erilaiset teoreettiset lähestymistavat, evolutionismi, diffusionismi, funktionalismi ja

³² Gadamer 2004, 87, 95.

³³ Hänninen 2003, 29-36, 128-130.

symbolinen antropologia, tarkastelevat leikin käsitettä metatasolla pyrkien valottamaan millaista todellisuutta, kulttuuria tai ihmistä koskevia ennako-olettamuksia kukin teoria käsittelee.³⁴



Kuvio 2 Tulkintamme Hännisen leikkikäsityksistä

³⁴ Hänninen 2003, 62.

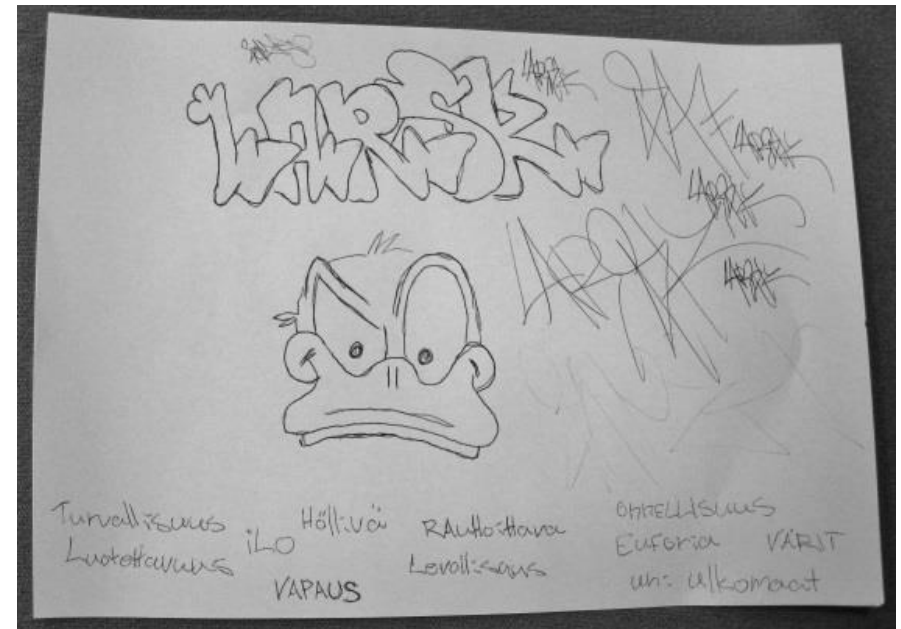
Evolutionistinen ja diffusionistinen leikkikäsitys

Evolutionistiset ja diffusionistiset tutkimukset keskittyvät tutkimaan kulttuurien alkuperää, kehitystä ja kulttuurisia universaaleja. Evolutionistisen tutkimuksen mukaan kulttuurit kehittyivät lineaarisesti yksinkertaisista monimutkaisemmiksi samankaltaisina prosesseina. Diffusionistit taas tarttuivat kulttuuriin piirteisiin, jotka kehittyivät kehämäisesti kulttuurien välillä. Vaikka evolutionistien ja diffusionistien selitysmallit voivat olla erilaisia, molemmat tutkimussuuntaukset tarkastelevat kulttuureja ja yhteisöjä ohjaavia lainalaisuuksia. Kumpikaan tutkimussuuntaus ei ole kiinnostunut pelkästään leikki-ilmioistä vaan se nähtiin yhtenä ilmiönä muiden joukossa, jonka kautta lainalaisuuksia oli mahdollista tarkastella. 1800-luvun lopulla tehdyissä leikin vertailuun pohjaavissa tutkimuksissa oli laajat satoja kulttuureja keskenään vertailevat aineistot, joissa keskityttiin pelien sääntökokoelmiin ja ulkoisiin tunnusmerkkeihin eli tutkimukset olivat piirrelähtöisiä ja kulttuurisiin rakenteisiin keskittyviä. Laajojen tutkimusten tarkoituksena oli löytää sosiaali- ja kulttuurielämää säätelevät lainalaisuudet ja kaiken taustalla oleva logiikka. Gadamerin vaatimus leikillisyydestä ja kokemuksellisuudesta ei ollut merkittävässä asemassa piirrelähtöisessä leikkikäsityksessä.³⁵

Kulttuuristen rakenteiden vaikutus leikitapahtumaan voi olla todella suuri. Rakenteiden vaikutus leikkiin korostuu instituutioissa, joissa rakenteelliset normit rajoittavat yksilön vapautta. Vaikka piirrelähtöinen

³⁵ Hänninen 2003, 63-76.

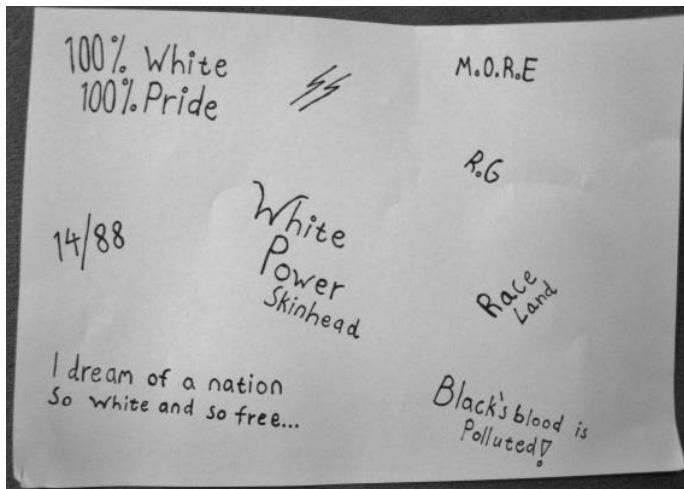
tutkimus ei keskity leikillisyyden ja kokemuksellisuuden tutkimiseen osana leikkiä, voi pakon ja rajoittamisen havaita vaikuttavan myös niiden ilmenemiseen. Instituution normien vaikutus leikkiin ja leikin avulla mahdollistuviin tulkintoihin tuli selkeästi esille taidekasvatusprosessissa Jyväskylässä sijaitsevassa nuorisokodissa. Prosessi toteutettiin nuorisokodin erityisen vahvan tuen yksikössä eli EVTY:ssä. Prosessi oli kuukauden mittainen ja siinä käsiteltiin paikka-teemaa luovia menetelmiä hyödyntämällä.



Kuva 4

EVTY:ssa asuvien nuorten liikkuminen rajoittuu yksikön sisätiloihin. Ulos saa lähteä vain ohjaajan kanssa ja ulkoiluaajat sovitaan yhdessä ennalta.

Nuorilla on tiukka viikko- ja päiväohjelma, johon heidän odotetaan osallistuvan. Paikka-prosessi kirjattiin ennalta viikko-ohjelmaan ja se tuli siis pakolliseksi osaksi heidän arkeaan kuukauden ajaksi, kaksi kertaa viikossa, 3 tuntia kerrallaan. Paikan merkitys korostuu EVTY:ssä ja tuli siksi myös prosessin nimeksi. Tavoitteena oli käsitellä luovien menetelmien ja toiminnallisten työtapojen avulla nuorten elämää ja arkea EVTY:ssä ja sen ulkopuolella, nuorten toiveiden pohjalta. Ilmapiiri EVTY:ssä oli käsinkoskeltavan jännittynyt, epäluuloinen ja passiivinen. Nuoret ilmaisivat ääneen, että olivat Paikka-prosessissa mukana vain, koska heidät pakotettiin, eivätkä he ilmaisseet toiveitaan Paikka-prosessin tavoitteiden tai tekemisen suhteen. Tapaamiset alkoivat aina pelien ja leikkien avulla ja koko prosessissa hyödynnettiin leikillisiä, mielikuvitukseen ja luovuuteen tukeutuvia menetelmiä.



Kuva 5

Olimme perehtyneet paikka-teemaan kirjaamalla ylös erilaisia paikkoja ja niihin liittyviä adjektiiveja ja tunteita. Seuraavaksi luimme yhdessä kirjallisuudesta poimimiani tekstejä ja mietelauseita liittyen paikkoihin. Teemaa syvennettiin vielä katsomalla dokumentti paikan syntymisestä ja tuhoutumisesta. Tämän teemaan perehtymisen jälkeen kysyin nuorilta millaisia ajatuksia paikka heissä nyt herättää? En saanut kysymykseeni vastausta ja ehdotin että jokainen saisi piirtää, maalata ja kirjoittaa paperille itselleen mielenkiintoisimpia ajatuksia teemaan liittyen. Kerroin vielä, että heidän omat ajatukset ovat keskeisiä prosessin jatkon kannalta ja nyt he voivat vaikuttaa itse siihen, mitä asioita tullaan jatkossa käsittelemään ja tekemään. Tässä hetkessä heille myös annettiin poikkeuksellisesti lupa kuunnella radiota ja valitsemaansa kanavaa ideoinnin taustalla. Kolmesta nuoresta kaksi kirjasi ajatuksiaan paperille, yksi ei halunnut ideoida lainkaan.

Hänninen liittää leikkirakenteeseen myös leikillisyyden kokemuksen leikkitapahtumassa. Jos toiminta koetaan muuksi kuin leikkisäksi, on epäselvää onko toiminnassa lainkaan kyse leikistä. Myös Gadamerin Spiel-käsitteeseen liittyy vaatimus leikillisyydestä.³⁶ Pyrkimyksistä huolimatta ilmapiiri paikka-prosessissa ei millään kriteereillä muodostunut leikkisäksi. Toimintakaan ei siten muodostunut leikkitapahtumaksi leikillisyyden puuttumisen vuoksi. Hetkittäin joku nuorista saattoi sanoa tai kirjata asioita, joista olisimme hyvin voineet edetä teeman käsittelyssä, mutta keskustelut eivät jatkuneet, vaan tyrehtyi passiiviseen ilmapiiriin. Keskusteluissa nousi joka kerralla esille kiinnostumattomuus tekemiseen tai läsnäolopakko. Tätä havainnollistavat hyvin nuorten piirustukset, kuvat 4 ja 5, joista toiseen on kirjattu jopa monipuolisesti sanoja paikan

³⁶ Hänninen 2003, 13.

merkityksestä ja toisessa taas keskitytty vahvistamaan omaa ideologiaa ja ajatusmaailmaa ja ehkä myös hieman testaamaan ohjaajan suhtautumista hänen ideologiaansa.

Kuvan 4. koskettavuutta lisää kirjattujen asioiden mahdottomuus nykyisissä olosuhteissa EVTY:ssä tai sen ulkopuolella. Näiltä nuorilta puuttuu elämästä turvallisuus, luottamus, rakkaus ja levollisuus. EVTY:n myötä on poistunut myös vapaus, vaikka toisaalta henkilökunta tekee parhaansa, että paikka koettaisiin turvalliseksi ja heidät ihmisinä luotettaviksi. Tiukat rakenteet ja niistä johtuva pakollisuus vaikuttivat todella paljon Paikka-prosessiin. Leikillisyyden puuttumisesta ja pakollisesta osallistumisesta huolimatta kuukauden paikka-prosessin aikana syntyi teos EVTY:n seinälle. Vaikka teoksen aihe hyväksyttiin EVTY:n ohjaajilla, voi siitä lukea nuorten ajatuksia paikasta jossa he asuvat. Nämä nuoret eivät olisi teosta suostuneet tekemään, elleivät he voisi allekirjoittaa siihen liittyviä asioita. Sirkus-aihe lähti yhden nuoren tekemistä väkivaltaisista pellehahmoista, joita hän paljon piirteli. Hahmo kuvasi hänelle menneisyyden hölmöilyä. Aurinko ja kuu ovat vastapari kuvaten joka-aamuista uutta mahdollisuutta auringon noustessa. Siivet laidoilla kuvaavat nuorten kaipaamaa vapautta ja omien siipien kantamista.

EVTY:n kaltaiset instituution rakenteet ovat yksi tutkimuskohde piirrelähtöisessä leikin tutkimuksessa. Evolutionistinen ja diffusionistinen tutkimus on keskittynyt paljon sääntöleikkeihin ja niiden kulttuurisiin eroihin ja yhtäläisyyksiin. Leikin voi nähdä vain leikkinä, mutta varsinkin leikkiä ulkopuolelta seuraava voi tehdä leikistä ja leikkijöistä hyvin paljon tulkintoja. Joskus jo pelkät säännöt voivat toimia keskustelukumppaneina

ja materiaalin tuottajina tulkintaa varten. Näin ajateltuna rakenteellinen eli piirrelähtöisyyteen keskittynyt tutkimuskäsitys lähenee merkityksiä ja kokemuksia tärkeänä pitävää kommunikaatiolähtöistä tutkimusta.



Kuva 6

Ajatus leikin sääntöjen kyvystä tuottaa tietoa ja tulkintaa tuli hyvin esille jalkapallopelissä leirillä, jolla tuettiin työttömien nuorten työllistymisedellytyksiä. Leirin tavoitteena oli tehdä toiminnallisin menetelmin näkyväksi osallistujien vahvuuksia ja kehittymistarpeita ja näin lisätä itsetuntemusta. Ennestään toisilleen tuntemattomat nuoret olivat ryhmäytyneet kahdessa päivässä jo tiiviiksi ryhmäksi ja kolmas

leiripäivä alkoi irlantilaisen jalkapallon merkeissä. Irlantilainen vaihto-opiskelija veti koko porukalle 2 tunnin treenit räntäsateessa. Säännöt olivat kaikille uudet ja tavallista jalkapalloa monimutkaisemmat, myös ohjaajan irlantilaisen aksentti vaikeutti sääntöjen ymmärtämistä. Peli lähti hyvin käyntiin, eikä 10 cm sohjo saati taivaalta niskaan satava räntä haitanneet pelausintoa. Pelin edetessä yhden tytön peli-innokkuus alkoi korostua. Tyttö ryntäsi aina pallon perään, suorastaan heittäytyi sen päälle, eikä luovuttanut palloa vastustajalle helpolla. Heittäytymisiä pallon perään tuli pelin aikana kymmeniä ja kaikki huomasivat tytön innokkuuden. Peli alkoi muistuttaa enemmän painia kuin perinteistä jalkapalloa.

Pelin loppuvaiheessa innokas tyttö juoksi jälleen pallon perään ja kun toinen pelaaja yritti ottaa häneltä palloa, puolusti innokas tyttö palloa käsillä huitomalla ja keholla suojaamalla. Toinen ei tätä sulattanut, vaan tiuskaisi hyvin aggressiivisesti että “älä räävi mua, älä tuu mun päälle”. Reaktiosta säikähtänyt innokas tyttö jäi loppupelin ajaksi enemmän taustalle, eikä enää syöksynyt pallon perään yhtä innokkaasti kuten aiemmin. Pelin loppupuolella väsymyksen iskiessä myös säännöt alkoivat unohtua pelaajilta ja palloa potkittiin miten haluttiin. Yksi pojista kimpaantuikin sääntöjen noudattamattomuudesta ja poistui pelialueen reunalle kesken pelin, eikä halunnut osallistua myöskään seuraavaan rangaistuspotku-kilpailuun. Pelin tiimellyksessä esille nousseet piirteet eri leikkijöiden käytöksessä ovat tulkintaa mahdollistavaa materiaalia, jonka syntymiseen pelin säännöillä oli suuri vaikutus. Vastaavat piirteet eivät olisi välttämättä tulleet lainkaan esille ilman vastaavaa pelikokemusta.

Piirrelähtöinen ajattelu vaikuttaa ensilukemalta kapeakatseiselta ja gadamerilaisittain leikin kokonaisuuden kannalta olennaisia merkityksiä

pois sulkevalta. Kun leikin piirrelähtöisyyttä tarkasteleekin kommunikaatiopohjaisen tutkimuksen näkökulmasta, voi leikin rakenteet nähdä esimerkiksi toiminnan tuloksia selittävänä tai mahdollisuutena itsetuntemuksen lisäämisessä. Näissä edellä mainituissa esimerkeissä piirrelähtöisyys kumpusi pelin säännöistä ja instituution rakenteista. Jalkapallopelissä juuri sääntöjen vuoksi tulee ilmi eri ihmisten käyttäytymistä ja EVTY:ssä tiukat rajat ja rakenteet myös vaikuttavat vahvasti leikkillisyyden syntyyn ja sitä kautta myös leikin kautta syntyvään tietoon. Nämä esimerkit tuovatkin esille miten myös piirrelähtöisen leikkikäsityksen avulla voi tuottaa mielenkiintoista ja syvällisempää informaatiota leikistä ja leikkijöistä, kun sitä tarkastelee kokemuksellisuutta korostavasta symbolisen antropologian näkökulmasta.

Funktionalistinen leikkikäsitys

Funktionalistisen leikkikäsityksen keskiössä on orgaaninen, sosiaalisten järjestelmien muodostama kokonaisuus, jota kaikki kulttuurinen palvelee. Tutkimukset keskittyvät etsimään vastausta kysymykseen: miksi kulttuureissa leikitään ja miten leikkiä voisi hyödyntää yhteiskunnan hyväksi? Funktionalismin sisällä on useita tutkimuslinjoja, mutta kaikissa lähtökohtana on tutkia erillisten kulttuurin osien merkitystä kokonaisuutta tasapainottavina. Leikkitutkimus keskittyi 1900-luvun ensimmäisellä puoliskolla lähinnä leikin aikuisten maailmaa jäljittelevään luonteeseen ja roolien ja käytäntöjen omaksumiseen. Myöhemmin leikin rooli nähtiin merkittävänä tekijänä kulttuurisessa ja yhteiskunnallisessa sosialisoinnissa ja leikistä tulikin suosittu tutkimuskohde.³⁷

³⁷ Hänninen 2003, 76-78, 88.

Funktionalistinen tutkimus on parhaimmillaan kuvatessaan vakaita ja yhtenäisiä yhteiskuntia, joiden tutkimuksessa keskitytään kulttuurisen ja sosiaalisen harmoniaan ja niiden alailmiöiden tutkimiseen. Näitä tutkimustuloksia ei kuitenkaan voida yleistää kaikkia kulttuureja ja yhteisöjä kuvaaviksi.³⁸ Funktionalistinen leikkitutkimus on suuntauksen mukaisesti keskittynyt tutkimaan ilmiöitä, jotka palvelevat kokonaiskulttuurin yhtenäisyyttä. Kulttuuria hajottavia ilmiöitä ei juurikaan ole tutkittu. Funktionalistinen leikkikäsitys korostaakin institutionalisoituneita leikkimuotoja, kuten urheilua ja pedagogisia leikkejä, eikä huomioi lainkaan rakenteiden ulkopuolelle jäävää leikin kenttää.

Funktionalistinen leikkikäsitys olettaa kaikkeen leikkirakenteissa tapahtuvaan leikkiin sisältyvän myös leikkisyyden kokemuksen, jolloin kaikista leikkimuodoista tulee aitoja leikitapahtumia³⁹. Jos leikin rakenteet ovat olemassa niin onko leikillisuus todella aina silloin läsnä leikitapahtumassa eli muodostuuko aito leikitapahtuma vain rakenteiden pohjalta? Funktionalistinen käsitys myös näkee leikkiin aina liittyvän jonkin yhteiskuntaa palvelevan tavoitteen. Kuinka tämä leikkijän ulkoa tuleva päämäärä vaikuttaa leikillisyyden muodostumiseen ja leikitapahtuman syntyyn? Esimerkiksi 1930-luvulla leikkiä tutkineen Meadin (1983,152-156, 158-159)⁴⁰ mukaan leikki ja peli tähtäävät lapsen sosialisointiin yhteisön jäseneksi ja leikki tähtää lapsen minuuden kehittämiseen. Mead erotti pelin ja leikin toisistaan niiden funktionaalisten ominaisuuksien pohjalta ja ajatteli, että leikki tähtää lapsen minuuden

³⁸ Hänninen 2003, 82-84.

³⁹ Hänninen 2003, 87.

⁴⁰ Hänninen 2003, 85.

kehittämiseen ja peli on leikkejä sosiaalisempi liittyen yksilönkehityksen myöhempisiin vaiheisiin toimien esimerkiksi sosiaalisten roolien harjoituksina⁴¹. Funktionalistinen tutkimus välineellistää leikin yksilön kehityksen työkaluksi tavoitteenaan palvella yhteiskuntaa ja kulttuuria, eikä leikille itselleen anneta arvoa.

Funktionalistinen leikkikäsitys herättää paljon kysymyksiä ja vaikuttaa keskittyvän leikin ihanteeseen kulttuuria rakentavana tekijänä. Leikillä toki on tämäkin puoli ja on helppo nähdä, kuinka leikin avulla on mahdollista kehittää niin yksilöä kuin yhteiskuntaa. Omat ohjauskokemuksemme vahvistavat tätä käsitystä. Toisaalta, jos leikki rajataan rakenteellisiin, pedagogisiin leikkeihin, leikkiä ei käsitellä kokonaisuutena, jolloin jotain jää pois. Leikkiin kuuluu myös vapaus, tuhoaminen ja kaaos. Leikki on myös arvaamaton, leikin tulokset eivät ole aina ennakoitavissa.

Pedagoginen leikkikin voi johtaa arvaamattomaan lopputulokseen. Aiemmasta jalkapallopeleä esimerkistä tutulla, työttömille suunnatulla leirillä, tehtiin ensimmäisenä päivänä neljä tuntia kestävä prosessidraama. Ryhmälle annettiin pussillinen tavaroita, joiden pohjalta he loivat hahmon, 25-vuotiaan Pedron. Draama eteni etukäteen suunnitellun menetelmäjärjestyksen mukaisesti. Ohjaajat eivät luoneet lainkaan sisältöä, vaan ryhmä täytti Pedron tarinaa tehden still-kuvia, julisteita ja improvisaationäytelmiä. Pedron tarina synken vaihe vaiheelta päätyen loppukohtaukseen, jossa kuljettiin ringissä kysyen ja vastaten mieltä vaivaavia kysymyksiä Pedron tarinaan liittyen. Ryhmä uppoutui tarinaan vahvasti ja yhteinen kokemus ryhmäytti porukan hyvin tiiviiksi loppuleirin

⁴¹ Hänninen 2003, 85.

ajaksi. Leirin viimeisenä päivänä vielä keskusteltiin ja ihmeteltiin sitä miksi tarina oli niin synkkä. Kun ryhmä ymmärsi itse luoneensa hahmon, tarinan ja ilmapiirin, aukesi heille samalla ymmärrys oman ajattelun ja asenteen vaikutuksesta elämään yleisesti. Yhteinen leikki, leikkisyys ja leikin kaaos synnyttivät oivalluksen, jollaista emme olleet lainkaan osanneet odottaa.

Ohjaajan näkökulmasta prosessidraaman tavoitteena oli käsitellä niitä aiheita, jotka ryhmä kokee itselleen tärkeäksi. Niin toki kävi, mutta paljon syvemmin kuin olimme kuvitelleet. Oivallus tapahtui leikin kaaoksen kautta, johon ei voi koskaan täysin varautua. Prosessissa oli hetkiä, jolloin ohjaajana mietti toiminnan tavoitteen osuvuutta. Leikin kaaos nosti pintaan tunteita ja yksi nuorista koki toiminnan liian nopeatempoiseksi ja ajoittain ahdistavaksi ja hänelle annettiin lupa olla sivussa silloin kun siltä tuntui. Ryhmän annettiin kuitenkin viedä tarina loppuun saakka. Prosessin lopussa tehdyssä vastaus- ja kysymysringissä kävi ilmi, että Pedrolle oli itselleen herännyt halu muutokseen. Vaikka tarinalla ei ollut varsinaista onnellista loppua, tuli selväksi, että muutos elämässä lähtee itsestä.

Prosessidraama on lopulta varsin ohjattua, pedagogista leikkiä. Pedagogisen leikin puolestapuhujat uskovat, että leikin avulla oppiminen tehostuu, koska silloin älyyn yhtyy myös tunne⁴². Pedron tarina oli varsin tunteita herättävä ja tarinaan tuntui kietoutuvan paljon omakohtaisuutta. Sosiaalisilla suhteilla on myös iso merkitys leikin synnylle⁴³ ja oppimiselle. Prosessidraaman myötä ryhmä löysi nopeasti yhteisen sävelen ja ryhmäytyi

⁴² Hakkarainen & Bredikyte 2014, 44.

⁴³ Hakkarainen & Bredikyte 2014, 46.

tiiviksi. Leikki toimi siis sosiaalisia suhteita edistävänä tekijänä. Funktionalistinen käsitys valjastaa leikin yhteiskunnan kehityksen työkaluksi. Prosessidraaman ja koko leirin tavoitteena oli työelämävalmiuksien edistäminen eli yhteiskunnan tarpeiden täyttäminen. Tehdäänkö leikille oikeutta kun se valjastetaan palvelemaan yhteiskunnan tarpeita tai yksilön kehitystä?

Symbolisen antropologian leikkikäsitys

Symbolisen antropologian taustalla on käsitys ihmisestä merkityksiä luovana ja symboleja käyttävänä oliona ja tutkimukset pohjaavat myös leikin tutkimuksen osalta kokemuksellisuuteen. Tutkimus keskittyy sekä kulttuuristen merkitysten ja inhimillisen identiteetin tarkasteluun että merkitysten ja symbolien tutkintaan. Tutkimuksissa voidaan selvittää kulttuureissa jo olemassa olevia vastauksia ontologisiin kysymyksiin tai tapoja, joiden kautta ihminen rakentaa suhdettaan ympäröivään maailmaan eli maailmasuhteen muodostumista. Erilaisia käsityksiä ihmisen ja maailman suhteesta pyritään ymmärtämään sellaisinaan, ilman tavoitetta luokitella hyviin tai huonoihin tai pyrkimystä asettaa käsityksiä paremmuusjärjestykseen. Symbolisen antropologian tavoitteena ei myöskään ole löytää lopullista totuutta ja vastausta ontologisiin kysymyksiin vaan perehtyä ja kirjata ylös erilaisia käsityksiä ja lähestymistapoja olemassaolon kutkuttaviin kysymyksiin. Tutkijan on huomioitava kontekstisidonnaisuus ja oltava hereillä myös omien ennako-oletustensa suhteen. Kokemuksellisuuteen perustuva tutkimusaineistoa on myös haastavaa vertailla tai yleistää.

Symbolinen antropologia poikkeakin muista edellä avatuista tutkimussuuntauksista ottamalla leikkijän ymmärryksen huomioon. Tämä emic-tason näkökulma nostaa leikkijän oman ymmärryksen kiinnostuksen kohteeksi. Muut suuntauksukset keskittyvät pääasiassa etic-tason tutkimukseen eli ulkopuolisen havainnoijan tekemiin tulkintoihin ja ovat teoreettisempia ja keskittyvät käsitteelliseen vertailuun. Symbolinen antropologia on ainoa, joka ylipäättään havainnoi tiedon jakautumisen emic- ja etic-tasolle.⁴⁴ Tämä jakautuneisuus tulee hyvin esille kun pohditaan leikitapahtuman aitouden kriteeriä, joka Gadamerin käsityksen mukaan todentuu silloin kun kokemus leikkisyydestä yhtyy leikkirakenteisiin. Evolutionistisessa ja diffusionistisessa leikkikäsityksessä ei kokemuksellisuudella eikä leikillisyydellä ollut merkitystä. Funktionalistinen tutkimus taas oletti leikillisyyden liittyvän aina leikkirakenteisiin. Kokemuksellisuuden todentaminen vaatii emic-tason tutkimustyötä, jossa annetaan leikkijän omalle ymmärrykselle ja tulkinnalle painoarvoa. Emic-tason huomiotta jättäminen jättää kyseenalaiseksi leikin aitouden läsnäolon ja ennako-oletus leikillisyyden ilmenemisestä aina rakenteiden yhteydessä on vahva yleistys, jonka todenperäisyys on haastavaa todistaa etic-tason aineiston pohjalta. Ajattelutapa rakenteisiin sidotusta leikillisyydestä myös rajaa leikin rakenteiden ulkopuolelta. Leikistä on erilaisia myyttisiä ennako-oletuksia joihin liitetty rakenteisiin sidottu käsitys leikistä rajaa leikin elintilaa entisestään ja samalla ohjaa ja värittää leikin tutkijan tulkintoja. Esimerkiksi jos ennako-oletus on, että leikki on työn vastakohta ja leikillisuus liittyy aina leikkirakenteisiin, niin työhön ei voi näin ollen liittyä leikkisyyttä. Vastaavia ennako-oletuksia leikkiin liittyen on mm. aikuisista ja lapsista ja leikistä ja pyhästä, joihin voi saman edellä kuvatun yhtälön

⁴⁴ Hänninen 2003, 88-91.

liittää ja todeta leikin rajautuvan kovin kapealle sektorille kulttuurissa⁴⁵.

