

**LEIKKI KULTTUURI-ILMIÖNÄ  
JA ANTROPOLOGISENA KÄSITTEENÄ**

**Filosofis-antropologinen tutkielma leikki-käsitteen vaikutushistoriasta**

**Kulttuuriantropologian pro gradu -tutkielma  
Jyväskylän yliopiston Etnologian laitos  
syksy 2001  
Riitta Hänninen**

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta HUMANISTINEN	Laitos Etnologia
Tekijä Hänninen Riitta Johanna	
Työn nimi Leikki kulttuuri-ilmiönä ja antropologisena käsitteenä - filosofis- antropologinen tutkielma leikki-käsitteen vaikutushistoriasta	
Oppiaine Kulttuuriantropologia	Työn laji pro gradu -tutkielma
Aika Syksy 2001	Sivumäärä 145
Tiivistelmä - Abstract  <p>Kulttuurinen leikki on monissa eri ilmenemismuodoissa tavattava merkityksiltään ja rakenteiltaan kontekstisidonnainen ilmiö. Sama koskee myös niitä erilaisten leikki-käsitteiden hahmossa eläviä näkökulmia, joiden kautta leikki-ilmiötä on pyritty lähestymään. Tutkielman kysymyksenasettelussa (Millä tavoin antropologinen leikkitutkimus on suhtautunut historiansa aikana leikki-ilmiön kokemukselliseen ulottuvuuteen?) hyödynnetty ajatus kulttuurisen leikki-ilmiön konstituutiosta pitää sisällään Hans-Georg Gadamerin fenomenologisesta hermeneutiikasta peräisin olevan ajatuksen kulttuurisen leikki-ilmiön tapahtuma-luonteisuudesta. Antropologisesti ymmärrettynä kulttuurisessa tapahtumassa on kysymys muotojen ja merkitysten historiallisesta dynamiikasta, ja se muodostaa tutkielman kysymyksenasettelua kannattavan ennako-olettamuksen. Antropologisen leikkitutkimuksen ideologista ja paradigmaattista historiaa vasten asetettuna kysymys leikki-ilmiön rakenteellisen ja kokemuksellisen ulottuvuuden tutkimuksellista merkitsevyydestä toimii vaihtoehtoisena jäsennostapana, jonka avulla leikki-käsitteen historia on mahdollista asettaa uuteen näkökulmaan. Leikki-ilmiötä koskevien väittämien tai tulkintojen lausumisen sijaan tutkielma pyrkii valottamaan leikki-käsitteiden taustalla vaikuttavia ontologisia ennako-olettamuksia eli niitä antropologista tulkintaa ohjaavia väittämiä, jotka paitsi määräävät merkityksellisiksi koettujen seikkojen luonnetta aiheuttavat myös teorioiden ja paradigmojen välillä vallitsevan käsitteellisen yhteismitattomuuden. Samalla tutkielma hakee filosofian ja kulttuuriantropologian jakamia rajapintoja.</p> <p>Kulttuurista leikki-ilmiötä rajaavia ennako-olettamuksia pohditaan lähemmin leikin ja työn, pyhän sekä leikin ja välineellistetyn leikin välisiä suhteita tarkastelevassa kolmannessa pääluvussa. Tutkielman neljäs pääluku keskittyy antropologisiksi paradigmoiksi ymmärrettyjen evolutionismin ja diffusionismin, funktionalismin sekä symbolisen antropologian ennako-olettamusten avaamiseen ja vertailuun. Kysymyksenasettelun avaaman tulkinnan mukaan antropologian teoreettinen historia jakautuu tarkastellun aineiston osalta kokemukselliseen ja rakenteelliseen suuntaukseen. Rakenteellisen ja kokemuksellisen suuntauksen välinen ero on tietoteoreettinen, ja se omaa jossain määrin ideologisen taustan. Tämän lisäksi jako paljastaa erilaisia leikki-ilmiön luonnetta ja alaa sekä leikki-tutkimuksen metodologiaa koskevia teemoja.</p> <p>Leikki-käsite on sidoksissa kulloisenakin aikakautena sovellettuun kulttuuri-käsitteeseen. Kulttuurisen leikki-ilmiön lisäksi myös leikki-käsitteiden olemassaolo on luonteeltaan historiallista. Antropologisen leikki-käsitteistön tutkiminen on osa leikki-käsitteen vaikutushistoriaa ja fenomenologiseen hermeneutiikkaan sisältyvää eettistä vaatimusta käsitteistöä problematisoivan vaikutushistoriallisen tietoisuuden viljelemiseksi.</p>	
Asiasanat kulttuurinen leikki - teoria - Gadamer, Hans-Georg	
Säilytyspaikka Etnologian laitos	
Muita tietoja	

## Sisällys

<b>1. JOHDANTO</b>	2
TUTKIMUSTA OHJAAVAT ENNAKKO-OLETUKSET JA TUTKIMUSKYSYMYKSEN ASETTAMINEN	3
Kysymyksenasettelua ohjaavia ennakko-olettamuksia ja paradigman käsite	6
ANTROPOLOGIAN FENOMENOLOGISEN HERMENEUTIIKAN YHTEISIÄ ONGELMA-ALUEITA - ERITYISTIETEIDEN JA FILOSOFIAN VÄLISESTÄ SUHTEESTA	12
TUTKIMUSAINEISTO JA LÄHDEKRITIIKKI	17
Suomalaisen leikkitutkimuksen vaiheita	21
KESKEISIÄ KÄSITTEITÄ	27
Leikki - ilmiö, -käsite ja -tapahtuma	27
Leikkikäsitteen ala - leikki ilmiömaailmassa ja kulttuurin keskellä	30
<b>2. ELÄIMET JA LEIKKI - KAKSIETOLOGISTA LEIKKIKÄSITYSTÄ</b>	35
ETOLOGIAN PIIRRELÄHTÖINEN LEIKKIKÄSITYS	36
ETOLOGIAN KOMMUNIKAATIOLÄHTÖINEN LEIKKIKÄSITYS	39
Leikkimetäkkommunikaationa	40
<b>3. KULTTUURISTA LEIKKI-ILMIÖTÄ MÄÄRITTÄVIÄ DIKOTOMIOITA</b>	43
LEIKKI JA TYÖ	45
LEIKKI JA PYHÄ	50
Leikki ja rituaali kulttuurisena kommunikaationa ja kommentaationa	54
LEIKKI LASTEN TOIMINTANA JA KASVATUKSEN VÄLINEENÄ	60
Lapsuuden historiaa, kiellettyjä leikkejä ja Norbert Eliaksen sivilisaatioprosessi	61
Länsimaisen leikki-ilmiön historia ja leikkikäsite	67
<b>4. LEIKIN KOKEMUKSELLINEN ULOTTUVUUS ANTROPOLOGISESSA LEIKKITUTKIMUKSESSA</b>	69
EVOLUTIONISMI JA DIFFUSIONISMI - EDWARD B. TYLOR JA STEWARD CULIN	70
FUNKTIONALISMI - KARL GROOS JA GEORG HERBERT MEAD	83
Karl Groos - leikki valmistavana toimintana	85
Georg Herbert Meadin funktionalistinen sosiaalipsykologia	92
SYMBOLINEN ANTROPOLOGIA	
- MIHALY CSIKSZENTMIHALYI, CLIFFORD GEERTZ JA VIKTOR TURNER	96
Leikki-ilmiö kulttuurin tulkinnan "avaimena"	103
<b>5. LEIKKI ILMIÖNÄ JA KÄSITTEENÄ - FENOMENOLOGIS- HERMENEUTTINEN PARADIGMA JA ANTROPOLOGIA</b>	109
LEIKKI JA KULTTUURI	109
Leikki käsitteellisenä työkaluna ja historiallisen konstruktiona	111
LEIKKITAPAHTUMA JA LÄNSIMAALAISEN LEIKKI-ILMIÖN LUONNE	114
Leikin perversiot - "Vain vallaton voi olla vapaa ja vallaton"	118
HANS-GEORG GADAMERIN "SPIEL", "VAIKUTUSHISTORIAALLINEN TIETOISUUS" JA KYSYMYS SYMBOLISEN ANTROPOLOGIAN PAREMMUUDESTA KULTTUURISEN LEIKKI-ILMIÖN TULKITSIJANA	124
Vaikutushistoriallinen tietoisuus ja hermeneuttinen kokemus	124
Hermeneuttisen kysymisen rakenne ja hermeneutiikan metodisuus	129
<b>LÄHTEET</b>	135
<b>LIITTEET</b>	

# 1. JOHDANTO

Tulkitsevana tieteenalana kulttuurin- ja perinteentutkimuksen perimmäinen mieli palautuu yritykseen luoda tila, jossa tuttuuden ja outouden välillä vallitseva etäisyys voisi hetkeksi avautua tarkastelulle. Käytännössä tämä merkitsee yhtä hyvin ajatusten, havainnon kuin tekojenkin piirissä risteilevää matkantekoa tilassa, ajassa sekä erilaisten näkökulmien välillä. Hyvä antropologinen tutkimus on pyrkimystä kohti hallitusti suunnattua havaintoa. Kuulemisen sijaan antropologi kuuntelee, ja näkemisen korvaa katsominen. Antropologisesta aineistosta nousevien tosiseikkojen luonne on hyvin erilainen verrattuna esimerkiksi luonnontieteelliseen faktaan. Sanotaan, että antropologi lähtee kenttätööhön *keräämään* aineistoa. Mielestäni tämä ei kuitenkaan tarkasti ottaen pidä paikkaansa, sillä antropologin maailmankuva ei pidä sisällään kentällä poimimistaan odottavia todellisuuden kappaleita. Sitä vastoin antropologi kysyy, pohtii ja piirtää mielessään kuvaa saamiensa vaikutelmien - tulkintojen perusteella. Antropologi ei kerää, poimi tai löydä siinä mielessä kuin laskelmien ja havaintojen keskeltä maailmankaikkeuden yhteistä nimittäjää etsivä luonnontieteilijä. Parhaiten antropologisen perspektiivin ontologinen erityislaatuisuus paljastuu, kun seuraa esimerkiksi "kivenheiton" lentorataa tai kulkee "poron kuseman" ja oivaltaa, millä tavoin ne eroavat aritmetiikkaan pohjautuvan länsimaalaisen kilometrijärjestelmän tavasta ilmaista välimatkaa<sup>1</sup>.

Käsillä olevan työn ihmetyksen aiheena on monisäikeinen, rajoiltaan häilyvä kulttuuri-ilmiö, jonka jälkiä voi seurata mitä erilaisimman kulttuurisen ja sosiaalisen aineksen keskelle. Inhimillisen kulttuurielämän piirissä se on yhtä yleinen kuin kulttuuriseksi universaaleiksi mielletyt ilmiöt<sup>2</sup> kuten perhe, kieli, uskonto, sukulaisuus- ja elinkeinäjärjestelmät, aggressio, huumori tai shamanismi<sup>3</sup>. Tieteellisessä tutkimuksessa leikki-ilmiön luonnetta tai olemusta, funktioita, alkuperää ja kulttuuri-suhdetta koskevat käsitykset ovat vaihdelleet suuresti, samoin ne inhimillisen yhteiselämän alueet, joissa leikin on katsottu elävän ja ilmenevän.

---

<sup>1</sup>Heidegger 2000, 139-143.

<sup>2</sup>Duthie 1975, 218; Stevens Jr. 1977, 242.

<sup>3</sup>

[http://www.google.com/search?q=\[definition "cultural universal"\]](http://www.google.com/search?q=[definition+\) (20.1.2001) Hakusulkeissa olevan hakusanan toistamalla selattavaksi ilmestyy lukuisa joukko erilaisia "Kulttuuriset universaalit" ja "Kulttuurinen universalismi" otsikoilla käytyjä keskusteluja.; vrt. Adams 1998, 179.

Käsitteellisten kiistojen seurauksena kulttuurisesta leikistä on sukeutunut varsin ongelmallinen tutkimuskohde, jonka kohdalla vahvaa, "yleisemmän leikkiteorian" varassa toimivaa tutkimusperinnettä on ollut vaikea rakentaa<sup>4</sup>. Antropologisten näkökulmien teoreettisesta omalaatuisuudesta nouseva yhteismitattomuus heijastuu kulttuuriseen leikki-ilmiöön myös sitä lähestyvien leikkikäsitteiden kautta. Antropologin todellisuus- ja kulttuurikäsitteiden näkökulmasidonnaisuus muodostaa olennaisen osan tutkielmani kysymyksenasettelua ohjaavaa teoreettista viitekehystä. Antropologisessa leikkitutkimuksessa sovelletut käsitteet ovat vain yksi osa leikin kulttuurista tutkimusta. Toisen keskeisen näkökulman muodostavat erilaisissa kulttuurisissa ja historiallisissa konteksteissa merkityksensä saavat leikki-ilmiöt. Niiden moninaisuus ja muuntautuvuus vaatii käsitteistöä joustavuutta ja dialogisuuteen pyrkivää alttiutta. Tämän vuoksi olenkin kiinnostunut erityisesti siitä, millä tavoin leikkitutkimusta ohjaavat ennako-oletukset vaikuttavat antropologiseen tulkintaan sekä siitä, onko ennako-olettamusten oletetusta historiallisuudesta mahdollista sanoa jotakin.

## **TUTKIMUSTA OHJAAVAT ENNAKKO-OLETUKSET JA TUTKIMUSKYSYMYKSEN ASETTAMINEN**

Oma kiinnostukseni leikkiä kohtaan nousee hermeneuttisen ja fenomenologisen filosofian piirissä 1900-luvun jälkimmäisellä puoliskolla vaikuttaneen Hans-Georg Gadamerin ajattelusta. Gadamer käyttää Spiel-käsitettä<sup>5</sup> tarkastellessaan ihmisen ja maailman - tarkemmin inhimillisen olemassaolon maailmallisuuden ja siihen liittyvän historiallisuuden leikin kaltaista, dialektista suhdetta. Tämän lisäksi Spiel merkitsee gadamerilaisessa hermeneutiikassa hermeneuttisen tulkintatapahduman symbolia. Edellä kuvattujen metaforisten muotojen rinnalla Gadamer soveltaa Spiel-käsitettä myös kulttuurielämän piiristä eläviin leikki-ilmiöihin:

*What is the anthropological basis of our experience of art? I should like to develop this question with the help of the concepts of play, symbol, and festival. The concept of play is of particular significance in this regard. The first thing we must make clear to ourselves is that play is so elementary a function of human life that culture is quite inconceivable without this element. Thinkers like Huizinga and Guardini, among other, have stressed for a long time that the element of play is included in man's religious and cultic practices. It's worth looking more closely at*

---

<sup>4</sup>Meier 1986, 271.

<sup>5</sup>

Saksan kielessä Spiel voi tarkoittaa sekä peliä että leikkiä. Inhimillisen leikin lisäksi sanalla voidaan viitata eläinten, elottoman luonnon ja kielen leikkiin. Spiel-termiä käytetään myös toiminnallisista kategoriosta (urheilu, tanssi, soitto, korttipeli) puhuttaessa. (Hirvensalo 1980, 1193-1194.)

*the fundamental givenness of human play and its structures in order to reveal the element of play as free impulse and not simply negatively as freedom from particular ends.*<sup>6</sup>

Spiel-käsitteen alkuperäinen sovelluskonteksti löytyy Gadamerin "Truth and Method"<sup>7</sup> teoksen ensimmäisestä estetiikkaa ja taideteoksen kokemista käsittelevästä osiosta, josta se siirtyy ensin hermeneuttisluonteisten ongelmien parissa askaroivien hengentieteiden (Geisteswissenschaften) pariin ja löytää lopulta tiensä olemassaolon perustavanlaatuisista kielellisyyttä tarkastelemaan viimeiseen päälukuun.<sup>8</sup> Leikin antropologiset muodot (festivaali, rituaali, teatteriesitys ja lasten leikki) Gadamer näkee kullekin leikille ominaisista erityispiirteistä huolimatta hyvin samankaltaisina. Antropologisesti mielenkiintoista Gadamerin kulttuurisesta leikistä esittämissä huomioissa on tavallisemmin rituaaliin liitetty "pyhä", joka löytyy monista leikki-käsitteiden alaa negatiivisesti määrittävistä dikotomioista. Pyhän tuoman vakavuuden kyllästävä rituaali ei muodosta Gadamerille leikkiä rajoittavaa vastakohtaa, vaan yhden leikin keskeisistä tapauksista. Gadamer käsittelee kulttuurista rituaalia ja leikkiä tutkimusensa yhteydessä eräänlaisena ontologisena "johtolankana", eikä syvenny soveltamaansa antropologiseen aineistoon kulttuurin tutkimuksellisessa mielessä.<sup>9</sup> Tästä huolimatta hän onnistuu asettamaan kyseenalaiseksi erään leikitutkimuksen teoreettista ja metodologista keskustelua pitkään hallinneista dikotomioista. Gadamerille leikki on, ja voi olla pyhää<sup>10</sup>.

Joidenkin kulttuurisesta leikistä käymieni keskustelujen ja lukemani perusteella havaitsin, ettei leikin ja rituaalin välillä nähty dikotomia ole ainoa kulttuurisen leikki-ilmiön luonnetta negaation kautta määrittävä tutkimuksellinen erotteluperiaate. Henkilökohtaisen näkemykseni mukaan yleisin ja miltei kokonaan annettuna otettu leikkiä koskeva lausuma kuuluu: "Leikki on lasten toimintaa", johon sisältyy lisäksi sisään rakennettuna merkitykseltään kaksinainen "vain".

---

6

Gadamer 1987, 22; Kysyessään taiteen kokemuksen antropologia perusteita Gadamer ei ilmeisestikään käytä termiä "antropologia" kulttuurintutkimuksellisessa mielessä. Tulkintani mukaan Gadamerin "antropologia" on tässä yhteydessä hyvin lähellä arkikielistä ilmaisua "inhimillinen". Leikillä Gadamer näyttää tässä yhteydessä viittaavaan kulttuuriseen leikki-ilmiöön. Ero leikin kulttuuristen muotojen ja fenomenologis-hermeneuttisessa ontologiassa esiintyvän metaforisen tason välillä on Gadamerin kirjoituksissa usein epäselvä. Ajoittain vaikuttaa jopa siltä, ettei selkeälinjaista, Gadamerin alkuperäiseen tarkoitukseen nojaavaa rajausta ole mahdollista tehdä laisinkaan.

<sup>7</sup>"Warheit und Methode" (1960).

<sup>8</sup>Gadamer 1999.

<sup>9</sup>Gadamer 1999, 102-110; Gadamer käyttää esimerkkeinä muun muassa Johan Huizingalta ja F.J.J. Buytendijckilta lainaamansa leikkiaineistoa.

<sup>10</sup>Gadamer 1999, 102.

Leikki on *vain* leikkiä verrattuna työhön ja pyhään. Tämän lisäksi se on *vain* lasten toimintaa, ei siis aikuisten, joiden ehdoilla kulttuurinen todellisuus ja arki pääsääntöisesti saavat länsimaalaisittain relevantin merkityksensä. Kulttuurista leikkiä käsittelevän tutkimuskirjallisuuden paikallistaminen muita tieteenaloja koskevan tutkimuksen joukosta oli aluksi hankalaa. Yleisluontoinen silmäys tietokantojen ja bibliografioiden sisältämään leikkitutkimukseen loi vaikutelman, jonka mukaan huomattava osa leikkiä käsittelevästä tutkimuksesta sijoittuu psykologian ja kasvatustieteiden piiriin. Edellä mainittujen tieteenalojen käsitykset leikistä olivat pääsääntöisesti ongelmakeskeisiä, eivätkä kyenneet vastaamaan mieltäni askarruttaneeseen kysymykseen leikki-ilmiön ja sitä lähestyvien käsitteiden välisestä suhteesta. Arkihavainnollani ei ole todennäköisesti syvempää tieteellistä merkitystä, mutta se oli omalta osaltaan vahvistamassa leikki-ilmiön luonnetta ja leikki-käsitettä kohtaan herännyttä uteliaisuuttani.

Leikki-käsite on näkemykseni mukaan antropologisessa tutkimuksessa sovelluksensa saava teoreettinen konstruktio. Se osallistuu kulttuurista ilmiötä ymmärtämään pyrkivään tulkintaan ohjaamalla havaintomaailman ilmiöille asetettujen kysymysten luonnetta. Antropologista oppihistoriaa vasten tarkasteltuna leikki-käsitteen eri muodot pitävät sisällään joukon leikki-ilmiön luonnetta, olemusta ja kulttuurista merkitystä koskevia oletuksia. Kulttuurista leikki-ilmiötä voidaan lähestyä kysymällä esimerkiksi *mitä* leikki on, *miksi* se on, tai *miten* se on ja samalla tulla kiinnittäneeksi huomio ilmiöön tavalla, joka on kunkin edellä mainitun kysymyksen kohdalla kantaottavuudessaan toisensa poissulkeva. Kysymykset *mitä* ja *miten* leikki on, heijastelevat tieteenhistorian aikana monia erilaisia ilmiösujuja ja nimiä saanutta kiistaa, jossa keskustellaan aistihavainnosta riippumattoman ulkomaailman tai objektiivisen todellisuuden olemassaolosta. Onko leikin olemus sanan essentialistisessä mielessä mahdollista saavuttaa metodologista hygieniää ja tieteellisen tiedon kriteerit täyttävää kaanonin noudattaen kuten *mitä*-kysymystä kannattavat tutkijat ajattelevat. *Miten*-kysymyksen puolesta puhujat pitävät asioiden tai kappaleiden itsessään olemista toissijaisena ongelmana, ja kiinnittävät huomionsa olemassaolon maailmallisuuden ja situaatiosidonnaisuuden mukanaan tuomiin tietoteoreettisiin kysymyksiin. Mitkä ovat esimerkiksi hermeneuttisen tiedon kriteerit, ja millaista tietoa tulkinnallisen tutkimusotteen soveltaminen voi synnyttää? Millainen on leikin luonne, toisin sanoen miten leikki on? Funktionalistinen *miksi*-kysymys on synnyttänyt valtavan määrän erilaisista tieteellisistä ja teoreettisista lähtökohdista ponnistavaa tutkimuskirjallisuutta, jonka yhteisenä teemana on leikin kulttuurinen, yhteisöllinen, psykologinen, yhteiskunnallinen tai biologinen toiminnallisuus. Miksi ihminen leikkii? Miksi eläin leikkii, ja voidaanko ihmisen

ja eläimen leikki rinnastaa samankaltaiseksi toiminnaksi? Miksi-kysymys kulkee kausaalista tai teleologista logiikkaa noudattavan toimintaketjun alkujuurille antaen vastauksensa funktionaaliseen kokonaisuuteen ja sen toiminnallisuuteen vedoten. Funktionalistiset vastaukset ovat myös usein tarvelähtöisiä. Ihminen leikkii sekä biologisten, psykologisten että sosiaalisten ja kulttuuristen tarpeiden alaisena.

Pohtiessani edellä esitettyjen kysymysten sijoittumista antropologiseen oppihistoriaan aloin epäillä miten, miksi, ja mitä kysymysten kykyä toimia tutkimusasetelman perustana. Ongelmanasettelustani näytti edelleen puuttuvan varsinaisen tutkimuskysymyksen hahmossa esitettävä fokus. Tutkielman rakennetta ja näkökulmaa määräävä teorettinen viitekehys - leikin tapahtumaluonteisuus ja kysymys leikitapahtuman kokemuksellisen ulottuvuuden asemasta antropologian historiassa löytyi lopulta omien ennakkokäsitysteni joukosta. Ennen leikin tapahtumaluonteisuutta korostavan tutkimuskysymykseni sekä käyttämäni tulkintakontekstin esittelemistä käyn läpi joitakin tutkimukseni ennako-olettamuksia ja tarkastelen Thomas I. Kuhnin paradigman käsitteen soveltuvuutta tulkintakontekstini perustaksi.

### **Kysymyksenasettelua ohjaavia ennako-olettamuksia ja paradigman käsite**

Kulttuurin käsite on yksi antropologisen tutkimuksen keskeisimmistä työkaluista. Antropologian historiaa tarkasteltaessa kulttuurin saamia määritelmiä näyttää olevan lukumääräisesti vähintään yhtä paljon kuin tutkijoitakin.<sup>11</sup> Antropologian oppihistoriassa määritelmät asettuvat useampaan ontologisesti yhteismitattomaan ryhmään (esimerkiksi evolutionismi, diffusionismi, funktionalismi ja symbolinen antropologia), joita Thomas I. Kuhn kutsuu tieteellisen ajattelun rakennetta koskevien tutkimustensa yhteydessä paradigmoiksi. Paradigma määrittää merkityksellisten faktojen joukon, faktan luonteen, teorian ja faktan soveliaan yhteensovituksen ja teorian artikuloinnin.<sup>12</sup> Paradigmaan läheisesti liittyvällä normaalitieteen käsitteellä Kuhn tarkoittaa tiukasti yhteen tai useampaan aikaisempaan tieteelliseen saavutukseen perustuvaa tutkimusta, jonka saavutusten tietty tiedeyhteisö katsoo jonkin aikaa olevan toimintansa jatkumisen perusta.<sup>13</sup> Normaalitieteen puitteissa työskentelevien tutkijoiden toiminta pyrkii

---

<sup>11</sup>Kroeber & Kluckhohn 1952.

<sup>12</sup>Kuhn 1994, 47.

<sup>13</sup>Kuhn 1994, 21, 23-24.



pakottamaan luonnon (tämän tutkielman osalta sosiaalisen/kulttuurisen todellisuuden) paradigman antamaan ennalta rakennettuun ja suhteellisen joustamattomaan lokeroon. Normaalitieteen tavoite ei ole paljastaa uudenlaisia ilmiötä. Itse asiassa lokeroon sopimattomia ilmiöitä ei nähdä lainkaan. Tiedemiesten tai -naisten tavoitteena ei yleensä ole myöskään uusien teorioiden keksiminen ja usein he suhtautuvat toisten keksimiin teorioihin suvaitsemattomasti. Normaalitieteellinen tutkimus keskittyy paradigman jo antamien ilmiöiden ja teorioiden selvittämiseen. Paradigman mahdollistama näkökulma on varsin rajoittunut, mutta se pakottaa tiedemiehet tutkimaan jotakin luonnon (sosiaalisen/kulttuurisen todellisuuden) osaa yksityiskohtaisesti ja syvällisesti tavalla, joka olisi muuten mahdotonta.<sup>14</sup>

Paradigman piirissä varsinaisen tieteen harjoittamisen hyväksytyt esimerkit, joihin lait, teoria, sovellukset ja instrumentointi yhdessä kuuluvat, tuottavat malleja, joista syntyy edelleen erityisen johdonmukaisia tieteellisen tutkimuksen perinteitä.<sup>15</sup> Ensimmäinen tutkielmani kantavista ennako-oletuksista liittyy suoraan Kuhnin paradigman ja normaalitieteen käsitteisiin. Ymmärrän antropologisen oppihistorian joukkona toisiaan seuraavia, historiallisesti ja maantieteellisesti päällekkäisiä paradigmoja, joiden ontologinen perusta on nähtävillä kullekin paradigmalle ominaisen kulttuuri-käsitteen, tutkimuskysymysten ja metodologian kautta. Ennako-oletukseni mukaan paradigmaattisen kulttuuri-käsitteen kautta määrittävillä teoreettisilla käytännöillä on huomattava merkitys leikin-käsitteen luonteeseen ja tutkimuskentän alaan liittyvissä kysymyksissä. Tutkielmani toinen kantava ennako-oletus koskee oppihistoriaan kohdistuvan hermeneuttisesti suuntautuneen tulkinnan näkökulmasidonnaisuutta. Hermeneuttinen lähestymistapa ei ole varsinainen metodi vaan paremminkin tulkinnallisen avoimuuden vaatimus. Objektiivisuuden sijaan se tavoittelee erilaisten näkökulmien kautta avautuvaa laajempaa kokonaiskuvaa, jossa erilaiset paradigmaattiset suuntaukset ja niiden puitteissa tehty tiede tulevat suhteutetuksi toisiinsa ja tuottamiinsa todellisuuskäsityksiin. Hermeneuttisesti ajateltuna tämä ei ole mahdollista

---

<sup>14</sup>

Kuhn 1994, 37; Kuhnin paradigma-käsitteellä on useita erimerkityksiä. Toisaalta se edustaa tiedeyhteisön jakamien ennako-olettamusten, uskomusten, arvojen ja metodologian muodostamaa kokonaisuutta, toisaalta taas yksittäisten tutkijoiden hahmossa esiintyviä esimerkin omaisia tutkimustapauksia, joista tulee paradigman mieltämän tieteen tekemisen esikuvia. Malinowskin Trobriand saaren elämää kuvaava etnografia on esimerkki funktionaalisesta paradigmasta sanan viimeksi mainitussa mielessä. Vaikka paradigma-käsitteen alkuperäiskonteksti löytyykin luonnontieteiden piiristä sitä on mielestäni mahdollista käyttää ajatte luan jäsen tävänä, heuristisena välineenä. (Lett 1987, 32; vrt. Meier 1986, 268-276, 279-282.)

<sup>15</sup>Kuhn 1994, 21, 23-24.

tieteellisten tulosten tasolla, vaan liittyy ehtoihin, joiden varassa erilaiset tutkimusperinteet toimivat. Tulkinnallisen avoimuuden ja joustavuuden ohella hermeneutiikan haasteena on oman tulkinnan ennakko-oletusten tiedostaminen ja esiin tuominen eli itsereflektio. Pidän tätä yhtenä työni kannalta tärkeimmistä, mutta samalla myös vaikeimmista tehtävistä. Tutkielman kolmas keskeinen ennakko-oletus liittyy tulkinnan yhtä aikaa peittävään ja paljastavaan luonteeseen. Tulkitsijan kohteeseensa joko tiedostaen tai tiedostamatta soveltama näkökulma nostaa tarkastelun alaisesta ilmiöstä esiin seikkoja, joiden korostaminen on mielekästä ja merkityksellistä juuri tästä näkökulmasta. Tarkastellessaan ilmiötä tiukasti omalta kannaltaan tulkitsija tulee kuitenkin samalla peittäneeksi siitä jotain. Erilaisten tutkimusnäkökulmien kohdalla herää kysymys tulkintojen keskinäisestä paremmuudesta sekä hermeneutikosta sukeutuneen metatulkitsijan kulkuriroolista. Onko hermeneutikon lupa päätyä tiettyyn ennakko-oletusten joukkoon ja pitäytyä niissä, vai sotiiko tämä hermeneutiikan periaatteita vastaan?

Tulkintaa ohjaavien ennakko-oletusten suhteen hermeneutikko (antropologi tai filosofi) ei omaa mitään erityislaatuista suhdetta todellisuuteen ja sen ilmiöihin. Olemassaolon historiallisuus, kulttuurisidonnaisuus ja äärellisyys rajaavat yhtä lailla hermeneutiikkaa harjoittavan tulkitsijan kuin kenen tahansa muunkin ymmärtämiseen pyrkivän olennon mahdollisuuksia. Kielteinen kantani lähtee siitä, että hermeneutikon kiinnostus on suuntautunut kahdelle eri taholle. Toisaalta hermeneutikko pyrkii selvittämään tutkimansa ilmiön luonnetta, toisaalta taas kiinnittämään huomiota omassa tulkinnassaan esiintyviin ennakko-oletuksiin ja niiden vaikutukseen tulkintatapahtumassa. Tulkinta on aina sidoksissa näkökulmaan, jota ei voida kiinnittää mihinkään absoluuttiseen perusteluun. Tämän vuoksi hermeneuttiselle kehälle sijoittuvan uudelleen tulkinnan ja toisin ymmärtämisen keskeyttämiselle ei löydy perusteita. Tulkinnan harkittua ankkurointia puolustava myönteinen kanta on suuntautunut kielteistä käytännöllisemmin ja soveltuu mielestäni paremmin antropologian kaltaiselle empiiriselle (aineistolähtöiselle) tieteenalalle. Ennakko-oletukset ohjaavat tulkintaa joka tapauksessa, joten huomio on parempi kiinnittää niiden selkeään artikulaatioon. Hans-Georg Gadamerin hermeneutiikassa käsitteellinen selkeys liittyy itsereflektion merkitystä korostavaan teemaan. Gadamer kutsuu tulkinnan ja käsitteiden historiasidonnaisuudesta perillä olevaa ajattelijaa “vaikutushistorialliseksi tietoisuudeksi”, jolle teorioiden ja käsitteiden sisältämät ontologiset (todellisuuden rakennetta tai luonnetta koskevat) ennakko-olettamukset muodostavat tulkintaan

aktiivisesti vaikuttavan tekijän.<sup>16</sup> Ontologisten ennakko-olettamusten ohjaaman teoreettisen viitekehyksen, metodologian ja tutkimuskentän on myös mahdollista toimia eräänlaisena matriisina, joka voidaan asettaa tarkastelun kohteeksi silloin, kun oma tulkinta halutaan asettaa omalle paikalleen tutkimushistoriaan. Käytännön tutkimuksen kannalta tämä merkitsisi uudenlaisen oppihistoriallisen suhtautumistavan syntyä. Antropologisen tieteenalan nykyisen “multiparadigmaattisuuden” mukanaan tuoma relativistisuus-ongelma ja kysymys tutkimustulosten yhteismitattomuudesta ei varmastikaan ratkea vaikutushistoriallisen tietoisuuden viljelemisen kautta. Tästä huolimatta sillä on mielestäni keskeinen rooli erilaisissa “paradigmaattisissa” kiistoissa, joissa erimielisyydet osoittautuvat usein väärinkäsityksiksi keskustelukumppanien puhuessa ontologisten perusteidensa erilaisuuden vuoksi toistensa ohi. Vaikutushistoriallisen tietoisuudessa on kysymys siitä, että tutkija kykenee periaatteessa määrittämään tulkinnastaan sekä ne seikat, joista tulkinta kertoo että ne, joista se ei kerro. Samalla vaikutushistoriallisen tietoisuuden on mahdollista soveltaa näkemyksellisyyttään myös itsensä ulkopuolelle ja nähdä tulkinnaalisesti erilaisiin ratkaisuihin päätyneiden tutkijoiden työskentelyä ohjaava mieli. Näin ajateltuna oikean tulkinnan kriteerit olisivat siis määritettävissä tutkimuksen omista ennakko-oletuksista käsin.