Kokemuksellisuuteen perustuvan tutkimusluonteensa vuoksi symbolinen antropologia voi perehtyä myös leikkirakenteiden ulkopuolelle jäävään informaation, jota leikitapahtumassa syntyy. Leikillisuus ei ole sama asia kuin leikkirakenteet, eikä leikkirakenne ole leikitapahtuman kannalta edes välttämätön. Leikillisuus voi ilmetä leikkirakenteen ulkopuolella, mikä tarkoittaa että leikkirakenteessa ei välttämättä ole leikkisyyttä, jolloin kaikki leikki ei ole aitoa.⁴⁶ Kun leikkijä ei koe leikkivänsä, leikki ei ole aitoa. Kun leikki vapautetaan rakenteista, onkin leikillisyyttä mahdollista kokea lähes missä vain. Csikszentmihalyin (1975, 36) luoma flow-käsite pohjaa tutkimukseen ihmisten arkielämässään kohtaamista onnistumisen ja kyllästymisen tunteista, toteaa Hänninen. Flow:ssa oleellista on sopivan taito- ja haastetason kohtaaminen. Koemme samoin olevan myös leikissä. Leikin on oltava sopivalla tavalla leikkijää haastava. Liian yksinkertainen leikki passivoi leikkijänsä eikä leikki kiinnosta. Toisaalta liian haastava leikki voi ahdistaa ja leikkijä voi kokea riittämättömyyden tunteita. Tutkittavat käyttivät flow-käsitettä kuvatessaan leikkisiä kokemuksia esimerkiksi shakin pelaamisen, vuorikiipeilyn, rock-tanssin tai kirurgin työn yhteydessä. Tulokset osoittavat leikillisyyden ulottuvan myös työhön ja harrastuksiin, eikä rajoittuvan vain leikin rakenteisiin. Csikszentmihalyi uskookin flow-kokemusten voivan olla merkittävässä roolissa kulttuurimuotojen kehittymiselle, jossa uutta syntyy jo olemassaolevia kulttuurirakenteita hyödyntämällä.⁴⁷

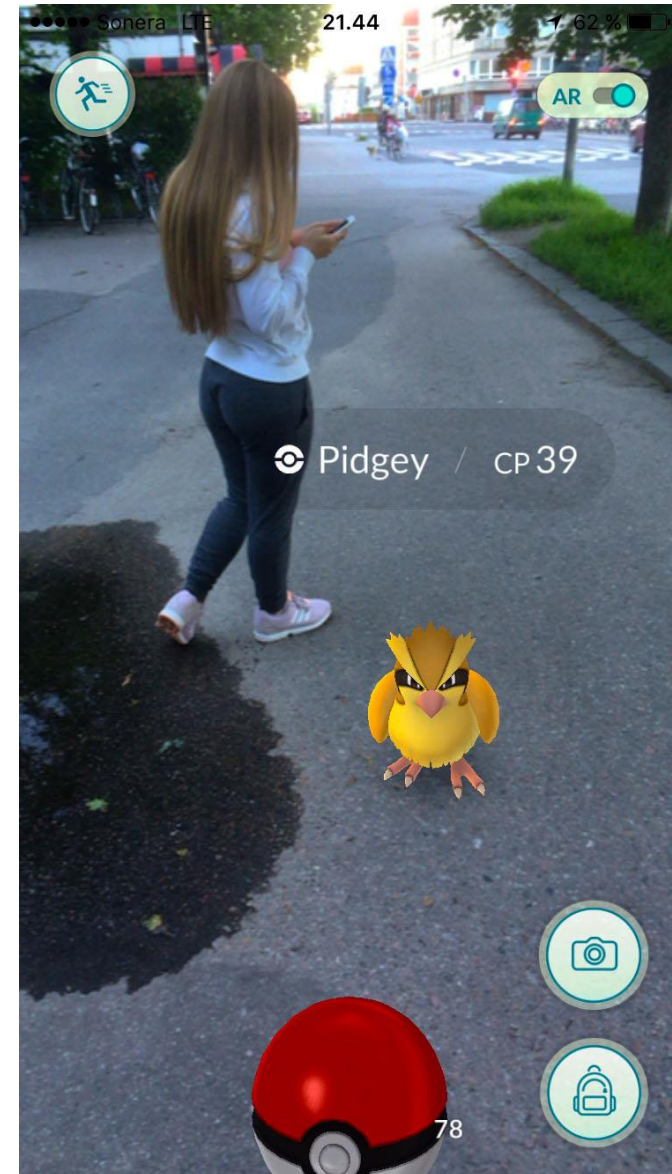
⁴⁵ Hänninen 2003, 39, 91.

⁴⁶ Hänninen 2003, 91.

⁴⁷ Hänninen 2003, 92-93.

Perinteisesti määriteltyjen leikkirakenteiden ulkopuolelle jäävästä leikistä ja leikin flowsta on hyvä esimerkki Pokémon Go -peli ja sen synty kaupunkitiloihin kesällä 2016. Pelin suosio yllätti. Peli koukutti hetkessä. Pelin yksi juju tuntuisi olevan tietoisien ja tiedostamattoman rajalla oleminen. Oleellista on pelin avulla syntyneessä tilassa oleminen, yhteisymmärrys muiden satunnaisten pelaajien kanssa ja pelin lureiksi kutsuttujen houkuttimien johdattelemana liikkuminen valitussa kaupunkitilassa. Pelin ideana on liikkua kaupunkitilassa eri suuntiin etsien älypuhelimien näytölle ilmestyviä Pokémoneja ja pyydystää niitä näytölle ilmestyvällä Pokémon-pallolla, kuulostaa näin yksinkertaisesti kuvattuna järjettömältä. Pelin taustalla näkyy koko ajan joko kameran näytön kuva ympäristöstä tai kaupungin kartta. Pelatessaan Pokémon Go -peliä, pelaaja tiedostaa kyllä liikkuvansa kaupunkitilassa ja rekisteröi ympäristöään, mutta tarkkailee sitä uusien silmin, leikkillisesti, Pokémon Go -pelin suojasta. Kiinnostavaa pelissä on pelaavat ihmisryhmät, joiden ei ole välttämätöntä olla kontaktissa toisiinsa, vaikka kuuluvat Pokémon Go -pelin pelaajiin. Pelaajat ovat samassa kaupunkitilassa fyysisesti lähekkäin ja jakavat yhteisen leikki-intressin, mutta vuorovaikutus ei ole välttämätöntä vaan peliä voi pelata myös yksin. Peliä pelaavat niin nuoret jengeissään kuin isovanhemmat lastenlastensa kanssa tai ystävykset iltalenkillään. Kuka tahansa, joka lataa pelin älypuhelimensa ja opettelee sen yksinkertaisen idean, voi päästä Pokémon Go:n leikitilaan kaupunkiympäristössään ja liikkua näin kahden tilan välillä. Juuri tämän kaltaisesta ihmisiä yhdistävästä leikkielämyksestä ja leikin tilasta myös Tarja Pääjoki⁴⁸ puhuu artikkelissaan Lasten ja aikuisten kulttuurinen leikki, nimeten sen leikinomaiseksi kolmanneksi tilaksi, joka ei ole kenenkään tila ja jossa leikkijät ovat yhdessä.

⁴⁸ Pääjoki 2007, 294.



Kuva 7

Symbolisen antropologian käsityksessä painottuvat leikin kulttuuriset merkitykset ja ihminen oman kulttuurisen maailmasuhteen luojana. Huizingan ajatuksista leikin merkityksestä kulttuureille hahmottuu leikin pitkä historia ja kokonaisvaltaisuus. Leikissä ollaan yhtä aikaa tietoisella ja tiedostamattomalla tasolla, "Me leikimme ja tiedämme leikkivämme, siksi olemme enemmän kuin pelkkiä järkiolentoja, sillä leikki on järjetöntä". Voikin sanoa, että kulttuuri ei ala leikkinä eikä leikistä, vaan leikissä⁴⁹. Leikin järjettömyys tulee parhaiten esille juuri sen ennustamattomuudessa ja yksilöllisyydessä - leikin spontaanuudessa ja yllätyksellisyydessä. On tietysti eri asia leikkiä kaikella vakavuudella kuin nähdä leikkiä ympärillään, mutta nämä molemmat näkökulmat yhdessä luovat perustaa leikin merkitykselle kulttuuri-ilmiönä. Leikin järjettömyys mahdollistaa sen, että leikkiä voi nähdä kaikkialla. Vaikka kulttuuri on ajan myötä muokannut leikin merkitystä, on se alkujaan ollut Huizingan mukaan ihmisille primaarista toimintaa. Vaikka Huizinga näkee leikillä olevan suuren merkityksen kulttuurien muokkautumisessa, niin haluaa hän erottaa kuitenkin leikin luonnon kehityskulusta sillä perusteella, että kaikki leikki on vapaata toimintaa ja pakollinen leikki ei ole leikkiä⁵⁰. Ajatuksiltaan Huizinga eroaakin evolutionistien ja diffusionistien näkemyksistä ja sijoittuu tutkimuskentällä lähemmäs symbolista antropologiaa.

Symbolisen antropologian ytimessä olevat merkitykset ja symbolit elävät kulttuurissa, josta syystä niitä on myös etsittävä elävistä leikkitalanteista⁵¹. Gadamer vertaa leikkitalantumaa kulttuuriin ja näkemys leikistä

⁴⁹ Huizinga 1967, 12, 68.

⁵⁰ Huizinga 1967, 17, 28.

⁵¹ Hänninen 2003, 96.

kulttuuria tuottavana tekijänä istuu hyvin niin symbolisen antropologian kuin meidän ajatusmaailmaamme. Olemme edellä käsitelleet rakennelähtöisiä tutkimuskäsityksiä laajasti myös tulkintoja tuottavasta näkökulmasta. Kokemusten, merkitysten ja tulkintojen liittäminen leikkiin ja leikkillisyyteen tulee meiltä luonnostaan. Esimerkkitalanteet, joiden avulla tarkastelimme evolutionistista, diffusionistista ja funktionalistista leikkikäsitystä sisältävät niin rakenne- kuin kokemuskeskeisiä leikin elementtejä. Jo tässä vaiheessa voimmekin rajata pelkkään tiukasti rakennekeskeisyyteen keskittyvän leikkikäsityksen pois meille liian rajaavana näkemyksenä. Funktionalistisen leikkikäsityksen tavoin koemme, että leikillä on jokin tarkoitus ja toisaalta olemme kiinnostuneita kokemuksista ja niiden kautta mahdollistuvista merkityksistä ja tulkinnoista lähestyen symbolisen antropologian kenttää. Me sukellamme yhä syvemmälle kokemushistoriamme ohjaustalanteisiin ja tarkastelemme niitä leikillisin silmin, pyrkien hahmottamaan ja tarkentamaan omaa leikkikäsitystämme.

2.3 Taide ja leikki ne yhteen soppii, huomenna mennään pussauskoppiin

Taiteen symbolinen suoja -käsitteen taustalla on näkemys taiteesta hyvinvointiin vaikuttavana tekijänä. Känkäsen⁵² mukaan "taiteellinen toiminta antaa mahdollisuuden symboliseen etäisyyteen ja metaforiseen suojaan, jolloin syntyy tilaisuus käsitellä epäsuorasti vaikeita asioita" ja "metaforan avulla on mahdollista tehdä epätavallisesta ja vaikeasti selitettävissä olevasta kokemuksesta helpommin ymmärrettävä". Koemme,

⁵² Känkänen 2013, 99.

että yhtäläillä leikki voi tarjota suojaa, jonka turvin voidaan tarttua myös vaikeisiin aiheisiin.

Taiteen symbolisen suojan taustalla on ikaikainen ihmisen ja kulttuurien kehittymisen rinnalla kulkenut tapa hyödyntää taidetta ihmisen hyvinvoinnin tukemisessa. Puhutaan taidelähtöisestä tai -pohjaisesta toiminnasta. Taidelähtöinen toiminta pitää sisällään kaikki ne taiteen ja kulttuurin alalla olevat menetelmät ja keinot, joiden avulla yksilön terveyttä ja hyvinvointia pyritään lisäämään⁵³. Taideterapiaan perehtynyt Cathy A. Malchiodi tuo Ilmaisuterapiat-teoksessaan esille taiteen, musiikin, liikkeen, kirjoittamisen, draaman ja muiden toimintojen mahdollisuuden ihmisen hoitotyössä⁵⁴. Merkintöjä taiteen käyttämisestä hoitomuotona on löydettävissä historiankirjoista esimerkiksi Egyptistä, Kreikasta ja Euroopasta renessanssin ajalta. Menetelmät kehittyivät 1800-1900 luvun taitteessa psykiatrian kehittymisen myötä jolloin muodostui taideterapia, joka on hybridi tieteenala, jossa yhdistyvät taide ja psykologia. Kunnolla dokumentoitua näyttöä taiteen keinoin tehdyistä hoidoista löytyy 1. maailman sodan jälkeen käytetystä musiikkiterapiasta. Tutkimusta on tehty sen jälkeen paljon ja taiteen käyttö hoitomuotona on yleistynyt niin muita hoitomuotoja tukevana, kuin jopa ensisijaisena hoitona erilaisissa mielenterveys-, kuntoutus- ja sairaanhoitoympäristöissä.⁵⁵ Tehdyn tutkimustyön myötä taiteen menetelmien käytölle ihmisen hoidossa on löydetty perusteluja. Monissa muissa terapioiden oloissa riippuvaisia sanoista, kun taas taideterapiassa on mahdollista ulkoistaa ajatuksiaan visuaaliseen muotoon. Myös musiikki- ja

⁵³ Känkänen 2013, 75.

⁵⁴ Malchiodi 2011a, 14.

⁵⁵ Malchiodi 2011b, 23-24.

liiketerapioissa konkreettinen tekeminen voi tuoda uuden näkökulman hoitoon tai ilmaisullista toimintaa voidaan ajatella myös täysin omana hoitomuotonaan.⁵⁶ Tämä tutkimustieto on mielenkiintoista myös taidekasvattajalle, sillä samoja terapeutteja vaikutuksia voidaan havaita myös terapian ulkopuolella toteutettavassa taidelähtöisessä ohjauksessa.

Taidepohjaisen toiminnan tuloksena syntyy usein jokin konkreettinen tuotos, mutta ennen kaikkea uutta informaatiota niin itse tekijälle, kuin ohjaajalle tai vaikkapa lastensuojelulaitoksen henkilöstölle. Yhtäläillä myös leikki voi tehdä asioita näkyväksi ja myös luoda uutta. Syntynyt uusi informaatio voi olla jo olemassa olevien asioiden näkyväksi tekemistä ja sanallistamista, jolloin vasta lisääntyneen itsetuntemuksen kautta itsensä kehittäminen ja hyvinvoinnin edistäminen on mahdollista. Sekä taiteen että leikin kautta syntyvät tulokset voivat olla myös uusia kokemuksia, joiden avulla menneisyyden huonot kokemukset korjaantuvat.

Taiteella ja leikillä on paljon yhtymäkohtia, mikä tulee esille myös Spiel sanan monimerkityksisyydessä. Spiel yhdistää niin leikin, pelaamisen, soittamisen tai näyttöä ja Gadamer tunnistaa taiteessa leikillisiä piirteitä⁵⁷. Voiko leikki olla taidetta ja mitä taiteen arvostukselle tapahtuu, jos taide onkin leikkiä? Marleena Stolp pohtii väitöskirjassaan taiteen ja leikin suhdetta lasten teatteri-projektissa. Teatteri-projektin esitysten palautteissa kävi ilmi, että joillekin katsojista esitys oli ollut liian leikillinen, "Leikkiä on hauska seurata, mutta se ei ole esitys", kun taas toiset arvostivat esitystä juuri sen leikillisyyden vuoksi.⁵⁸ Sekä leikistä että

⁵⁶ Malchiodi 2011c, 40.

⁵⁷ Pääjoki 2004, 80.

⁵⁸ Stolp 2011, 67.

taiteesta on vahvoja käsityksiä ja molemmat ovat herkkiä ulkoisten tekijöiden vaikutuksille. Tutkielmamme aloittaa Maija Poppasen lausahdus, joka antaa ymmärtää, että leikkillisellä asenteella pakollinen työ voi olla hauskaa. Taiteen tekeminen rinnastuu leikkiä helpommin työksi taiteilijuuden ollessa myös koulutuksen kautta saavutettava ammatti. Asenteesta ja tilanteesta riippuen työnomaisuus ja pakottaminen voivat vaikuttaa kokemuksiin niin taiteesta kuin leikistä. Nuorisokodin EVTY:ssä toteutettu Paikka-projekti toi hyvin esille pakottamisen vaikutuksia leikkilisen ilmapiirin syntyyn. Stolp näkee teatterin tekemisen lastenkin kanssa myös työnomaisena toimintana, jossa leikkillisuus säilyi “työn” rinnalla kun lasten omaa toimijuutta kunnioitettiin, eikä toiminta ollut pelkästään aikuisjohtoista⁵⁹. EVTY:ssä taas toiminta lähti vahvasti aikuisista, eikä osallistujien omalle toimijuudelle annettu riittävästi aikaa eikä tilaa. Leikin näkeminen taiteen tavoin jatkuvasti uutta luovana ja kulttuurista todellisuutta muokkaavana toimintana avaa ymmärryksen niihin fyysisiin ja sosiaalisiin tiloihin, joihin leikin avulla voi päästä. Stolp tuo esille, että leikin avulla on mahdollista edistää lasten ja aikuisten välistä vuorovaikutusta.⁶⁰ Myös Bonsdorffin mielestä yhtäläillä sekä taide, että leikki voivat luoda uusia mahdollisuuksien tiloja jokapäiväisessä fyysisessä ja sosiaalisessa elämässä⁶¹. Taide ja leikki ovat yhdessä enemmän ja toinen toisensa hyviä ominaisuuksia ruokkien ja hyödyntäen ne voivat lisätä vuorovaikutusta taiteen ja leikin tiloissa.

⁵⁹ Stolp 2011,67.

⁶⁰ Stolp 2011, 59.

⁶¹ Bonsdorff 2005, 278.



Kuva 8

Leikki voi olla keskinäisen ymmärtämisen ja oivaltamisen välittäjä. Ihmisten leikkiessä yhdessä, on leikin toiminnan suunta yhteinen. Leikin varjolla ja leikin suojassa ihmiset kohtaavat ymmärtäen toisen leikkijän ja heidän ajatuksensa lähenevät kanssalleikkijöiden ajatuksia, muodostaen ja rakentaen yhteisen leikin ja samalla yhteisen ymmärryksen ja käsityksen kokonaisuudesta. Fyysisessä ja emotionaalisisessa toiminnassaan leikkijät kohtaavat toisensa leikkijöinä, jotta yhteinen leikki on mahdollinen. Leikkijät tuovat leikkiin mukaan omat ajatuksensa ja käsittelevät niitä suhteessa toisten leikkijöiden ajatuksiin ja käsityksiin, jotta yhteisen leikin on mahdollista rakentua. Leikki tapahtuu yhteisessä jaetussa leikkitalassa vuorovaikutuksessa muiden leikkijöiden kanssa. Niin taiteen symbolisen suojan kuin leikin suojan merkityksen keskiössä on uuden luominen. Edellä kuvaamamme symbolisen antropologian leikkikäsitys tunnistaa leikkiä laajasti leikkirakenteiden ulkopuolella ja painottaa leikkijän omaa

kokemusta merkittävänä leikkitahtuman aitouden kriteerinä. Leikillisyy ei vaadi leikkirakenteita vaan se voi ilmetä missä tahansa. Leikin suoja syntyy leikillisyydestä, jolloin leikin suoja voi ilmetä kaikkialla siellä missä leikillisyyden on. Leikin suojasta maailmaa tarkastellessa eivät taide ja leikki sulje toisiaan ulkopuolelle tai arvota toisiaan. Leikillisyy tasa-arvoistaa leikkijät keskenään niin taiteessa kuin leikissäkin. Niin taiteesta kuin leikistä tulee leikin suojassa yhteinen leikkielämä.

Leikin suojan tavoitteena on mahdollistaa ja lisätä itsetuntemusta, jotta elämä voisi olla mielekästä ja hyvää. Leikin merkityksen osana hyvää elämää tuo esille jo 1700-luvun lopulla elänyt ja antiikista kiinnostunut ajattelija Friedrich Schiller. Schiller nostaa esille Platonin kehotuksen, jonka mukaan ihmisten tulisi elää elämäänsä kauneimpia leikkejään leikkien. Schiller näkikin antiikin ajan ihmisyyden kukoistuksena, jolloin aines ja henki olivat yhtä ja sopusoinnussa toistensa kanssa. Schiller uskoi, että oli syynä miksi kukoistuksen oli murruttava. Ihmisyy oli kehittynyt niin pitkälle, ettei kehittyminen ollut enää mahdollista ellei olisi tapahtunut suurta muutosta. Antiikin kulttuurin murros ja muutos aiheutti yhteiskunnan jakautumisen, jonka myötä muodostuivat valtio, kirkko, lait, tavat jne.⁶² Kaiken tämän tieteen ja järjen kautta edenneen kehityksen jälkeen ihmisen ainoa tehtävä Schillerin mielestä on tavoitella jälleen sitä ihmisyyden ideaalia, joka Schillerin näkemyksen mukaan Kreikan kulttuurissa kukoisti. Schiller ei usko, että sitä voi enää koskaan saavuttaa, mutta hänen mielestään on tärkeää pyrkiä siihen suuntaan ja tavoitella kauneutta elämässä.⁶³

⁶² Schiller 2013, 47.

⁶³ Schiller 2013, 84.

Välineeksi ihmisyyden ideaalin saavuttamiseksi Schiller ottaa taiteen ja esteettisen kasvatuksen. Esteettisen kasvatuksen tavoitteena on kehittää aististen ja henkisten kykyjemme kokonaisuutta mahdollisimman harmoniseksi. Näitä kahta kykyä edustavat meissä vallitsevat aistinen vietti ja muotovietti. Nämä kaksi viettiä on ihmisen pyrittävä pitämään tasapainossa, tavoitellen antiikin kreikasta kumpuavaa ihmisyyden ideaa tunteen ja järjen tasapainosta. Mielenkiintoista on, että kun nämä kaksi viettiä toimivat yhdessä, syntyy Schillerin mukaan leikkivietti. Ihmisyyden idea toteutuu siis leikin avustuksella. Leikkivietti tasapainottaa muutosta vaativa aistiviettiä ja muuttumattomuuteen kiinnittynyttä muotoviettiä. Vietit ovat toisilleen alisteisia ja rinnasteisia, ei ole materiaa ilman muotoa, eikä muotoa ilman materiaa.

Schiller kuvaa viettien voimaa esimerkillä tunteiden käänteisyydestä. Kun on kiintynyt, ellei jopa rakastunut ihmiseen, joka olisi oikeastaan halveksuntamme arvoinen, aistimme luonnonpakon, intohimon, jota ei voi järjen ääni sammuttaa. On myös tilanteita, jolloin vihaa sellaista ihmistä, joka vaatisi kunnioitustamme, tunnemme järjenpakon, järki käskee toimimaan toisin kuin mitä sydän sanoo. Leikkivietti kumoaa kaikki alitajuiset pakot ja leikimme yhtä aikaa sekä mieltymyksellä että kunnioituksella. Molempien viettien yhteinen kohde on kauneus, johon myös leikkivietti pyrkii. "Ihminen leikkii ainoastaan ollessaan sanan täysimmässä merkityksessä ihminen ja hän on kokonaan ihminen ainoastaan leikkiessään".⁶⁴ Tässä Schillerin lauseessa tiivistyy leikin merkitys ihmiselle. Leikin tavoitteena on kauneus ja harmonia, jonka voi tämän päivän näkökulmasta tunnistaa hyvinvoinniksi. Ihminen leikkii hyvinvointia itselleen. Tämä ajatus on helppo allekirjoittaa tänäkin

⁶⁴ Schiller 2013, 113, 92.

päivänä. Tuntuu merkille, kuinka ajankohtaisilta Schillerin ajatukset tasapainon ja harmonian tavoittelun merkityksestä tuntuvat tässä hetkessä. Kuinka paljon kuuntelemme aistejamme, vai annammeko muodon hallita arjessamme? Leikissäkin molempia tarvitaan, on oltava kaaosta ja kuria, jotta leikki syntyy. Motivaatio leikin suojaan hakeutumiselle voi hyvinkin olla Schillerin näkemyksen mukaisesti viettipohjaista. Ihmisellä on sisäsyntyinen tarve edetä elämässään ja etsiä muutosta. Kameleonttikasvattaja voikin ajatella niin, että leikin suoja etsii tarvitsijansa, eikä sinne kannata ketään vastentahtoisesti pakottaa mutta leikin mahdollisuuden voi näyttää ja leikin suojan suuntaan voi johdattaa.

Taiteen ja leikin suoja mahdollistavat toisensa. Taiteen metaforinen tai symbolinen suoja on tutkittu ja tunnustettu. Lasten kyky heittäytyä leikkiin voidaan nähdä taiteellisen prosessin kaltaisena ja juuri tätä leikin taitoa ovat taiteilijat ja filosofit jo vuosisatojen ajan kadehtineet⁶⁵. Tunnistamalla leikin suojan ja käyttämällä sitä tietoisesti, on samoin kuin taiteen tarjoaman suojan turvin, mahdollista lisätä hyvinvointia. Leikillä on havaittu olevan hyvinvointia edistäviä vaikutuksia toteavat Sinikka Rusanen ja Nina Sajaniemi käsitellessään lasten käyttäytymisen ja toiminnan muutoksia Taikava-kehittämishankkeen loppuraportissa. Parhaimmillaan leikkijä voi kokea leikissä osallisuuden ja omana itsenään hyväksytyksi tulemisen kokemuksia. Nämä kokemukset vahvistavat minäkuvaa ja antavat uudenlaisia selviytymiskeinoja elämään ja näin lisäävät hyvinvointia.⁶⁶

⁶⁵ Pääjoki 2007, 293.

⁶⁶ Rusanen & Sajaniemi 2016, 172.



Kuva 9

Sekä taiteen että leikin suoja liittyvät mielen harmoniaan, kauneuteen ja hyvinvointiin. Suojan ilmaantuminen muuttaa näkökulmaa. Luovasta prosessista ei voi nähdä ulospäin kokeeko taiteilija tai leikkijä olevansa leikin vai taiteen suoja. Eikä leikkijä tai taiteilija sitä välttämättä osaa erotella. Tapahtuipa asioiden käsittely sitten leikin tai taiteen symbolisen suojan katveessa, suojan tavoite ja odotettu lopputulos on sama, oivallukset ja itsetuntemuksen lisääntyminen, jotka johtavat hyvinvointiin ihmisen elämässä.