Tutkielmani neljäs ennakko-oletus käsittelee edellä mainittuihin tulkinnan kriteereihin liittyvää kokemuksellista ulottuvuutta ja sen asemaa antropologisen leikitutkimuksen historiassa. Leikki-ilmiön kokemuksellinen ulottuvuus muodostaa kysymyksenasetteluni ytimen osoittaen samalla, ettei tutkimuksellisten ennakko-oletusten selkeä erittely ja paikantaminen ilmiön tutkimushistoriaan yksin riitä oikean tulkinnan kriteeriksi. Itsekriittisen tutkimusasetelman lisäksi hermeneuttinen dialogi edellyttää tulkintatapahtumaan osallistuvaa, identiteetin omaavaa tutkimuskohdetta. Gadamerille tutkimuskohteen identiteetti viittaa paitsi tulkinnan kohteena olevan ilmiön olemassaoloon myös erityiseen tapaan, jolla kyseinen ilmiö on. Ilmiö pyytää tulla tulkituksi tietyllä, identiteetilleen ominaisella tavalla, jota kaikkien tutkimusasetelmien tulee

---

16

Gadamer pyrkii selvittämään vaikutushistoriaan käsitteellään (Wirkungsgeschichte) ymmärtämisen traditiosidon naisuutta. Kaikki ihmisen mielekkäiksi kokemat kysymykset ovat traditione dustaman vaikutushistorian määräämiä. Vaikutushistoria tarkoittaa paitsi yksittäistä ilmiötä koskevien tulkintojen kokonaisuutta myös kokonaisten historiallisten traditioiden vaikutusta ymmärtämiseen ja tulkintaan. Tulkitsijalta Gadamer vaatii oman alivoimaisuuden hyväksymistä traditio on nähdän. Traditioon ja oman tulkinnan ehtoihin suuntautuvan reflektion kautta saavutettava vaikutushistoriallinen tietoisuus (wirkungsgeschichtliche Bewusstsein) merkitsee Gadamerille historia- ja situaatiosidonnaisen tulkitsijan mahdollisuutta tarkastella oman tulkintansa ennakkoehtoja. (Kusch 1986, 106-107; Gadamer 1999, 341.)

kunnioittaa.<sup>17</sup> Leikitutkimuksen vaiheita antropologian oppihistoriaa vasten tarkastelevan neljännen pääluvun tarkoituksena on vastata seuraavaan kysymykseen: *Millä tavoin antropologinen leikitutkimus on suhtautunut historiansa aikana leikki-ilmiön kokemukselliseen ulottuvuuteen?* Seuraavassa tarkastelen leikin kokemuksellisuutta korostavan kysymyksen syntyvaiheita.

Tarkennan kysymystäni antropologisessa leikitutkimuksessa sovellettujen leikki-käsitteiden luonteesta koskemaan kulttuurisen leikki-ilmiön rakenteellisen ja kokemuksellisen ulottuvuuden välistä suhdetta. Leikin rakenteellisen ja kokemuksellisen ulottuvuuden erottaminen toisistaan perustuu filosofi Hans-Georg Gadamerin hermeneutiikassaan soveltamaan Spiel-metaforaan. Tämän tutkielman osalta Spiel-käsite edustaa ensisijaisesti teoreettisen käsitteellistyneen kohteena olevaa faktista leikki-ilmiötä, jossa leikin rakenteellinen ja kokemuksellinen ulottuvuus yhtyvät Spiel-metaforan kuvaamaksi aidoksi *leikitapahtumaksi*. Ymmärrän leikitapahtuman kaikkien leikki-ilmiöiden yleiseksi ontologiseksi perusrakenteeksi, johon leikki-ilmiötä lähestyviä käsitteitä on mahdollista verrata. Metaforisesti ymmärrettynä konkreettinen leikitapahtuma (kulttuurisen rakenteen ja leikkijän tulkinnan välinen kohtaaminen) näyttää muodostavan Gadamerille kulttuuria koskevan määritelmän. Samalla tavalla kuin konkreettisesti leikitapahtumassa, myös muiden kulttuuristen ilmiöiden kohdalla on kyse kulttuuriaineiden rakenteellisen, toistettavan ja nimetyn ulottuvuuden sekä äärellisen, kulttuuriaineiden keskellä kasvaneen yksilön välisestä tulkinnallisesta suhteesta. Kulttuurin rakenteellisten piirteiden rooli tulkintatapahtumassa on kaksiainen. Yhtäältä ne ovat löydettävissä tulkitsijan ajattelua suuntaavana kokemuksellisenä aineksena, joka ohjaa kulttuuristen tapahtumien keskellä tapahtuvaa tulkintaa. Toisaalta kulttuuriset rakenteet edustavat tulkinnan kohdetta toimien tulkitsevan yksilön keskustelukumppanina itse tulkintatapahtumassa. Yhteistä kaikille Spiel-käsitteen sovelluksille on niiden esteettisen kokemuksen keskeisyyttä korostava luonne. Konkreettisesti leikitapahtumassa esteettinen kokemus liittyy leikkisyyden kokemukseen - sen läsnäoloon tai puutteeseen. Esimerkiksi etnistä identiteettiä tai joulunviettoa tutkittaessa kokemuksellisuudesta voidaan puhua vain siinä tapauksessa, että kysymys suunnataan kohti informantin omia tunteita, käsityksiä, muistoja, käsitteitä ja tulkintaa aiheesta. Gadamerin Spiel-käsitteen perusteella konkreettisen leikitapahtuman aitouden kriteeriksi asettuu näin ollen kokemus ja sen leikkisyys.

---

<sup>17</sup>Gadamer 1987, 26.

Olen hahmotellut tutkielman perustana toimivan kysymyksen kulttuurisen leikki-ilmion kautta tematisoituun muotoon: “*Millä tavoin antropologinen leikkitutkimus on suhtautunut historiansa aikana leikki-ilmion kokemukselliseen ulottuvuuteen?*” Lisäksi olen käynyt läpi kysymyksen taustalla vaikuttavaa gadamerilaista näkemystä kulttuurisen leikin kokemuksellisuutta korostavasta tapahtumaluonteesta. Spiel-metaforan kulttuuriin kohdistuvaa vertauskuvallisuutta ja kysymykseni laajempaa merkityksellisyyttä selventääkseni esitän kulttuurista leikkiä koskevan tutkimuskysymykseni ilman tematisointia: “*Millä tavoin antropologinen tutkimus on suhtautunut historiansa aikana kulttuuri-ilmioiden kokemukselliseen ulottuvuuteen?*”

Antropologisessa käsitteistössä kokemuksellisuuden ja sen vastakohtaksi mieltämäni tutkimuksellisen käsitteellisyuden välistä suhdetta kuvaa Kenneth Piken vuonna 1954 lanseeraama käsitepari emic- ja etic-tason tutkimus<sup>18</sup>. Spiel-käsitteen sovellusalueen monitasoisuudesta nousevien epäselvyyksien välttämiseksi pyrin määrittämään soveltamani abstraktio-tason aina, kun se poikkeaa kulttuuriseen kontekstiin sijoittuvasta faktisesta leikitapahtumasta. Käytän leikitapahtuman rakenteellisista ulottuvuuksista puhuttaessa termiä leikki. Leikitapahtuman kokemukselliseen tasoon viittaa käsitteellä leikkisyys. Kaavio 1 kuvaa leikin rakenteellisen ja kokemuksellisen aineksen yhtymistä aidoksi leikitapahtumaksi. Kaaviossa on nähtävillä myös muut leikin ja leikkisyyden muodostamat yhdistelmät. “Leikitapahtuma” on yhtä aikaa paitsi metateoreettinen antropologian historiassa sovellettuja leikkikäsitteitä tarkasteleva työkalu myös fenomenologis-hermeneuttista todellisuuskäsitystä kuvaava metafora. Tämän työn osalta se toimii tutkimuskysymyksessä sovellettuna näkökulmana tai erityisenä jäsenystapana, jonka kautta antropologisen leikkitutkimuksen historiaa pyritään lähestymään.

Tutkielmani ensimmäinen alakysymys pyrkii tulkitsemaan pääkysymyksen (leikin kokemuksellisen ulottuvuuden tutkimuksellinen asema) avaamaa kuvaa, ja kysyy: “*Miksi antropologinen leikkitutkimus on suhtautunut leikki-ilmion kokemukselliseen ulottuvuuteen historiansa aikana sillä tavoin, kun se on siihen suhtautunut?* Ja edelleen: “*Millaisia seurauksia leikin kokemuksellisen ulottuvuuden painottamisella tai huomiotta jättämisellä on ollut leikki-ilmioita koskevien näkemysten suhteen?* Alakysymykset liittyvät pääsääntöisesti antropologian ulkopuolella vaikuttaviin ideologisiin virtauksiin, kuten kulttuurielämän sakraalin ja profaanin kentän eriytymiseen, protestanttiseen työetiikkaan ja länsimaalaisen yhteiskunnan

---

<sup>18</sup>Winthrop 1991, 92.

sivilisoitumisprosessiin. Käsittelen niitä leikki-käsitteen alaa rajaavien arvolutautuneiden dikotomioiden yhteydessä eräänlaisina ideologisina heijastuksina. En ota varsinaisesti kantaa niiden kiistanalaiseen luonteeseen tai alkuperään, vaan tutkin niitä eräänlaisina ennakkoolettamusten tutkimusmetaforisina kristallisoitumina. Sovellan dikotomioita myös leikin kokemuksellisuutta ulottuvuutta tarkastelevassa neljännessä pääluvussa. Edellä esittämäni tutkimuskysymyksen esille nostama kokemuksellisuus viittaa antropologian oppihistorian sisällä tapahtuneisiin painotuksiin. Ulkoisten ja sisäisten tekijöiden vaikutusta antropologiseen teorian- ja käsitteen muodostuksessa on käytännössä mahdotonta erottaa toisistaan. Olennaista tekemässäni jaossa onkin se, että vaikka paradigmojen ennakkokäsityksiä voitaisiin ontologisesti käsitellä erillään historiallisuuden ja ideologioiden ulottumattomissa, on käsittelyn kuluessa ilmi tulleiden seikkojen ymmärtämiseksi kuitenkin lopulta palattava historiallisten aikakausien ja ideologisten virtausten muodostamaan tulkintakontekstiin. Puhtaasti ontologinen lähestymistapa kykenee toisin sanoen esittämään ja vastaamaan vain pääkysymykseen. Kyetäkseen ottamaan kantaa ensimmäiseen ja toiseen alakysymykseen ontologinen tulkinta tarvitsee tuekseen lisäkysymysten mukanaan tuoman historiallisen perspektiivin.

**ANTROPOLOGIAN JA FENOMENOLOGISEN  
HERMENEUTIIKAN YHTEISIÄ ONGELMA-ALUEITA  
- ERITYISTIETEIDEN JA FILOSOFIAN VÄLISESTÄ SUHTEESTA**

Leikki-ilmiön luonnetta tai olemusta ei ole mahdollista selvittää pelkästään teoreettisella tasolla liikkuvan spekulatiivisuuden avulla. Toisaalta ei ole myöskään niin, että olisi mitään havainto- ja kokemusmaailman yläpuolella liikkuvaa teoretisointia. Se mitä leikki-käsitteeseen kohdistuvan analyysin kautta voidaan saavuttaa liittyy epäselvyyksien ja ristiriitaisuuksien paljastamiseen ja analysointiin pyrkivän tulkinnallisen tahdikkuuden<sup>19</sup> käsitteeseen. Gadamerilainen Takt on paitsi moraalinen ja esteettinen myös hermeneuttisen tulkinnan kannalta keskeinen

---

19

Tahdikkuus (Takt) on eräs Hans-Georg Gadamerin hermeneutiikan keskeisistä käsitteistä. Se viittaa esteettisen ja historiallisen aistin rakentamiseen traditioiden ja esimerkiksi tulkittavan tekstin vaikutushistoriaan ja aikaisempiin tulkintoihin perehtymällä. Tahdikkuus ja tapakulttuurin etiketti eivät tarkoita varsinaisesti samaa, mutta ne jakavat keskenään jotakin olennaista. Ihmistieteiden käytäntönä tahdikkuus on yhtä aikaa olemisen ja tietämisen tapaa. Esteettisenä ja historiallisena tietoisuutena se kykenee hyvän maun mukaisesti arvostelmiin sekä tulkinnalliseen avoimuuteen ja joustavuuteen. Gadamer kutsuu tahdikkuutta ihmisen universaaliksi aistiksi, ja tarkastelee sen kultivaatiota ja ongelmia Bildung-käsitteensä yhteydessä. (Koski 1995, 81; Gadamer 1999, 16-17.)

menettelytapa<sup>20</sup>, joka korostaa erilaisten näkökantojen erityislaatuisuutta ja yhteismitattomuutta. Tahdikkuutta soveltavan tulkitsijan ensisijainen tavoite ei ole löytää perusteita kriittisten argumenttiensa tai retoriikkansa läpilyömiseksi, vaan pyrkiä entistä kattavampaan yleiskäsitykseen. Kriitikon ja tahdikkaan tulkitsijan välillä vallitsee toisin sanoen analyysin sovellusta koskeva asenne-ero. Leikki-käsitteen analyysiin sovellettuna tahdikkuus merkitsee leikkikäsitteen historiallisen sidonnaisuuden tarkastelemista ilman käsitteiden välillä tehtävää arvottamista.

Antropologiassa empiirinen tutkimus ja ei-empiirinen tieteenfilosofia kulkevat käsi kädessä, eikä niiden jyrkkä erottaminen toisistaan ole tarkoituksenmukaista. Tieteenfilosofia rakentaa empiirisen tieteen perusteita kysyvän analyysin kautta kokonaisvaltaista kuvaa tieteellisten käytäntöjen luonteesta. Käytännön tutkimuksen perusteiden pohtimisella on ratkaiseva vaikutus tutkimuskenttää, metodologiaa ja tuotetun tiedon luonnetta koskeviin käsityksiin. Tieteenfilosofisen tutkimuksen voidaan ajatella vaikuttavan myönteisesti tutkijan ja tiedeyhteisön epistemologiseen ja metodologiseen tietoisuuteen. Tiede tarvitsee jatkuvasti oman ajattelunsa komponenttien erittelyä ja problematisointia.<sup>21</sup>

Hermeneuttinen lähestymistapa tarjoaa joustavan näkökulman erilaisten antropologisten paradigmojen "purkamista" silmällä pitäen. Todellisuuden konstruktivisuutta ja merkitysten kontekstisidonnaisuutta korostavana lähestymistapana se on kiinnostunut antropologisten teorioiden perusteista sekä merkityksellisiksi koettujen kysymysten pohjana toimivista teoreettisista ja paradigmaattisista ennakko-oletuksista. Hermeneutiikalla ja antropologialla on monia yhteisiä tietoteoreettisia ongelmia, joiden edessä niiden välillä käytävä tieteenfilosofinen keskustelu voi osoittautua paitsi tieteenfilosofian myös tieteen tekemisen kannalta hedelmälliseksi. Hermeneuttisen ja antropologisen tulkinnan kriteerejä koskevat kysymykset sekä paradigmaattisten ja kulttuurisidomaisten totuuksien relativistisuus ovat havainnollisia esimerkkejä hermeneutiikan ja antropologian jakaman kiinnostuksen luonteesta. Antropologisen leikkitutkimuksen fenomenologis-hermeneuttinen<sup>22</sup> tarkastelu edustaa inhimillisen totuuden

---

<sup>20</sup>Gadamer 1999, 35.

<sup>21</sup>Koski 1995, 162-164.

<sup>22</sup>

Tarkoitan fenomenologisella hermeneutiikalla ajatteluun suuntausta, joka on kiinnostunut paitsi tulkitsijan ja tulkinnan kohteen välisestä dialogisesta suhteesta myös itse tulkintaa koskevasta inhimillisen olemassaolon historiallisuuteen palautuvista ehdoista. Historiallisuuden lisäksi fenomenologinen hermeneutiikka korostaa tulkinnan kokemuksellista

historiallisuutta ja näkökulmasidonnaisuutta korostavaa lähestymistapaa, jossa antropologinen leikki-käsite paljastuu antropologisen tieteenhistorian keskellä eläväksi konstruktiviseksi työkaluksi.

Vallitsevan kulttuurikäsitteen vaikutus leikki-käsitteen ilmiösuun ja leikin tunnustettuun asemaan kussakin kulttuurissa on selkeä. Samoin historiallisen ajankohdan yhteys niihin piirteisiin, joita leikitutkimuksessa on pidetty tärkeinä. Tutkielman huomion kohteena ovat kulttuurista leikkiä koskevien tutkimusmenetelmien ja tutkimuskentän määritykset, määritysten vaihtelevuus sekä olosuhteet, joissa erilaiset näkökannat elävät. Käsitän erilaisten teoreettisten lähestymistapojen näkemykset leikistä ennen kaikkea tulkinnassa esiintyvänä toisinymmärtämisen<sup>23</sup> tapauksina. Tiedon ja todellisuuden välillä vallitseva relativistisuus muodostaa ylitsepääsemättömän ongelman kuitenkin vain kuvauksen ja todellisuuden välistä täydellistä korrespondenssia tavoittelevalle “realistiselle maalarille”.