Kuva 10

3 Piiri pieni pyörii, kaikki siinä hyörii

Olemme tehneet opetuksen, koulutuksen ja ohjauksen suunnittelu-, ohjaus- ja opetustyötä eri tahoilla vuosia. Kummallakin on kokemusta työn ja elämän imusta ja uuvuttavuudesta. Päätimme tarkastella ja tutkia maailmaa leikkillisestä näkökulmasta, tehdä tutkielmasta ja sen tekoprosessista graduleikin. Kurkkaus leikin maailmaan muuttuikin seikkailuksi, jossa tarkastelemme jo tuttua ja aiemmin työympäristöjemme taholta kategorisoitua maailmaa uusin, määrityksiltä avoimin silmin. HavaitSIMME toimineemme elämässämme ja tehneemme työssämme paljon asioita leikin kautta ja leikin avulla. Mikä on ollut leikin rooli elämässämme ja työssämme? Mikä on leikin ja leikkisyyden merkitys aikaansaatuJen asioiden taustalla?

3.1 Leikin kaaos ja kuri

Leikki voidaan nähdä osana kasvatusta, opetusta ja koulutusta, taidemaailmaa, työelämää ja työn kehittämistä, sosiaalialaa ja kulttuurin tuottamista. Leikki ei kuitenkaan rajoitu yhteiskunnan rakenteisiin ja instituutioihin tai ammatteihin. Elämässä on paljon myös vapaata, kuritontakin leikkiä, jonka merkitys on oleellinen hyvän elämän näkökulmasta. Tämä vapaa leikki on se, joka saattaa näkyä ihmisen persoonassa, olipa hän minkä ikäinen tahansa. Niina Rutanen⁶⁷ pohtii

⁶⁷ Rutanen 2009.

vapaan leikin käsitettä varhaiskasvatussuunnitelmiin ja lasten leikin havainnointiin keskittyvässä artikkelissaan. Rutanen määrittelee vapaa-sanan tarkoittavan vapautta aikuisten määrittämästä leikin sisällön ja teemojen etenemisestä, mutta ei kuitenkaan vapautta päiväkodin kulttuurisesta säännöstöstä eikä fyysisen ympäristön puitteista⁶⁸. Olemme kiinnostuneita tarkastelemaan leikissä olevaa kaaosta ja kuria kaikenikäisten leikkijöiden näkökulmasta.

Kaikki leikki ei ole pedagogista tai kehittävää. Leikki voi olla puhtaasti viihdyttävää tai tuhoavaa. Tai leikki voi olla yhdistelmä kaikkea edellistä prosessissa edetessään. Lapsen leikki näyttäytyy aikuiselle usein kaaoksena. Leikin alkuperään syventyessämme ymmärrämme leikillä olevan myös täysin alitajunnasta kumpuava, viettiperäinen puoli. Aivotutkimuksen näkökulmasta leikkiä tutkinut Matti Bergström yhdistää jo pari vuosikymmentä sitten julkaistussa Mustat ja valkeat leikit - kirjassaan alitajunnan ja ulkoisten ärsykkeiden yhtäaikaisen läsnäolon niin leikissä kuin ihmisen kasvussa. Vastasyntyneestä saakka lapsi taistelee alitajuntaisten vaistonvaraisten signaalien ja ulkoisesta maailmasta tulevien ärsykkeiden välissä. Lapset tulevat “tummien maailmasta”, joka on täysin määrittelemätön ja maailma lapsen ympärillä edustaa hypermääriteltyä “valkoisia”. Mitä pienemmästä lapsesta on kysymys, sitä vahvemmin leikin syntyyn ja sisältöön vaikuttaa lapsen alitajunnasta kumpuava, tiedostamaton kaaos, johon taas ulkoa tuleva järjestys vaikuttaa. Tästä kokonaisuudesta leikki saa muotonsa.⁶⁹ Se millaiseksi leikki kehittyy, riippuu mustien ja valkoisten suhteesta.

⁶⁸ Rutanen 2009, 225

⁶⁹ Bergström 1997, 53--68.

Lapsi oppii kaiken elämästä ja maailmasta pitkälti leikin kautta. Lapsen leikkiä tarkastellessa oivaltaa, että uusi siinä syntyy kaaoksesta. Kaikki se, mitä valkoinen maailma tarjoaa, on ympärillä sääntöinä, toimintatapoina, normeina, lakeina, rituaaleina ja rooleina olemassa. Pienellä lapsella ei näistä asioista ole vielä ymmärrystä, vaan ymmärrys lisääntyy pikkuhiljaa vuorovaikutussuhteissa. Hänellä on voimavarana ja uutta luovana energiana sisältä kumpuava kaaos. Valkoisten maailmasta tulevien aikuisten suhtautuminen kaaokseen vaikuttaa lasten mahdollisuuksiin luoda uutta. Annammeko lasten luoda uutta vai haluammeko heidän mukautuvan jo luotuun todellisuuteen? Kuinka paljon sallimme kaaosta ja kuinka paljon määrittelemme leikin ehtoja? Miten tämä näyttäytyy kasvatuksen ja opetuksen sekä yhteiskunnan ja kulttuurin tasolla?



Kuva 11

Tähän koko yhteiskuntaamme liittyvään haasteeseen on osaltaan tarttunut Suomen lastenkulttuurikeskusten liitto, joka perustettiin vuonna 2015, joskin sen jäsenkeskukset ympäri maata ovat toimineet verkostomaisessa yhteistyössä jo vuodesta 2003 alkaen. Ideana on ammattimaisesti tuotetun lastenkulttuuriosaamisen jakaminen, yhdessä tekeminen ja vaikuttaminen kulttuuripolitiikan saralla yhteistyössä Opetus- ja kulttuuriministeriön kanssa.⁷⁰ Lastenkulttuurin edistäminen onkin yksi Opetus- ja kulttuuriministeriön painopisteitä⁷¹. YK:n yleissopimus lasten oikeuksista sitoo sopimusvaltiot edistämään lapsen oikeutta osallistua kaikkeen kulttuuri- ja taide-elämään⁷². Lastenkulttuuritoiminnan keskiössä on lapsi, lapsen maailma ja lapsen paikka yhteiskunnassa. Kulttuurista yleissivistystä, kulttuuri-identiteetin muodostusta ja kulttuurin moninaisuuden ymmärryksen muodostusta tuetaan kuntien kulttuurikasvatussuunnitelmien avulla varhaiskasvatuksen ja perusopetuksen aikana. Kulttuurikasvatussuunnitelma on käytännön työkalu yhteistyössä koulujen ja eri kulttuuritoimijoiden välillä.⁷³ Esimerkiksi Jyväskylässä tämä toteutuu kulttuurikasvatussuunnitelma Kompassin ansiosta. Kaikki luokkatasot eskareista alkaen pääsevät tutustumaan johonkin taidelajiin lukuvuoden aikana.⁷⁴

Laadukas lastenkulttuuri tuottaa hyvinvointia. Taide nähdään lastenkulttuurin näkökulmasta esteettisinä elämyksinä, kokemuksina ja oivalluksina sekä mahdollisuutena ottaa riskejä ja epäonnistua. Taide ilmenee henkilökohtaisissa kokemuksissa ja niiden tulkinnoissa ja on

⁷⁰ Setälä 2016, 4-5.

⁷¹ Lastenkulttuuri.

⁷² Yleissopimus lapsen oikeuksista.

⁷³ Setälä, Tiainen-Niemistö & Vesikansa 2016, 18-19.

⁷⁴ Kulttuuriaitta.

kannanoton paikka.⁷⁵ Tämä toteutui yhteisötaiteilija Eeva Åkerbladin ohjaamassa Jyväskylän Kulttuurianton Monet äänet -taidetyöpajassa. Pääroolissa toiminnassa olivat juuri 8.- 9. -luokkalaiset oppilaat ja heidän ajatuksensa. Työpajassa pohdittiin yhdenvertaisuutta, sen toteutumista ja edistämistä kouluissa ja yhteiskunnassa laajemmin. Åkerbladin pajoissa syntyi keväällä 2017 taiteellisen toiminnan lopputuloksena kanta-aottavia maalauksia mielipiteineen, joista koostettiin yhteinen taideteos koulun aulatilaa kaikkien nähtävälle (kuva 12). Åkerblad näkee ohjaajuutensa osallistavan, luovan, kannustavan ja vuorovaikutteisen ilmapiirin luojana.⁷⁶

Lasten taiteellisessa toiminnassa korostetaan prosessia lopputuloksen sijaan. Taide herättää tunteita eikä lopputulosta voi määrätä ennalta. Taiteen avulla lapsi voi ilmaista itseään ja jakaa kokemuksiaan muiden kanssa tasa-arvoisesti. Taide rikastaa lapsen leikkiä. Taiteen avulla lasten kanssa työskentelevät pääsevät osalliseksi lapsen ajatuksista ja tunteista sekä lasten kokemussuhteesta ympäröivään maailmaan. Ideana on tukea lapsen taiteellista toimijuutta, jossa korostuu tekemisen ilo ja luova prosessi, yhdessä jaettu kokemus.⁷⁷ Taidetyöpajoissa toteutuukin mielestämme leikin suojan ydin. Parhaimmillaan lastenkulttuuria tehdään turvallisen leikkisässä, vuorovaikutteisessa ilmapiirissä, elämyksellisesti, samalla oppien ja oivaltaen - leikin suojassa.



⁷⁵ Setälä, Tiainen-Niemistö & Vesikansa 2016, 7-8.

⁷⁶ Kuokkalan yhtenäiskoululle nousi yhteisötaideteos yhdenvertaisuuden puolesta 2017.

⁷⁷ Setälä, Tiainen-Niemistö & Vesikansa 2016, 9-13.

Kuva 12

Itseilmaisu, kokemusten ja tunteiden jakaminen sekä tekemisen ilo luovassa prosessissa ovat läsnä myös sanataideohjaaja ja räppäri Simo ”Gynä” Niemisen ohjaamissa Jyväskylän Kulttuuriantan 4.-luokkalaisille suunnatuissa Mikki ja riimi -räppityöpajoissa. Työpajassa valitaan ensin mieluinen biitti kappaleen pohjalle. Lausumisesimerkkien ja rytmitaulukon avulla sovitetaan sanat musiikin iskuille ja räpin aihe syntyy ryhmässä ideoiden. Niemisen mielestä kaikki räpin ympärillä tapahtuva tekeminen voi olla terapeutista sillä oman räpin tekeminen on itseilmaisuja ja itsetutkiskelua. Myös oman räpin esittäminen voi olla terapeutista juuri kuulluksi tuleminen ja onnistumisen ilon näkökulmasta. Nieminen näkee räppityöpajansa ennaltaehkäisevänä terapiatyönä.⁷⁸ Nieminen on kokeillut räppiä myös vanhusten ja muistisairaiden parissa. Räppien aiheina ovat olleet olleet muistot ja elämänohjeet. Sanailu piristää vanhuksia ja muistisairaita, tuo vaihtelua arkeen ja luo mahdollisuuksia tulla kuulluksi ja nähdyksi - kohdatuksi. Nieminen näkee räpin olevan oiva väline saattaa eri sukupolvia lapsista vanhuksiin yhteen.⁷⁹ Röp voi olla myös eri kulttuuritaustaisia ihmisiä yhdistävä tekijä. Kaksi kameleonttivalmentajaa oivaltaa tutkielmansa tässä vaiheessa kuinka mahtava räppi voisikaan syntyä kaaosmaisesta ihmisten ja sanojen sekamelskasta jossa eri kielet, näkökulmat ja kulttuurit yhtyvät yhdeksi sanojen leikiksi.

Jos kaaoksella on uutta kehittävä voima, niin annetaanko kaaokselle tarpeeksi tilaa arjessa, työssä, taloudessa, politiikassa? Bergström⁸⁰ ei rajaa kaaosta vain lasten yksinoikeudeksi, vaan uskoo myös sellaisten luovien

⁷⁸ Stranius 2017.

⁷⁹ Pulliainen 2016.

⁸⁰ Bergström 1997, 73.

aikuisten, jotka eivät ole koskaan jättäneet leikkimistä, aiheuttavan tuhoa ja epäjärjestyä. Tällä hän tarkoittaa tilanteita, joissa uusi, luova idea kaataa vanhan teorian bisneksessä. Tästä erinomainen esimerkki on Applen perustaja Steve Jobs, jota on sanottu yhdeksi kaikkien aikojen



Kuva 13

parhaaksi markkinoijaksi. Hän ymmärsi tarjota ihmisille ensimmäisenä jotain sellaista mitä muut eivät tajunneet eli toi teknologian lähelle ihmistä helppokäyttöisen graafisen käyttöjärjestelmän muodossa, designstatuksen omaavassa paketissa, jonka pakkauksen avaaminen on jo elämys itsessään.

Tällaista Bergströmin⁸¹ mainitsemaa tahallista kaaoksen aikaansaamista, olemassa olevien ajatusten ravistelua erilaisten toiminnallisten menetelmien keinoin, käytetään nykyään hyväksi uutta synnyttävänä luovana voimana tuotekehitykseen ja tuoteideoiden konseptointiin liittyen. Säännöt ja luovuus ovat näissä sopivassa suhteessa, jotta tiettyssä ajassa tietyn osallistujajoukon kesken pienissä ryhmässä voidaan synnyttää tehokkaasti uusia ideoita. Perusideana on keskustellen jakaa ryhmän jäsenten kesken olemassa olevaa tietoa tiettyssä ajassa ja tiettyjen teemakohtaisten ongelmien johdatteluina ja näin synnyttää yhdessä uutta tietoa ja ideoita. Learning Cafe on yksi tällainen menetelmä. Menetelmästä on monia erilaisia sovelluksia. Jyväskylän ammattikorkeakoulussa Concept Labissa opiskelijoiden ja yritysten yhteisiin konseptointiprojekteihin kehitettiin menetelmästä versio Concept Cafe. Kyseisessä menetelmässä ideana on, että käsittelyssä olevasta

⁸¹ Bergström 1997, 72-73.

concept casesta ei ideointiin osallistuvilla tarvitse olla mitään tietoa entuudestaan. Concept Cafen pöytäryhmissä jopa 15 -vuotiaiden poikien tuottamat leikilliset ideat yhdessä yritysjohtajien ja alan asiantuntijoiden kanssa, ravistelevat asiantuntijoiden ajattelua ja tuovat ideointiin yritysten kaipaamaa out-of-box -ajattelua. Tietämättömyyden kaaoksesta voidaan synnyttää menetelmän mukaisesti edeten uusia ideoita aihealueeseen liittyen. Samanaikaisesti kaikilla Concept Cafen osallistujilla lisääntyy tieto vuorovaikutuksessa muiden ryhmäläisten kanssa. Pöytäkierrosten edetessä kaikkien osapuolten oivaltaessa ryhmän ajattelusta jotain uutta ja merkityksellistä, syntyy lopuksi luovia uusia ratkaisuja. Vaikka kyseisiä ideoita ei suoraan lähdettäisi tuotteistamaan, voidaan niiden avulla syntyneiden täysin uusien näkökulmien avulla konseptoinnin edetessä luoda uutta.

Kuten leikin uusi syntyy kaaoksesta, voi kaaoksen liittää luovuuden purkautumiseen. Luovuus on väkivaltaa, koska se syrjäyttää entisen ja leikkiä voikin ajatella luovuuden ilmentymänä.⁸² Juuri näin tapahtuu Concept Cafessa parhaimmillaan. Leikki vapauttaa luovuuden⁸³. Menetelmän järjestelmällisyys luo rajat luovalle toiminnalle ja tilanne vaatiikin ohjaajalta eli tässä tapauksessa Concept Wizardilta rohkeutta ja uskoa prosessiin jotta ideointia voi syntyä luovassa leikin tilassa.

Jyväskylän ammattikorkeakoulun yritys yhteistyössä toteutettujen opiskelijaprojektien ohjaamiseen liittyi ohjaajan ja opiskelijan kaaoksensietokyky. Projekti etenee harvoin suunnitellusti. Erilaiset korjaustoimenpiteet projektin eri vaiheissa eri syistä, joko itsestä tai

⁸² Bergström 1997, 157.

⁸³ Winnicott 1971, 53.

ulkopuolisista voimista johtuen, ovat vain välttämättömiä projektinhallintaan liittyviä toimintoja. Niihin on vain nopeasti löydettävä uusi luova ratkaisu, jotta projekti on mahdollista saattaa päätökseen sovituksessa ajassa. Leikillisellä asenteella haasteisiin suhtautuen ja positiivinen ilmapiiri luoden, on ohjaajana mahdollista auttaa opiskelijoita sekä yrittäjiä löytämään yhdessä uusi luova ratkaisu ja yhteinen sävel. Projektin hallinnassa ovat samat elementit ja kaaoksenhallintakeinot kuin elämässä itsessään. Myöskään leikki ei ole mikään erillinen tai irrallinen osa ihmisen elämää vaan leikin ja elämän voi nähdä Hans-Georg Gadamerin⁸⁴ ajattelun tapaan kokonaisuutena, jossa kokonaisuus määrittää osia ja osat puolestaan kokonaisuutta. Ymmärrämme leikkiä kokonaisvaltaisena ilmiönä, jossa kaaos ja kuri kulkevat käsi kädessä ja joka on erottamaton osa ihmisyyttä ja ihmisenä kasvamista.

3.2 Leikillinen tila

Yayoi Kusama In Infinity -retrospektiivi näyttely Helsingin taidemuseossa vei meidät mukanaan leikkisään tilaan. Kusama on elänyt koko elämänsä pelkojensa ja hallusinaatioidensa kanssa. Niistä on tullut osa hänen persoonaansa. Sairaudesta on kulkenut mukana haastaen, mutta toisaalta se on myös ollut luovuuden lähde. Kusaman taiteen lähtökohtia ovat hallusinaatiot, pelot ja pakkomielteet sekä oma sisäinen todellisuus ja sen avaaminen näkyväksi taiteen keinoin. Keskeistä Kusaman taiteessa on äärettömyys, toisto ja halu sulautua maailmaan.⁸⁵ Kusaman teokset imaisevat meidät katsojina konkreettisesti sisäänsä. Pallot ja lonkerot

⁸⁴ Gadamer 2004, 29.

⁸⁵ HAM 2016.

kurottautuvat ympärille ja tuntuu, kuin olisi tupsahtanut Ihmemaan Liisan tavoin kanin kolosta johonkin toiseen todellisuuteen. Kusaman maailma ja leikkisät tilat ovat täynnä leikkisyyttä. Muodot ja värit kutsuvat leikkiin ja tutkimaan näyttelyn eri teoksia ja niiden yllätyksiä, astumaan sisälle tai kurkistamaan sisään erilaisiin tilajatkumoihin. Suupielemme nousevat ylöspäin ja heittäydymme mukaan Kusaman teosten leikkiin (kuva 14). Niin kuin sairaus ja hallusinaatiot ovat täyttäneet Kusaman maailman, täyttää Kusaman taiteen leikki meidän maailmamme.



Kuva 14

Birgit Sonnan haastattelua lukiessamme oivallamme Kusaman teosten viestin. Haastattelussa Kusama mainitsee: “Polka dots are the symbol of the spiritual peace and love, and the starting point of all of Yayoi Kusama’s hopes and thoughts. While there is Dots, there is Kusama.” Universaalinen äärettömyyden hallusinaatio Kusaman teosten sisällä alleviivaa Kusaman ajatusta meistä yhtenä pisteenä maailmankaikkeudessa ja välittää näin Kusaman toivomaa rauhan ja rakkauden sanomaa.⁸⁶ Verratessamme tutkielmamme ajatuksia Kusaman näyttelyyn oivallamme, että Kusaman leikilliset teokset ovat kuin yksittäisiä ja suljettuja leikin tiloja kolkossa museotilassa (kuva 17). Ne näyttäytyvät suljettuina turvapaikkoina erotuksena ympärillä olevasta avarasta ja sekavasta maailmasta. Kusaman näyttelyssä oivallamme yhden leikin suojan ydinidean, kuten Kusaman leikilliset tilat, myös leikin suoja on parhaimmillaan turvallinen ja erilaisuuden hyväksyvä pakopaikka. Kusama onkin itse sanonut: “My works are painful and at the same time playful”⁸⁷. Kusaman taiteen leikkisyys jatkuu museotilasta ympäröivään maailmaan ympäristötaideteosten muodossa. Kusaman leikki on kaikkialla, tullen installaatioina Helsingin kaupunkitilaan ennen In Infinity -näyttelyn avautumista ollen osa metroa odottavien ihmisten arkea Kampissa tai Esplanadin puistossa kävelvien maisemaa. Kusama on pitkän uransa aikana tehnyt myös monia erilaisia kaupallisia projekteja. Monen muun taiteilijan tapaan Kusama on tehnyt yhteistyötä Louis Vuittonin kanssa suunnitellen kuoseja, myymälätiloja ja ikkunasomistuksia. Kusaman taide rikkoo rajoja spontaanisti ja yllättäen, tullen esiin yllättävissä asiayhteyksissä, samoin kuin parhaimmillaan luova ja vapaa, hetkessä syntyvä leikki toimii.

⁸⁶ Sonna 2014.

⁸⁷ Sonna 2014.



Kuva 15

Kusaman näyttely pakatoi ajatuksemme kaikkialle ulottuvasta leikistä tiiviiseen muotoon (kuva 15). Peilit toistavat pallokuvioita lattiasta kattoon, samoin tekee leikki ja ulottaa lonkeronsa (kuva 16) jokaiseen hetkeen ja ympäröi meidät, jos vain avaamme sille silmämme. Peilien kautta heijastuva maailma ei näytä todelliselta. Olemme eri tilassa, taiteen ja mielikuvituksen maailmassa, johon yhdistämme omat kokemuksemme ja näkemyksemme. Pääjoki viittaa tutkimuksessaan Homi Bhabban (1990, 207-221) ajatuksiin kolmannelta tilasta, jossa taide luo uusia merkitysmaailmoja minuuden ja maailman välille. Peili ympärillämme

heijastaa meitä ja sitä mitä me näemme ympärillämme. Kolmas tila tarjoaa Pääjoen mukaan mahdollisuuden omien käsitysten kyseenalaistamiseen.⁸⁸ Onko meissä leikkiä heijastettavaksi? Kuinka uskallamme heittäytyä mukaan Kusaman leikin maailmaan? Myös tätä on äärimmäisen mielenkiintoista seurata näyttelyssä. Kaikki eivät heittäydy näkyvästi mukaan Kusaman leikkiin museotilassa. Osa kävijöistä katsoo näyttelyn teoksia varovaisen etäältä, käyttäytyen kuin sääntöleikissä, noudattaen perinteisen näyttelykäynnin etikettiä. Vaikka leikki ei näy ulospäin, ovatko he kolmannessa tilassa? Mitä he kokevat? Kolmas tila onkin Pääjoen mukaan haaste taidekasvatuksessa, sillä se on seurauksiltaan epävarma ja se voi jopa saada katsojassa aikaan vastareaktion. Omat aiemmat kokemukset ja kulttuuriset käsitykset voivat olla niin vahvat, että taidetta ei ymmärretä eikä kolmanteen tilaan päästä, vaan taide torjutaan rajalla.⁸⁹ Juuri samoin voi käydä myös leikin suojaan liittyen. Leikki torjutaan jo rajalla eikä kolmanteen leikin tilaan pystytä astumaan eikä näin päästä myöskään leikin suojaan.



Kuva 16

⁸⁸ Pääjoki 2004, 95-96.

⁸⁹ Pääjoki 2004, 96.



Kuva 17

Kolmannen tilan tarkastelu lasten näkökulmasta tuo esille mielikuvituksen ja luovuuden voiman, joiden avulla omia käsityksiään on mahdollista tarkastella eri tavoin. Kaksivuotiasta lasta hoitaessaan oivaltaa konkreettisesti jotain lapsen maailmasta, joka on parhaimmillaan kokonaisvaltaisesti, koko ajan leikissä olevaa. Kaikki mihin kosketaan, mitä tehdään, miten reagoidaan, kuinka kohdataan ympäristö, kuinka ollaan erilaisissa lasten ja aikuisten valtaamissa tiloissa, on häkellyttävän suoraa ja luottavaista leikkiä. Ympäröivä maailma kohdataan leikkisällä asenteella leikin suojassa. Asiat ovat piilossa ja niitä etsitään. Kun nähdään jotain kiinnostavaa, sitä kohti juostaan innostuneesti ja sitä kosketetaan peittelemättömän rajulla, äärimmäisen perusteellisella ja tutkivalla

asenteella. Kun ei oikein tiedetä miten asiaan suhtauduttaisiin, pysähdytään ja katsotaan etäältä tarkkaavaisen tutkivalla otteella, yrittäen ymmärtää mikä tuo outo on ja samalla varmistaen, että turvallinen aikuinen on lähellä jotta tutkimiseen voi antautua. Hoitajana on mahdollista halutessaan heittäytyä mukaan lapsen leikkiin ja päästä näin hetkellisesti osalliseksi kaksivuotiaan lapsen leikin maailmaa.

Pumppumaa oli kahden lapsen mielikuvitusmaailmaleikki, joka syntyi heidän välilleen toisen ollessa vasta noin yksivuotias ja toisen noin kolmevuotias. Leikki jatkui monia vuosia heidän välillään muuttaen muotoaan ja kehittyen uusiin suuntiin lasten kasvaessa. Vaikka lapset ovat jo parikymppisiä, muistavat he edelleen tuon leikin maailman. Kyseinen Pumppumaaailma voitiin aloittaa milloin vain ja missä vain. Se oli kaikkialla ja fyysisesti ei missään. Pumppumaaailma syntyi mielikuvitustilaksi lasten välisiin leikkeihin, kun toinen lapsista ei osannut vielä puhua. Pumppumaa olikin alussa vanhemman lapsen ohjailema, ja nimi muotoutui sen mukaan, minkä nuorempi pystyi toistamaan; Pumppu. Vaikuttaisi siltä, että vanhempi lapsi Pumppumaan avulla kutsui nuoremman lapsen leikin ja mielikuvituksensa maailmaan, välitilaan⁹⁰ mielikuvituksen ja todellisuuden välille. Vanhempi lapsi haki oman vilkkaan mielikuvituksensa maailmasta, tummien maailmasta⁹¹, sisäisestä maailmastaan, heidän keskinäistä leikillistä yhteyttään tavallaan osittain mukautumalla nuoremman lapsen ymmärryksen tasolle. Leikkiä oli häkellyttävää seurata, se vaikutti kaoottiselta ja ulkopuolisena seuraajana sen sisälle oli täysin mahdoton päästä. Bergströmin mainitsema kaaoksen

⁹⁰ Winnicott 1971, 2.