#### *Realistinen maalari*

*Jäljennän luontoa! - Vaan luonnon arvoitusta  
ei kuva liene kuunaan ratkaissut?  
On ääretön myös siru, siitä irronnut! -  
Näin mietittyään maalaa viisas oppinut  
sen minkä osaa, mihin tuntee kiinnostusta!*<sup>24</sup>

Filosofian piirissä fenomenologia, hermeneutiikka sekä osa kriittisestä koulukunnasta ponnistavat ontologisilta käsityksiltään “antipositivistisesta” inhimillisen kulttuurielämän tulkinnallisuutta korostavasta perinteestä. Filosofin ja antropologin työ on verrattavissa esimerkiksi runon, vitsein tai jonkin muun sanataideteoksen kanssa uurastavan kielenkääntäjän työhön. Miten kuljettaa merkitys tästä maailmasta toiseen; yhdestä ajatusjärjestelmästä tai perinteestä kolmanteen; kulttuureja toisistaan erottavien merkitysmaailmojen välillä. Filosofian

---

ulottuvuutta sekä tulkinnallisuuden kautta saavutettavan tiedon kokemuseräisyyttä. Georgia Warnken mukaan Husserlin elämämaailman (Lebenswelt) käsite edustaa modernin ja fenomenologisen hermeneutiikan toisistaan erottavaa vedenjakajaa. Fenomenologisen filosofian ulkopuolelle jääviä ajattelijoita ovat esimerkiksi J. G. Herder, F. D. Schleiermacher ja W. Dilthey. Niin sanotun ontologisen tai fenomenologisen käänteisen jälkeisen, kokemukseen ja tulkinnallisuuteen perustuvan hermeneutiikan edustajia ovat muun muassa E. Husserl, M. Heidegger ja H.-G. Gadamer. Fenomenologian ja fenomenologisen hermeneutiikan yhteisiä lähtökohtia ovat muun muassa inhimillisen olemassaolon maailmallisuudesta ja kielellisyydestä, tiedon ja havainnon välisestä riippuvaisuussuhteesta sekä havainnon sitaattisidonnaisuudesta ja ensisijaisuudesta arkipäivän kielen nähtävien. (Warnke 1987, 34-35; Kusch 1986, 15; Heelan 1991, 218-219.)

<sup>23</sup>Gadamer 1999, 297.

<sup>24</sup>Nietzsche 1997, 25 [55].



ja antropologian jakama perusongelma on luonteeltaan hermeneuttinen. Molemmat tieteenalat haluavat ymmärtää ihmistä historiallisena ja sosiaalisena olentona kulttuurisessa olemassaolossaan, mutta voidakseen onnistua tässä tutkijat joutuvat laittamaan itsensä likoon. Sekä filosofi että antropologi toimivat kulttuurien ja erilaisten näkökantojen muodostamien todellisuuksien välisenä "väliaineena", jonka kautta merkitys on mahdollista siirtää outouden tuolta puolen tutkijan edustaman kulttuurin tai tutkimusperinteen kielelle. Miellän poikkitieteellisyyden yritykseksi hyödyntää kahden tieteenalan yhteisiä katsontakantoja ja voimavaroja, mutta myös pyrkimykseksi tukeutua kummankin tieteenalan pitkälle vietyihin ajatuksiin siellä missä toisen edellytykset jonkin asian eteenpäin ajattelemiseksi eivät riitä. Tärkein poikkitieteelliseen työskentelyyn liittyvä seikka koskee kuitenkin itse tutkimuskohdetta, tässä tapauksessa leikkiä, jonka suhteesta sitä tarkasteleviin tieteenaloihin Roland Barthes toteaa seuraavaa:

*Interdisciplinary work, so much discussed these days, is not about confronting already constituted disciplines (none of which, in fact, is willing to let itself go). To do something interdisciplinary it's not enough to choose a "subject" (a theme) and gather around it two or three sciences. Interdisciplinarity consists in creating a new object that belongs to no one.<sup>25</sup>*

Hermeneuttisen fenomenologian ja antropologian yhteiset kosketuspinnat eivät löydy antropologisen tieteenalan metodologisista käytännöistä, vaan niistä kulttuurista tulkintaa ohjaavista ennako-olettamuksista, joiden myötä tutkimuksen kohteena oleva ilmiö ja sitä lähestyvät metodologiset ratkaisut määräytyvät. Hans-Georg Gadamer luonnehtii teoksensa "Truth and Method" tieteenhistoriallista ja -analyttistä tehtävää reflektiiviseksi:<sup>26</sup>

*--- it is apparent that a "fore-understanding" guides their [social sciences] inquiry. They are concerned with a highly developed social systems which accepts the validity of norms that cannot be scientifically demonstrated but that have developed historically. They present not only the object but also the sphere of empirical rationality within which methodical work takes place. For the most part research gets its topics of inquiry from disturbances in the existing social system or through ideological critique, which opposes existing structures of domination. --- The narrowing of perspective that results from concentrating on method is almost imperceptible to the scientist. He is always already oriented toward the methodological correctness of his procedure - but also, conversely, away from reflection.<sup>27</sup>*

Gadamerille fenomenologisen hermeneutiikan ja erityistieteiden välisessä keskustelussa on kysymys siitä millainen merkitys hermeneuttisella reflektiolla on erityistieteiden

---

<sup>25</sup>ks. Clifford 1986, 1.

<sup>26</sup>Gadamer 1999, 552.

<sup>27</sup>Gadamer 1999, 553.

metodologialle, ja toisaalta siitä miten kriittinen ajattelu on ylipäättään mahdollista tilanteessa, jossa ymmärtämisen ehdot ovat inhimillisen olemassaolon historiallisuuden nojalla tradition ohjaamia.<sup>28</sup>

*The subject of my reflection is the procedure of the sciences themselves and the restrictions of objectivity that is to be discerned (and not at all commended) in them. It seems to me that nothing less than scientific integrity, to which the philosopher must be accountable demands that we acknowledge the productive meaning of such restrictions - in the form of productive prejudices, for example.*<sup>29</sup>

Mikäli antropologia ja etnologia ymmärretään laajassa mielessä tulkinnallisiksi ihmis- tai sosiaalitieteiksi, joiden tekeminen perustuu ainakin jossain määrin paitsi tutkimuskohteena olevan inhimillisen todellisuuden historiallisuuteen myös itse tieteen tekemisen ajallisesti sitoutuneeseen luonteeseen voidaan Hans-Georg Gadamerin ja Martin Heideggerin katsoa olevan jotakuinkin samaa mieltä erityistieteiden ja fenomenologisesti suuntautuneen hermeneutiikan välisestä alustavasta “työnjaosta”:

*Kuten jokainen tiede, myös historiatiede on täälläolon olemistapana kulloinkin faktisesti “riippuvainen” “vallitsevasta maailmankatsomuksesta”. Tämä tosiasia ei kaipaa enempää selvitystä. Sen sijaan meidän on kysyttävä tieteiden alkuperän ontologista mahdollisuutta täälläolon (Dasein) olemismuodosta. Tämä alkuperä ei ole vielä kovinkaan läpinäkyvä. --- koska historiatiede on tiedettä täälläolon historiasta, sen on “edellytettävä” oleva, joka tieteen mahdollisena “objektina” on alkuperäisesti historiallinen. Historian ei kuitenkaan ole oltava vain, jotta historiatieteen kohde tulisi lähestyttäväksi, eikä historiatieteeseen perustuva tieto ole täälläolon tapahtuvana suhtautumisen a vain historiallista. Pikemminkin historiatieteellinen historian avaaminen on itsessään juurtunut täälläolon historiallisuuteen ontologisen rakenteensa mukaisesti riippumatta siitä, onko kyseinen avaaminen faktisesti toteutettu vai ei.*

Antropologian ja fenomenologisen hermeneutiikan yhteisen ongelmakentän keskeiset teemat sijaitsevat Heideggerin kuvaamaan inhimillisen todellisuus-suhteen laadun kuvaamisessa ja kultivoinnissa. Hans-Georg Gadamer puhuu samasta asiasta määritellään omaa asemaansa yhtäältä filosofiaan ja toisaalta erityistieteisiin nähden:

*To situate my work within the philosophy of this century, it must be kept in mind that I have endeavored to mediate between philosophy and the sciences; and I have especially tried to extend the radical questioning of Martin Heidegger (to whom I am indebted for the decisive matters) over the broad expanse of scientific experience --- That, of course, necessitated transcending the restricted horizon of scientific theory and its methodology. -- In a time when science penetrates further and further into social practice, science can fulfill its social function only when it acknowledges its own limits and the conditions placed on its freedom to maneuver. --- the tension between truth and method has an inescapable currency.*<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup>Gadamer 1999, 555.

<sup>29</sup>Gadamer 1999, 556.

<sup>30</sup>Gadamer 1999, 552.

Tutkielmani tarkoituksena on korostaa aineistolähtöiseksi ja tulkinnalliseksi tieteenalaksi itsensä mieltävän kulttuuriantropologian teoreettisia ulottuvuuksia, ja painottaa kulttuurintutkimuksen käsitteistön monitahoisuutta ja historiallisuutta<sup>31</sup>. Kysymyksenasettelun keskittyminen teoreettisen ja käsitteellisen aineksen taustalla vaikuttaviin ennakkoolettamuksiin heijastaa pyrkimystäni löytää filosofisesti suuntautunutta fenomenologista hermeneutiikkaa sekä antropologisissa tulkintakäytännöissä elävää hermeneutiikkaa yhdistäviä rajapintoja.

## TUTKIMUSAINEISTO JA LÄHDEKRITIIKKI

Leikki-käsitteen määrittelemisen antropologista tai muuta tieteellistä tutkimusta silmällä pitäen on monistakin seikoista johtuen vaikeaa. Tämän vuoksi Johan Huizingan ja Roger Calloisin kaltaisiin leikki-ilmiötä ja -käsitettä pohdiskelleisiin klassikoihin on turvauduttu ehkäpä liiaksikin<sup>32</sup>. Käsitteellisten ratkaisujen vaikutus antropologian kaltaisen empiirisen tieteenalan tutkimuksen kautta avautuvaan kuvaan kulttuurisen leikki-ilmiön luonteesta on huomattava. Tutkijan esittämät kysymykset ovat antropologian keskeisintä työvälineistöä. Ennakkoolettamusten<sup>33</sup> kyllästämä kysymys määrää tulkinnan kohteena olevien seikkojen luonnetta, vaikuttaa ennakkoolettamusten tiedostamiseen ja keskustelee aineistosta nostamiensa havaintojen kanssa. Antropologinen aineisto luodaan tutkijan ja tutkimuskohteen välisessä dialogisessa kanssakäymisessä<sup>34</sup>, ja sen muotoutuminen jatkuu edelleen tutkimuksen myöhemmissä vaiheissa. Tämän vuoksi antropologista aineistoa ei mielestäni ole ennen tutkijaa. Havainto ei odota löydetyksi tulemista puhtaana olemuksellisena tosiasiana, jonka kohdalla voitaisiin käyttää sanaa sellaisenaan tai itsessään. Havainto on vastaus tutkijan asettamaan kysymykseen, jossa kysymys ja havaintomaailma kohtaavat tulkintatapahtumalle ominaisen dialogisuuden vallitessa<sup>35</sup>. Laajempaa oppihistoriallista kontekstia vasten tarkasteltuna

---

<sup>31</sup>McGee - Wams 1996, iii.

<sup>32</sup>Meier 1986, 271-272.

<sup>33</sup>

Tutkittavan ilmiön luonne, alkuperä, merkitys, tutkijan todellisuus käsitys sekä kysymykset, joilla tämä lähestyy kolmea ensin mainitua seikkaa. Käytän termin ennakkooletus rinnalla myös synonyymiksi mieltämiäni ilmaisuja ennakkoolettamus ja ennakkokäsitys,

<sup>34</sup>Crapanzano 1986, 51.

<sup>35</sup>Gadamer 1999, 369-370.

leikkikäsite tarjoaa mahdollisuuden paitsi leikki-ilmion ja käsitteiden myös leikkikäsitteiden keskinäisten suhteiden ymmärtämiseksi. En kuitenkaan tarkoita kriittisyydellä torjuvaa tai negatiivisessa mielessä arvostelevaa, vaan paremminkin valppautta ja uteliaisuutta korostavaa asennoitumista.

Klassikon aseman saavuttaneiden teorioiden ja ajattelijoiden soveltaminen nykytutkimukseen on monella tapaa hedelmällistä. Innostavuudestaan huolimatta ne voivat olla samalla myös hyvin autoritäärisiä hahmoja, joiden kanssa on vaikea olla eri mieltä. Antropologisen tutkimuksen puitteissa klassikon sijaan ylin tutkimusta ohjaava taho on empiirinen aineisto (informantti, haastattelut, havainnot, kenttätyöpäiväkirja ja muu antropologisessa tutkimuksessa keskeinen aines sekä tutkijan edustamat tulkinnalliset painotukset). Aineisto määrää kunkin teorian soveltuvuuden ja menestyksen edustamansa ilmiön tulkitsijana. Käytän tutkimukseni pohjana monia antropologian ja antropologisen leikki tutkimuksen klassikkoja. Olen menetellyt valinnoissani siten, että tulkintakontekstina hyödyntämäni antropologiset paradigmat tulisivat mahdollisimman monipuolisesti edustetuiksi.

Ensimmäiset käsittelemistäni klassikoista on kirjoitettu 1800-luvun viimeisten vuosikymmenten aikana viimeisimpien edustaessa viime vuosituhannen lopun tutkimuskirjallisuutta. Pääkappaleiden alaotsikoissa mainitsemieni nimien lisäksi jokainen antropologisen tutkimusparadigman mukaan syntyvä tulkintakonteksti pitää sisällään joukon muita tutkijoita. Käytän heitä esimerkinomaisina tapauksina siellä, missä heidän kannattamansa teoreettiset tai käsitteelliset ratkaisut selventävät tai havainnollistavat esitystäni. Antropologisen leikkitutkimuksen klassikoina pidettyjen tutkijoiden tekstit toimivat työni varsinaisena tutkimusaineistona, jota kommentoidessani käytän hyväkseni klassikoiden ympärillä käytyä leikkikäsitettä sivuavia keskusteluja. Kommentointini tukena toimivat tekstit on kirjoitettu pääsääntöisesti 1900-luvun jälkimmäisellä puoliskolla. Teoreettisilta viitekehysiltään ne ovat vaihtelevia ja heijastavat niitä tutkimussuuntauksia, jotka ovat olleet kirjoitushetkellä tavalla tai toisella ajankohtaisia. Koska tutkimuskysymykseni koskee erityisesti leikkitapahtuman kokemuksellista ulottuvuutta, olen pyrkinyt huomioimaan sen myös kommenttejani tukevassa kirjallisuudessa. Monet klassikoiden ontologisia ja epistemologisia ennako-oletuksia tarkastelevista huomautuksista eivät koske suoraan leikkitapahtuman kokemuksellista ulottuvuutta, vaan esimerkiksi kulttuuristen rakenteiden hallitsevaa asemaa antropologisessa tutkimuksessa. Kommenttikirjallisuus käsittelee myös monia muita leikkikäsitteeseen

vaikuttaneita seikkoja, jotka olen ottanut mukaan siinä tapauksessa, että ne sivuavat tai laajentavat näkemyksiäni leikkikäsitteen luonteesta.

Varsinaisen aineistolähtöisen pohdinnan lisäksi olen pyrkinyt käsittelemään joitakin esitykseni kannalta keskeisiä tieteenfilosofisia kysymyksiä. Valtaosa käsittelemistäni teemoista lukeutuu Hans-Georg Gadamerin edustaman fenomenologis-hermeneuttisen filosofian ajatteluperinteeseen. Erityisen vahvasti Gadamerin ajattelu on läsnä tutkielman ensimmäisessä ja viimeisessä pääluvussa. Gadamer-tulkintojeni vaikutus on havaittavissa paitsi tutkielman perustaksi rakentamastani tutkimuskysymyksestä myös tavasta, jolla suhtaudun ilmiömaailmaa lähestyviin käsitteisiin ja erilaisten teorioiden rinnakkaiseen olemassaoloon. Kirjoitusteknisesti olen turvautunut fenomenologis-hermeneuttisen aineksen kohdalla alaviitteiden tarjoamaan esitystilaan. Käsitteitä koskevien luonnehdintojen lisäksi alahuomautukset pitävät sisällään erilaisia tarkennuksia sekä viittauksia joihinkin hermeneutiikan historiassa käytyihin keskusteluihin. Ratkaisun taustalla vaikuttaa pyrkimys antropologialle ja filosofialle yhteisten kosketuspintojen löytämiseksi. En ole asettanut hyödyntämiäni tekstityylejä mihinkään erityiseen hierarkiaan, joten työn seuraamisen kannalta tärkeitä seikkoja voi löytää yhtä hyvin varsinaisesta tekstistä kuin alaviitteistäkin.

Suurimman ongelman soveltamalleni metateoreettiselle tutkimusasetelmalle muodostavat kulttuuri- ja aatehistorialliset esimerkit, joita löytyy erityisesti leikkikäsitteen yhteydessä esiintyviä arvolutautuneita dikotomioita käsittelevästä kolmannesta pääluvusta. Kategoriatyypisesti järjestyviä vastinpareja tarkastellessani liikun hyvin lähellä tasoa, jolla esittämäni huomiot eivät liity pelkästään käsitteelliseen ainekseen, vaan ottavat kantaa myös leikin kulttuuriseen olemassaoloon. Tilanne johtuu käsitykseni mukaan siitä dikotomioita purkaessani, olen joutunut turvautumaan joidenkin kyseisiä vastinpareja kritisoineiden antropologien tutkimukselliseen ja käsitteelliseen ainekseen. Tämän seurauksena kritiikkini perusteisiin on sekoittunut ainesta, jota ei voi palauttaa suoraan fenomenologis-hermeneuttiseen ontologiaan, vaan tukenani toimineiden antropologien kulttuuri- ja leikkikäsitteeseen. Olen toisin sanoen joutunut astumaan puhtaasti käsitteelliseltä tasolta tarkastelemieni tutkimusten ”keskelle” ja ottamaan näin kantaa niiden paikkaansa pitävyyteen. Olen pyrkinyt kohentamaan paradigmaattista riippumattomuutta koskevaa uskottavuuttani sisällyttämällä historiallisiin katsauksiin tutkijan soveltaman näkökulman. Joissain tapauksissa mukana on myös tutkijan edustamaa tutkimusotetta vastaan esitettyjä kriittisiä puheenvuoroja. Monet hyödyntämistäni

kommenttaareista ovat tavalla tai toisella tekemisissä monitieteellistä leikkitutkimusta harjoittavan The Association for the Anthropological Study of Play -järjestön kanssa. Julkaisusarjan saatavuuden asettamien rajoitusten puitteissa keskityn tutkimaan vuonna 1974 perustetun TAASP:n keskuudessa esiintyneitä näkemyksiä järjestön kymmenen ensimmäisen toimintavuoden ajalta. Uudemman leikkikäsitettä lähestyvän kirjallisuuden joukosta löytyy kuitenkin useita TAASP:n jäseniä, joten mukana on myös monia aivan viime vuosina julkaistuja pohdintoja.

TAASP on pohjoisamerikkalainen yhdistys, jonka päämääränä on tukea leikkiin kohdistuvaa monitieteellistä tutkimusta. Ajatus yhdistyksen muodostamisesta alkoi vahvistua 1970-luvun alussa, jolloin leikki alkoi saavuttaa antropologien keskuudessa laajempaa huomiota. Lontoossa vuonna 1974 järjestetty Anthropology of Play Reprint Society tapaaminen toimi sysäyksenä The Association for the Anthropological Study of Play -järjestön syntymiselle, ja sitä pidetään TAASP:n perustavana kokouksena.<sup>36</sup> Mukana TAASP:n perustamisessa olivat myös The Faculty of Human Kinetic, University of Windsor, The North American Society of Sport History sekä useat muut ilmoituslehtiensä kautta TAASP:n huomioineet ammattimaiset yhdistykset. Ensimmäisen kokouksen ilmapiiri oli jännittänyt. Ristiriitaisuuksista ja erimielisyksistä huolimatta leikkiä koskettavaa keskustelua käytiin ensimmäistä kertaa leikkitutkimuksen historian aikana joukossa, josta löytyi niin sosiologeja, kasvattajia, psykologeja kuin antropologeja.<sup>37</sup> Vuonna 1987 järjestön nimi The Association for the Anthropological Study of Play muutettiin lyhyempään muotoon TASP - The Association for the Study of Play. Nimen muutos koettiin tärkeäksi paitsi TAASP:n tunnettavuuden ja kehittymisen myös kannattajakunnan laajentamisen kannalta. Nimenvaihdoksesta keskusteltiin ilmeisesti jo 1970-luvun lopulla, jolloin sitä perusteltiin nimenomaan toiminnan laaja-alaisuuteen vedoten<sup>38</sup>. Yhdistyksen jäsenkunta on toimintansa aikana laajentunut ja monipuolistunut niin, että sosiologien, antropologien ja psykologien lisäksi leikkiä tarkasteltiin nyt myös historioitsijoiden, folkloristien, vapaa-ajan, tanssin, taiteen ja kommunikation asiantuntijoiden, filosofien, kinesiologien, musikologien ja kulttuurin tutkijoiden näkökulmasta<sup>39</sup>. Yhdistyksen jäsenten

---

<sup>36</sup><http://www.csuchico.edu/phed/tasp/history.htm> (8.1.2001); Salter 1977a, 7-9.

<sup>37</sup>Salter 1977a, 9.

<sup>38</sup>Salter 1977b, 253.

<sup>39</sup><http://www.csuchico.edu/phed/tasp.htm> (8.1.2001).

edustamien tieteenalojen moninaisuuden valossa adjektiivin “anthropological” kustannuksella tapahtuneen nimivaihdoksen voidaan katsoa heijastaneen yhdistyksen yleisessä linjassa tapahtuneita muutoksia. Yhdistys on edelleen yksi amerikkalaisen antropologian piirissä harjoitetun leikkitutkimuksen keskeisimmistä keskusteluareenoista. TASP on perustamisestaan lähtien julkaissut vuosittain ilmestyvää artikkelisarjaa, jossa leikkiä tarkastellaan löyhästi kullekin vuodelle valittua, kokoelman otsikosta ilmenevän teeman puitteissa. Vuonna 1988 kokoelma korvasi vuotuisten kokousten yhteydessä käydyt keskustelut kokonaan.<sup>40</sup> Kokoelman ohella TASP on toimittanut perustamisestaan lähtien useita leikkitutkimusta käsitteleviä julkaisuja kuten Newsletter<sup>41</sup> Play & Culture, Journal of Play Theory & Research sekä vuodesta 1998 lähtien ilmestynyttä julkaisua Play & Culture Studies.<sup>42</sup>

### **Suomalaisen leikkitutkimuksen vaiheita**

Suomalaisen kulttuurin- ja perinnetutkimuksen historiassa leikkitutkimusta on harjoitettu muiden kulttuuri-ilmiöiden saamaan huomioon verrattuna melko vähän. Folkloristien mielenkiinto on suuntautunut erityisesti leikkien ja tanssien rajamaille sijoittuvien laululeikkien alueelle, josta se on siirtynyt nykyisin paljon huomiota saavuttaneen lastenkulttuurin sekä lasten leikkiperinteen piiriin. Etnologialle luonteenomaista tutkimuskenttää ovat olleet perinteiset pelit, voimainkoetukset, kansanomaiset urheilu ja yleinen vuodenkiertoon liittyvä ilonpito.<sup>43</sup> 1800- ja 1900-lukujen vaihteessa varsinaista lastenkulttuuria Suomessa ei ainakaan nykypäivän merkityksessä juuri ollut, joten leikkiperinteen tutkimus keskittyi pääasiassa nuorten ja aikuisten elämään<sup>44</sup>. Suomalaista ja suomenruotsalaista kansanleikkien ja kansantanssien bibliografian, Bibliographia Studiorum Uralicorum<sup>45</sup> kautta avautuvan kuvan mukaan leikkitutkimuksen rajat ovat kulkeneet pitkälti lapsi - aikuinen, leikki - pyhä ja leikki - työ dikotomioita myötäillen. Määrällisesti eniten huomiota ovat saaneet ajanvietteet, jouluperinteen

---

<sup>40</sup><http://www.csuchico.edu/phed/tasp/history.htm> (8.1.2001).

<sup>41</sup>Salter 1977b, 252.

<sup>42</sup><http://www.csuchico.edu/phed/tasp/history.htm> (8.1.2001).

<sup>43</sup>Laaksonen 1981, 7-8.

<sup>44</sup>Korkiakangas & Korkiakangas 1986, 18.

<sup>45</sup>Kivelä 1981.

yhteydessä tavattavat huvitukset, leikit ja tanssit sekä suullinen kansanperinne, kaskut, vitsit ja lastenperinne. Asiasanojen leikki, peli, ajanviette ja harraste kohdalla on havaittavissa keskinäistä päällekkäisyyttä, joka ei kuitenkaan ulotu yllä mainittujen dikotomisten vastinparien piiriin. Työlaulut ja yksi aikuisten leikkiä käsittelevä tutkimus muodostavat tässä suhteessa ainoan poikkeuksen pyhän, riitin ja rituaalin osoittautuessa miltei täysin leikki-vapaiksi tutkimusalueiksi.<sup>46</sup> Kulttuurista leikki-ilmiötä sivuavaa tutkimusta on tehty Suomessa todennäköisesti enemmän kuin bibliografiat tai tutkimusten otsikot antavat ymmärtää. Leikkikäsitteen historiallisuudesta johtuen kaikkea tutkielmani puitteissa leikiksi miellettyä ei ole ilmeisesti nimitetty leikiksi, vaan se esiintyy erilaisten folkloristiikan ja kansanperinteentutkimuksen piirissä keskeisten ilmiöiden kuten laululeikkien, tanssien ja ajanvietteiden muodossa.

Suomen ensimmäiset leikkitutkimukset sijoittuvat 1700- ja 1800-lukujen vaihteeseen, jolloin perinteentutkimuksen oppihistoria oli vasta muotoutumassa. Vuonna 1789 Åbo Nya Tidnigar lehdessä julkaistun alasatakuntalaisia leikkejä käsitelleen kuvauksen mukaan jurot ja harvasanaiset suomalaiset harjoittivat vain sellaisia leikkejä, joita luonto itse heille opetti. Ajantittaan leikit olivat artikkelin mukaan kuitenkin sievistyneet niin, että yksinkertaisempien sijalle on tullut uusia, monitahoisempia ajanvietetapoja.<sup>47</sup> 1800-luvulla leikkiä tutkivat muun muassa K.A. Gottlund (“Otava eli suomalaisia huvituksia I”, [1828]), Adolf Iwar Arwidson (“Svenska fornsånger III”, [1842]) sekä Eljas Raussi<sup>48</sup> (“Virolahden kansanelämää 1840-luvulla” [1966]). Elsa Enäjärvi Haavio mainitsee varhaisista leikkitutkijoista myös Kristfrid Gananderin (1741 - 1790), joka oli kiinnostunut muun muassa Enäjärven omasta väitöskirjasta löytyvästä leikari-pelistä<sup>49</sup>. Kansanperinteentutkijaa ja pappi August Reinholmia (1819 - 1833) pidetään ensimmäisenä leikkien kulttuurista merkitystä korostaneena tutkijana. Vuonna 1850 Reinholm sai Länsisuomalaisen osakunnan ensimmäisen palkinnon leikkejä sisältävästä käsikirjoituksestaan “Ilokas taikka Suomen kansan ajanviettoja”. Reinholmin keräilyharrastuksen ansiosta muistiinmerkittyjä leikkejä ja tansseja säilytetään

---

<sup>46</sup>BSU Bibliographia Studiorum Uralicorum 1917 - 1987. Uralistiikan tutkimuksen Bibliografia. II Perinnetieteet 1990.

<sup>47</sup>Laaksonen 1981, 8.

<sup>48</sup>“Virolahden kansanelämää 1840-luvulla”, (1966).

<sup>49</sup>Enäjärvi-Haavio 1932, 14.



Kansallismuseossa. Yli neljästä tuhannesta leikistä koostuvan aineiston lisäksi Reinholm kirjoitti miltei kahden sadan leikkikuvauksen kokoelman. Teoksen esikuvana toimi Arwidsonin kolmiosainen “Svenska Fornsånger”, ja se painotti leikin, uskonnon ja muinaisen kulttuurin läheistä suhdetta.<sup>50</sup> A. I. Arwidson oli suullisesta perinteestä kiinnostunut historian tutkija, jota kiehtoivat erityisesti kansanrunouden heijastaman kollektiivisen “kansasielun” ritarillisuus ja tarunomaisuus<sup>51</sup>. H. R. von Schröterin teoksen “Finnische Runen” arvostelussa 1820 Arwidson kuvaa suullista perinnettä seuraavasti:

*Päättäen säälyneistä suomalaisista lauluista ne ovat vanhimmassa muodossaan olleet runollisia luonnonmyyttejä, joissa kansa, mielikuvituksensa väripeilissä, kuvaili ajatuksiaan jumalista, maailmasta ja varsinkin ympäröivästä luonnosta. Kaikilla kansoilla on niiden leikkivässä lapsuudenässä usko samaa kuin tietäminen, ja tietäminen muuttuu jälleen vankaksi uskoksi ja varmuudeksi. Kaikki tieto taituu heillä mielikuvituksen kirkkaaseen silmään ennen kuin se kuvastuu heidän käsittävän ymmärryksensä kirkkaaseen peilipintaan.<sup>52</sup>*

Eljas Raussi oli itseoppinut talonpoika, kauppias ja laivuri, joka kirjoitti muun muassa 1840-luvulta peräisin olevan 1 378-sivuisen kansanelämäkuvauksen “Arkilogia”. Luvussa “Huvitukset ja pelit” Raussi kuvaa puolen sataa kansanleikkiä. Lisäksi hän kommentoi kotipitäjänsä Virolahden leikeissä ja peleissä tapahtuneita muutoksia ja pohti niiden taustalla vaikuttaneita syitä. 1800-luvun varhaista leikkitutkimusta edustaa myös opettaja Johannes Häyhän (1839 - 1913) vuonna 1893 julkaisema “Kuwaelmia Itä Suomalaisten vanhoista tawoista”<sup>53</sup>

1700- ja 1800-luvulla sekä 1900-luvun alussa suomalaista leikkitutkimusta harjoitettiin pääsääntöisesti kansanrunouden tutkijoiden toimesta<sup>54</sup>. Folkloristiikalla oli muuten merkitykseltään vaihtelevasti ymmärretyn leikin tutkimuksessa huomattava vaikutus. Tutkijoiden joukosta löytyi kuitenkin myös leikin olemassaoloon, iäkkyyteen ja tutkimukselliseen arvoon kielteisesti suhtautuvia hahmoja. Gabriel Henrik Porthanin (1739 - 1804) vuonna 1778 kirjoittaman artikkelin “De Poësi Fennica” mukaan muutamien aatelis- ja

---

<sup>50</sup>Ranta-Knuutila 1969, 197-198; Enäjärvi-Haavio 1932, 16.

<sup>51</sup>Hautala & Kuusi 1958, 9.

<sup>52</sup>Arwidson 1958, 44.

<sup>53</sup>Laaksonen 1981, 8-9.

<sup>54</sup>Ranta-Knuutila 1969; vrt. Hautala & Kuusi 1958.

säätyläiskartanoiden nuorisoa lukuun ottamatta Suomen kansa oli varsin yksivakaista ja juhllalista. Savolaisten ja karjalaisten keskuudessa tanssi ja karkelo oli käytännöllisesti katsoen tuntematonta hämäläisten rannikon asukkaiden tapojen juontuessa lähinnä ruotsalaisesta perinteestä. Yleisesti ottaen Porthan oli sitä mieltä, ettei mitään kansanomaisia leikkimuotoja ollut olemassakaan.<sup>55</sup> Reinholmin "Ilkas taikka Suomen kansan ajanviettoja" joutui M. A. Castrenin johtaman tutkijalautakunnan arvostelun kohteeksi. Lautakunta katsoi Reinholmin aineiston sekalaiseksi ja liian suppealta alueelta kootuksi. Lisäksi teos oli suomenkielinen, mikä hankaloitti kieliasetuksen aikana kirjoitetun tutkimuksen julkaisemista entisestään.<sup>56</sup> Kiistan kohteena oli myös kulttuurisen leikki-ilmiö tutkimuksellinen asema. Lautakunnalle kirjoittamassaan vastineessa. Reinholm oli sitä mieltä, että leikin olemassaolo oli yritetty kieltää aikaisemmin lähestulkoon kokonaan.<sup>57</sup> Teoreettisilta ennako-olettamuksiltaan useimmat 1800-luvun tutkimuksista olivat kehityksellisiä ja vertailevia. Kiinnostuksen kohteena olivat erityisesti leikin alkuperää ja maantieteellistä levinneisyyttä koskevat kysymykset, joihin sovellettiin leikki- ja laulukokoelmien levinneisyydestä kiinnostunutta vertailevaa menetelmää. 1800- 1900-luvun vaihteessa suomalaisessa kansanperinteentutkimuksessa vahvistui diffusionistisia piirteitä omannut maantieteellis-historiallinen menetelmä, jonka huomattavana kehittäjä toimi folkloristi Elsa Enäjärvi-Haavio.

1900-luvulla ilmestyivät muun muassa kouluneuvos Anna Collanin (1876 - 1962) kokoelma "Suomen kansan leikkejä" (1904) sekä Yrjö Hirnin (1870 - 1952) "Barnlek"<sup>58</sup> (1916). Hirn käsitteli tutkimuksessaan leikkien, lelujen, pienoisteattereiden sekä lasten laulu- ja tanssiperinteen koko kirjoa. Lisäksi Hirn totesi maailmankirjallisuudesta löytyvien leikkiviitteiden lukumäärän niin suureksi, ettei yksi tutkija kyennyt hallitsemaan aihealuetta täydellisesti. Hirnin historiallinen, levinneisyydestä ja kehityksellisyydestä kiinnostunut tutkimusote erosi huomattavasti Collanista, joka oli keskittynyt liikunnan ja leikkien kasvatuksellisiin ulottuvuuksiin.<sup>59</sup> Uno T. Sireliuksen (1872 - 1929) leikkikalututkimus, Toivo E. Okkolan (1897 - 1950) pelipainotteinen lähestymistapa sekä Toivo I. Itkosen (1891 - 1968)

---

<sup>55</sup>Porthan 1958, 32-33, 36.