⁹¹ Bergström 1997, 62.

tuhoava voima loi leikin⁹². Leikissä ei alussa ollut montaakaan ymmärrettävää sanaa, sillä toinen lapsista ei leikin keksimisen aikoihin osannut puhua, vaan leikki ilmeni fyysisissä eleissä ja yksinkertaisissa kirjainyhdistelmissä ja epämääräisissä äännähdyksissä jotka vaihtelivat äänenvoimakkuudeltaan. Tuo molempien lasten yhteinen leikkielämys muotoutui heidän välilleen hakien elementtejä molempien lasten sisäisestä maailmasta sekä heitä ympäröivästä ulkoisesta maailmasta, yhdistäen nämä välitilassa, lasten yhteisessä leikin tilaksi⁹³. Lapset olivat loogisen ja vaistomaisen välissä luoden tässä vapaassa maailmassa näitä molempia maailmoja yhdistävän leikin⁹⁴. Leikki mahdollisti kasvun ja kehityksen ja lujittaen lasten keskinäistä yhteyttä. Kommunikointi leikissä oli Pumppummaan lakeja tuntemattomalle käsittämätöntä. Logiikka leikin etenemisestä ei ollut tästä maailmasta vaan Bergströmin puhumasta tummien maailmasta. Leikki oli vapaata leikkiä, kukaan aikuinen ei ohjaillut leikkiä, sen sisältöjä tai etenemistä.

Pumppummaan pääsivät sisälle vain tietyt pehmolelut joilla oli tietyt vakiintuneet roolit Pumppumassa, mutta lelujen läsnäolo ei ollut välttämätöntä, tai ne toisaalta voivat olla mitä tahansa kyseisestä ympäristöstä. Pumppumaa ei avautunut kenellekään muulle kuin näille lapsille. Lasten ystävät eivät tuohon mielikuvitusmaailmaan päässeet sisälle. Lapset leikkivät Pumppumassa myös julkisesti häpeilemättä leikkiään mitenkään. Heitä ei häirinnyt vanhempinakaan, että joku katsoi heidän leikkiään. Pumppumassa he olivat suojassa ympäröivän maailman säännöiltä ja katseilta, omassa leikin tilassaan ja leikin suojassa, täysin

⁹² Bergström 1997, 152.

⁹³ Pääjoki 2007, 294.

⁹⁴ Bergström 1997, 201-202.

siihen uppoutuneina ja siinä yhdessä toimien ja sitä mielikuvituksessaan edelleen rakentaen. Fyysinen leikin tila saattoi välillä olla niin laaja, että se kattoi koko kodin, ja välillä Pumppumassa oltiin istuessa turvaistuimissa ja kiinnitettynä turvavöihin auton takapenkillä. Pumppumahan lapset pystyivät astumaan sisälle vaikka pitkään kestävänsä kauppareissun kassajonossa. He antautuivat leikkiin täysin, jutellen keskenään omassa maailmassaan ja liikutellen keskenään sormiaan leikin suojassa. Lapset leikkivät Pumppumassa vielä koko alakouluikänsä ja Pumpumaa alkoi kadota vasta heidän siirtyessä yläkouluun. Alakouluikäisenä vanhempi lapsista kehitti Pumppummaan rinnalle X-valtion, jossa hän leikki omien alakouluikäisten ystäviensä kanssa. Leikki oli luonteeltaan erilainen, X-valtioon sai jäsenyyden joka oli konkreettinen kortti. X-valtio oli muunnos Pumppumasta mutta luonteeltaan toisenlainen. Se rakentui lapsen yksityisessä välitilassa, eikä tämä välitila avautunut muille leikkijöille, mutta he pääsivät sääntöleikin kautta siihen mukaan. Winnicott uskookin, että ihminen ei voi hyväksyä sisäistä ja ulkoista todellisuutta koskaan sellaisenaan. Nämä ymmärtääkseen ja niistä selvittääkseen ja ne hyväksyäkseen lapsi kehittää välitilan, joka on näiden kahden maailman rajalla jotta lapsen kasvu ja kehitys on mahdollista.⁹⁵

Välitila voi syntyä jo pelkän leikkilisen asenteen avulla. Tukiasumisyksikössä alaikäisten turvapaikanhakijoiden parissa päivät ovat kiireisiä ja täynnä monia haastaviakin tilanteita nuorten turvattomuudentunteesta ja vaikeista kokemuksista johtuen. Kiireessä tulee välillä syyllinen olo siitä, että sitä kaikkein tärkeintä eli läsnäoloa ja välittämistä ei aina ehdi osoittaa nuorille. Yhteistä kieltä ei monenkaan kanssa ole, joten sanaton viestintä ja positiivisen tunnelman luonti nousee

⁹⁵ Winnicott 1971, 2-3.

merkitykselliseen rooliin. Toiselle arvostusta voi osoittaa hänen kulttuuriinsa positiivisesti suhtautuen. Sen voi tehdä myös spontaanisti ilman oppituntien raamia. Tukiasumisyksikön nuoret soittivat usein yhteisissä oleskelutiloissa itselleen tuttua kotimaansa musiikkia. Tilaan tullessani en välttämättä sanonutkaan Terve! vaan tulin tilaan tanssien musiikin tahtiin ja hymyillen samalla. Tämä sai nuoret aina innostumaan ja nauramaan ja ryhtymään tanssimaan kanssani. Näin haimme toistemme hyväksyvää hymyä ja liikeratoja hetken, sanomatta sanaakaan, yhteisessä äänimaailmassa, yhteenkuuluvuuden tunteen vallitessa välillämme, ilman yhteisiä sanoja, iloiten ja nauraen yhdessä. Myös Tarja Pääjoki nostaa väitöskirjassaan naurun esille. Naurussa on Pääjoen mukaan mahdollisuus “kohdata todellisuus tavalla, jossa dualiteetit hetkeksi purkautuvat ja maailma näyttäytyy kokonaisuena”. Naurussa voi olla tilaa ymmärrykselle ja toisen kulttuurin hyväksynnälle.⁹⁶ Nauru voi leikkisyydellään murtaa kulttuurisia rajoja yksilöiden ja ryhmän välillä. Naurun avulla on mahdollista hyväksyvästi nähdä maailma ja eri kulttuurit laajemmin. Pääjoki mainitseekin, että nauru voi olla keino kohdata outo ja vieras.⁹⁷ Juuri tällainen oli keskinäinen naurun ja leikin tilamme turvapaikanhakijoiden kesken leikillisen asenteen kautta syntyneessä leikin suojassa. Naurun ja leikillisyyden ansiosta kohtasimme toisemme hyväksyvästi tasavertaisina. Pääjoki esittääkin tutkimuksessaan, että myös taiteen avulla voi avautua kokonaisvaltainen ja moniaistinen kokemus, jonka suojassa on mahdollista kohdata⁹⁸. Kuten myös Kusaman näyttelyssä käydessämme havaitsimme, että taiteen kokeminen voi toimia lyhyessä hetkessä tärkeiden tunteiden välittäjänä aikaansaaden leikillisen taide-

⁹⁶ Pääjoki 2004, 97.

⁹⁷ Pääjoki 2004, 100.

⁹⁸ Pääjoki 2004, 102.

elämyksen. Leikillisuus tuo taiteeseen helppouden lähestyä ja leikki johdattelee lempeästi taiteen kautta leikin suojaan käsittelemään tunteita, ajatuksia ja käsityksiä.

Ohjaustyössä leikillisyyttä saatetaan tavoitella tietoisesti, mutta leikki myös usein löytää meidät itse. Leikillisuus voi olla myös tilannesidonnainen, jolloin leikki voi löytyä ulkoa tulevasta ärsykkeestä, kuten radiosta kuuluvasta musiikista tai työstettävästä materiaaleista. Jotta leikki voi yllättää, on se otettava vastaan. Leikillinen asenne on aidon leikin edellytys. Väsyneenä leikillisyyden tavoittaakseen voi keskittyä siihen, että hymyilee. Jo pelkkä hymyileminen luo vuorovaikutustilanteeseen positiivisen tunnelman sillä hymyyn pääsääntöisesti vastataan hymyllä, kuten ystävälliseen lausahdukseen ystävällisesti ja leikillisyyteen leikillisyydellä.

Leikki syntyy leikillisyydestä ja leikillisistä elementeistä. Leikillisuus voi ilmaantua mihin vain ja milloin vain. Leikillisuus syntyy leikillisestä asenteesta. Leikillinen asenne edistää leikillisen tilan syntyä. Leikillinen tila on leikkijälle turvallinen ja siellä on helppo heittäytyä. Leikissä leikkijä tulee imaistuksi leikin tilaan eli kolmanteen tilaan, jossa on mahdollista tarkastella asioita eri näkökulmista. Kolmannessa tilassa leikkijä on leikin suojassa, jossa leikkijä käsittelee omaan minuuteensta liittyviä aiheita suhteessa ulkomaailmaan. Tunnistamme toki, ettei maailma aina näyttäydy leikkisänä, nauru voi olla myös ilkeää eikä leikin suojaan aina pääse. Leikki ei myöskään automaattisesti tuota hyvinvointia. Myös omassa elämässämme on ollut aikoja, jolloin leikkiä ei ole ollut helppoa havaita, eikä leikin tila ole avautunut. Arjen hektisyys, jaksamisen haasteet ja fyysinen ja psyykinen rasitus vaikuttavat leikkisyyteemme. Usein leikki

loistaa poissaolollaan juuri silloin, kun sitä eniten tarvitsisi. Tämä on meille tärkeä huomio oman kasvattajuutemme kannalta. Tahdomme tuoda leikkiä ihmisille varsinkin silloin, kun oma peilikuva ei sitä heijasta.

3.3 Leikki meissä



Kuva 18

Päätimme tutkielmaamme aloittaessamme, että annamme leikillisyyden vallata meidät tässä prosessissa. Puolen vuoden ajan ennen varsinaista kirjoitusprosessia tapasimme säännöllisesti ja puhuimme kokemuksistamme ja käsityksistämme työsten samalla yhteistä

taideteosta (kuva 2, kuva 19 ja kuva 35). Teoksen kautta kohtaamisistamme tuli leikillisiä elämyksiä. Yhteisten leikkielämysten kautta pääsimme alkuymmärrykseemme leikistä ja oman leikillisen identiteettimme rakentamisen alkulähteille.

Aloimme ymmärtää yhä syvemmin luomaamme kameleonttivalmentajuuden käsitettä. Olemme taustoittamme ja persooniltammekin erilaisia, mutta omaamme saman arvomaailman ja käsityksen ihmisen kohtaamisesta leikin kautta. Meitä kiinnostavat samantyyppiset elämän ilmiöt, vaikka tulokulmamme kohti ilmiötä ja sen ymmärrystä ovat erilaiset. Kuuntelemme toisiamme ja arvostamme ja kunnioitamme toistemme mielipiteitä ja huomaamme syventävämme ymmärrystämme yhteisten keskustelujemme myötä. Emme olisi tässä ilman toisiamme. Kameleonttivalmentajasta muotoutui keskustelujemme myötä kameleonttikasvattaja, joka kunnioittaa ihmistä sellaisena kuin hän on ja mahdollistaa leikkielämyksiä ja niiden kautta tapahtuvia oivalluksia.

Heidi

Kauppaleikki oli yksi suosikkini, jota muistan leikkineeni vielä 7. luokan jälkeisenä kesänä pikkuveljeni ja serkkuni kanssa. Leikkimökissä oli tavaraa myynnissä. Monet tavaroista olivat luonnosta kerättyjä ja symboloivat oikeita tavaroita. Myös rahat olivat käpyjä ja puunlehtiä. Leikimme kauppaleikkiä aina niin, että yksi oli kauppias ja muut leikissä olijat asiakkaita. Kukaan ei kyseenalaistanut symbolisia tuotteita, vaan me kaikki uskoimme niiden todella olevan maitoa, leipää, karkkia ja mitä milloinkin. Vaikka leikki oli hyvin yksinkertainen, niin muistan yhäkin sen imun, kun sukelsimme leikin maailmaan ja teimme ostoksia ja olimme eri

rooleissa asiakkaina. Leikin maailma syntyi juuri meistä kolmesta leikkijästä, leikkimökistä ja symbolisista esineistä. Nämä kolme tekijää olivat aina samat, eikä leikkiä leikitty koskaan, jos vaikka yksi meistä kolmesta ei päässyt mukaan. Se ei vaan olisi ollut mahdollista, leikki ei olisi syntynyt. Leikkiin uppoutuminen oli niin vahva, että muistan yhä lähes 30 vuotta myöhemmin sen äitini Syömään!- huudon leikistä irti repivän voiman, aivan kuin olisin tipahtanut toiseen todellisuuteen ja niin tavallaan olinkin.

Mielikuvitus, luovuus, leikit ja kisat täyttivät lapsuuteni pohjoisessa Keski-Suomessa Kinnulan kunnassa. Alle 3000 asukkaan kunnassa harrastusmahdollisuudet eivät olleet kummoiset, mutta äitini öljyvärimaalausharrastus ja ala-asteen opettajamme, myöhemmin naivistitaiteilijana tunnetuksi tulleen Anna-Liisa Hakkaraisen, taidekerho loivat pohjan kiinnostukselle taiteen tekemistä kohtaan.

Polkuni kohti työelämää on ollut leikkisän päämäärätön, en ole koskaan tiennyt miksi haluan isona ja nivelvaiheet yläasteen ja lukion jälkeen tuottivatkin päänvaivaa. Lukio antoi mahdollisuuden jatkaa lapsuuden leikkiä kotipaikkakunnalla. Harrastin lukion ohella savitöitä ja opon ohuen vinkkauksen pohjalta hain keramiikka-alan muotoiluopintoihin. Pidín saven työstämisestä ja edelleenkin upottaessani kädet saveen uppoan omaan maailmaani, jossa savesta voi muotoutua mitä tahansa. Opinnot veivät minut työharjoitteluun Japaniin, jolloin pohdin paljon sitä mitä oikeasti haluan tehdä. Keramiikkaopinnoissa painopiste oli astiasuunnittelussa, mutta Japanissa päästin itseni irti ja leikin savella aamusta iltaan. Tein eläin- ja ihmisveistoksia, taruolentoja ja myös abstrakteja muotoja, joiden oli tultava käsieni lävitse. Nautin

savileikeistäni ja olin onnellinen vihdoín löydettyäni oman juttuni saven kanssa. Valmistuin keraamikoksi, jonka sisällä asui villi ja vapaa kuvanveistäjä. Ala ei työllistä hyvin, joten jouduin pohtimaan jälleen tulevaisuuttani uudelleen. Kokeilin erilaisia töitä ja sain kokemusta niin leikkillisistä kuin vähemmän leikkillisistä työpaikoista. Ohjaajuus on ollut minulle luonteva toiminnan tapa partio-ajoista lähtien ja päätinkin opiskella vielä Nuoriso- ja vapaa-ajanohjaajaksi. Opiskelupaikaksi valikoitui Partaharjun opisto Keski-suomalaisessa olleen upean riippusilta kuvan pohjalta. Opiskelu itseäni 10 vuotta nuorempien ihmisten kanssa on antanut työkaluja ohjaajuuteen ja nuorten kanssa toimimiseen. Välillä aamulla ulos huoneestani astuessa turskahtivat makaronit varpaanvälistä tai koko huone oli tyhjennetty viimeistä huonekalua myöten. Keppostelukulttuuri ja leikkillisuus oli alati läsnä yhteishengeltään todella vahvassa opistossa.

Pääsin nuoriso-ohjaajaksi valmistuttuani nuorten työpajalle töihin. Toteutin paljon erilaisia ryhmäytettäviä ja itsetuntemusta kehittäviä valmennuksia nuorille. Varsinkin työurani alussa heittäytyminen ja esimerkkinä toimiminen oli ohjaukseni kantava voima. Laitoin itseni likoon pukeutumalla milloin miksikin menninkäiseksi ja nautin joka hetkestä viedessäni nuoria mielikuvitusmatkoille jokaisen omaan maailmaan.

Kahdeksan työvuoden jälkeen työpajalla huomasin, että kaipaán tekemiseni taakse teoriaa. Nautin suunnattomasti erilaisten luovien ja toiminnallisten harjoitteiden suunnittelusta ja toteuttamisesta, mutta kaipasin lisää tietoa siitä, mitkä tekijät menetelmien taustalla vaikuttavat siihen, että ne toimivat. Tiesin jo, että käytän tiettyjä menetelmiä, koska ne

tuottavat ihmisille oivalluksia ja lisäävät itsetuntemusta. Kaipasin kuitenkin vastausta kysymykseen: Miksi ne toimivat? Miksi taide ja luovat menetelmät ovat niin tehokkaita tuottamaan hyviä tuloksia ihmisten ohjaustyössä? Näiden kysymysten saattamani hain opiskelemaan taidekasvatusta ja tällä tiellä olen kirjoittamassa gradua siitä, miten uskon vahvasti leikin ja leikillisyyden olevan tärkeä tekijä luovien menetelmien toimisen taustalla.

Lisääntynyt ymmärrys on kirkastanut nykyisenkin valmennustyöni sisältöä ja tavoitteita sekä tehnyt työn tulosten tulkinnoista vähemmän mutuja, enemmän uskottavia ja luotettavia. Kun kohta nelikymppinen minä tarkastelee elämäänsä taaksepäin leikillisin silmin, huomaan polkuni olleen hieman mutkikas, mutta tässä hetkessä jokaisella tapahtuneella asialla ja leikityllä leikillä on ollut merkityksensä. Harhapolut ja sakkolenkit ovatkin muuttuneet kokemukseksi, jonka pohjalta on herkullista suunnitella seuraavaa 40 vuotta, leikkimielellä tietenkin!

Hanna

Vilkas mielikuvitus, omassa mielikuvitusmaailmassa asioiden prosessointi, itseä kiinnostaviin asioihin syvällisesti uppoutuminen, elämän eri ilmiöiden syvällinen pohdinta sekä vaikeidenkin asioiden kohtaaminen ja hyväksyminen, on elämäni. Elämä on luopumista ja sen kautta tilalle uuden saamista. Leikillisen, iloisen ja luovan elämänasenteen ansiosta, leikin suojasta maailma kohdaten, minun on ollut mahdollista jaksaa, ymmärtää ja kasvaa ihmisenä. Tykkään nauraa arjen sattumuksille ja kertoa mokiani ja onnistumisiiani huumorisävytteisesti ympärilläni oleville. Näin samalla käsittelen tapahtuneita asioita ne hyväksyen ja unohtaen.

Esikoisena otin vastuuta pikkuveljestäni huolehtien mutta samalla leikin, että pikkuveljeni oli elävä nukkeni jota työnsin nukenvaunuissa ja jolle syötin jääkaapista salaa hakemaani ruokaa. Vilkas mielikuvitukseni ja leikkitovereideni myös vilkas mielikuvitus loivat välillemme yhteisen mielikuvitusmaailman jossa leikimme vuosia. Välillä olimme bändi joka valloitti maailmaa, välillä kotiäitejä jotka hoitivat lapsiaan, välillä apteekkareita tai keksijöitä rakentamassamme laboratoriossa. Mielikuvitusmaailmassamme oli kummituksia ja kuolleiden haamuja, jotka elivät kanssamme vanhan talon vintillä. Välillä olimme aarteenmetsästäjiä, jotka hautasivat aarteita ne sitten itse löytääkseen tai ikuisiksi ajoiksi kadottaakseen, kuten kävi setäni palkintolusikoille. Me ymmärsimme leikin leikiksi vaikka elimme siinä sisällä ja mukana, siihen heittäytyen ja siinä itseämme haastaen. Tiesimme leikkiessämme, että meillä on valta siihen kuinka leikki etenee ja kuinka sen yhdessä päätämme.

Oivalsin jo nuorena, että leikin tila voi olla myös suljettu tila, jonne kaikilla ei ole kykyä päästä. Leikin suojaan pääsy ei ole itsestäänselvyys. Tunsin, kuinka leikin tila häiriintyy tai leikki kehittyy sen mukaan ketkä ovat leikissä mukana. Välillä leikimme isossa ystäväjoukossa ja välillä halusimme leikkiä yhteistä leikkiämme vain kaksin tai pienessä joukossa. Opin, että leikin ulkopuolelle voidaan sulkea, joko kieltämällä leikkiin pääsy tai mitätöimällä mukaan pyrkivän leikkijän ehdotukset leikin etenemisestä. Leikki voidaan kokea arvaamattomuudessaan ja ennakoimattomuudessaan julmana ja negatiivisena. Me kaikki saimme maistaa erilaisia rooleja leikissä.

Lasteni kanssa yhteinen kasvumme perheenä ja ihmisinä on ollut antoisa elämänkoulu, josta olen selvinnyt leikillisellä asenteella. Lasteni rinnalla

olen myös minä kasvanut ihmisenä. Niin perheen dynamiikassa kuin parisuhteessa on mielestäni nähtävissä leikin muotoja. Voimme vaikuttaa paljon siihen, millaisella asenteella olemme vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Leikkisällä asenteella lapsiani kasvattaen heistä on kasvanut hyvän itsetunnon omaavia persoonia. ”Retki olohuoneeseen” oli aikanaan hassu huvi, jonka viikonloppuisin teimme erotuksena arjesta. Sen sijaan, että ruoka syödään ruokapöydän ääressä, voidaan se pakata eväskoriin ja viedä olohuoneeseen, levittää punaruudullinen liina lattialla ja katsoa TV:stä koko perheen ohjelmaa samalla syöden.

Taide osana opiskeluhistoriaani, mutta myös kaikkien perheenjäsenten harrastuksena monissa eri muodoissaan, antaa sisältöä ja keskusteluaiheita ajatteluamme. Taide kokemuksena mahdollistaa lapsen ja aikuisen elämyksen ja oivalluksen ja voi olla leikkilinen ilon tuoja, henkireikä, tulkki ja prosessointiväline asioille ja ilmiöille elämässä. Kun kysyin 11-vuotiaalta tyttäreltäni: ”Mikä tekee sinut onnelliseksi?” vastasi hän hetkeäkään epäröimättä kasvot loistaen: ”Tanssi!” Kiasman avajaisnäyttelyssä vuonna 1998 tuolloin kolmevuotias poikani huudahti innostuneesti nähdessään taiteilija Ulf Rollofin munakennoista valetun huoneessa mutkitellen risteilevän taideteoksen Munarata ”Äiti, äiti, nyt minä tiedän, kuinka moottoritiet ovat rakentuneet!”. Itselleni eri elämänvaiheessa tärkeä henkireikä on elävän mallin piirustus, jossa voin uppoutua viivan vetoon ja näin päästä omaan meditatiiviseen maailmaani kokien esteettisen elämyksen.

Opiskeluhistoriani monilla eri kursseilla, kouluissa, opistoissa, korkeakoulussa ja yliopistolla sekä luennot ja työnteko Suomessa ja ulkomailla pienestä kahden hengen suunnittelutoimistosta aina isoihin

tuhansien ihmisten organisaatioihin, on opettanut minulle paljon. Vaikka toimintakulttuuri, työkuulttuuri, organisaatiokulttuuri ja maan kulttuuri ovat vaihtuneet toimintaympäristöissäni, olen oivaltanut konkreettisesti, että sama sisäänrakennettu kaava leikistä kaiken toiminnan alkulähteenä, on kaiken toiminnan synnyttämisen pohjalla. Me kaikki olemme olleet aluksi lapsia ja leikkineet. Leikki on aina se perimmäisin, joka rakentaa pohjaymmärrystämme. Olen havainnut, että tähän samaan leikin kaavaan on asetettavissa työyhteisön erilaiset toimintamallit ja organisaatioiden strategiat, henkilöstöjohtaminen ja työilmapiiri sekä työntekijöiden väliset suhteet.

Työelämäosaamiseni kartuttua, projektinhallintataidot ovat nykyään yksi sisäänrakennettu voimavarani. Huomaan, että sopiva stressi ja luova kaaos ympärilläni, on minua eteenpäin vievä voima. Tarvitsen ympärilläni sopivassa suhteessa luovuutta ja leikkisyyttä sekä vastapainoksi kuria ja aikatauluja, ollakseni tasapainossa ja pysyäkseen luomaan uutta. Pettymykset ja epäonnistumiset eivät minua enää häiritse, uskallan nauraa itselleni ja antaa virran viedä ja luottaa, että sen pyörteissäkin jaksan pitää pääni pinnalla.



Kuva 19

3.4 Mustikkamaitoa ja runomagneetteja

Kerroimme edellä tutkielmamme rinnalle syntyneen teoksen tekemisestä, joka oli leikkilistä toimintaa. Teos on tuotos, jota olemme työstäneet yhteisessä leikin tilassamme, leikin suojassa. Teos tekee syntyneet oivalluksemme meille näkyväksi. Näkyväksi tehty on sanallistettu tutkielmassamme kirjalliseen muotoon. Leikin suoja hyötyy konkreettisesti näkyväksi tehdystä ja auttaa oivallusten sanallistamisessa. Leikkielämyksissä hyödynnetään usein konkreettisia tiloja, toimintoja, menetelmiä ja välineitä, jotka ovat leikin suojassa syntyneiden asioiden näkyväksi tekemisen tapoja.

Leikki menetelmissä ja välineissä

Eino Roiha Instituutin toteuttaman, Sanallistaminen luovuusterapioissa -koulutuksen, jonka myötä perehdyimme erilaisiin luovuusterapeutisiin menetelmiin ja harjoitteisiin ja niiden mahdollisuuksiin ihmisen hyvinvoinnin edistämiseksi. Opintojen päätteeksi teimme yhteisenä päättötyönämme luovia menetelmiä hyödyntävän pelin ja kävimme lävitse suuren määrän erilaisia menetelmiä ja harjoituksia, joita ohjaajat käyttävät ryhmätyksessä ja dialogin synnyttämisessä, ilmapiirin ja luottamuksen luomisessa ja yksilön tasapainon ja itsetuntemuksen kehittämisessä sekä onnistumisen tunteen saavuttamisessa. Toimivimmat ja eniten käytetyt menetelmät olemme keränneet työkalupakiksi taulukkomuotoon. Taulukko on jaettu alaotsikoiden alle ja kukin harjoite on avattu sekä sisällön että tavoitteen osalta. Harjoitteen soveltuvuus eri kohderyhmille on kirjattu omien kokemustemme pohjalta. Kyseiset menetelmät ovat

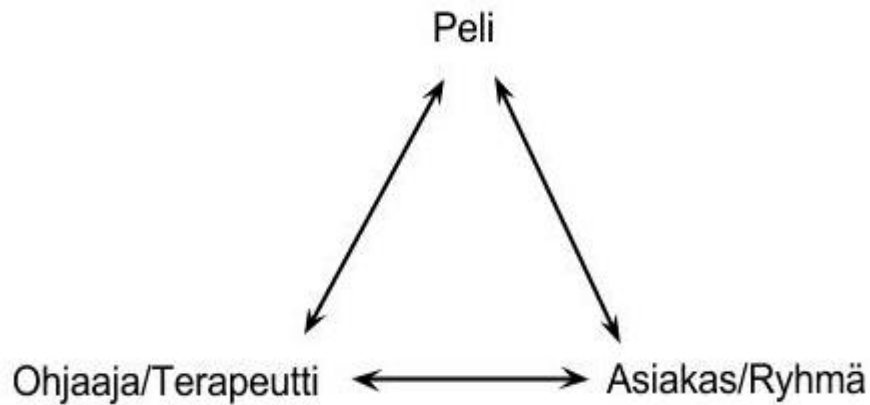
luovuusterapian kentällä yleisesti käytettyjä sekä meidän kehittelemiä muunnoksia niistä.