<sup>56</sup>Laaksonen 1981, 9.

<sup>57</sup>Ranta-Knuutila 1969, 200.

<sup>58</sup>"Leikkiä ja taidetta"(1918).

<sup>59</sup>Ranta-Knuutila 1969, 206-207; Hirn 1918, 5-6, 68-70.

lappalaisia leikkejä käsittelevät artikkelisarjat keskittyivät myös leikkien lainautumiseen ja levinneisyyteen.<sup>60</sup> Myös Toivo Itkosen kiinnostus oli suuntautunut pelien tutkimukseen<sup>61</sup>. Kustaa Vilkuna (1902 - 1980) muodosti maantieteellis-historiallisen menetelmän hallitsemassa tutkimusperinteessä poikkeuksen<sup>62</sup>. Vilkunan “Työ ja ilonpito (1946) oli kirjoitettu sodan aiheuttaman työvoimapulan aikana yhteiskunnallisen mielialan nostattamiseksi. Kirja suhtautui leikkiin ja ilonpitoon aikaisempaa tutkimusta konkreettisemmin asettaen tarkastelemaansa ilmiöt kulttuuriseen kontekstiinsa.<sup>63</sup> Lisäksi Vilkuna oli kiinnostunut työn ja leikin ongelmallisesta suhteesta<sup>64</sup>. Folkloristi Elsa Enäjärvi-Haavion rikkaan ja köyhän voudin leikkiä käsittelevässä väitöskirjassa “The Game of Rich and Poor” (1932) soveltama maantieteellis-historiallista menetelmä katsoi leikkien noudattavan tietynlaista historiallista kehityslinjaa. Leikkien alkujuurena ollut vakava todellisuus sekä varautuminen ja pelko vihamielisiä voimia vastaan oli myöhemmin vapautunut vanhoista tarkoituseristä ja kehittynyt leikiksi leikin vuoksi.<sup>65</sup> Laululeikkejä käsittelevässä väitöskirjätutkimuksessaan Enäjärvi-Haavio kuvaa tutkimusasetelmaansa seuraavasti:

*In the first place I want to explain the existence of the game in many countries. For this purpose I have obtained as complete a supply of variants as possible from each of the countries. I begin my treatment of the subject with the Finnish game, and as my method is based on the hypothesis that the game has been borrowed by one country from another, I attempt to trace its journey to Finland and to other countries from the district, in which it may have had its origin. In the second place I attempt to trace the development of the game in each country in its reciprocal relations to the folk-lore and the historic circumstances of the country. In this treatment I use a geographic-historical method, developed by Julius and Kaarle Krohn and also called to Finnish method of folk-lore research after them. This method has not been used before in the investigation of games. Both the game-song and the method of playing the game are analyzed in detail. Having thus thrown some light on diffusion of the game and its development in different countries, I attempt to derive its origin from the surroundings of the country and the period to which my geographic and historic conclusions have led me. I apply the same method for the first time in the investigation of an international game, that has proved successful, for instance, in the study of folk-tales and folksong.<sup>66</sup>*

---

<sup>60</sup>Ranta-Knuutila 1969, 206-209; Laaksonen 1981, 10-11.

<sup>61</sup>Itkonen 1940 - 1944.

<sup>62</sup>Ranta-Knuutila 1969, 14.

<sup>63</sup>Laaksonen 1981, 11-12; Vilkuna 1946.

<sup>64</sup>Ranta-Knuutila 1969, 213.

<sup>65</sup>Korkiakangas & Korkiakangas 1986, 18; Enäjärvi-Haavio 1958, 220.

<sup>66</sup>Enäjärvi-Haavio 1932, 29-30.

Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran ja kouluhallituksen vuonna 1926 järjestämän keruukilpailun tarkoituksena oli pelastaa järjestelmällisen liikuntakasvatuksen tieltä “ne vanhoilta ajoilta asti säilyneiden perinnäisten leikkitapain ja alkeellisten urheilumuotojen jätteet ja jäljet, joita vielä voi vanhemman polven muistoissa ja tavoissa olla tallessa ja havaittavissa”. 130 000 leikkikuvauksen aineistosta julkaistiin 1928 keräyksen taustahahmona toimineen Toivo Okkolan laajaan aineistoon nähden suppeahko antologia “Suomen kansan kilpa- ja kotileikkejä” (1928).<sup>67</sup>

1900-luvun jälkimmäiselle puoliskolle tullessa maantieteellis-historiallisen menetelmän hallitseva leikki- ja pelitutkimus sai rinnalleen joukon sosiologisia näkökulmia. Maximilian Stejskalin etnososiologinen väitöskirja “Folklig Idrott” (1954) tarkasteli ruotsalaisten, suomalaisten ja suomenruotsalaisten miesten urheiluleikkejä ja niiden samankaltaisuutta kiinnittäen samalla huomiota siihen miten monipuolista voimailua ulkoisesti vaatimattomissa oloissa oli mahdollista harjoittaa. Stejskal tutki 1940-luvulla myös viron ruotsalaista leikkiperimettä.<sup>68</sup> 1960- ja 70-lukujen tunnetuimpien leikkitutkimusten joukkoon lukeutuvat muun muassa suomalaista leikkiperinteen tutkimusta voimakkaasti eteenpäin vieneen folkloristi Leea Virtasen “Antti pantti pakana” (1970) ja “Tytöt, pojat ja tykkääminen” (1972) sekä sosiologi Rafael Helangon aikuisten ja lasten leikkiä käsittelevät tutkimukset.<sup>69</sup> Helangon erityisalaa olivat muun muassa suomalaiset pihaleikit, josta hän julkaisi useita tutkimuksia<sup>70</sup>. Viimeisten kymmenen vuoden aikana tehtyä leikkitutkimusta edustavat Suomessa muun muassa Bo Lönnqvistin lasten omintakeisen leikkikulttuurin merkitystä painottava “Ting, rum och barn” (1992). Teos rakentuu historialliselle aineistolle (elämäkerrallinen aineisto ja valokuvat) esitetyistä kysymyksistä, joiden tarkoituksena on selvittää miten lapset ovat merkityksellistäneet leikkitoimintaansa, sekä miten kyseeseen tuleva semanttinen aines ilmenee lasten jäsentämää todellisuutta edustavan ajan ja tilan määrityksissä. Lönnqvist pohtii lisäksi antropologian mahdollisuutta kulttuurikriittisten kannanottojen lausujana.<sup>71</sup> Pirjo Korkiakankaan väitöskirja “Muistoista rakentuva lapsuus” (1996) keskittyy lapsuutta, työntekoa ja leikkejä koskevien

---

<sup>67</sup>Laaksonen 1981, 10.

<sup>68</sup>Laaksonen 1981, 12; Ranta-Knuutila 1969, 212; Stejskal 1954.

<sup>69</sup>Laaksonen 1981, 12; “Ihminen leikkii” (1980).

<sup>70</sup>Esimerkiksi “Keski-Suomen pihaleikkejä I” (1977) ja “Turun pihayhteisöt ja pihaleikit I-II” (1969a-b).

<sup>71</sup>Lönnqvist 1992.

muistojen agraarisiin erityispiirteisiin sekä muistoihin, muisteluun ja muistitietoon etnologisen tieteenalan tutkimuskohteena<sup>72</sup>. Roger Calloisin pelikategorioita hyödyntävä Marjatta Kallialan ”Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä” (1999) tarkastelee lasten leikkikulttuurin aika- ja kulttuurisidonnaisuutta vertaamalla toisiinsa 1950- ja 1990-luvun leikkikulttuuria. Kallialan mukaan lasten leikkikulttuuri heijastaa makrotasoa edustavaa yhteiskunnallista tilaa, sosiaalista muutosta sekä lasten ja aikuisten muuttuvia rooleja. Antropologisten kysymysten lisäksi tutkimuksessa on mukana myös kasvatustieteellisiä näkökulmia.<sup>73</sup> 1900-luvun viimeisillä vuosikymmenillä harjoitettuun leikkitutkimukseen verrattuna 1930-luvulla suosittu maantieteellis-historiallisen menetelmän kysymyksenasettelu on hyvin erilainen. Pelikeskeisen, laajoja aineistokokonaisuuksia vertailevan otteen sijaan leikin nykytutkimus on keskittynyt antropologisen ja etnologisen tieteenalan piirissä leikin kokemuksellisiin ulottuvuuksiin, informantin näkökulmaan, leikki-ilmiön historiallisuuteen sekä toisaalta erilaisten synkronisten leikkitodellisuuksien vertailemiseen. Käsitteellisellä tasolla tapahtuneiden muutosten myötä lasten kulttuuria ja lasta on pyritty lähestymään oman elämänpiirinsä ja kokemusmaailmansa asiantuntijana. Ontologisilta ennako-olettamuksiltaan suomalainen leikkiperinteen tutkimus näyttää seuranneen pääsääntöisesti antropologisen ja etnologisen tieteenalan piirissä tapahtuneita muutoksia. Leikki-ilmiötä koskevista käsityksistä heijastuu kullekin ajanjaksolle ja teoreettiselle ratkaisulle ominainen kulttuuri-käsitys.

## KESKEISIÄ KÄSITTEITÄ

### Leikki - ilmiö, -käsite ja -tapahtuma

Tutkielman kysymyksenasettelun käsitteellisyydestä johtuen minulla ei ole mahdollisuutta ottaa kantaa yksittäisiin, empiiristä aineistoa edellyttäviin leikki-ilmiöihin. Käytän tutkimuskirjallisuuden käsittelemiä leikki-ilmiöitä ajatuksiani selventävinä esimerkkeinä, joiden yhteydessä pyrin tarpeen vaatiessa valaisemaan kunkin esimerkin edustamaa teoreettista viitekehystä. Tutkielman käsittelytaso sijoittuu antropologian oppihistorian edustamien teoreettisten virtausten piiriin keskittyen antropologisen leikkikäsitteen kokemuksellista ulottuvuutta sivuavien kerrostumien tarkasteluun. Paradigma- ja teoriasidonnaisesti vaihtelevat

---

<sup>72</sup>Korkiakangas 1996.

<sup>73</sup>Kalliala 1999.

leikkikäsitteet edustavat tutkijoiden näkemyksiä erilaisista kulttuurista leikki-ilmiötä sivuavista seikoista ja vaikuttavat näin tutkimusasetelmaan sisältyvistä ennakkokäsityksistä riippuvaan kysymyksenasetteluun ja tulkintaan. Osa tutkimusta ohjaaviksi ennako-oletuksiksi tulkitsemistani näkemyksistä on jähmettynyt arvolatautuneiksi tutkimusmetaforiksi (esimerkiksi dikotomiat), joita tarkastelen lähemmin niitä varten varatussa pääluvussa.

Leikin tapahtumaluonteisuus muodostaa tutkielmani kysymyksenasettelua ohjaavan näkökulman, johon merkityksellisiksi kokemieni kysymysten mieli pitkälle palautuu. Tapahtuma-näkökulma mahdollistaa jaon, jossa kulttuurisesta leikki-ilmiöstä erotetaan kaksi toisiinsa kietoutunutta tasoa. Leikki-ilmiön rakenteella viitataan leikkitapahtuman jaettuun, tunnistettavaan, nimettyyn ja ajassa kestäväan, toiston mahdollistavaan ulottuvuuteen. Kulttuurisen leikki-ilmiön rakenteellinen ulottuvuus on luonteeltaan yliyksilöllinen ja sitä edustavat erilaiset sääntö- ja normikokoelmat, käytännöt, tavat, instituutiot, kommunikaatiojärjestelmät ja niin edelleen. Kulttuurisen leikki-ilmiön kokemuksellinen ulottuvuus sijoittuu historiallisesti äärellisen yksilön todellisuuteen ja edustaa niitä merkityksiä, kokemuksia, muistoja ja käsityksiä, joita yksilöllä on oman kulttuurinsa edustajana ja tulkitelijana mahdollista omata. Leikkitapahtuma viittaa tilanteeseen, jossa kokemuksellinen ja rakenteellinen ulottuvuus kohtaavat muodostaen leikkitapahtuman herättävän dialogisen suhteen. Leikkitapahtumassa yksilön kokemus ja merkitykset sekä kulttuuria edustava rakenne vaikuttavat toisiinsa vastavuoroisesti. Leikin olemuksella eli identiteetillä ymmärrän sen, mikä toistuu vuosi toisensa jälkeen leikkijän ja leikkimuodon yhteisesti synnyttämässä leikkitapahtumassa. Leikin identiteetin yhteydessä esiintyneen olemus-sanan essentialististen konnotaatioiden vuoksi käytän leikki-ilmiöstä puhuttaessa termiä ”luonne”, jolla halutaan korostaa leikin laadullisia ja kontekstisidonnaisia ulottuvuuksia. Kaikki edellä esittämäni määrittelyt ovat käsitteellisiä konstruktioita. Teesinomaisuudestaan huolimatta ne eivät ole ilmiömaailmaa pakottavia käsitteitä, vaan toimivat edustamaani näkökulmaa valottavina luonnehdintoina. Sisällöllisten seikkojen sijaan termien leikki-ilmiö, -käsite ja -tapahtuma kohdalla olennaisinta ovat niiden keskinäiset suhteet. Johan Huizingan määritelmää hyödyntäen määrittelen leikin alustavasti sosiaalisessa kokonaiskontekstissa tavattavaksi kulttuuriseksi suureeksi.<sup>74</sup> Leikki on

---

<sup>74</sup>Huizinga 1947, 11.

*--- vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrätyissä 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 ---<sup>75</sup>*

Leikin vapaaehtoisuudella ei viitata vapautteen determinismille vastakkaisessa mielessä, vaan laajemmin pääsääntöisesti vaistoista riippumattomaan, ja biologian kannalta toisella tasolla tapahtuvaan toimintaan, jonka tarve ei nouse fyysisestä välttämättömyydestä. Leikki on ennen muuta kulttuuri tekijä, ja siksi sen yhteydessä on mahdollista keskustella tehtävä- tai velvollisuusluonteisuudesta. Leikin velvollisuudella voidaan tarkoittaa ainoastaan sitoutumista leikin sisäisten sääntöjen noudattamiseen.<sup>76</sup> Muodollisilta tunnusmerkeiltään leikkitoiminta on ensisijaisesti ja itsessään tarkoituksetonta. Inhimillisen elämän piirissä se asettuu useimmiten arjen ulkopuolisille alueille, tai muodostaa "tavallisuuden" keskelle tilapäisen laadullisesti omintakeisen "leikkimaailman". Leikki on enemmän tai vähemmän säännöllisin väliajoin ilmenevää kulttuuriaineista, jolla on huomattava rooli yhteisöllisyyttä, ilmaisukykyä ja kulttuurielämän merkityksellisyyttä vaalivana tekijänä.

Yhteisöjen harmoniaa ja yhteenkuuluvaisuutta palvelevasta funktiostaan huolimatta leikki ei menetä luonteenomaista tarkoituksettomuuttaan, vaan on löydettävissä yhtä lailla kulttuurisen funktionaalisuuden sisä- kuin ulkopuoleltakin. Antropologian kannalta leikin määrittelemisen muodostaa ongelman juuri edellä esitetyn vapauden nojalla. Leikki on kulttuuritekijä siinä mielessä kuin se tunnustetaan leikkinä tai muuta nimeä kantavana ilmiönä. Leikkiin liitetyt tai sen yhteydessä ilmenevät ja syntyvät merkitykset ovat aina jossakin suhteessa muuhun kulttuuriin. Leikki kommentoi, kritisoi ja kääntää pääläelleen. Se tuhoaa, luo ja uudelleen kokoaa. Kulttuurin ulkopuolisen tekijän leikistä tekee muun muassa science fiction-kirjallisuuden yhteydessä ilmenevä luova kuvitteellisuus, joka käyttää ympäröivää "normaalia" tai "tavanomaista" maailmaa rakemusaineina päämääränään ylittää kyseinen maailma. Leikin ja kulttuurisen todellisuuden välillä vallitseva suhde on verrattavissa tieteiskirjallisuuden tapaan kritisoida ja luoda uutta. Kulttuurin ulkopuolisen voiman leikistä tekee sen kyky siirtää kulttuurisen todellisuuden rajoja niin, että lähtötilanteeseen verrattuna on havaittavissa leikin synnyttämä siirtymä. Olemassaolonsa puolesta leikki on kykeneväinen kulttuurisen transsendenssin edellyttämiin hyppyihin.

---

<sup>75</sup>Huizinga 1947, 43.

<sup>76</sup>Huizinga 1947, 16-17.

Määrätyssä ajallis-paikallisessa kontekstissaan leikki rajautuu omaksi tunnistettavaksi maailmakseen ja muodostaa vähitellen ajassa kestävänsä rakenteen. Sen on toisin sanoen mahdollista siirtyä sukupolvelta toiselle ja toisaalta vaaka-suoraan eri kulttuurien välillä. Kunkin leikin kulttuurinen muoto tarkoittaa sille ominaisen ajan, paikan, toiston ja sääntökokoelman muodostamaa kokonaisuutta, joka ei ole toimintaa, vaan leikin ideaali arkkityyppi, siis eräänlaista puhdasta rakennetta. Leikin kulttuuriset muodot tulevat todeksi vasta tullessaan leikityksi, pelatuksi, urheilluksi tai esitetyksi. Ymmärrän leikin ontologisesti edellä kuvattuna kaltaisena *tapahtumana*, jossa yhteisöllisyyden yli-inhimilliset ulottuvuudet käyvät keskustelua yksilöiden kanssa ja kääntäen. Kyseessä on dialogi, jossa ylikulttuurisessa ajassa sijaitsevan tradition sekä äärellisessä ajassa elävän, ympäristöään merkityksellistävän yksilön välillä vallitseva ylitse pääsemätön kuilu lakkaa hetkeksi olemasta.

### **Leikki-käsitteen ala - leikki ilmiömaailmassa ja kulttuurin keskellä**

Ymmärrän leikin laajaksi kulttuuri-ilmiöiden ryhmäksi, joka pitää sisällään ottelut, kilpailut, esitykset, näyttelyt, musiikin, naamiaiset, turnajaiset, erilaiset pelit ja niin edelleen. Jaon perusteena on pyrkimys tarkastella näitä Huizingan primaareiksi nimittämiä leikkimuotoja kulttuurisissa konteksteissaan erilaisten leikkikäsitteen alaa rajaavien dikotomioiden ulkopuolella. Lisäksi niiden kohdalla on usein näkyvillä enemmän leikille ominaisia tunnusmerkkejä, jotka on vieläpä suhteellisen helppo tunnistaa.<sup>77</sup> Myös leikin konteksti on näiden sosiaalisten leikkien kohdalla voimakkaasti läsnä. Huizingan primaareiksi leikki-ilmiöihin keskittymällä leikin käsite jättää ulkopuolelleen joukon primitiivisiksi luokiteltuja leikkejä, jotka lähenevät luonteensa puolesta ihmisen ja eläimen jakamaa leikkisyyttä<sup>78</sup>. Millä perusteella yhteisöllisten leikkien voidaan sanoa olevan alkukantaisia kehittyneempiä? Ovatko niin sanotut primitiiviset leikit jollain tapaa vähemmän yhteisöllisiä, kuten väite antaa ymmärtää, vai eroaako yhteisöllinen primitiivisestä leikistä esimerkiksi jonkin laadullisen seikan perusteella? Jakaessaan leikin yhteisöllinen - primitiivinen dikotomian mukaisesti Huizinga näyttää tavoittelevan erästä toiminnan ja käyttäytymisen välillä vallitsevaa

---

<sup>77</sup>Huizinga 1947, 16.

<sup>78</sup>

Huizinga 1947, 16. Primitiivisten ja niin sanottujen spontaanien eli kulttuurisesti lyhytikäisten ja ennalta-arvaamattomien leikkien välillä voitaisiin ajatella olevan jonkinlaista epäselvyyttä. Spontaanin leikin antropologinen tutkimus on hankalaa, sillä se ilmenee satunnaisesti ja on leikin "ulkopuolisille" henkilöille vaikea lähestyttävä. Spontaanilta "leikkisyydeltä" puuttuu sääntörakenteiden varassa elävien pelien tai kulttuurisesti laajemmin harjoitettujen rituaalien kaltainen kulttuurinen toisto ja muotorakenne.



eroavaisuutta (II). Määritellään leikin kulttuuriseksi suureksi Huizinga tulee herättäneeksi kysymyksen biologisten leikkiviettien olemassaolosta ja luonteesta. Voidaanko eläinten ja ihmisten leikin todeta olevan laadullisesti samankaltaista toimintaa? Biologispuhjoisesti määräytyvän leikkivietin tarkastelu tapahtuu ontologisesti täysin eri tasolla kuin leikin kulttuuristen ulottuvuuksien tutkiminen. Kumpikaan lähestymistavoista ei kykene pois sulkemaan toisen edustamia selityksiä tai tulkintoja.

Leikin käsitteellistäminen kulttuurisessa ilmiömaailmassa tavattavien leikkimuotojen luokittelun kautta on tutkimuksellisesti yleinen. Useimmiten se on myös metodologisesti ja käytännöllisesti perusteltu tapa. Luokittelu ei kuitenkaan välttämättä johda leikin ontologiaa ja kulttuurista merkitystä selventävään lopputulokseen, sillä se pystyy vain harvoin vastaamaan kulttuurista merkityksellisyyttä tavoittelevaan kysymykseen *miten* leikki on. Ludwig Wittgenstein kuvaa pelien joidenkin leikkien moninaisuutta seuraavasti:

*Tarkastele esimerkiksi tapahtumia, joita sanomme "peleiksi". Tarkoitin lautapelejä, korttipeliejä, pallopelejä, otteluita jne. Mikä on niille kaikille yhteistä? - Älä sano: "Niillä täytyy olla jokin yhteistä, muuten niitä ei sanottaisi "peleiksi" - vaan katso, onko niillä kaikilla jotakin yhteistä. - Jos näet katsot niitä, et tule näkemään mitään, mikä on kaikille yhteistä, vaan tulet näkemään yhtäläisyyksiä, sukulaisuuksia, vieläpä kokonaisen sarjan sellaisia. Kuten sanoin: "Älä ajattele, vaan katso! - Katso esimerkiksi lautapelejä ja niiden moninaisia sukulaisuussuhteita. Siirry sitten korttipelieihin: Siellä tapaavat useita vastaavuuksia tuon edellisen peliluokan kanssa, mutta monet yhteiset piirteet katoavat, toisia taas tulee näkyviin. kun siirrymme sitten pallopeleihin, moni yhteinen piirre säilyy, mutta monet piirteet häviävät. -Ovatko ne kaikki "huvittavia"? Vertaa shakkia myllypeliin. Vai onko kaikissa peleissä voittamista ja häviämistä tai pelaajien välistä kilpailua? Aja ttele pastansseja. Pallopeleissä on kysymys voittamisesta ja häviämisestä, mutta kun lapsi heittää palloa seinään ja ottaa sen taas kiinni, tämä piirre on hävinnyt. Katso, mikä osuus on taidolla ja onnella. Ja miten erilaista taito onkaan shakkipelissä ja tenniksessä. Ajattele sitten piirileikkejä: Niissä on huvielementti, mutta miten monet muut luonteenpiirteet ovatkaan kadonneet! Tällä tavoin voimme käydä läpi yhä uusia peliryhmiä. Nähdä yhtäläisyyksien putkahtavan esiin ja katoavan näkyvistä. Tämän tarkastelun tulos on: Näemme monimutkaisten päällekkäisten ja ristikkäisten yhtäläisyyksien verkoston. Yhtäläisyyksiä niin suurissa kuin pienissä asioissa --- En osaa luonnehtia näitä yhtäläisyyksiä paremmin kuin sanalla "perheyhtäläisyydet"... Tulen sanomaan: 'Pelit' muodostavat perheen.<sup>79</sup>*

Kielellisenä toimintana kategorisaatiot voivat lisäksi edustaa ulkokulttuurisia jakoja (tulkitsijan omaa kulttuurista taustaa heijastavat jäsentämistavat), mistä seuraa leikin kulttuurisidonnaisesti määräytyvän luonteen vääristynyt esitys. Antropologisen tutkimuksen emic- ja etic-tasoilla<sup>80</sup>

---

<sup>79</sup>Wittgenstein 1981, 64-65 [66-7].

<sup>80</sup>

Käsitteet emic- ja etic ovat peräisin Kenneth Piken vuonna 1954 tekemästä jaosta, jonka esikuvana toimi foneemisen ja foneettisen tutkimussuuntauksen välillä tehty lingvistinen ero. Emic ja etic viittaavat antropologisen tutkimuksen piirissä vaikuttavaan rajanvetoon tutkittavan kulttuurin edustaman näkökulman (emic) ja tutkijan käsitteellisten ratkaisujen (etic) välillä. Käsitteiden välinen ero ei ole ontologinen. Ne eivät toisin sanoen viittaa erillisiin kulttuuri-ilmiöihin, vaan ovat osin päällekkäisiä epistemologisia konstruktioita, joiden kautta ilmiömaailma lähestytään joko-informantin tai tutkijan näkökulmasta. Emic- ja etic- tasojen välillä tehty valinta on paitsi tietoteoreettinen ja metodologinen myös tutkimuseettinen kysymys. (Winthrop 1991, 92; Lett 1987, 62-63.)

käytettävien käsitteiden keskusteluyhteyteen saattamisen on tapahduttava hienovaraisuuden ja tahdikkuuden hengessä, muuten erilaisuuden ja outouden kautta avautuva etäisyys voidaan kadottaa kokonaan. Antropologisen tutkimuksen päämääränä ei ole hävittää tai tuhota hermeneuttista etäisyyttä, vaan paljastaa sen olemassaolo. Tulkinnalla ei siis pyritä erilaisissa kulttuurisissa konteksteissa elävien ilmiöiden erityislaadun tasapäistämiseen, vaan niitä käytetään vastavuoroisesti ymmärtämisen monimuotoisuuden ja -tasaisuuden edistämiseksi. Antropologisessa tutkimuksessa leikin ja pelin käsitettä on käytetty usein synonyymisesti ja niin, että leikeiksi on lopulta määritelty vain pelit. Osaltaan tämä johtuu todennäköisesti siitä, että pelit on rakenteensa puolesta helppo tunnistaa ja rajata muista kulttuurisista ilmiöistä omaksi erilaisiin alaluokkiin jakautuvaksi kategoriakseen. Leikin ja pelin välinen suhde on myös kielellisten käytäntöjen alainen. Monien kielten ja kulttuurien kohdalla leikin ja pelin välille ei tehdä eroa laisinkaan, ja siellä missä näin menetellään, osoittautuvat perusteet useimmiten kulttuurisidonnaisiksi<sup>81</sup>.

Tämän työn puitteissa termi "leikki" ymmärretään eräänlaisena kattokäsitteenä, jonka alle sijoittuvat muun muassa länsimaalaiseen vapaa-ajan kenttään lankeavat pelit ja urheilu, rituaalit, aikuisten ja lasten leikki, suullinen leikki-perinne, tanssit, leikin spontaanit muodot ja karnevalistiset ilmiöt. Pelien kiinteät sääntörakenteet ja urheilun kilpailuelementti ovat seikkoja, joiden perusteella ne muodostavat omat leikkiryhmänsä. Niiden tarkempi määrittäminen ei ole kuitenkaan tutkielmani pääasiallinen tarkoitus<sup>82</sup>. Wittgensteinin perheyhtäläisyyden idean mukaan pelien samankaltaisuus perustuu niiden "lävitse kulkevaan lankaan, jonka vahvuus ei ole siinä, että jokin säie kulkee langan koko pituudelta, vaan siinä, että monet säikeet ovat langassa päällekkäin<sup>83</sup>", on sinällään hyväksyttävä, mutta piirrelähtöisenä, leikki- ja pelien ulkoisia ominaisuuksia lajittelevana ajattelutapana se osoittautuu leikki-ilmiön kannalta rajalliseksi lähestymistavaksi. Jos Wittgensteinin ajatus pelejä yhdistävästä säikeestä tulkittaisiin eräänlaiseksi ontologiseksi saumakohdaksi, jossa

---

<sup>81</sup>Huizinga 1947, 44-45.

<sup>82</sup>

Erilaisia tutkijoiden soveltamia peli-, leikki- ja urheiluklassifikaatioita lienee satoja, ellei tuhansia. Osittain tämä johtuu antropologiassa sovelletusta emic-tason tutkimuksesta, jossa luokittelu määräytyy kullekin kulttuurille ominaisista lähtökohdista ja kielestä käsin. Oman lisänsä määrittelyihin tuovat erilaiset paradigmaattiset, teoreettiset ja muut näkökulmasidonnaiset ratkaisut sekä niiden emic-tason kanssa muodostamat yhdistelmät. Klassikkoseman saavuttaneiden luokittelujen joukosta löytyy muun muassa Roger Calloisin ja Johan Huizingan klassifikaatiot. (Vrt. Adams 1980, 150-153, 158-159; Bowman 1977, 241-243; Sack 1977, 189-193; Roberts & Enerstvedt 1986, 5-7.)

<sup>83</sup>Wittgenstein 1981, 66 [67].

pelien ja leikkien ulkoisten tunnusmerkkien sijaan kiinnitettäisiin huomiota niiden kokemukselliseen ulottuvuuteen (leikkisyys), voitaisiin kaikkia kulttuurisia ilmiöitä tarkasteltaessa kysyä “Mutta onko se leikkiä?”. Käytännössä tämä merkitsisi paitsi kulttuuristen leikkimuotojen että leikin kokemuksellisen tason huomioon ottamista. Seuraavassa eläinten leikkiä tarkastelevassa kappaleessa leikki asetetaan kysymysten *mitä* ja *miten* väliin.

Tutkielman rakenne pyrkii seuraamaan hermeneuttisen kehän rakennetta. Tähän mennessä olen käsitellyt hermeneuttisen kehän ensimmäiselle vaiheelle keskeisiä seikkoja, kuten esiymmärryksen vaikutusta tutkimusasetelmassa esiintyvien kysymysten luonteeseen<sup>84</sup>. Esiymmärrykseen kätkeytyneiden ennako-oletusten julkilausumista ei ole koskaan mahdollista suorittaa täydellisesti. Historiallisesti äärelliselle olenolle esiymmärryksen ja siitä kumpuavien tutkimusongelmien huolellinen tematisointi on kuitenkin tärkeä työvaihe hermeneuttiselle kehälle pyrittäessä. Antropologisten paradigmojen oppihistoria toimii leikkitutkimuksen piiriin tematisoidun tutkimuskysymyksen (leikki-ilmiön kokemuksellisen ulottuvuuden asema antropologisessa leikkitutkimuksessa) tulkintakontekstina. Hermeneuttisen kehän ensimmäisessä vaiheessa muodostettu tutkimuskysymys asetetaan seuraavaksi dialogiseen suhteeseen tulkittavan tekstin eli antropologisten paradigmojen muodostamaan tulkintakontekstiin sijoitetun leikkitutkimuksen kanssa. Tutkimuskysymyksen merkitys korostuu kehän toisessa vaiheessa sikäli kuin se vaikuttaa tärkeiksi miellettyjen seikkojen luonteeseen ja alleviivaa niiden tärkeyttä muiden teemojen kustannuksella<sup>85</sup>. Tulkinnan kohteena toimiva antropologisen leikkitutkimuksen historia (teksti) toimii tulkinnan toisena aktiivisena osapuolena. Teksti ei ole vain tulkinnan kohde, sillä myös se ohjaa uuteen näkemykseen pyrkivää tulkintaa. Tekstin ja tulkinnan merkityshorisonttien sulautumisessa muodostuva synteesi (hermeneuttisen kehän kolmas vaihe) edustaa dialogin synnyttämää uudenlaista tapaa ymmärtää leikki-ilmiötä ja sen antropologista tutkimushistoriaa<sup>86</sup>. Tutkielman viimeinen pääluku vastaan hermeneuttisen kehän neljättä, soveltavaa vaihetta<sup>87</sup>. Sen yhteydessä pohdin horisonttien sulautumisen kautta syntyneen näkemyksen merkitystä antropologisen tutkimuksen kannalta. Tutkielman edeltävistä osista poiketen aidon ja perverssin leikin käsitteisiin keskittyvä loppuluku pitää sisällään käytännöllisen intressin. Lisäksi pyrin tarkastelemaan antropologisen

---

<sup>84</sup>vrt. Koski 1995, 118.

<sup>85</sup>vrt. Koski 1995, 118.

<sup>86</sup>vrt. Koski 1995, 118.

<sup>87</sup>vrt. Koski 1995, 118.

leikkitutkimuksen tutkimuskenttää ja teoreettisia ratkaisuja vertaamalla niitä tutkimuskysymyksiäni kautta avautuneeseen tulkintaan.

Puhtaasti toisin ymmärtämiseen tähtäävästä näkökulmasta käsin tarkasteltuna tutkielman viimeinen, hermeneuttisen kehän soveltavalla tasolla liikkuva luku ei ole välttämätön. Antropologisten paradigmojen toisistaan poikkeavat ontologiset ennakkokäsitykset tulevat tutkimusongelman osalta käsitellyiksi jo leikkitutkimuksen historiaa tarkastelevassa luvussa. Aineistolähtöisenä ja tulkinnallisena tieteenalana antropologia joutuu kuitenkin usein vastatusten monien käytännöllistä ratkaisua vaativien teoreettisten ongelmien kanssa. Tämän vuoksi olen halunnut ottaa kantaa joihinkin antropologisen leikkitutkimuksen teoriaa ja tutkimuskenttää sivuaviin kysymyksiin.