NIMI	SISÄLTÖ	TAVOITE	KENELLE/KOKEMUKSET
Laukku/Reppu	<ul style="list-style-type: none"> * Ota paperi ja värikynä, valitse väri joka puhuttelee sinua * Piirrä vasemmalla kädellä kuva laukusta/repusta, jonka toit mukanas * Kirjaa paperin toiselle puolelle asioita, joka toit mukanas, 15 min aikaa * Tullaan yhteen ja jokainen saa kertoa omasta laukustaan ja asettaa kuvan lattialle muiden nähtäväksi 	Tutustuminen, erilaisten <u>ajatusmaailmojen</u> hahmottaminen, symboliseen ajatteluun tutustuminen	<p>Kenelle vaan, joilla kynä pysyy kädessä. Symboliikan taju ei ehkä toimi <u>ala-aste ikäisillä</u>. Helppo <u>alkuharjoite</u>.</p> <p>Hämmennyin aluksi, kun tein tehtävää konkreettisesti, mutta oma laukkuni asettui lopulta yhdeksi joukosta, joten hämmennys haihtui ja ymmärsin ajatuksen ryhmässä olijojen erilaisuudesta ja että jokainen tuo oman panoksensa ryhmäämme.</p>
Kirjoita 10 min	<ul style="list-style-type: none"> * Kirjoita 10 min ihan mitä tahansa * Lyhyt kyselykierron miltä tuntui kirjoittaa, johon kaikkien ei tarvinnut vastata. 	Kirjoittamiseen laskeutuminen, matala kynnyks, kaikki on oikein-ajattelun <u>lanseeraminen</u>	Kaikille
Laulusta runoksi	<ul style="list-style-type: none"> * Kuunnellaan <u>musiikki kappale</u> * Kirjoita 5 <u>sanaa</u> jotka jäivät laulusta mieleen * Kirjoita 15 min. tajunnanvirta tekstiä valitsemistasi sanoista * Lue kirjoituksesi läpi ja ympyröi 2-5 <u>avain sanaa</u> * Kirjoita 5:sta laulusta mieleen jääneestä ja lopuksi valituista 2-5:stä avainsanasta runo * Keskustelu: Miltä tuntui kirjoittaa, mitä haluat sanoa, haluatko lukea runon tai tekstin? 	Musiikin avulla kiinni luovaan kirjoittamiseen. Matalan kynnyksen harjoite kirjoittamiseen.	Kaikille, <u>ensiharjoite</u> luovaan kirjoittamiseen.

Kuva 20

Työkalupakin kokoamisen ja teoriaan perehtymisen myötä syntyi ajatus pelilaudasta, joka toimisi alustana erilaisille menetelmille. Kehittelimme magneettitaulusta pelilaudan, jolla voi pelata erilaisia luovuusterapeutisia menetelmiä pelillisinä versioina. Pelilaudan taustalle loimme lukemamme teorian pohjalta oman peliterapia-käsityksemme, jonka kuvasimme Peliterapian kolmiosisuhde -kuvion avulla (Kuvio 3). Kolmion avulla teemme näkyväksi luovuusterapiapelimme ydinidean, jossa peli on kolmas, konkreettinen objekti. Peliä pelataan aistit avoinna joko yksilö- tai ryhmätilanteessa. Peliterapiamme ideana on olemassa olevan hiljaisen tiedon ja syntyvien oivallusten näkyväksi tekeminen. Peli tuo näkyväksi

kulloinkin käsiteltävien asioiden sisältöä visuaaliseen muotoon eräänlaisena pelitilanteena ja sen kehityksenä ja muunneltavuutena peliprosessin edetessä. Pelin avulla paljastuneeseen hiljaiseen tietoon on mahdollista palata. Visualisoitua pelitilannetta voi tutkia sellaisenaan kuin huoneen taulua tai sitä voi muunnella loputtomiin ymmärryksen ja oivalluksen lisääntyessä, rajattomasti - reunattomasti.



Kuvio 3 Peliterapian kolmiosisuhde

Kun nyt tarkastelemme peliä tutkielmamme viitekehyksestä, huomaamme silloisen käsityksemme pelistä ja sen merkityksestä syventyneen ja laajentuneen. Tällä hetkellä näemme pelilautamme yhtenä konkreettisena alustana leikkielämyksille. Työkalupakin tekeminen oli hyödyllistä ja sen tekemisen myötä meille kirkastuivat tavoitteet eri menetelmien taustalla. Kameleonttikasvattajan ydinosuamista on nähdä ne mahdollisuudet, joita menetelmät voivat tarjota. Avaamme näkemyksiämme menetelmien mahdollisuuksista sekä pelilautasovellusten että muiden kokemusten kautta.

Leikki elää symboleissa ja metaforissa. Kehittelemämme pelilauta tarvikkeineen havainnollistaa symbolien ja metaforien osuutta leikeissä ja peleissä. Symbolisten esineiden avulla on mahdollista etäännyttää käsiteltäviä asioita itsestä. Joskus hyvin yksinkertainen esine, kuva tai sana voi tarjota riittävän symbolisen suojan, jonka avulla juuri oleellinen tulee näkyväksi. Omien kokemusten toistaminen ja näkeminen symbolien ja metaforien avulla on tehokas tapa työstää itselle merkityksellistä aihetta.



Kuva 21

Paljon käytetty menetelmä ryhmätapaamisten aloitukseen ovat kuvakortit. Osallistujia pyydetään valitsemaan kortti, joka kuvaa omaa fiilistä. Menetelmä on jo itsessään hieman erilainen tapa tutustua uusiin ihmisiin

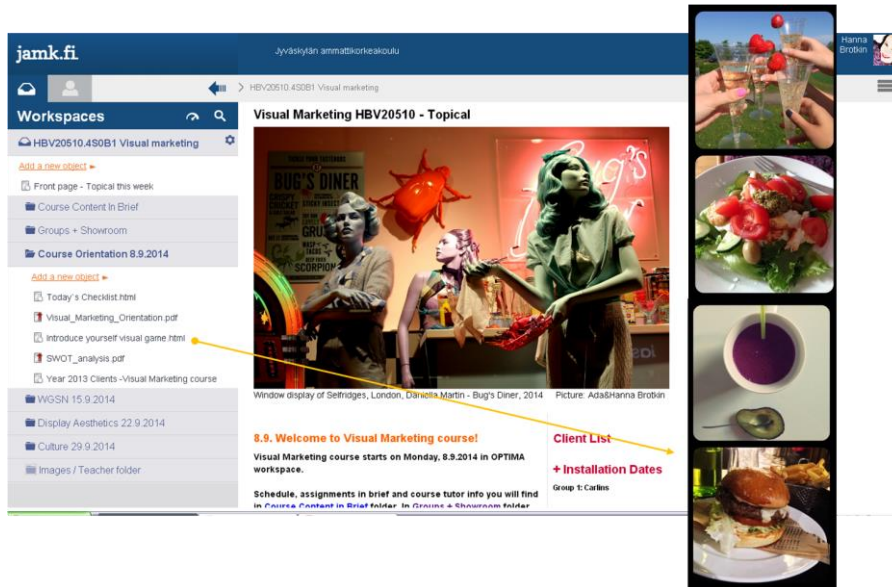
tavallisen esittelykierroksen sijaan. Mikäli kuvissa ovat vaikkapa Ankkalinnan hahmot, alkaa ihminen välittömästi peilata itseään hahmoihin ja mielikuvitus herää. Hahmot ovat stereotyyppisiä ja niiden kautta omaa persoona on helppo esitellä muille huumorin ja leikkisyyden kautta. Teimme osaksi pelilautaa omista valokuvistamme kortit, joissa on magneettitausta.



Kuva 22

Kuvakorteissamme yhtenä aihealueena ovat erilaiset ruoka-annokset. Kuvissa olevien ruokien kautta avautuvat herkulliset värimaailmat, vaihtelevat tunnelmat ja eri vuodenaajat. Ruoan taustalla näkyvä miljöö johdattaa ajatuksia sisätiloista metsään tai matkalle ympäri maailmaa. Kuvat herättävät eri aistit herkullisine värimaailmoineen, makumuistoinen sekä mieleen nousee tarinoita tapahtumista kyseiseen ruokaan tai taustalla olevaan miljööseen liittyen. Syntyy pohdintoja esteettisen ajattelun mieltymyksistä, väriyhdistelmävaihtoehtoista sekä materiaalituntemukseen liittyen. Ruokakortteja voi hyödyntää tutustumisessa, tunnelmien avaamisessa tai teemaan orientoimisessa.

Kyseisestä ruokakuvapelistä on tehty variaatio Visual Marketing - verkkokurssin tarpeisiin. Kurssilla eri koulutusohjelmista tulevat opiskelijat sekä vaihto-opiskelijat jaetaan sekaryhmiin ja he tapaavat viikoittain toisensa edeten verkkokurssin työtilan ideoiden ja ohjeistuksen mukaisesti tehden lopuksi ikkunasomistuksen valitsemaansa Jyväskyläläiseen kivijalkamyymälään. Kurssin alkuosan opiskelijat opiskelevat ryhmissä kerran viikossa verkkotyötilaan avautuvien luentomateriaalien ja niihin liittyvien ryhmätehtävien parissa. Ohjaajan kurssilaiset näkevät ensimmäisen kerran vasta kurssin loppupuolella esitellessään suunnitelmiaan sekä toisen kerran näyteikkunaa somistaessaan. Ruokakuvapelin ideana on tutustuttaa ja ryhmäyttää toisilleen ennestään tuntemattomat ryhmän jäsenet ja virittää ajatukset kohti visuaalista markkinointia ja ikkunasomistuksen esteettistä ajattelua.



Kuva 23

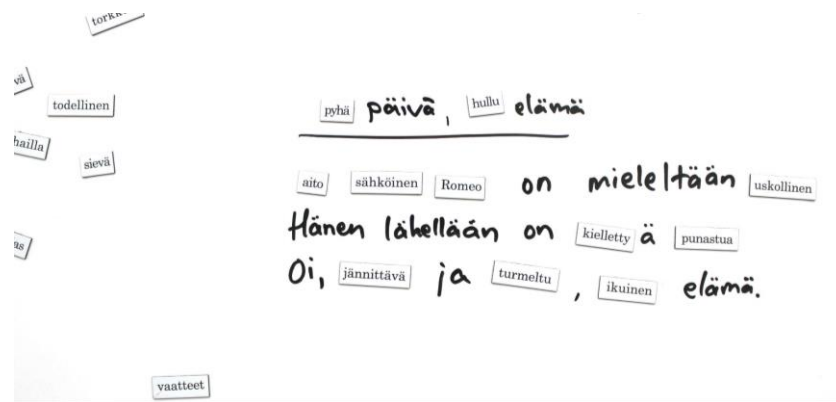
Ryhmäytymisen onnistuminen on tärkeää heti verkkokurssin alussa, jotta ryhmätöissä eteneminen onnistuu ryhmällä viikoittain ja jotta kurssin päätehtävä, ikkunasomistuksen suunnittelu, etenee ryhmän jäsenten kesken tasavertaisesti yhdessä ideoiden. Pelin ohjeistuksessa verkkotyötilassa on pari yksinkertaista kysymystä: “If you were something eatable – what would you like to be?” ja “How would you like to be served?” Kysymysten lisäksi työtilassa on pelimäinen ohjeistus kuinka esitellä itsensä kuvien avulla ja kertoa tarina itsestä. “Blueberry milk. Blueberry is my favorite berry and it is best eaten fresh. When I was a child I used to spend a lot of time at my grandmother's place in the summer and we often ate blueberries with milk and sugar.” “A picture with football cake, because I am a huge football fan. My favorite football team is FC Barcelona. Other

reason why I picked that picture was that I watched Barca – PSG game on last Wednesday, which was the best and the most interesting game I have ever watched. Barca won!” Nyt tiedämme, että yksi ryhmän jäsenistä fanittaa FC Barcelonaa ja toisella on ihania muistoja mustikkamaidosta ja kesistä isoäidin luona. Verkkotyötilan ryhmäpäiväkirjasta selviää lisäksi mitä kaikkea muuta kyseisten kertomusten jälkeen on keskusteltu ja oivallettu muista ryhmäläisistä. Ruokapelin käynnistämisen ryhmäytymisprosessin myötä on oivallettu toisista paljon enemmän kuin vain nimi ja koulutusohjelma josta tulee.



Kuva 24

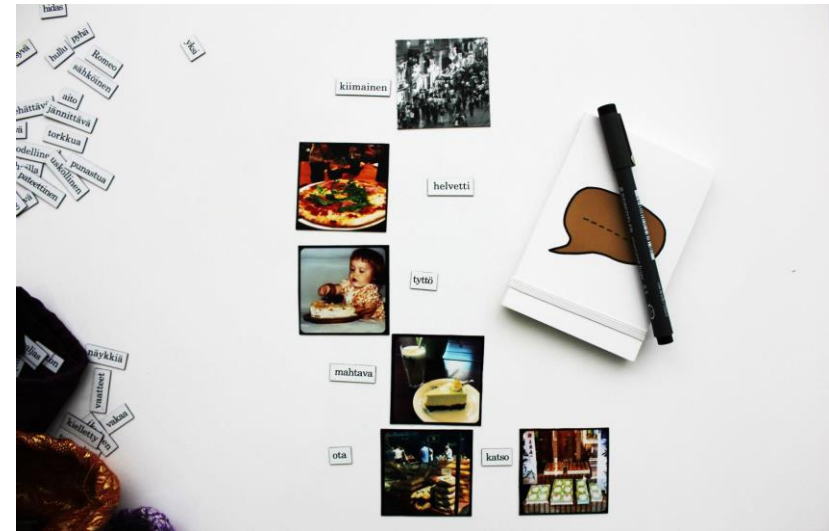
Runo on hyvä työkalu ajatusten kokoamiseen ja tiivistämiseen. Ryhmärunoa tehdessä jokainen voi nostaa pusseista yhden magneettisanan ja laittaa sen kaikkien nähtäväksi taululle. Ryhmä tuottaa sanoista yhteisen runon yhdistäen siihen sanat ja täydentäen runoa haluamallaan täytesanoilla. Runon valmistumisen jälkeen voidaan käydä keskustelua kokevatko kaikki sen sanoman samalla tavalla. Keskustelu lisää entisestään ryhmän sisäistä ymmärrystä. Runon voi tehdä myös esimerkiksi yksilörunona, jolloin tavoitteena on kiteyttää omat ajatukset runon muodossa.



Kuva 25

Runojen tekemiseen voi keksiä lukemattomia sovelluksia. Pelilaudallamme runon voi tehdä myös magneettisanoja sekä valokuvamagneetteja yhdistäen niin että sana yhdistetään valokuvan avulla henkiin herätettyyn säkeeseen. Tähän voi yhdistää myös vaikkapa tajunnanvirtakirjoittamisen siten, että nostettu sana on kirjoitettava aina mukaan tajunnanvirtatarinaan ja nostettu kuva taas vie tarinaa kirjoittajan

mielikuvituksen mukaan kirjoittajan haluamaan suuntaan. Kuva ja sana toimivat tarinassa vuorotellen tarinan yhteisenä rytmittäjänä sekä innoittajana.



Kuva 26

Sanoja ja kuvia voi käyttää lukemattomilla tavoilla luovuusterapiaharjoitteisiin liittyen. Sanat ja kuvat toimivat kirjoitusryhmien lämmittelyharjoitteena tai ryhmärunon innoittajana tai vaikkapa sadutuksen pohjana tai ne voivat päättää tapaamisen toimien lopussa ryhmän toiminnan tai omaa fiiliksen välittäjänä. Pelilaudallamme sanat ja kuvat ovat magneettisia, kun taas ruokapelisovelluksessa ne olivat sähköisessä muodossa. Variaatioita sanojen ja kuvien käyttöön ja näiden yhdistelmiin voi keksiä loputtomasti.



Kuva 27

Teeman valinta vaikuttaa symboliikan syntymiseen. Samat välineet taipuvat hyvin erilaisiin teemoihin. Yllä olevalla laudalla käsitellään Menetys-teemaa. Kuvan valitsija voi peilata kuvia käsityksiinsä tai kokemuksiinsa menetyksestä. Yhtä hyvin samat kortit voisivat toimia symbolina yleisesti sen hetken tunnetilan kuvaamiseen. Osallistujat tulkitsevat itse mitä aihetta kuva hänelle symboloi. Oleellista tehtävänannossa on toiminnan tavoite, johon tähdätään ja kameleonttikasvattajan onkin tiedettävä, mitä valituilla menetelmillä ja välineillä haetaan. Erialisten ihmisten ja monenlaisten kokemusten ja tunteiden keskellä ryhmätilanteessa, voi leikki yllättää ja tuottaakin aivan muunlaista sisältöä kuin mitä tavoiteltiin. Tällöin on hyvä miettiä onko esille noussut asia alkuperäistä tavoitetta tärkeämpi, jolloin tehdyistä suunnitelmista on joustettava.

Leikissä symbolina voi toimia mikä tahansa. Tässä ryhmän sisäisiä suhteita on kuvattu enneagrammin avulla ja kullekin henkilölle on annettu oma hahmo miniatyyrilelun muodossa. Enneagrammi tulee kreikan kielestä ja tarkoittaa “yhdeksänkohtainen kuviota”. Enneagrammi-symbolissa on ympyrän kehällä yhdeksän numeroa jotka liittyvät säteittäin toisiinsa. Enneagrammin voi pohtia erilaisia persoonallisuustyyppejä.⁹⁹ Enneagrammi tuo näkyväksi sen miten oma persoona koetaan ja miten se sijoittuu ryhmään ja miten muut kokevat toistensa persoonat. Tulos voi olla jopa päinvastainen. Henkilöstön sisäiset suhteet voivat olla eri organisaatioissa haastavia, jolloin leikkisyyden käyttö solmujen avaajana voi tehdä hankalasta aiheesta helpommin lähestyttävän. Aihetta lähestytään leikkisästi, pilke silmäkulmassa, mutta käsiteltävät asiiasällöt ovat tärkeitä itsetuntemuksen ja ryhmäkokemuksen kehittämisessä.



Kuva 28

⁹⁹ Enneagrammi, [www-lähde](#).

Eri materiaalit kutsuvat usein leikkiin huomaamatta. Materiaalista tekee usein leikkisän sen väri, muoto ja tuntuma. Pöydällä lojuvat värilliset lasikuulat herättävät halua hipelöidä, samoin kuin kuplamuovi, jota on vain pakko päästä poksuttelemaan. Materiaalien valinnoilla voi vaikuttaa leikin ulottuvuuteen eri aisteja herättelemällä.

Leikki tarjoaa mahdollisuuden rooleihin ja niiden kautta työskentelyyn. Roolit voivat olla ennalta sovittuja tai ne saattavat muotoutua leikin myötä, jopa huomaamatta. Jos ohjaaja on valinnut prosessidraaman menetelmäksi, on hän samalla jo valinnut roolityöskentelyn osaksi toimintaa. Aiemmin esille tullut Pedron tarina alkoi kuvitteellisen hahmon luomisesta. Samalla kun hahmo rakentui, pystyi jokainen peilaamaan omaa tarinaansa Pedron kautta, olemaan leikin tarjoamassa suojassa, josta käsin oli turvallista lähestyä henkilökohtaisia aiheita. Pedro oli konkreettinen suoja, jonka suuhun pystyi laittamaan sanoja, joita ei ehkä muuten olisi tullut sanottua.

Pedro-prosessidraamaan kuului tunnekuja, jossa muodostimme konkreettisen kujan vastakkain seisovien ihmisten väliin. Jokainen kulki vuorollaan kujaa pitkin ja kujalla seisovat toistivat valitsemaansa ajatusta tai tunnetta Pedron elämästä. "Pettymys, alkoholi, suru, ahdistus.." Kaikki valitut sanat olivat sävyiltään negatiivisia tunteita tai pahan olon ilmaisuja. Prosessidraama tehtiin leirin ensimmäisenä päivänä ja toisilleen ennestään tuntemattomat ihmiset toivat roolin kautta esille hyvin samankaltaista kokemusmaailmaa. Kokemus oli pysäyttävä ja yhdistävä, ryhmä hitsautui tiiviiksi Pedro-prosessin myötä, neljässä tunnissa. Tässä tapauksessa väkevä roolityöskentely tuotti paljon hyvää. Merkittävä tulos oli leirin viimeisen päivän purkukeskustelu, jossa nuorista välittyi aito ymmärrys

omien valintojen ja asenteiden merkityksestä omalle hyvinvoinnille. Eriyistä tässä prosessissa oli oivallusten tapahtumisen nopeus. Hyvin harvoin pitkäkestoinenkaan yksilövalmennus tuottaa vastaavia oivalluksia valmennusprosessin aikana. Valmentaja tekee työtään uskoen vahvasti siihen, että käydyt keskustelut kantavat hedelmää ehkä myöhemmin. Roolityöskentely vaatii heittäytymistä ja avoimuutta aiheen käsittelylle siinä hetkessä. Ryhmämuotoisesti roolityöskentelyä hyödyntäessä on huomioitava yksilölliset erot kyvyissä ja haluissa heittäytyä. Pedro-prosessidraamassa oli mukana nuori nainen, Maija, joka koki käytetyt menetelmät liian nopeatempoisina ja yhä uuteen tehtävään heittäytymisen liian ahdistavana. Hänelle annettiin mahdollisuus poistua tai seurata sivusta draaman etenemistä. Maija halusi jatkaa prosessia, mutta hän oli jatkossa enemmän mukana suunnitteluissa, kuin esiintyjänä. Vaikka Maija koki prosessin ajoittain ahdistavaksi, kertoi hän purkukeskusteluissa itsensä ylittämisen ja oivallusten saamisen kokemuksista. Myös muu ryhmä antoi Maijalle palautetta hienosta itsensä haastamisesta ja Maija otti palautteen vastaan silminnähdessä liikuttuneena hämmentyneenä saamastaan positiivisesta palautteesta. Parhaimmillaan roolin avulla voidaan päästä oivallusten ytimeen hyvin nopeasti. Roolityöskentelyyn liittyy aina kaaoksen mahdollisuus ja ohjaajan onkin pohdittava etukäteen kuinka vapaat kädet hän on valmis antamaan leikin kaaokselle.

Mielenkiintoinen ja nopeasti oivalluksia tuottava menetelmä ovat sokkharjoitteet. Sokkharjoitteet vievät sekä sokkoina ovat että kameleonttikasvattajan keskelle kaaosta. Sokkharjoitteiden avulla voi käsitellä esimerkiksi luottamuksen ja turvallisuuden tunteen kokemuksia, omaa roolia ryhmässä, kommunikointitaitoja tai yleisesti epävarmuuden sietämistä. Nuorille suunnatussa tiimirooleja käsittelevässä

teemavalmennuksessa lähdimme aluksi ulos tekemään sokkharjoitteen. Nuoret etenivät jonossa, jossa vain jonon viimeinen näki, mutta hän ei saanut puhua. Näkevän piti ohjata ryhmää ohjaajien osoittamaa reittiä pitkin. Näkijää vaihdettiin välillä.



Kuva 29

Nuorten leirillä teetettiin parisokko-tehtävä, jossa toinen oli sokkona, mutta hän sai puhua. Parista toinen näki, mutta hän ei saanut puhua. Pari ei saanut olla fyysisessä kontaktissa toisiinsa ja kunkin parin piti noutaa sokkeloisesta ja esteitä täynnä olevasta huoneesta esineitä.



Kuva 30

Molemmista edellä kuvatussa sokkharjoitteesta isossa merkityksessä oli kommunikaatio. Kun aisteja rajoitetaan, tulee herkemmin näkyville persoonissa ja taidoissa olevia haasteita. Sokkharjoitteet ovatkin todella tehokkaasti asioita näkyväksi tekeviä. Näissä harjoitteissa voi syntyä voimakkaita tunneraktioita, joiden purkamiselle on oltava tilaa harjoitteen jälkeen. Sokkharjoitteen haastavuutta säätelemällä voi löytää hyviä

menetelmiä ryhmyttämiseen, itsetuntemuksen kehittämiseen ja ryhmadynamiikan tutkimiseen.

Kuten esimerkeistä käy ilmi Kameleonttikasvattajan työkalupakissa voi olla hyvin monenlaisia näkyväksi tekemisen menetelmiä ja harjoitteita. Kasvattajalla on hyvä olla takataskussa toimiviksi todettuja menetelmiä, mutta menetelmät ovat vain jäävuoren huippu leikin kaikista mahdollisista työkaluista. Aidot lasten leikit syntyvät ilman leikinohjaajaa ja tähän aidon leikin tilan tavoittamiseen kameleonttikasvattajankin tulee toiminnallaan pyrkiä. On tarpeen miettiä tarkoin milloin leikkiä ohjaavista menetelmistä ja välineistä, mustikkamaidosta ja runomagneeteista, on enemmän hyötyä kuin haittaa. Jotta aito leikki voi syntyä, on tunnistettava leikin erityislaatuinen luonne ja kunnioitettava leikkiä leikkinä. Jokainen leikkijä on kohdattava tasavertaisena, riippumatta siitä mikä hänen ikänsä tai osaamisensa on. On annettava yhteisen leikin viedä mennessään. Tämän kiteyttävät myös taidepedagogit Roni Mäkinen ja Mikko Dahlström Taikava-hankkeen juhlaseminaarissa¹⁰⁰ mainitsemalla, että jokaisella aikuisella tulee olla kyky juoda lapsen tarjoamaa mielikuvituskahvia. Heidän mukaansa lapsilla on jo kaikki ideat leikkiin, aikuisen ei leikkiä tarvitse keksiä. On oltava rohkeutta heittäytyä leikin kaaokseen mukaan.

Matkalla kameleonttikasvattajuuteen on hyvä pohtia omaa suhdettaan leikkiin ja leikkielämyksiin. Winnicott on todennut, että jos terapeutti ei osaa leikkiä, hän ei ole sopiva työhönsä¹⁰¹. Tähän liittyen ymmärrämme, että jos kameleonttikasvattaja ei osaa leikkiä, ei hän voi tarjota leikkielämystä ja ohjata leikkijöitä leikin suojaan. Avartamalla omaa

¹⁰⁰ Dahlström & Mäkinen 2016.

¹⁰¹ Winnicott 1971, 54.

käsitystä, siitä mikä kaikki on ja voi olla leikkiä ja leikillistä, luo samalla uutta ymmärrystä leikin hyvinvointia lisäävistä mahdollisuuksista. Leikin suojan taustalla vaikuttava kameleonttikasvattajuus ymmärtää laajasti leikkiä ja sen hyvinvointivaikutuksia. Kameleonttikasvattajuus jäsentyy leikin suojan syntyminen ja olemassaolon mahdollistavaksi ajattelutavaksi ja filosofiaksi.

4 Leikin lähteellä

*Leikki on käsite, ilmiö, toimintaa, tekemistä,
tapa ajatella, tapa olla.*

*Leikki on symboleja, metaforia, mielipiteitä,
asenteita, oivalluksia, ajatuksia.*

*Leikki on mahdollisuuksia, uusia tilaisuuksia,
opiksi ottamista, kehittymistä ja kasvamista,*

leikki on kuin syli ja lämmin halaus,

leikin suojassa on turvallista olla.

H&H, 2017

Filosofi Maurice Merleau-Pontyn¹⁰² toteamuksessa: ”näkeminen on keino olla poissa itsestä”, tiivistyy ajatus siitä, mikä on tavoittemme ihmisten ohjaamisessa toiminnallisten ja luovien menetelmien avulla leikkiä hyödyntäen. Leikillisesti etäännyttämällä asioita itsestämme voimme löytää ymmärrystä siitä kuka minä olen tässä maailmassa. Itsetuntemusta kehittävän prosessin tulosta voisi kuvata Merleau-Pontyn sanoin: ”löytö onkin siinä, mikä panee jatkamaan etsintää.” Tätä hän avaa vertauksella maalarista, joka on juuri saavuttanut tietyn tietämisen ja osaamisen tason, mutta samalla maalarielle aukeaa uusi alue, jossa kaikki se minkä hän on osannut, täytyykin ilmaista toisin.¹⁰³ Ymmärryksen lisääminen itsestä psykofyysisenä kokonaisuutena, joka liittyy kiinteästi ympäröivään

¹⁰² Merleau-Ponty 2006, 64.

¹⁰³ Merleau-Ponty 2006, 70.

maailmaan, kuuluu taidekasvattajan työhön. Meille leikki on työkalu tämän työn tekemiseen.

Tutkielmassamme olemme kuvanneet käsitystämme leikistä paljon merkittävämpänä osana ihmisen elämää kuin stereotyyppisesti nähtynä lasten leikkinä tai työn vastakohtana. Leikki onkin itseasiassa läsnä elämässä ja arjessa aina, kun sen vain haluaa nähdä. Hermeneuttisen kehän tavoin leikin avulla on mahdollista tehdä näkyväksi jo olemassa olevia asioita omassa elämässä sekä luoda myös uutta. Leikki toimii siis sekä tulkintoja tuottavana, että kehittymisen välineenä, kun sitä tietoisesti käyttää. Olemme luoneet käsitteen leikin suoja kuvaamaan sitä prosessia, jossa ihmisen itsetuntemus lisääntyy leikin avulla tai leikissä. Leikin suoja toimii taiteen symbolisen suojan tavoin ja helpottaa kohtaamaan itsessä olevia asioita. Leikin suojalla on kyky tehdä näkyväksi jo olemassa olevia asioita, jolloin niitä on mahdollista käsitellä ja muuttaa tarvittaessa.

4.1 Rakentava leikki

Psykoanalyytikko Donald Winnicott on pohtinut leikin merkitystä ihmiselle ja hän näkeekin leikin universaalina osana ihmisen terveyttä. Leikkiminen kuuluu kasvuun ja sitä kautta terveyteen. Winnicott näkee leikin mahdollisuudet myös psykoterapiassa kommunikoinnin muotona.¹⁰⁴ Winnicottin näkemykset liittävätkin leikin funktionaalisen tutkimuksen kenttään, jossa leikki on psykoterapian työkalu ihmisen hyvinvoinnin edistämiseksi. Taidekasvattajina meille on tärkeää tunnistaa rajat ohjauksen avulla tapahtuvan hyvinvointityön ja terapian välillä, mutta

¹⁰⁴ Winnicott 1971, 48.

koemme hyödylliseksi tutustua ja ymmärtää myös terapiakentän näkemyksiä leikin merkityksestä. Peilaamme näitä näkemyksiä taidekasvatuksen näkökulmasta tehtävään hyvinvointityöhön ja omiin kokemuksiimme. Tästä kaikesta muodostuu oma leikkikäsityksemme.

Winnicottin käsitys leikistä osana ihmisen maailmasuhdetta avautuu hänen lainauksessaan Tagorelta (1985, 33): ”On the seashore of endless worlds, children play”. Winnicott ajattelee leikin maailman sijoittuvan ihmisen sisäisen todellisuuden ja objektiivisesti havaittavan ulkoisen maailman väliin, meren ja maan väliselle alueelle, joka on alati muuttuva. Tämä on tärkeä kokemuksellinen ja kehittymiseen vaikuttava alue, kolmas tila.¹⁰⁵ Tätä kolmatta tilaa ovat Winnicottin lisäksi pohtineet muutkin. Bergström tuo esille ihmisen sisäisen alitajunnan ja ulkoisen maailman viestien muodostaman limbisen systeemin eli limbisen tilan. Tämä alue on ei-kenenkään maa, joka on tyhjä kenttä, mahdollisuuksien tila. Leikki tapahtuu mahdollisuuspilvessä, toden ja epätoden välimaastossa. Alue on mahdollisuuksien maailma, vielä toistaiseksi toteutumattomien mutta ehkä joskus jossakin toteutuvien mahdollisten tekojen maailma.¹⁰⁶ On mielenkiintoista, että näin erilaisista tutkimuslähtökohdista tarkasteltuna löytyy samankaltainen ajatus tilasta, joka tarjoaa mahdollisuuksia oivallusten synnyttämiseen ja ihmisenä kasvamiseen ja kehittymiseen. Tila ei varmastikaan ole aivan sama merkitykseltään eri tieteiden näkökulmista, mutta kameleonttikasvattaja uskaltaa katsoa asioita myös rohkean poikkitieteellisesti ja on iloisen yllätynyt löytämästään. Aina kun astuu ulos omasta lokerostaan ja tutkii saman asian eri puolia, voi oivaltaa uutta.

¹⁰⁵ Winnicott 1971, 112-113, 121, 197.

¹⁰⁶ Bergström 1997, 49-53, 78.

Winnicott uskoo sisäisen ja ulkoisen maailman välillä olevien ristiriitojen olevan aina osa ihmisen elämää. Kahden maailman väliset jännitteet ovat haasteenamme läpi elämän. Helpotusta ristiriitojen käsittelyyn tuo lepo hetken tarjoava välitila, kokemusten alue, jonka tavoitteena on pitää sisäinen ja ulkoinen todellisuus sekä erossa että vuorovaikutuksessa.¹⁰⁷ Vanhempien, erityisesti äidin, tuki välitilaa ylläpitävässä illuusiassa on merkittävä välitilan kehittymiselle. Professori ja psykoterapeutti Kari Kurkela tuo esille Winnicottin (1971, 14.) näkemyksen: syntyessään vauva ei erota itseään äidistä tai ulkomaailmasta ja se kuinka tässä minuuden välitilassa ratkotaan rajoihin liittyviä kriisejä ja oivalluksia vaikuttaa ratkaisevasti myöhempään elämään. Näissä tilanteissa ei kysytä onko todellisuus sisäistä vai ulkoista, välitila sallitaan lapselle luonnostaan. Välitila on mahdollista tunnistaa muissa yhteyksissä myös asenteestamme. Emme esimerkiksi kysy teatterissa, onko esitys totta vai ei.¹⁰⁸ Myöhemmissä elämänvaiheissa välitilassa ilmeneviä kokemuksia tarjoaakin esimerkiksi leikki, taide tai uskonto. Välitila on lapsuudessa erittäin merkityksellinen maailman ja lapsen välisen suhteen luomisessa.¹⁰⁹ Winnicott tarjoaa ajatuksen, jossa välitilan kaltaisia kokemuksia voivat tarjota myös taide, uskonto ja leikki, jolloin herää kysymys: Onko aikuisenakin mahdollista saavuttaa yhtä merkittäviä välitilan kaltaisia kokemuksia, joiden avulla ihminen voisi edelleen kehittää itseään?

Winnicott ajattelee, että leikki on itsessään jo terapiaa. Oleellista leikissä on hetki, jolloin lapsi yllättää itsensä, eivätkä leikistä tehdyt tulkinnat. Lapset rakentavat minuuttaan omassa arjessaan leikin kautta. Winnicottin

¹⁰⁷ Winnicott 1971, 2.

¹⁰⁸ Kurkela 2004.

¹⁰⁹ Winnicott 1971, 15.

mukaan psykoterapia tapahtuu silloin kun potilaan ja terapeutin leikkialueet limittyvät. Mikäli terapeutti ei osaa leikkiä, ei hän ole sopiva tehtäväänsä. Mikäli asiakas ei osaa leikkiä, on häntä opastettava leikkiin. Leikki on merkittävää, koska silloin ihminen on luova. Winnicott uskookin, että ainoastaan leikissä ihminen, lapsi tai aikuinen, on luova koko persoonallaan ja ihminen voi löytää itsensä vain luovuuden kautta.¹¹⁰ Schiller näki samoin, että kokonaisvaltaista harmoniaa tavoitteleva ihmisen ideaali voi syntyä vain kokonaisesta, ihmisestä ja ihminen on kokonainen vain leikkiessään¹¹¹. Jälleen kaksi aivan eri näkökulmista ihmisyyttä pohtivaa ajattelijaa päätyy hyvin samankaltaiseen ajatukseen. Luovuus ja leikki ovat yhdessä avaimia itsensä ja tasapainon löytämiselle ja niiden kautta syntyy todellisuutta ja merkityksiä. Kuten Winnicott kokee leikkimistaidon tarpeellisena terapeutille, on sekä leikillinen että taiteellinen asenne oleellinen myös kameleonttikasvattajalle. Joskus tehdään taidetta leikkillisellä asenteella ja joskus leikitään taiteellisella asenteella.

Leikin avulla voi tapahtua tiivistymistä, kiteytymistä tai tulla jokin muu jälkivaikutus, kuten kysymys ja sitä kautta pohja itsen kokemiselle¹¹². Winnicottin näkemykset kirkastavat leikin merkitystä kehityksen eri vaiheissa psykoterapian näkökulmasta. Leikki on merkityksellinen tekijä ihmisen minuuden rakentumiselle ja kehittymiselle koko ihmisen eliniän ajan, ei vain lapsuudessa. Leikin suoja ja sen kautta syntyvät oivallukset eivät ole myöskään ikään sidottuja, vaan kameleonttikasvattajina voimme työskennellä leikin suojaa hyödyntäen kaiken ikäisten parissa. Piipahdus

¹¹⁰ Winnicott 1971,58-59, 63.

¹¹¹ Schiller 2013, 92-93.

¹¹² Kurkela 2004.

ihmisen kehityksen ja psykoterapian maailmaan syvensi ymmärrystämme leikin merkityksestä ihmiselle.

4.2 Kerro kerro kuvastin

Itsetuntemus on aina sen hetkinen oma tulkinta, jonka pohjalla on leikkijän historia eli leikkijällä itsestään oleva esiymmärrys. Leikki on aina uusi kokemus, jollakin tavalla vieras. Hermeneuttinen ymmärrys syntyykin tuttuuden ja vierauden välitilassa.¹¹³ Hermeneutiikka termi tarkoittaa käytännön taitoa joka on julistamista, tulkkausta, selittämistä ja tulkintaa ja hermeneutiikka perustuu ymmärtämisen taidolle. Ohjaus-, valmennus- ja opetustyö, jota olemme vuosia tehneet, tavoittelee ymmärryksen syntymistä. Olipa ymmärryksen luomisen kohteena ammatillinen aine, oman osaamisen tunnistaminen ja kehittäminen tai arjen haasteiden käsittely, niin ymmärryksen syntyminen vaatii aina jonkin tarttumapinnan. Tarttumapinta on jokaisen henkilökohtaista kokemuspohjaa, aiemmin opittuja asioita, koettuja tunteita ja muodostettuja käsityksiä. Kun tarkastelun kohteena on leikki, niin juuri se sama ihmisen historian muodostama kokonaisuus on tarttumapohja ja esiymmärrys myös leikin kautta tapahtuvalle uuden ymmärryksen luomiselle.

Leikin suojan avulla on mahdollista vahvistaa itsetuntemus ja joskus leikilliset toimintatavat voivat auttaa näkemään kirkkaammin tapahtuneet muutokset eli leikki auttaa luomaan uutta tietoa itsestä. 25 v. nainen oli käynyt yksilövalmennuksessa yli vuoden ajan. Hänen työllistymisensä esteenä oli vanhemmiltaan omaksuttu negatiivinen ajattelutapa ja itsensä

¹¹³ Gadamer 2004, 37.

vähöksyminen. Nainen ei edes hakenut töitä, koska ei uskonut tulevansa valituksi. Nainen oli aloittanut tietoisien 3 kuukauden luku-urakan, jonka aikana hän luki kirjoja asenteiden muuttamisesta ja positiivisesta ajattelusta. Yksilövalmennuksessa havaittiin lukemisen vaikuttavan asenteiden muuttumiseen ja tapahtuneita muutoksia päätettiin tuoda näkyväksi toiminnallisina ja luovina menetelmin. 3 tuntisen luovan prosessin aluksi nainen valitsi fantasia-aiheisista korteista yhden, joka kuvaa nykyhetkeä ja toisen, joka kuvaa hetkeä johon hän tähtää tulevaisuudessa. Valinnat purettiin itselle kirjoittamalla. Tämän jälkeen tehtävänä oli maalata silmä kiinni isolle paperille kirjoituksesta kumpuavat tunteet musiikkia kuunnellen. Syntyneen teoksen sai vielä viimeistellä silmät auki, kunnes nainen oli tyytyväinen lopputulokseen. Keskustelimme lopuksi prosessista ja siitä mitä oli tullut esille. Nainen oli kuvannut teokseen koko siihen astisen elämänsä ja kasvunsa vaiheet ja osasi sanallistaa mitä missäkin vaiheessa oli tapahtunut. Myös jatkumo tulevaisuuteen oli kuvattu. Nainen ei ollut koskaan aiemmin tehnyt mitään vastaavilla työtavoilla ja hän oli hämmentynyt, että tekeminen oli ollut helppoa ja lopputulos niinkin selkeä. Nainen sai jäsenettyä luku-urakan aikana pohtimiaan asioita ja myös hahmotettua aikuiseksi kasvuaan. Syntyneet oivallukset mahdollisti leikillinen tekeminen, jota ruokittiin olemalla sokkona, maalaamalla ja kuuntelemalla musiikkia. Fantasiakortit prosessin alussa saivat mielikuvituksen liikkeelle ja loivat myös leikillisyyden ilmapiirin. Tärkeää oli myös naisen avoin mieli ja rohkeus heittäytyä itselle vieraaseen tekemiseen. Kirjoittamalla nainen sai linkitettyä aiemmin tehdyn ajatustyön tulevaisuuteen ja sokkona maalaaminen jatkoi luovaa mielikuvitusprosessia ja auttoi yhdistämään tunteet toimintaan. Sokkona tekeminen poistaa turhat jännitteet lopputuloksen onnistuneisuudesta tai taiteellisuudesta ja antaa myös keholle mahdollisuuden osallistua uuden

tiedon tuottamiseen. Tässä tapauksessa leikin suojan syntymiseen tarvittava turvallinen tila syntyi myös yksin tekemisestä. Käsiteltävä aihe oli henkilökohtainen eikä nainen ole voinut puhua aiheesta kenellekään muulle. Ryhmässä hän ei todennäköisesti olisi pystynyt rentoutumaan ja heittäytymään sillä tasolla, että uutta tietoa itsestä syntyisi. Gadamer tuo esille puheen rajalliset mahdollisuudet tuottaa totuudenmukaista tietoa¹¹⁴. Totuutta on haastavaa tarkastella pelkän puheen kautta. Ihmisen toiminta ja käyttäytyminen erilaisissa tilanteissa taas tuottaa mielenkiintoista materiaalia, johon huomion kiinnittämällä on mahdollista päästä lähemmäs totuutta. Leikin suoja edellyttää leikkijältä aitoutta ja rehellisyyttä, jos tavoitteena on saavuttaa todellista itsetuntemusta. Huomion kiinnittäminen leikin tilaan ja tarkoin harkitut leikkielämykset ovat kameleonttikasvattajan työkaluja itsestä oivalluttamiseen.

Esiintymistaitovalmennuksessa on mukana kuntouttavassa työtoiminnassa oleva 29-vuotias Marko, joka on harrastanut teatteria lähes ammattimaisesti jo usean vuoden ajan. Valmennuksen tavoitteena on harjoitella palautteiden keräämistä kuukauden päästä olevaa Tourujoen yö-tapahtumaa varten. Teimme erilaisia lämmittely- ja äänenkäyttöharjoitteita ja improvisaatiotarinoita, joihin kaikki osallistujat heittäytyivät innokkaasti. Osallistujana ollut Timo, jolla ei ollut mitään kokemusta ilmaisutaidosta ennen tätä valmennusta, ehdotti, että he voisivat lopuksi tehdä nopeasti harjoitteluhaastatteluja toimistokäytävän varrella tapaamiltaan ihmisiltä. Näin sovittiin. 15 minuutin kuluttua haastattelijat palasivat ja Marko ei ollut saanut yhtään haastattelua tehtyä, koska sosiaaliset pelot estivät häntä toimimasta.

¹¹⁴ Gadamer 2004, 15.

Valmennuksen lopputulos tuo näkyväksi leikillisen toiminnan mahdollisuudet kehittymisen kannalta tarpeellisen tiedon tuottajana. Tunsimme Markon jo ennen valmennusta. Hän on ollut kuntouttavassa työtoiminnassa ja hänen työkykyään on pohdittu kaksi kuukautta kestäneen kuntoutuksen ajan. Marko ei ole osannut ilmaista selkeästi kiinnostuksen kohteitaan, tavoitteitaan eikä vahvuuksiaan. Tätä taustaa vasten olikin upeaa nähdä esiintymistaitovalmennuksen alkupuolella Markon esittävän sadetta, väännelevän naamaa eri eläimiksi ja tuottavan paljon sisältöä yhteiseen pohdintaan haastattelutilanteissa huomioitavista asioista. Markon vahvuudet tulivat selkeästi esille teatterin ja draaman menetelmien kautta. Kun tehtävänä oli haastatella tuntematonta ihmistä ilman draaman menetelmien tarjoamaa leikillistä suojaa, tulivat sosiaalisen kanssakäymisen haasteet liian suuriksi ja Marko vetäytyi taas kuoreensa. Leikin suojan avulla Markosta paljastui jo olemassa olevia, hyviä ominaisuuksia ja vahvuuksia, joita emme hänen muun sosiaalisen kanssakäymisen perusteella olisi koskaan tulleet havaitsemaan. Tämän kokemuksen kautta tullut tieto muutti käsitystämme Markosta ja loi uskoa sille, että hänestä on vaikka mihin, kunhan sosiaalisiin pelkoihin liittyviä haasteita käsitellään. Valittu menetelmä vaati myös sen, että näkyväksi tulleet asiat oli yhdessä sanallistettava keskustellen niin, että sekä Marko ja valmentajat ymmärsivät mitä tilanteessa itse asiassa tapahtui ja mistä se kertoi. Pelkkä leikkielämys ei siis vielä itsessään lisännyt itsetuntemusta, vaan koko prosessin yhteinen sanallistaminen loi oivallukset sekä Markolle, että valmentajille.

Markon oli helppo heittäytyä leikkiin, todellisen arjen tilanteiden ollessa hänelle haastavampia. Joillekin taas leikkiin heittäytyminen ja leikin kynnyksen ylittäminen voi olla epämukavuusalueella. Leikillisyyks voi olla

vierasta ja epäonnistumisen ja nolatuksi tulemisen pelko ovat inhimillisiä ja tavallisia tunteita osallistumista kohtaan. Vuorisalo¹¹⁵ on havainnut päiväkotilapsia havainnoidessaan, että leikin mielekkyys ei ole aina perustelu osallistumiselle, vaan muut leikkiyhteisöön liittyvät tekijät, kuten ryhmän toiminnan merkitys itselle ja ryhmälle sekä ryhmäpaine. Sama ilmiö on havaittavissa myös aikuisten leikissä. Kun leikkijä tunnistaa leikillä olevan merkitystä itselle ja muille hän heittäytyy leikkiin oman mukavuusalueensa ulkopuolelle. Prosessi itsetuntemuksen kehittymisen kautta lisääntyvään hyvinvointiin ei aina ole helppo ja kivuton, mutta ymmärrys tavoitteesta rohkaisee heittäytymään leikkiin. Ihmisessä oleva tarve kehittää itseään on leikin suojan syntymisen edellytys ja itsestä nouseva tarve myös vähentää kameleonttikasvattajan tarvetta motivoida leikkijää, jolloin aito leikki mahdollistuu todennäköisemmin.

4.3 Leikki luo merkityksiä

Leikin avulla syntyy ymmärrystä ja merkityksiä niin leikkijälle kuin muille hänen ympärillään. Hovilassa toteutetussa paikka-prosessissa tehtiin muovailuvaha-lämmittelyharjoite. Ryhmä tuntui hieman jännittyneelle kun istuimme pöydän ääreen ja muovailuvahat otettiin esille. Ensimmäisenä tehtävänä oli muovailla lempihuonekalu ja aikaa oli yksi minuutti. Nuorilta tuli toive, ettei aikaa mitattaisi ja sovimme niin. Kun jokainen huonekalu oli valmis kävimme tuotokset läpi ja teimme seuraavaksi lempiruuan. Seuraavaksi nuoret saivat itse päättää muovailtavan aiheen ja he ehdottivat lempipäihdettä. Niin muovailimme lempipäihdettämme, myös ohjaajat. Nämäkin kävimme lävitse. Tässä

¹¹⁵ Vuorisalo 2009, 179.

kohden nuoret olivat hyvin avoimia ja kertoivat mitä heidän muovailemansa asiat olivat. Pöydällä oli kattaus erilaisia päihteitä oluesta marihuanaan ja kolmiolääkkeisiin. Merkille pantavaa oli nuorten avoimuus heidän kertoessaan muovailemistaan päihteistä. Muovailun lomassa jutustelu tuntui sujuvan heiltä helposti. Voisi siis ajatella, että juuri se toiminta, muovailu, loi tilanteeseen suojan, jonka turvin oli helppo jutella asioista ja kertoa henkilökohtaisiakin asioita itsestä. Lastensuojelun ohjaajuuden näkökulmasta paljastui myös Känkäsen¹¹⁶ tekemä huomio taide- ja kulttuurilähtöisten menetelmien kyvystä tuottaa tietoa ja ymmärrystä tilanteissa, joissa tehdään työtä tiedon katvealueilla. Mukana olleet ohjaajat kertoivatkin jälkeensä, että lempipäihteen muotoilu ja siitä käyty keskustelu antoivat heille arvokasta tietoa siitä mikä on nuorten tilanne päihteiden käytön suhteen sillä hetkellä. Leikin suoja toimii siis yhtäläillä oman itsetuntemuksen kehittymisen välineenä, kuin ohjaajille tiedonvälitystä mahdollistavana tekijänä.

Alaikäisten turvapaikanhakijoiden parissa toteutettu Matkalla pakolaisena -taidetyöpaja Viikinhovin tukiasumisyksikössä antoi uutta tietoa nuorten rankoista kokemuksista omassa maassaan ja pakomatallaan niin taidetyöpajan taiteilijoille, tukiasumisyksikön ohjaajille kuin nuorille itselleen. Kuvataiteilija/kuvataideopettaja Nick Haswellin ja etnomusikologi/taideterapeutti Elina Mantereen¹¹⁷ ohjaama taidetyöpaja kesti yhden viikonlopun ja siinä oli kaksi pääteemaa: menneisyys ja tulevaisuus. Työpajojen aikana piirrettiin, maalattiin ja kirjoitettiin. Töiden tekemisessä keskityttiin prosessiin, ei lopputulokseen. Työpaja eteni rauhallisen luottavaisessa hengessä ja avasi nuorten tunteja ja kokemuksia

¹¹⁶ Känkänen 2013, 111.

¹¹⁷ Haswell & Mantere 2016, 2.

sanataiteen ja kuvataiteen muodoissa. Ilmapiiiri oli iloisen leikillinen. Työpaja avattiin musisoiden eri instrumenteilla, jutellen ja nauraen yhdessä. Töiden tekeminen oli vapaaehtoista eikä sitä rajattu ajallisesti. Työskentely rytmitettiin eri välineillä tehtävien menneisyyteen ja nykyisyyteen liittyvien tehtävänantojen ohjeistuksen mukaisesti, mutta jokainen sai valita, milloin aloittaa uutta työtä vai tekee vaikka vain yhden työn koko viikonlopun aikana. Tekemisen lomassa ohjaajat jutustelivat nuorten kanssa, vitsailtiin ja kerroiltiin tarinoita toisille sekä oltiin vakavia ja surullisiakin. Taiteen tekemisen prosessi oli samalla leikillistä yhdessäoloa monine tunteineen ja ennalta arvaamattomine tunnereaktioineen. Taidetyöpajan tuloksina syntyneistä teoksista rakennettiin näyttely Helsingin eduskuntatalolle ja niistä painettiin kuvallinen ja tarinallinen julkaisu Matkalla pakolaisena, Turvapaikanhakijalasten ja -nuorten omin sanoin ja kuvin; On a voyage as a refugee, Asylum-seeking children and youths' own words and picture¹¹⁸. Julkaisun ja taidenäyttelyn ansiosta turvapaikanhakijoiden henkilökohtaisista kokemuksista tuli näkyväksi tehtyjä ja julkisia taiteen keinoin, kuvien ja lyhyiden tarinoiden kautta.

Taiteen metaforisessa suojassa vaikeista asioista on turvallista puhua. Taiteen avulla on mahdollista nostaa näkyväksi ja keskusteluun yhteiskunnan epäkohtia ja vaikuttaa niihin. Eräs työpajassa syntynyt teksti: "Kävin eilen suomalaisessa museossa ja istuin katsomassa sen muinaisesineitä. Kun katsoin niitä, sukelsin menneisyyteeni ja puhuin puisen patsaan kanssa. Kerroin tarinani ja jaoin sen kanssa kaikki elämäni salaisuudet. Kuinka tyyni se olikaan, ja kuinka tarkasti se kuunteli minua, todellinen kuuntelija kaikin tavoin. Vaikka sillä ei ollut sielua, se pursui

¹¹⁸ Haswell & Mantere 2016.

sanoja, ja saatoin nähdä sen sen kasvoilta.” Kyseinen teksti osoittaa loistavasti kuinka monitasoinen työkalu taide voi olla. Taiteen keinoin voi käsitellä asioita myös yksin taiteen kanssa keskustellen. Näin on myös leikin suojan näkökulmasta. Leikkijä voi päästä myös yksin leikin suojaan. Taiteen kokeminen ja tekeminen voi muodostua leikkielämykseksi, josta syntyy oivalluksia leikin suojassa.

Menneisyydestä ja tulevaisuudesta kertoessaan teoksia tehdessään, taide välineenään, Viikinhovin nuoret avautuivat kokemuksistaan. Välillä he maalasivat yksin hiljaisuudessa ja välillä rauhallisesti keskustellen keskenään tai pyytäen ohjaajia katsomaan mitä tekivät ja kertoivat siitä. Pääsimme taidelähtöisen menetelmän ansiosta, leikin suojassa lähemmäs toisiamme, jaoimme ajatuksiamme ja osoitimme näin välittämistä toisillemme. Taiteellisen työskentelyn oli tulkitsemisen väline ja välittäjä ja prosessin tuloksena syntyneet piirrookset, tekstit ja maalaukset olivat menneiden kokemusten ja tulevaisuuden näkymien senhetkisiä tulkintoja. Ymmärsimme toisiamme ja nuorten itsetuntemus lisääntyi tässä vuorovaikutuksessa. Nuoret oivalsivat jakaessaan kokemuksiaan ryhmässä taiteen keinoin, että heillä kaikilla oli äärimmäisen rankkoja kokemuksia omassa kotimaassaan sekä pakomatkinsa aikana. Ryhmän yhteenkuuluvuuden tunne lujittui, yhteisessä kokemuksessa. Taide yhdisti kolmannessa tilassa nuorten henkilökohtaiset kokemukset yhteiseksi.

Viikinhovissa nuorten vaikeita kokemuksia käsiteltiin myös valokuvaamisen ja kuvan katsomisen keinoin. Ulla Halkola tarkastelee artikkelissaan Symboliset valokuvat terapeutin apuvälineenä kuvaa symbolisesta ja assosiatiivisesta näkökulmasta. Taiteellinen toiminta antaa symbolisen suojan käsiteltävälle asialle. Symbolisen suojan avulla

metaforien turvin on mahdollista käsitellä vaikeitakin asioita, yhdistää aistimus johonkin käsitteelliseen ja tehdä näin vaikeasti selitettävissä olevasta kokemuksesta ymmärrettävämpi. Tämä sama ajatus on löydettävissä kaiken toiminnallisen ja luovan tekemisen taustalta, jonka tavoitteena on kehittää itsetuntemusta tai käsitellä omaan elämään liittyviä asioita.¹¹⁹



Kuva 31

¹¹⁹ Halkola 2009, 176-177.

Symbolisen etäisyyden turvin voi tulla esille asioita, joille ei ole aiemmin löytynyt sanoja tai toiminta voi aktivoida muistamaan unohdettuja asioita. Symboliset ja metaforiset ilmaukset ovat sekä tiedostettuja että tiedostamattomia edustaen ihmiselle itselleen merkityksellisiä asioita, uskomuksia sekä suhdetta maailmaan.¹²⁰

Leikillä on myös kyky tuottaa ympäristöön liittyviä merkityksiä. Taidekasvatuksen opintoihimme kuuluvalla Elinympäristön arvot -kurssilla halusimme kokeilla lapsuudesta tuttua majaleikkiä uuden paikan muodostumisen kontekstissa. Kutsuimme aurinkoisena, toukokuuisena päivänä, kampusalueella ohikulkevia ihmisiä rakentamaan majoja kanssamme. Teimme kolme eri majarakennelmaa, joimme majoissa mehua ja söimme karkkeja jutellen lapsuuden majakokemuksista. Leikin kautta syntyi uusia tuttavuuksia ja nuo ihmiset ja tilanteet muistuvat edelleenkin mieleen, kun kyseiset paikat kampusalueella kulkiessa ohittaa. Ennen majaleikkiämme emme noteeranneet kyseisiä paikkoja lainkaan, ne eivät merkinneet meille mitään. Havaitimme, että leikkimällä voi siis luoda uusia ja merkityksellisiä paikkoja. Leikki loi uuden paikan, leikki loi kohtaamisen ja leikki loi muiston. Majaleikkimme kertoo hyvin konkreettisesti sen miten leikki voi luoda uutta.

Leikillä on uutta luova voima ja tämän asian kokonaisvaltainen ymmärrys on eduksi kameleonttikasvattajalle. Leikin uutta luovassa voimassa on kyse paljon pelkän tiedon tai leikkipaikan syntymistä monitasoisemmasta ilmiöstä. Ulospäin näkyvä leikkielämys voi syntyä muovailuvahasta, maalaamisesta tai majaksi muotoutuvista kankaista. Leikillinen asenne

¹²⁰ Känkänen 2013, 99.

tekemiseen yhdistää erilaiset välineet ja menetelmät leikin suojaan. Leikkielämyksiä yhdisti vuorovaikutus toisiin samassa leikissä oleviin. Vaikka ohjaustilanteet ovat usein ryhmämuotoisia, on yksilön itsetuntemus ja oivallukset kuitenkin se tekemisen ydin. Ryhmän avulla on mahdollista saada näkyviin asioita itsestä suhteessa muihin ja tähän vertaisryhmät perustuvat. Silti jokainen on ryhmässä mukana itsensä takia ja tavoitteena on kehittää omaa itsetuntemustaan. Erilaiset leikkielämykset tuovat hyvin esille leikin suojan joustavuuden ja moninaisuuden. Kuten Huizinga¹²¹ ajattelee kulttuurin syntyneen leikissä, uskomme mekin leikin suojan olevan universaali, kulttuuria luova ilmiö, jonka avulla on mahdollista tehdä näkyväksi ja luoda uutta niin yhteiskunnallisella tasolla kuin yksilön arjessa.



Kuva 32

¹²¹ Huizinga 1967, 13.

5 Suojaton leikki

Leikki on taidekasvattajalle vahva työkalu ja tutkimustiedon sekä kokemustemme pohjalta myös hyvinvoinnin lisäämisen väline. Onko oikein välineellistä leikki työkaluksi tai rahanteon välineeksi? Myös leikin suojaan liittyy eettisiä näkökulmia. Kenellä on oikeus tulkita leikin suojassa syntynyttä tietoa ja kuka päättää mikä on oikea tieto? Kriittisen ajattelun näkökulmasta on hyvä miettiä, onko leikki kuitenkaan kaikkien juttu. Leikissä ei aina synny uutta. Onko ok jos leikki on ihan paska?

5.1 Leikki valjaissa

Tartumme aluksi leikin eettisyyden haasteeseen. Tutkimuksessamme olemme poistaneet henkilöiden tunnistetiedot kuvatessamme kokemuksiamme leikin suojan ilmenemisestä. Kuvaamme tutkimusaineistoamme ja leikin suojassa nousseita henkilökohtaisia asioita siten, että noudatamme hyvää tutkimusetiikkaa ja kirjoitustapaa. Emme käytä leikkijöiden nimiä, ja jos nimen käyttöä leikkitarinaa kerrottaessa ei voi välttää, olemme vaihtaneet nimen. Myös leikkien tapahtumapaikat jäävät pääosin arvailujen varaan. Leikin suojassa tapahtuneen pyrimme kuvaamaan leikki-ilmiön näkökulmasta, jättäen leikkijöiden persoonan analyysin ulkopuolelle. Kuvissa esiintyviltä henkilöiltä on pyydetty lupa kuvien julkaisemiseen. Jätämme kuvat nimeämättä, jotta ihmiset tai paikat säilyttävät anonymiteettinsä. Annamme näin samalla lukijalle vapauden itse oivaltaa kuvien yhteyden leikkiin.

Ymmärrämme leikin laajasti, leikki on ilmiö, jota voi tarkastella monesta eri näkökulmasta. Annamme arvon leikki-ilmiön eri muodoille. Näemme myös vapaan leikin arvokkaana ja tärkeänä, vaalittavana asiana. Leikin suoja on yksi osa isoa leikki-ilmiötä, joka ei sellaisenaan valjasta leikkiä mihinkään. Leikin suoja on olemassa oleva ilmiö, joka tapahtuu koko ajan ympärillämme, tiedostimme sen tai emme. Vasta kun leikin suojaa käytetään tietoisesti ohjauksen ja itsetuntemuksen lisäämisen työkaluna, leikki välineellistyy. Luomamme leikin suojan tarkoituksena on hyvinvoinnin lisääminen ja oivalluttaminen. Koemme, että arvot ja tavoitteet tekemisemme taustalla ovat hyvät ja oikeat. Leikin suoja nostaa leikin merkitykselliseen rooliin ja laajempaan keskusteluun ja lisää ymmärrystä leikistä. Leikin suoja antaa arvon leikille ja meidän tehtävämme on ennen kaikkea vaalia leikkiä ja pyrkiä luomaan hyvät olosuhteet leikin synnylle. Tunnistamme että leikillä on oma tahto, se on arvaamaton ja leikin mukana kulkee aina myös kaaos sekä haluttomuus heittäytyä leikin vietäväksi.

Aiemmin esittelimme Visual Marketing -verkkokurssilla käytettävää ryhmäytymisruokapeliä. Kyseisen kurssin opiskelijapalaute leikin suojan näkökulmasta on kiinnostava. Joka vuosi tulee palautetta, että tehtävä vapauttaa jännittyneitä tunnelmaa ensikohtaamisessa opiskelijoiden kesken, se ihmetyttää ja naurattaa. Palautteissa kerrotaan, että ryhmän jäsenistä oppii heti ensikohtaamisella jotain enemmän kuin vain nimen. Toisista opitaan enemmän heidän visuaaliseen ajatteluunsa, elämäntapaansa, harrastuksiinsa ja mieltymyksiinsä liittyen sekä siitä millaisia he ovat persoonina. Ja tämän lisäksi tulee aina myös palautetta, että tehtävä oli lapsellinen ja sen merkitys kurssin näkökulmasta ei hahmotu. Kuitenkin kaikki ryhmän jäsenet pelaavat pelin jakaen

valitsemaansa ruokakuvaan liittyvän tarinansa ryhmäpäiväkirjaan, oivaltaen samalla toisistaan jotain vähän enemmän. Tehtävää ja siihen liittyvää palautetta pohtiessa tulee mieleen, onko kyseinen ruokapeli hulluudessaan liian naiivi, liian leikkisän lapsellinen parikymppisille? Toisaalta, koska siitä tulee myös hyvää palautetta, se varmasti myös toimii kurssin orientoivana ryhmäytymistehtävänä. Vaikka kokisi leikin naiivina, oppii väistämättä jotain muuta kuin vain nimen ryhmänsä jäsenistä.

Ruokapelin palautteet konkretisoivat ajatuksemme leikin suojan eri puolista ja katsommekin leikin suojaa myös kriittisessä valossa. Lähdimme tutkielmassamme ajatuksesta, että leikin suojalla ei ole kohderyhmää, vaan kuka tahansa voi olla leikkivä ihminen. Mutta onko niin? Siirtykö innostus leikkiin ja luovuuteen heittäytymiseen taka-alalle elämässä esimerkiksi joillakin parikymppisistä nuorista, muun uuden ja ihmeellisen tullessa tilalle, jotta leikin voi löytää taas myöhemmin elämässään uudestaan. Jotkut elämän ikävaiheet voivat olla haastavampia leikin saavuttamiselle kuin toiset. Vanhemmista eriydytään, jotta voidaan kasvaa aikuisiksi. Eriydytäänkö samoin myös leikistä? Vanhemmat voidaan löytää hyvässä vuorovaikutussuhteessa uudestaan tasavertaisina, voidaanko samoin löytää myös leikki uudestaan hyvinvoinnin ja luovan vapauden näkökulmasta, jos leikki on kadonnut elämästä. Kameleonttikasvattajalla on vahva usko, että oli leikki kadotettu aikuiseksi kasvamisen, kiireen, uupumuksen tai kriisin vuoksi, leikki on mahdollista löytää aina uudelleen. Leikin suojan uudestaan löydyttyä, siitä tuskin halua enää päästää irti, vaan se voi olla koko loppuelämän yksi hyvinvointia edistävä voimavara. Uskommekin, että leikin uudelleen löytämisen mahdollistaminen on yksi kameleonttikasvattajan tärkeistä tehtävistä.

Kameleonttikasvattajan näkökulmasta verkko-oppimisympäristö leikin tilana on erilainen. Kameleonttikasvattaja on piilossa ohjeistuksen takana, kuvana verkkotyötilan seinällä. Leikkiin johdattaminen on pelkän ohjeistuksen varassa. Herää kysymys: Onko leikki johtuen verkkotyötilan ohjeistuksesta liian säänneltyä joillekin ryhmille, jolloin leikin vapaus ja luovuus, leikkiin heittäytyminen häiriintyy ja se suoritetaan vain pakollisena tehtävänä? Ryhmän kaikkien jäsenten asennoituminen leikkisään tehtävään on ratkaiseva. Tässä vaiheessa pohdintaamme oivallammekin jotain olennaista kameleonttikasvattajasta ja hänen roolistaan leikkielämykseen saattajana. Missä kulkevat leikkirajojen asettamisen rajat ja leikkielämykseen saattamisen mahdollisuudet? On täysin ryhmän jäsenten vastuulla aloittaa yhdessä ruokapeli ja innostua siitä ilman ohjaajan läsnäoloa, konkreettista leikin tilaan ohjaamista ja esimerkkiä tilanteen etenemisen varmistamiseksi. Leikin suojaan meneminen ja suojassa leikkiminen onkin jokaisen leikkijän omalla vastuulla. Leikkijöiden sekä kameleonttikasvattajan tuleekin hyväksyä se, että leikkijä ei lähde leikkiin tai saattaa haluta leikin lopettaa. Leikkiminen on aina vapaaehtoista.

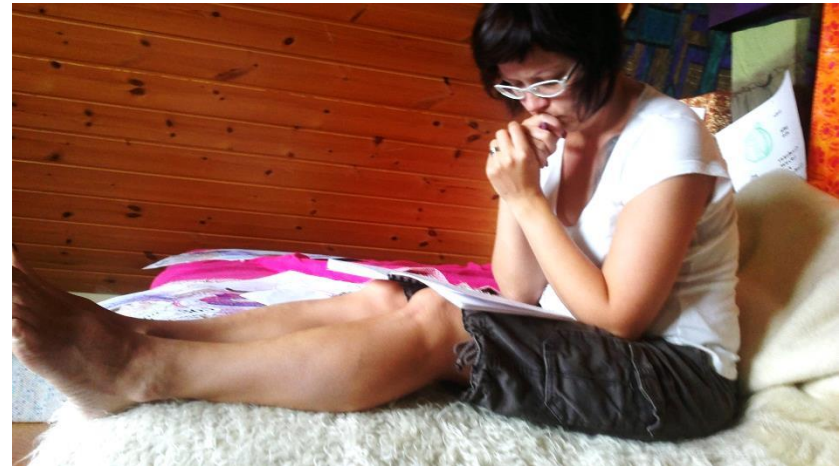
5.2 Kuka leikkii oikein?

Leikin suojassa syntyneiden oivallusten tulkitsijan on tiedostettava, että hän tulkitsee asioita aina myös oman historiansa ja oman kokemuspohjansa kautta. Meillä kaikilla on sekä tiedostettuja että tiedostamattomia ennakkoluuloja ja oletuksia jotka vaikuttavat tulkintaan. Kuka on leikin suojassa esille tulleiden asioiden tulkitsija? Tulkitsija voi olla leikkijä, jonka kokemusta tulkinnessa analysoidaan, tai ohjaaja joka on

mahdollistanut leikin suojan syntymisen jollain menetelmällä tai tarjotulla kokemuksella. Leikin suojan tavoitteena on herättää oivalluksia leikkijässä itsessään, jolloin tulkitsija on leikkijä itse. Ohjaajan ei välttämättä edes tarvitse tietää mitä asioita leikkijä käsittelee leikin suojassa, hän vain luo ilmapiirin, jossa leikin suojan on mahdollista toteutua. Kameleonttikasvattaja osaakin ottaa tarvittaessa tarkkailijan ja mahdollistajan roolin, joka tukee leikkijää tulkintojen tekemisessä kysymällä oivalluttavia kysymyksiä valmiiden vastausten sijaan. Näin kirjoittaessamme tiedostamme, että myös esitetty kysymys johdattaa ajattelua kysymyksen sisällön kautta valittuun suuntaan.

Avoimuus toiminnan tavoitteiden suhteen ja yhdessä valittu leikin suunta vähentää riskiä siitä, että keskustelu lähtisi pois sovitusta aiheesta. On mahdollista antaa leikkijöiden prosessoida kokemustaan itsenäisesti, jolloin tulkintaan vaikutetaan mahdollisimman vähän. Hyvä esimerkki ryhmän itsenäiseen tekemiseen pohjaavasta toiminnasta on kaksipäiväinen Taide tekee näkyväksi -hyvinvointivalmennus. 6 aikuista naista käsitteli oman elämänsä teemoja kahden päivän ajan ryhmässä, mutta omiin teemoihin keskittyen. Ohjaaja antoi tehtäväksi miettiä jonkin aiheen omasta elämästään, jota haluaa viikonlopun ajan pohtia. Emme jakaneet näitä henkilökohtaisia aiheita ryhmän kesken. Aiheeseen liittyen tehtiin erilaisia luoviin ja toiminnallisiin menetelmiin pohjaavia harjoitteita ja harjoitteiden välissä jokainen kirjoitti syntyneitä ajatuksiaan itselleen. Ohjaaja oli varannut tilan, tehnyt aikataulun, loi turvallisen ja luottamuksellisen ilmapiirin, jossa oli lupa heittäytyä ja leikkiä, mutta jokainen ryhmästä itse vei omaa teemaansa eteenpäin. Toisen päivän loppupuolella jaoimme henkilökohtaiset tarinat valokuvien kautta. Jokainen oli tuonut mukanaan yhden valokuvan ja paikan päällä otettiin

uusi kuva, joka liittyi tulevaisuuteen. Ryhmäläisten toiveesta käytiin kuvat läpi ja vasta tässä vaiheessa ohjaajallekin selvisi, minkä asioiden parissa kukin oli viikonloppua viettänyt. Kaikki osallistujat pitivät kokemusta hyvänä ja oivalluksia koettiin syntyneen. Yhden ryhmäläisen palaute valmennuksen jälkeen: “Ohjeistukset olivat sopivan löyhät, jotta jokainen sai toteuttaa tehtävät parhaaksi katsomallaan tavalla. Tämä oli minusta hyvä asia, liian tarkat ohjeet olisivat voineet sitoa liiaksi ja jotkin asiat olisivat voineet jäädä syntymättä. Annoit ryhmälle paljon tilaa ja itselleni ainakin tuli fiilis, että uskalsit luottaa ryhmään ja siitä nouseviin asioihin, etkä väkisin yrittänyt noudattaa alkuperäistä suunnitelmaa.” Tämän tyyppinen hyvin itsenäinen tekeminen sopii henkilöille, jotka ovat halukkaita pohtimaan elämäänsä ja osallistuvat toimintaan vapaaehtoisesti.



Kuva 33

Tekemisen itsenäisyys ei kuitenkaan aina edistä oivallusten syntymistä ja tulkintojen tekemistä. Omien osallistujakokemustemme näkökulmasta tehtyjen havaintojen pohjalta tiedostamme myös sen, että itsenäinen ja hiljainen tekeminen saattaa olla vaivaannuttavaakin. Oma huomio voi mennä siihen, tekeekö annettua tehtävää oikein. Välillä olisi mukavaa kertoa ja kuulla kommentteja prosessistaan, jotta sitä voisi kehittää ja nähdä se myös muista näkökulmista ja saada uusia ideoita vuorovaikutuksessa. Kameleonttikasvattaja mahdollistaa oivallusten syntymisen, antaen tilaa jokaisen omille tulkinnoille. Tuen tarve tulkintojen tekemiseen on yksilöllinen ja tämäkin on tärkeää puhua auki, jotta mahdollisimman erilaiset tuen tarpeet tulee huomioitua.

Entäpä jos leikin suoja nostaa esille asioita, joiden tulkinta on leikkijälle itselleen haastavaa. Muistamme Markon, joka heittäytyi draamallisiin harjoitteisiin ja ryhmätoimintaan innokkaasti, mutta ei hetkeä myöhemmin pystynyt lähestymään toimistotyöntekijää ja kysymään, mitä hän tekee työkseen. Tilanteen olisi voinut tulkita epäonnistumisena ja se olisi voinut lisätä Markon sosiaalisia pelkoja entisestään. Ohjaajat sen sijaan keskittyivät korostamaan leikin suojan kautta esille tulleita vahvuuksia Markossa ja näkivät hänessä paljon potentiaalia. Markoa rohkaistiin keskittymään vahvuuksiin ja niiden kautta harjaannuttamaan itseään myös sosiaaliseen kanssakäymiseen. Kuukautta myöhemmin Marko oli jälleen valmennuksessa, jossa keskityttiin työnhakuun ja verkostojen luomiseen. Valmennuksen osana oli opetella verkostojen luomista ja osallistujia pyydettiin jalkautumaan toimistorakennukseen ja selvittämään mitä yhdistyksiä siellä on ja mitä ne tekevät. Tällä kertaa Marko uskalsi lähestyä yhdistyksen työntekijää, jonka kanssa hän tiesi harrastajateatteriryhmänsä olleen jo aiemmin yhteistyössä. Marko nosti

itse esille edellisen kokemuksen tämän uuden rinnalla ja totesi sosiaalisen tilanteen olleen hieman edellistä helpompi. Leikkielämys ei automaattisesti itsessään tuota tulkintaa ja oivalluksia. Leikin suojaan kuuluukin tärkeänä osana oivallusten näkyväksi tekeminen ja sanallistaminen leikkijän suostumukselle luonnollisesti. Leikkielämyksestä on vielä pitkä tie lisääntyneeksi hyvinvoinniksi ja kameleonttivalmentajaa tarvitaan valon näyttäjäksi, joskus kovin pimeällä polulla.

Leikkiminen tapahtuu ja leikin suoja muodostuu usein ryhmäprosesseissa. Onko ryhmällä oikeus tehdä yhteisiä tulkintoja ryhmän jäsenten kokemuksista vai onko tulkinta aina yksilöllinen? Joskus ryhmästä saattaa nousta tulkintoja, jotka ovat liian henkilökohtaisia tai vaikuttavat ryhmän ilmapiiriin, kuten tapahtui luovien menetelmien oppimiseen tähänneessä aikuisten opintoryhmässä. Ryhmä oli tavannut vasta pari kertaa, kun Leena ilmoitti, ettei hän enää voinut jatkaa ryhmäksi. Syynä oli edellisessä tapaamisessa tehty luova harjoite, jonka päätteeksi oli käyty keskustelu, jossa toinen ryhmäläinen oli kommentoinut Leenan julkituomia ajatuksia liian voimakkaasti ja Leena koki, ettei ryhmässä voinut vapaasti ilmaista omia mielipiteitään. Tässä tapauksessa ryhmästä noussut tulkinta ei ollut kokijan mielestä oikeutettu. Taustalla on voinut olla monenlaisia asioita, mutta pelisäännöt yhteisille tulkintojen tekemiselle eivät olleet aukipuhutut eikä riittävän selkeät. Olipa kyse yksilö- tai ryhmämuotoisesta toiminnasta, leikkijällä on itsellään oltava hallintaoikeus leikin suojassa esille tulleiden asioiden tulkintaan ja tulkintoihin. Muut ihmiset voivat olla apuna tulkintojen tekemisessä ja tuoda eri näkökulmia esille tulkinnan monipuolistamiseksi. Tärkeää on sopia etukäteen yhdessä, miten tulkintaa tehdään ja kameleonttikasvattajalla on merkittävä rooli yhteisymmärryksen luomisessa.

Leikin suojassa esille tulevat asiat nousevat toiminnasta, leikistä ja tarkastelun kohteena ovat ihmisen kokemukset. Onkin oltava tarkkana, ettemme tee ennakko-oletuksia ihmisen toiminnasta. Ennakko-oletukset ovat ajatusansoja, jotka voivat määrittää ja johdatella tulkintoja ja myös toimintaa. Keskittymällä kokemukseen ja kokijan omaan tulkintaan, ollaan totuuden ja ymmärryksen lähteellä. Aina ennakko-oletuksilta ei voi kuitenkaan suojautua. Ihmisen ulkonäkö, kuulemamme taustat tai poikkeava käyttäytyminen voivat herättää mielikuvia, joista teemme jo etukäteen hätäisiä tulkintoja. Tämä on inhimillistä, haluamme ymmärtää mistä jokin asia johtuu ja alamme muodostaa siitä tarinaa mielessämme. Aitoa ymmärrystä leikin suojan kautta esiin houkutteleva kameleonttikasvattaja osaa kuitenkin tunnistaa oman mielikuvituksensa muodostamat oletus-tarinat ja pitää ne omana tietonaan. Jokaiselle leikkijälle on suotava tasavertaiset mahdollisuudet oivaltamiseen ja ymmärryksen muodostumiseen. Voimme tarkastella omia oletus-tarinoitamme leikin suojan kautta lisääntyvän ymmärryksen myötä ja muokata käsityksiämme matkan varrella. Avoin ja joustava suhtautuminen omiin ennakko-käsityksiin mahdollistaa myös kameleonttikasvattajana kehittymisen.

5.3 Paskaleikki

On monia syitä, miksi leikkiä ei synny. Kurkelan mukaan liian ohjattu leikki estää lapsen oma fantasiaoinnin ja kuvittelupotentiaalin toteutumisen, mikä myös rajoittaa leikin funktionaalista tukea kehitykselle. Kurkela liittää saman vaaran taidekasvatukseen ja muihin sellaisiin elämäntilanteisiin, kuten urheiluun, joihin voi liittyä kovia

tulosodotuksia.¹²² Pääjoki nostaa esille kolmanteen tilaan liittyvän omien käsitysten kyseenalaistamisen mahdollisuuden. Saatetaan helposti pyrkiä torjumaan omien käsitysten kyseenalaistaminen, jolloin hämmennys saattaa purkautua erilaisina hallitsemattomina reaktioina. Merkitysten paikaltaan siirtyminen onkin ihmiselle haastavaa ja saattaa pönkittää vanhoja raja-aitoja. Taide ja taiteen suoja voi kantaa kohti rajaa, mutta seurauksena voi olla hyväksynnän sijaan myös torjunta.¹²³ Tunnistamme haasteen ja olemme kohdanneet tilanteita, joissa leikkilinen toiminta ei olekaan luonut leikkijälle hyvinvointia, vaan saanut aikaan torjuntareaktion, joka voi ilmetä erilaisin tavoin.

Leikin tilan muodostumattomuuteen voi olla lukemattomia syitä. Mikäli leikkilisen tekemisen tavoitteet eivät ole selkeät tai keskittyvät enemmän tekemiseen tai tuotokseen kuin prosessissa syntyvään tietoon, ei voi uuden tiedon olettaa syntyvänsäkään. Sekä leikkiä ohjaavan että leikkijän on hyvä olla tietoinen mitä toiminnalla tavoitellaan. Sosiaaliset pelot ja itsetunto-ongelmat voidaan peittää osallistumattomuudella tai muiden leikin pilaamisella häiriköimällä. Ryhmän motivaatio ja innostuneisuus vaikuttavat todella helposti ilmapiiriin leikkillisyyteen, hyvässä ja pahassa. Edellä kerroimme Hovilan nuorisokodissa toteutetusta paikka-prosessista, johon leikillistä ilmapiiriä ei muodostunut. Hovilassa nuoret oli pakotettu toimintaan, jonka lisäksi jännittyneisyys ja oudon tilanteen pelko vaikuttivat ilmapiiriin. Työelämän paineet murtavat leikin suojaa ja vaikuttavat ilmapiiriin. Samoin stressi ja uupumus vaikuttavat niin toimintakykyyn kuin innostukseen leikkillisyyteen.

¹²² Kurkela 2004.

¹²³ Pääjoki 2004, 96.

Joskus leikkiin ei oteta mukaan ja joskus leikkijä itse ei uskalla heittäytyä leikkiin mukaan. Joskus leikin tilassa tapahtuu liikaa, jolloin leikkijän on vaikeaa löytää omaa paikkaansa. Toiminnan liian nopea eteneminen ja suuri ryhmäkoko aiheuttivat kahdelle osallistujalle ahdistuksen tunteita nuorille suunnatulla leirillä ja he päättivät jättää leirin kesken sen ensimmäisenä päivänä. Leirillä oli 20 osallistujaa ja ensimmäisen päivän aamuna tehtiin erilaisia ryhmäytysharjoitteita ja iltapäivällä pohdittiin epämukavuusalueita ja tehtiin rohkea, epämukavuusalueita lähestyvä kokeilu jakautuneina pieniin ryhmiin. Leirin kesken jättäneet kokivat, että asiat tapahtuivat liian nopeasti ja isossa ryhmässä oli ahdistavaa olla. Ison ryhmän kanssa toimiessa voi helpommin käydä niin, että leikin signaalit saatetaan tulkita väärin ja näin leikkiä ei ymmärretä ja siihen ei osata heittäytyä. 20 nuoren ryhmässä jokaista ei ehdi ohjeistaa henkilökohtaisesti ja tällöin saattaa syntyä väärinkäsityksiä tai jonkun osallistujan tarpeet voivat jäädä liian vähäiselle huomiolle. Tavoitteiden toteutumisen todennäköisyyteen vaikuttaa myös ryhmän koko ja osallistujamääriä suunnitellessa on mietittävä missä menee osallistujan etu, varsinkin jos osallistujia ei tunneta ennestään.

On myös hyvä tiedostaa, että leikin suoja ei aina paljasta itseään. Joskus leikkijä haluaa pitää leikin suojan ja sieltä nousevat asiat omana tietonaan, jolloin henkilö voi näyttää välinpitämättömältä tai turhautuneelta ulkopuolisen silmin. Tällöin saatetaan vetää nopeita johtopäätöksiä tekemisen toimimattomuudesta tai huonosta ohjaamisesta. Joskus leikin suoja piiloutuu leikkijältäkin. Leikissä tapahtuneet asiat jäsentyvät oivalluksiksi ja itsetuntemuksiksi vasta myöhemmin, jolloin leikkiä ohjannut ei saa tietää leikin suojan toimineen. Leikin suoja on aina henkilökohtainen ja yksilöllinen. Myös se miten leikin suojassa syntynyt

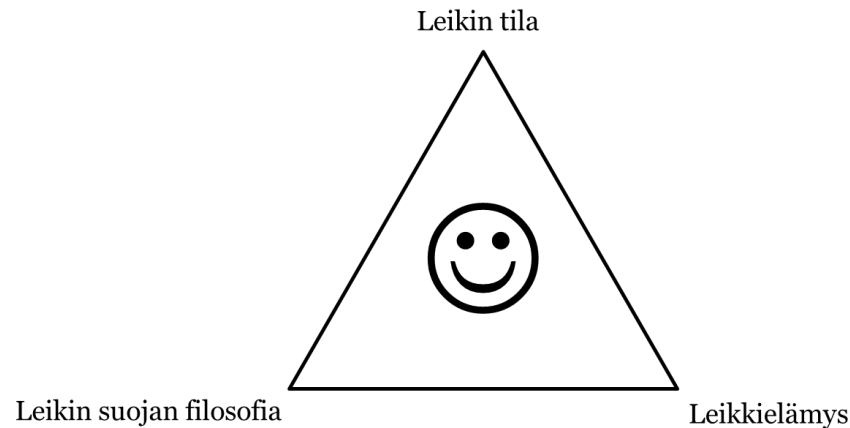
tieto sanallistetaan tai tehdään näkyväksi, on jokaiselle henkilökohtaista. Leikin suoja on kaikille avoin, mutta kaikki eivät ole avoimia leikin suojalle. Joillekin leikki on yksinkertaisesti paska ja se on ihan ok. Tämä on leikin suojan kanssa töitä tekevän hyvä tiedostaa ja siten olla armollinen itselleen.

Kriittiset näkemyksemme leikin suojan muodostumiseen ja tulkintojen tekemiseen liittyvistä haasteista vahvistavat käsitystämme kameleonttikasvattajuuden tarpeesta, jossa jokainen leikkijä huomioidaan sellaisena kuin hän on. Kameleonttikasvattajuus ei rakennu hetkessä ja matkan varrella tulee hetkiä, jolloin joutuu kyseenalaistamaan toimintatapojaan. Rohkea kameleonttikasvattaja pyrkii asettumaan leikkijän asemaan ja luomaan leikin tilan niin helposti lähestyttäväksi kuin mahdollista, jotta vierailut joskus epämukavassakin leikin suojassa synnyttäisivät lopulta oivalluksia ja hyvinvointia.

6 Graduleikki päättyy

Seuraavaksi esittelemme tutkimuksemme tulokset. Arvioimme millaisia vastauksia saimme alussa esittämiimme kysymyksiin alkuoletuksemme mukaisesti. Olemme jakaneet tulokset neljään kategoriaan: Leikin suoja, leikin tila, leikkielämys ja leikin suojan filosofia. Viimeisessä luvussa esitämme johtopäätökset ja luomme katseemme tuleviin leikkeihin. Tutkimuksemme osoittaa, että leikillä on suoja. Mielestämme leikin suoja on läsnä kaikkialla missä leikkisyys toteutuu. Tutkimuksemme avulla olemme luoneet käsitteen Leikin suoja®, jonka olemme rekisteröineet tavaramerkiksi.

6.1 Leikin suoja on olemassa



Kuvio 4 Leikin suoja®

Alkuoletuksemme oli, että leikillä on suoja ja leikki voi olla monitasoinen työkalu kameleonttikasvattajalle. Oletimme, että Leikin suoja voi vaikuttaa positiivisesti ihmisten mielialaan, avoimuuteen, ryhmän ilmapiiriin ja sen avulla voi oppia uutta itsestä ja muista sekä se voi lisätä itsetuntemusta ja hyvinvointia. Alla olevassa kolmiomallissa (Kuvio 4) Leikin suoja havainnollistuu leikin suojan filosofian, leikin tilan ja leikkielämyksen yhteydessä toisiinsa. Kuvion keskellä on leikkijä leikin suoja.

Leikin suoja

Tutkimuksemme havaitsimme, että leikin suoja on hyvinvointivaikutuksia. Leikin suoja lapsi kasvaa aikuiseksi ja leikin suoja aikuinen kasvaa ihmisenä, voi hyvin ja kartuttaa henkistä pääomaansa. Leikin suoja on mahdollista onnistua. Leikin suojan avulla on turvallista kohdata sisäisen ja ulkoisen maailman haasteet. Leikin suoja vahvistaa itsetuntemusta ja lisää ymmärrystä toimintaympäristöstä sekä mahdollistaa tasavertaisen vuorovaikutuksen toisten kanssa. Leikin suoja leikkijä on turvassa negatiivisilta katseilta ja arvostelulta ja voi vapauttaa luovuutensa uuden luomiseen. Leikin suojan turvin on mahdollista tehdä näkyväksi omaa sisäistä maailmaa ja oivalluksia itsestä. Näkyväksi tekemisen avulla on mahdollisuus voimaantua, kehittyä tai oivaltaa uutta ympäristöstään ja kehittää sitä.

Leikin suoja koostuu leikin tilasta ja leikkielämyksistä. Leikin suojan taustalla on leikin suojan filosofia, joka leikin suojaa hyödyntävän kameleonttikasvattajan on tiedostettava, jotta voi hyödyntää leikin suojaa tarkoituksenmukaisesti. Leikin suoja voi syntyä missä vain. Leikin suojan syntyyn vaikuttaa leikkijän tarve ja halu päästä sinne sekä vallitseva

tilanne, leikin tila. Leikin suoja joustaa leikkijöiden tilan ja tilanteen mukaan erilaisissa leikkielämyksissä. Leikki voi koskettaa, leikki voi naurattaa, leikki voi satuttaa, leikki voi oivalluttaa, leikki voi luoda uutta. Leikin suojan luovassa kaaoksessa on mahdollista luoda uutta myös tieteen ja taiteen kentällä ja kehittää taitojaan elämän eri osa-alueilla. Leikin suojan avulla on mahdollista saattaa valmiiksi jopa yksi pro gradu - tutkielma.

Leikin tila

Leikin suojan koti on leikin tilassa. Leikin suoja vaatii syntyäkseen leikin tilan. Leikin tila on kaikissa meissä ja kaikkialla. Se on ns. kolmas tila sisäisen ja ulkoisen maailman välillä, jossa sisäinen kaaos synnyttää uutta ulkoisen maailman raamittaessa kaaokselle ehtoja. Kameleonttikasvattajan tärkein tehtävä onkin mahdollistaa leikin tilan syntyä. Kameleonttikasvattajan voi nähdä mahdollistajana sekä kanssaleikkijänä, leikin tilaan heittäytyjänä. Leikin tila syntyy leikkillisyydestä. Kameleonttikasvattajan leikillinen asenne on pohja leikkillisyydelle ja leikin tilalle. Jotta leikin suoja voi syntyä, tulee leikin tilan olla leikkijälle turvallinen ja luottamuksellinen, jotta leikkijä voi olla oma itsensä. Leikin tilassa leikkijän on yksin tai ryhmässä turvallista heittäytyä ja oivaltaa asioita leikin suojassa. Jotta leikin tilaan muodostuu leikin suoja on leikkijöiden hyväksyttävä kanssaleikkijät leikkiin mukaan ja suhtauduttava avoimen hyväksyvästi leikkiin. Turvalliseksi koettu leikin tila synnyttää leikin suojassa aitoa leikkiä, jolloin hedelmällisiä oivalluksia voi syntyä. Jotta aito leikki syntyy, on ilmapiirin oltava leikille otollinen, leikillinen. Leikkijöiden asenne on avainasemassa, jotta leikki voi tulla. Leikillisen utelias ja muutokselle avoin asenne on leikin suojalle edellytys.

Hyvinvointia ei voi syntyä, jos leikkijä ei halua leikkiä. Leikin tila on aina läsnä kun ollaan leikissä tai leikkielämyksessä. Leikin tila hyödyntää leikkillisiä ärsykeitä, mielikuvitusta ja luovuutta. Jos leikin tila ei synny, leikki ei ole aito.

Leikkielämys

Tutkielmassamme analysoimme kokemuksiamme leikin suojan ilmenemisestä. Havaitimme, että leikin suoja voi toteutua monissa erilaisissa tilanteissa ja kohtaamisissa. Yhteistä näille tapahtumille on elämyksellisyys, joten leikin suojan voi todeta muodostuvan leikkielämyksessä. Ymmärrämme leikkielämyksen hyvin laajasti. Leikkielämys on leikin kautta tapahtuvaa kommunikaatiota itsen, toisten leikkijöiden ja ympäröivän maailman välillä.

Leikkielämys on mikä tahansa leikillinen tilanne, joka saa aikaan ihmisessä positiivisen vaikutuksen. Leikkielämys on se, mikä leikin suojasta näyttäytyy useimmiten ulospäin tapahtumana tai toimintana. Leikkielämys voi syntyä teatterissa tai taidenäyttelyssä, metsäretkellä, ohjatussa luovassa toiminnassa tai vaikkapa arkisissa tilanteissa. Leikkielämys voi olla myös leikkijän oma, sisäinen elämys. Leikkielämys on se toiminta tai tekeminen, jonka kameleonttikasvattaja voi rakentaa suunnitellusti ja kutsua siihen mukaan. Se voi syntyä myös spontaanisti ja siihen voidaan heittäytyä sattumalta mukaan. Leikkielämyksessä voi syntyä turvallinen leikin suoja, jossa ymmärretään, oivalletaan tai koetaan jotain enemmän tai luodaan jotain itselle merkityksellistä tai vaikkapa jotain uutta.

Leikin suojan filosofia

Tutkimuksessamme olemme luoneet leikin suoja -käsitteen, jonka rinnalle on syntynyt kokonainen leikin suojan filosofia. Tarkoitamme filosofialla sitä kokonaisvaltaista ajattelua, joka on leikin suojan taustalla ja jonka tiedostaminen helpottaa kameleonttikasvattajaa työssään. Leikin suojan filosofian ydin on leikissä ja sen näkemisessä laajasti erottamattomana osana kaikkia ihmisen elämänvaiheita. Kameleonttivalmentajan on oltava leikin edessä nöyrä ja leikkiä on kunnioitettava, jotta se löytää meidät. Usko siihen, että leikki löytää sitä tarvitsevan riittää leikillisen asenteen ohella, leikkiä ei voi pakottaa. Leikki on myös kameleontti, se taipuu hyvin moneen, kun on vain kärsivällisyyttä sitä lempeästi taivuttaa. Leikki tulee myös helposti väärin ymmärretyksi, leikkiä on osattava tulkita. Leikki voi suututtaa ja leikistä voi loukkaantua. Leikissä syntyneet negatiiviset tunteet tulee kohdata ja käsitellä.

Leikin suojan filosofiaan kuuluu vahva usko leikin suojan avulla syntyvään hyvinvointiin. Hyvinvointi syntyy leikin tilassa, leikkielämyksessä, ihmisten välisessä tasavertaisessa vuorovaikutussuhteessa - Leikin suoja. Leikin suojan filosofian taustalla on ihmistä kunnioittava arvomaailma. Jokainen on arvokas ja hyvä omana itsenään ja uskommekin ihmisessä itsessään olevan jo kaiken tarvittavan tiedon mitä leikin suojaan saapumiseen ja oivallusten syntyymiseen tarvitaan. Kameleonttikasvattajan tehtävänä onkin oivalluttaa, mahdollistaa ja osallistaa ja hyväksyä leikin tila ja sen luova kaaos sellaisenaan kuin se ilmenee. Luomamme filosofian työkaluina ovat leikillinen asenne, leikin tila sekä leikkielämykset. Leikkiä ja leikkijää kunnioittava leikillinen asenne mahdollistaa leikin suojan syntymisen. Turvalliseksi koettu leikin tila helpottaa heittäytymistä

leikkiin, jolloin leikki on aitoa. Leikkielämysten avulla leikkijää johdatellaan lempeästi leikin suojaan. Aitoon leikkikokemukseen pohjaava leikkielämys on leikin suojan ja siellä syntyvien oivallusten edellytys. Jokaisen leikin suoja on yksilöllinen ja myös reitti oivalluksiin on jokaisella omansa.



Kuva 34

6.2 Mitäs sitten leikittäis?

Graduleikkimme lähti liikkeelle hermeneuttisen kehän mukaisesti leikin esiymmärryksestä, jonka olimme oivaltaneet kokemustemme kautta sekä pelillistä päättötyötä tehdessämme. Syvensimme esiymmärrystämme keskustellen sekä analysoiden kokemuksiamme leikin suojasta. Asetimme kokemuksemme vuoropuheluun aihealueeseen liittyvien tutkimusten ja teorioiden kanssa. Näin ymmärryksemme syveni joka kierroksella ja pääsimme aina uudelle syvemmälle tasolle aihealueen kokonaisymmärryksessä. Keskinäinen keskustelumme aihealueesta sekä kokemustemme jakaminen oli helppoa, sillä ruokimme innostuksellamme toisen innostusta ja oivalluksia. Haastavinta olikin sanallistaa tämä innostunut ymmärryksemme ja saattaa se tutkielman ja raportin muotoon. Tutkielmamme on vain häivähdys siitä ymmärryksestä, jonka saimme tämän prosessin aikana leikin suojasta. Graduleikkimme on meidän kahden leikin tila, jota on vaikeaa täysin aukipurkaa niille, jotka eivät olleet leikissä mukana.

Tähän liittyy myös vahvuksiemme oivaltaminen graduleikkimme aikana. Itseymmärrys syntyy yhteisymmärryksestä omien ja muiden luomien käsitysten sulautuessa yhteen. Reitti leikin suojan kautta syntyvään itseymmärrykseen rakentuu avoimuudesta ja vuorovaikutuksesta. Tämän me todistimme itsellemme ja toisillemme keskinäisen graduleikkimme aikana. Kokonaisuudessaan graduprosessimme oli itsessään myös leikin suojan ilmentymä. Tämä leikkimme päättyy nyt, kahden kameleonttivalmentajan on aika siivota graduleikin lelut laatikkoon.



Kuva 35

Elämä on leikkiä ja leikki on elämää. Haaveilimme graduprosessista, joka kävisi meiltä kuin leikiten ja jonka aikana saisimme leikkiä ja leikin suojassa pohtia oletuksiamme, ajatuksiamme, käsityksiämme. Loppua kohden arki haastoi graduleikkiämme yhä hanakammin ja moni gradun lopputulokseen liittyvä leikkisä haaveemme karisi lähinnä aikataulullisen mahdottomuuden edessä. Haastavaa oli muodostaa kokonaiskuva leikistä, joka on laaja käsite ja ilmiö ja jonka ilmenemismuotoja on havaittavissa kaikkialla. Tapamme tarkastella leikkiä holistisesti ei keskity tiukasti vain johonkin tiettyyn näkökulmaan leikistä vaan hyväksyy leikkiin mukaan monia erilaisia näkökulmia. Valitsemamme holistinen käsittelytapa tuotti juuri sen tiedon, jota vailla me olimme.

Tällä hetkellä käsitämme leikin suojan rajattomana ilmiönä ja olemme tehneet tutkielmaa leikin suojan filosofian mukaisesti luovassa kaaoksessa, hyväksyvästi, sellaisena kuin leikkielämys parhaimmillaan ilmenee. Vaikka itse ymmärrämme leikin suojan rajattomasti ja kaikkia ihmisiä koskettavana ilmiönä, voi leikki käsitteenä kuulostaa vain lapsen maailmaan liittyvältä. Myös leikkiin liittyvät tutkimukset pääsääntöisesti käsittelevät vain lapsen leikin maailmaa. Leikki haastaa meitä edelleen tarkastelemaan leikkiä ja leikillisyyttä käsitteenä ja käsityksinä, jotta osaamme tulevaisuudessa perustella näkemyksemme leikin suojan holistisuudesta. Olemme ilolla havainneet leikistä syntyvän koko ajan tuoretta tutkimustietoa. Leikki on tällä hetkellä ajankohtainen tutkimusaihe ja seuraammekin innolla millaista ymmärrystä aiheen ympärille tulevaisuudessa muotoutuu.

Tässä me nyt olemme, kohta valmiit leikkifilosofian maisterit kokemuksemme ja ajatustemme kohtaamispisteessä. Leikki ei pysähdy, vaan elää ja on alati muutoksessa. Näin ajattelemme myös leikin suojasta ja siihen liittyvistä ajatuksistamme. Leikki jatkuu ja uusia kokemuksia kertyy meille päivittäin. Tarkastelemme näitä gradun muodoksi koottuja ajatuksiamme hermeneuttisen ajatusmallin mukaisesti ja viemme leikin suojaa uusiin paikkoihin uusien ihmisten luokse oppien koko ajan itse lisää. Leikin suoja® tavaramerkkirekisteröinti on yksi askel kohti jotakin meille molemmille uutta.

Uusi leikki odottaa leikkijöitään ja - HOP - kaksi kameleonttikasvattajaa hyppää mieli avoimena uuden leikin maailmaan.

Lähteet

Bergström, M. 1997. Mustat ja valkeat leikit. Suomentanut: Liljamo, R. Juva: WSOY.

Bonsdorff, P. von. 2005. Play as Art and Communication: Gadamer and Beyond. Teoksessa S. Knuuttila, E. Sevänen & R. Turunen (toim.), Aesthetic Culture. Helsinki: Maahenki, 257–284.

Dahlström, M. & Mäkinen, R. 23.11.2016. Taidepedagogiikka lapsen kasvun ja oppimisen tukena. Taiteen taikaa varhaiskasvatuksessa - TAIKAVA-hankkeen juhlaseminaari. Vantaa: Tiedekeskus Heureka.

Enneagrammi, <http://www.namaste.fi/fi/enneagrammi>, tarkistettu 6.5.2017.

Gadamer, H. 2004. Hermeneutiikka: Ymmärtäminen tieteissä ja filosofiassa. Suomentanut: Nikander, I. Tampere: Vastapaino.

Hakkarainen, P. & Bredikyte, M. 2014. Kehittävän leikkipedagogiikan perusteet. Majavesi: Kogni.

Halkola, U. 2009. Symboliset valokuvat terapeutin apuvälineenä. Teoksessa U. Halkola, L. Mannermaa, T. Koffert & L. Koulu, (toim.), Valokuvan terapeuttinen voima. Helsinki: Duodecim, 175-187.

HAM, Yayoi Kusama, In Infinity-näyttely, <https://www.hamhelsinki.fi/exhibition/yayoi-kusama-in-infinity/>, tarkistettu 6.5.2017.

Haswell, N. & Mantere, E. 2016. Matkalla pakolaisena, Turvapaikanhakijalasten ja -nuorten omin sanoin ja kuvin; On a voyage as a refugee, Asylum-seeking children and youths' own words and picture. Tampere: Tamkopio.

Heikkinen, H. 2004. Vakava leikillisuus, draamakasvatusta opettajille. Vantaa: Dark oy.

Huizinga, J. 1967. Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittämiseksi. Suomentanut: Salomaa, S. Porvoo: WSOY.

Hänninen, R. 2003. Leikki ilmiö ja käsite. Saarijärvi: Gummerus kirjapaino oy.

Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin. Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto (toim.), Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 73-92.

Kulttuurianta, <http://www.jyvaskyla.fi/kulttuuri/aitta/info>, tarkistettu 6.5.2017.

Kuokkalan yhtenäiskoululle nousi yhteisötaideteos yhdenvertaisuuden puolesta. Tiedote 27.4.2017, <http://www.jyvaskyla.fi/ajankohtaista/1/0/90407>, Jyväskylän kaupunki, tarkistettu 6.5.2017.

Kurkela, K. 2004. Winnicott, raja, luova asenne, http://www.psykoterapia-lehti.fi/tekstit/kurkela_winnicott.htm, tarkistettu 10.12.2016.

Känkänen, P. 2013. Taidelähtöiset menetelmät lastensuojelussa : kohti tilaa ja kokemuksia. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Lastenkulttuuri, <http://minedu.fi/lastenkulttuurin-edistaminen>, tarkistettu 6.5.2017.

Malchiodi, A. C. 2011a. Teoksessa A. C. Malchiodi (toim.), Ilmaisuterapiat. Suomentanut: Kankaansivu, K. Kuopio: Unipress.

Malchiodi, A. C. 2011b. Ilmaisuterapiat - Historia, teoria ja käytäntö. Teoksessa A. C. Malchiodi (toim.), Ilmaisuterapiat. Suomentanut: Kankaansivu, K. Kuopio: Unipress. 19-35.

Malchiodi, A. C. 2011c. Taideterapia. Teoksessa A. C. Malchiodi (toim.), Ilmaisuterapiat. Suomentanut: Kankaansivu, K. Kuopio: Unipress. 37-70.

Merleau-Ponty, M. 2006. Silmä ja mieli. Suomentanut: Pasanen, K. Tallinna: Kustannusosakeyhtiö Taide.

Mäyrä, F. 2011. Pelillisyyden voi parantaa maailmaan, <http://aikalainen.uta.fi/2011/02/18/pelillisyyden-voi-parantaa-maailmaa/>, tarkistettu 6.5.2017.

Pennanen, S. 2009. Lasten medialeikit päiväkodissa. Teoksessa L. Alanen & K. Karila (toim.), Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta. Tampere: Vastapaino. 182-206.

Pulliainen, E. 2016. Röp-musiikkia kokeillaan muistisairaiden hoidossa - sanailu piristi silmin nähden, <http://yle.fi/uutiset/3-8627224>, tarkistettu 6.5.2017.

Pääjoki, T. 2004. Taide kulttuurisen kohtaamispaikkana taidekasvatuksessa. Jyväskylä: Jyväskylä university Printing House.

Pääjoki, T. 2007. Lasten ja aikuisten kulttuurinen leikki. Teoksessa M. Bardy, R. Haapalainen, M. Isotalo & P. Korhonen (toim.), Taide keskellä elämää. Helsinki: LIKE. 287-294.

Setälä, P. 2016. Teoksessa P. Setälä, M. Tiainen-Niemistö & S. Vesikansa (toim.), Lastenkulttuurin laatukäsikirja. Tampere: Painotalo Trinket Oy.

Setälä, P. Tiainen-Niemistö, M & Vesikansa, S. (toim.), Lastenkulttuurin laatukäsikirja. Tampere: Painotalo Trinket Oy.

Sonna, B. 2014. Cosmic Play: An Interview with Yayoi Kusama, <http://www.sleek-mag.com/2014/08/06/yayoi-kusama-interview/>, tarkistettu 3.5.2017.

Stolp, M. 2011. Taidetta, vastustusta, leikkiä ja työtä? Lasten toimijuus 6-vuotiaiden teatteriprojektissa, <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/37180/9789513945824.pdf?sequence=1>, tarkistettu 28.4.2017.

Stranius, S. 2017. Rappäri, joka saa vanhuksetkin innostumaan, <http://www.ksml.fi/tanaan/R%C3%A4pp%C3%A4ri-joka-saa-vanhuksetkin-innostumaan/931312?pwbi=7b4aa83971fdcf47d4841de464adc5e6>, tarkistettu 6.5.2017.

Rusanen, S. 2016. Lapsen kasvun ja oppimisen tukeminen taidepedagogiikan keinoin. Teoksessa K. Halme, R. Karimäki & S. Rusanen (toim.), Taiteen taikaa varhaiskasvatukseen. Taikava kehittämishankkeen raportti 2014-2016. Helsinki: Grano. 138-153.

Rusanen, S. & Sajaniemi, N. 2016. Lasten tapauskuvausten tarkastelua taidepedagogiikan sekä lapsen toiminnan ja käyttäytymisen näkökulmasta Taikava-hankkeessa. Teoksessa K. Halme, R. Karimäki & S. Rusanen (toim.), Taiteen taikaa varhaiskasvatukseen. Taikava kehittämishankkeen raportti 2014-2016. Helsinki: Grano. 154-173.

Rutanen, N. 2009. Mitä on vapaa leikki? Teoksessa L. Alanen & K. Karila (toim.), Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta. Tampere: Vastapaino. 207-226.

Sherman, R. M & Sherman R.B. 1999. Laulu: Sokerilla makeaksi. Suomentanut Renko. U. Laulun alkuperäinen nimi: A Spoonful of Sugar. Teoksessa H. Uusitalo & V. Kari (toim), Suuri Toivelaulukirja osa 15. Helsinki : Warner/Chappell Music Finland. 62.

Simeone-Russell, R. 2011. A Practical Approach to Implementing Theraplay for Children With Autism Spectrum Disorder, <https://www.apa.org/pubs/journals/features/pla-a0024823.pdf>, tarkistettu, 23.4.2017.

Schiller, F. 2013. Kirjeitä ihmisen esteettisestä kasvatuksesta. Suomentanut: Holmberg, P. Tampere: Juvenes print.

Suorsa, A. 2017. Interaction for knowledge creation: a phenomenological study in Knowledge Management, <http://jultika.oulu.fi/files/isbn9789526215228.pdf>, tarkistettu 22.4.2017.

Vesterinen, O & Mylläri, J. 2014. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto (toim.), Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 56-66.

Vuorisalo, M. 2009. Ken leikkiin ryhtyy- Leikki lasten välisenä sosiaalisena ilmiönä päiväkodissa. Teoksessa L. Alanen & K. Karila (toim.), Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta. Tampere: Vastapaino. 156-181.

Yleissopimus lapsen oikeuksista, <https://www.unicef.fi/lapsen-oikeudet/sopimus-kokonaisuudessaan/>, tarkistettu 6.5.2017

Winnicott, D.W. 1971. *Playing and Reality*. England: Tavistock Publication.

Kuvat ja kuviot

KANSIKUVA

KUVA 1	4
KUVA 2	7
KUVA 3	10
KUVIO 1 TULKINTAMME GADAMERIN LEIKKI-ILMIÖSTÄ.	13
KUVIO 2 TULKINTAMME HÄNNISEN LEIKKIKÄSITYKSISTÄ	15
KUVA 4	16
KUVA 5	17
KUVA 6	18
KUVA 7	23
KUVA 8	26
KUVA 9	28
KUVA 10	29
KUVA 11	31
KUVA 12	32
KUVA 13	33
KUVA 14	35
KUVA 15	36
KUVA 16	36
KUVA 17	37
KUVA 18	40
KUVA 19	43
KUVA 20	44
KUVIO 3 PELITERAPIAN KOLMIOSUHDE	45
KUVA 21	45
KUVA 22	46
KUVA 23	47
KUVA 24	47
KUVA 25	48
KUVA 26	48
KUVA 27	49

KUVA 28	49
KUVA 29	51
KUVA 30	51
KUVA 31	59
KUVA 32	60
KUVA 33	63
KUVIO 4 LEIKIN SUOJA®	67
KUVA 34	69
KUVA 35	70

Kuvat ovat Hanna Brotkinin ja Heidi Pasasen ottamia ja kuviot heidän tekemiään. Kuvien ja kuvioiden tekijänoikeudet omistavat Hanna Brotkin ja Heidi Pasanen.