## 2. ELÄIMET JA LEIKKI - KAKSI ETOLOGISTA LEIKKIKÄSITYSTÄ

Eri eläinlajien ja ihmisen leikin välistä suhdetta tarkasteltaessa on mahdollista tarttua moniin kulttuurisen leikin kannalta mielenkiintoisiin ja keskeisiin ongelmiin. Omissa pohdinnoissani ensimmäiseksi suureksi teemaksi nousee eläinten ja ihmisen leikin näennäinen samankaltaisuus sekä kysymys siitä, voidaanko inhimillisesti merkityksellistä toimintaa missään olosuhteissa rinnastaa eläinten käyttäytymiseen (tiedoton, viettiperäinen) tai toimintaan (tietoinen, intentionaalinen). Missä määrin leikissä on kysymys biologisesti ennalta määrätystä viettikäyttäytymisestä, ja minkä verran joukossa on tietoista, tarkoituksen ohjaamaa toimintaa? Onko viettiperäisestä leikkikäyttäytymisestä ylipäättään mielekästä puhua, jos leikki ymmärretään merkityksiä luovaksi toiminnaksi? Onko eläinten ja ihmisen leikki riittävän samankaltaista, jotta niitä on mahdollista vertailla, ja miten eläinten ja ihmisten “elämismaailmoita” tulisi tulkinnallisessa mielessä lähestyä? Filosofisesti käyttäytymisen ja toiminnan välille tehtävä ero on merkittävä, ja se liittyy edelleen antropologisia ulottuvuuksia omaavaan ongelma-alueeseen, jossa pyritään ottamaan kantaa kulttuurin yleiseen alkuperään sekä biologisen ja kulttuurisen keskinäisiin rajanvetoihin. Esimerkiksi Huizingan mukaan kulttuuri syntyy leikissä ja leikkinä<sup>1</sup>. Biologisesti ja kulttuurisesti todellisuutta tarkastelevien lähestymistapojen ontologiset ennako-olettamukset poikkeavat toisistaan olennaisesti. Tämän vuoksi niiden esittämiä eriäviä mielipiteitä ei pidä mielestäni ymmärtää varsinaisina asiakiistoina, vaan yhteismitattomien leikki-käsitysten ilmauksina. Tutkielmani pääaiheena olevan antropologisen leikkitutkimuksen historian kannalta “eläimellisen ja inhimillisen” leikin ympärillä käydyt keskustelut muodostavat käyttökelpoisen kontekstin, joka tarjoaa puitteet oman tutkimusongelmani lähempää tarkastelua silmällä pitäen. Valitsemani leikkikäsitteet (“piiire- ja kommunikaatiolähtöinen”) heijastavat mielestäni hyvin kysymyksenasettelussa esittämäni ontologista jakoa, jossa kulttuurista todellisuutta lähestytään yhtäältä rakenteellisen ja toisaalta kokemuksellisen ulottuvuuden kautta. Leikin biologisen ja kulttuurisen tason lisäksi huomioni kohteena on etologisen tutkimuksen sisäinen käsitteellinen aines sellaisena kuin se tutkimuskysymykseni kautta näyttäytyy.

---

<sup>1</sup>Huizinga 1947, 5, 7.

## ETOLOGIAN PIIRRELÄHTÖINEN LEIKKIKÄSITYS

Eläinten käyttäytymistä tutkivan etologian piirissä leikin lähtökohdaksi asetetaan usein joukko piirteitä, joiden perusteella leikki erotetaan omaksi, muusta käyttäytymisestä poikkeavaksi kategoriakseen. Käytännössä leikin tunnistaminen on kuitenkin varsin hankalaa, sillä se muistuttaa läheisesti kategorian ulkopuolelle sijoittuvaa selviytymiseen tähtäävää ”normaalia” toimintaa ja tarvekäyttäytymistä. Joissain tapauksissa leikki ja tavanomainen käyttäytyminen eivät poikkea toisistaan ulkoisesti millään tavalla.<sup>2</sup> Tämän vuoksi käyttäytymisen leikkisyydestä tai ei-leikkisyydestä voidaan puhua täydellä varmuudella vain harvoin<sup>3</sup>. Leikkikategorian selkeärajaiseen määrittelyyn tähtäävän piirrelähtöisen tutkimussuuntauksen mukaan eläinten leikin tunnusomaisia attribuutteja ovat esimerkiksi selviytymisen ja energiatalouden kannalta epäedullinen toisto. Leikkijaksot voivat olla myös liioittelevia, fragmentaarisia, epätäydellisiä ja muuntautuvia, jolloin tarkoituksenmukaisen käyttäytymisen osat irrotetaan tavanomaisista yhteyksistään, ja järjestetään uudelleen ”leikkisyyden hengessä”. Ulkoa käsin tarkasteltuna leikki vaikuttaa yleensä varsin hauskalta ja viihdyttävältä touhuamiselta. Puremista ei harjoiteta satuttamisen vuoksi, eikä takaa-ajo ole varsinaista pakenemista, vaan harmitonta kisailua. Eläinten leikiltä näyttää puuttuvan välitön, havaittavissa oleva tarkoituksenmukaisuus.<sup>4</sup> Tästä huolimatta sitä on pyritty selittämään myös funktionaalisesti. Esimerkiksi Karl Groosin mukaan kaikki eläinten leikit pohjautuvat nuoruusiän kokeilullisuuteen (das Experimentieren) ja ovat suuntautuneet aikuisen yksilön ”tosielämässä” tarvitsemien taitojen harjoittamista silmällä pitäen<sup>5</sup>.

Piirrelähtöiseksi kutsumani leikkikäsitteksen taustalta on löydettävissä ajatus eläinten käyttäytymisen viettiperäisestä ”rationaalisuudesta”, jonka perusteella lajin- ja eläinyksilön säilymisen kannalta epäolennaiseksi tulkittu sulkeistetaan kategoriaan ”irrelevantti epätäydellinen käyttäytyminen<sup>6</sup>”. Kategoria toimii ylimääräisten, sekalaisten ja

---

<sup>2</sup>White 1977, 15.

<sup>3</sup>Groos 1896, 144.

<sup>4</sup>White 1977, 15-16; Fagen 1981, 43-45.

<sup>5</sup>Groos 1896, 67-68.

<sup>6</sup>Millar 1976, 86.

käsittämättömien toimintojen ja eleiden varastona, ja sen rajoja määrittävät monet leikkisän yhteyteen liitetyt piirteet. Päämäärä-rationaalisuuden oletaman tarkoituksenmukaisuusperiaatteen vaikutus on havaittavissa myös leikin rakenteellisten piirteiden kohdalla. Leikki tulkitaan korostetun rikkonaiseksi ja satunnaiseksi toiminnaksi, joka käyttää hyväkseen normaalin käyttäytymisen osia. Ruumiillinen liikehdintä ja eleet määritellään tavanomaisen kaltaisiksi, mutta epätäydellisiksi. Jokin liike tai sarja voidaan esimerkiksi aloittaa, mutta sitä ei viedä loppuun asti. Leikkijaksoja kuvataankin suhteellisen lyhyiksi, järjestäytymättömiksi, keskeytyneiksi ja muutoksille alttiiksi.<sup>7</sup> Huomiota herättävää monissa leikin elementteihin liittyvissä tulkinnoissa on niiden funktionaalisuus. Leikkiä ei lähestytä omalakisena käyttäytymisenä tai toimintana, vaan se tulee peilatuksi normaaliksi määriteltyä käyttäytymistä vasten.

Funktionaalisesti ajateltuna leikki voi kehittää käyttäytymisen sopeutuvuutta ja joustavuutta, toimia kehityksen nopeuttajana ja edistää aivojen kasvua<sup>8</sup>. Lisäksi se auttaa esimerkiksi aliravitsemukseen tai sosiaaliseen deprivatioon liittyvissä toipumistilanteissa. Kasvatuksellisen ja kommunikaatiotaitoja kehittävän luonteensa kautta leikki liittyy muun muassa sukulaisuussuhteiden ja sosiaalisen kiinnittyneisyyden syntyyn, ylläpitoon ja vahvistamiseen. Kulttuuri-biologisen tutkimuksen piirissä leikki edustaa välittävää vaihetta biologisen perimän ja vietti-käsitteen sekä sosiaalisen ja kulttuurisen aineksen välillä.<sup>9</sup> Kiistanalaisuudestaan huolimatta leikki muodostaa monille etologeille biologisen imperatiivin<sup>10</sup>.

Eläinten leikkikäyttäytyminen on hyvin lajikohtaista<sup>11</sup>. Jokainen laji elää omassa yhteisössään pareittain, ryhmässä tai laumansa laitamalla omia polkujaan kulkevana satunnaisena vierailijana. Kaikki eläimet eivät kuitenkaan leiki. Monien lajien keskuudessa leikkikäyttäytymisen on katsottu olevan hyvin harvinaista tai rajoitettua, ja esimerkiksi selkärangattomien ryhmä ei monien tutkijoiden mukaan leiki laisinkaan. Kehitysbiologisesti tilanteen on katsottu johtuvan

---

<sup>7</sup>Fagen 1981, 43-47; Oakley 1977, 184-185.

<sup>8</sup>Fagen 1981, vii-ix; Oakley & Reynolds 1977, 190.

<sup>9</sup>Fagen 1981, vii-ix; White 1977, 19.

<sup>10</sup>Fagen 1981, vii-ix.

<sup>11</sup>Fagen 1984, 150-151.

eläinlajien aivokapasiteetin ja erilaisten ympäristön hallintaan ja selviytymiseen tähtäävien strategioiden välisistä vaikutussuhteista. Bakteerit, selkärangattomat ja monet kasvit selviytyvät ympäristömuutosten myötä syntyneisiin uusiin vaatimuksiin geneettisesti ennalta määrätyn sopeutumisen kautta. Kalojen, matelijoiden, amfibisten (sekä maalla että vedessä liikkuvien) eläinten ja vanhimpien lintulajien kohdalla ympäristön ja yksilön välistä suhdetta säätelevät alkeelliset aivot, jotka mahdollistavat stereotyyppisten käyttäytymismallien avulla ilmaistun yksinkertaisen viestinnän. Kolmannen sopeutumisluokan muodostavat kehittyneemmät linnut ja matelijat, joiden mukautuminen on edellisiin strategioihin verrattuna huomattavan aktiivista. Ympäristöön vaikuttavan toiminnan seurauksena ympäröivä maailma muuttuu käyttäytymisen kautta määrittäväksi lajityypilliseksi elinympäristöksi, jonka rajat kulkevat kullekin lajille ominaisen käyttäytymisen ja toiminnan ohjaamana.<sup>12</sup>

Niin sanottua aktiivista strategiaa toteuttavien eläinlajien kohdalla biologisen perimän ja ympäristön sekä yksilötasolla tapahtuvan toiminnan välillä vallitsee vastavuoroisuuteen perustuva työnjako. Sosiaalisten hyönteisten kuten muurahaisten keskuudessa maailman muuttuminen lajin elinehdot täyttäväksi ympäristöksi tapahtuu myös aktiivisen vaikuttamisen ja toiminnallisuuden kautta. Nisäkkäiden ja lintujen aktiivisuudesta näiden hyönteisten toiminta eroaa kuitenkin siinä, että malli, jota ne käyttäytymisellään todentavat on geneettisesti lukkoon lyöty. Inhimillisestä näkökulmasta tarkasteltuna tämä merkitsee muurahaisten muodostamien sosiaalisesti hierarkisten yhteisöjen ketjua, jossa historiaa merkitsee saman yhteisöllisyys- ja sopeutumismallin toistuvaa kaavamaista toteutumista. Myös nisäkkäiden ja lintujen älyllinen toiminta ja siihen liittyvä ulkoinen käyttäytyminen perustuu geneettistä alkuperää olevien skemaattisten mallien käyttöön, mutta vain osittain.<sup>13</sup> Sosiaalisten hyönteisten ja nisäkkäiden välinen ero piilee kyvyssä soveltaa kognitiivisia käyttäytymismalleja ympäristöstä saatuun yksilölliseen kokemukseen<sup>14</sup>. Havaintomaailman tasolla tämä johtaa piirrelähtöistä leikkikäsityksen havaitsemaan “tavallisuudesta poikkeavaan” käyttäytymiseen, jollaiseksi myös eläinten leikki usein mielletään.

---

<sup>12</sup>Fagen 1984, 151.

<sup>13</sup>Fagen 1984, 151.

<sup>14</sup>Fagen 1984, 151.



Eläinten leikkiä koskevien käsitysten ristiriitaisuus ja vastakkaisuus näyttää johtuvan tutkijoiden soveltamien ontologisten ennako-olettamusten yhteen mitattomuudesta. Erityisen selkeästi tämä käy ilmi tapauksissa, joissa sama havaintomaailman ilmiö saa kaksi toisensa kumoavaa tulkintaa. Keskeistä eläinten ja ihmisen leikkiä tarkasteltaessa on mielestäni se ymmärrettäänkö leikki ensisijaisesti tietoiseksi toiminnaksi, vai katsotaanko sen palaavan erilaisten viettikäsitteiden edustamalle biologiselle tasolle. En kuitenkaan tarkoita sitä, että leikin tietoisuutta ja viettiperäisyyttä kannattavat tahot olisivat jäännöksettä vastakkaisia lähestymistapoja, vaan sitä että biologinen ja tietoista toimintaa kannattava kulttuurinen lähestymistapa sijaitsevat käsitteellisesti eri tasoilla. Leikin toiminnallisuutta ja tietoisuutta ennako-olettamuksenaan pitävän tutkijan ei tarvitse kieltää biologisella tasolla tapahtuvaa tutkimusta. Suuntausten ontologisten ennako-olettamuksien erilaisuuden vuoksi tämä ei olisi edes mahdollista.

## **ETOLOGIAN KOMMUNIKAATIOLÄHTÖINEN LEIKKIKÄSITYS**

Tutkimusta ohjaavien ennako-olettamusten ristiriitaisuudesta huolimatta useimmat tutkijat jakavat näkemyksen leikin spontaanisuudesta sekä siitä, että kehittyneemmät eläimet leikkivät useammin, monimutkaisemmin ja monipuolisemmin kuin yksinkertaisemmat lajit.<sup>15</sup> Nisäkkäiden keskuudessa leikki kuuluu pääsääntöisesti yksilökehityksen nuoruusvaiheeseen. Sukukypsyyttä kohti siirryttäessä leikkikäyttäytymisen funktionaalisuus ja hyöty alenee ja leikkiminen vähenee.<sup>16</sup> Ihmisen ja joidenkin muiden nisäkkäiden kohdalla leikki ei kuitenkaan häviä, vaan jatkuu aikuisiälle asti. Nuoruuden käyttäytymispiirteiden säilyminen aikuisuuteen siirryttäessä liittyy neoteniaksi kutsuttuun ilmiöön, jossa lisääntymiselimet kehittyvät huomattavasti muuta ruumista nopeammin. Neotenian muita fyysisiä tunnuspiirteitä ovat muun muassa aivojen suhteellisen suuri paino, eräät aivojen rakenteelliset ominaisuudet, kasvojen litteys, ruumiin karvoituksen puute sekä ihon vaaleus. Ihmiselle ominaisia seikkoja ovat lisäksi pään ja muun ruumiin väliset erityislaatuiset mittasuhteet sekä suora isovarvas.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup>Millar 1976, 59, 98-101.

<sup>16</sup>Alford 1984, 156.

<sup>17</sup>Alford 1984, 157.

Käyttäytymisen tasolla neotenia ilmenee lapsuudesta aikuisikään siirtyvän uteliaisuuden, kokeilunhalun ja leikin hahmossa. Neotenia liittyy ihmisen poikkeukselliseen kykyyn sopeutua jatkuvan muutoksen alaisena varioivan ympäristön asettamien vaatimusten mukaisesti, ja selittää omalta osaltaan ihmisen evoluutiossa tapahtuneita siirtymiä. Käyttäytymisen joustavuus, uutuuden kaipuu ja sopeutumiskyky edustavat piirteitä, joita voidaan havaita myös muiden lajien, esimerkiksi koiran käyttäytymisessä.<sup>18</sup>

Puhtaasti biologisena ilmiönä neotenia näyttää sijaitsevan viettiperäisen, ennalta määrätyn käyttäytymisen ja intentionaalisen toiminnan välimaastossa. Näin ollen sen voitaisiin ajatella heijastavan inhimillisen ja eläimellisen maailman jakaman sosiaalisen ja tietoisien raja-aluetta sekä leikin välittävää roolia näiden kahden todellisuuden tason ja niitä lähestyvien näkökulmien välillä:

*Leikki on vanhempi kuin kulttuuri, sillä miten epämääräisesti kulttuurin käsite rajoitetaankin, se kuitenkin joka tapauksessa edellyttää inhimillistä yhteiselämää; eläimet eivät ole odottaneet ihmistä oppiakseen leikkimään. Voipa rauhassa sanoa, ettei ihmiskunta ole lisännyt leikin yleiskäsitteeseen mitään olennaista tunnusmerkkiä. Eläimet leikkivät juuri niin kuin ihmiset. ---<sup>19</sup>*

Neoteniaa vasten tulkittuna Johan Huizingan esittämä ajatus ihmisen ja eläimen leikin samankaltaisuudesta siirtäisi leikkitutkimuksen pääpainon piirrelähtöisen leikkikäsityksen kategoriivisesta (erilaisia ulkoisia tunnusmerkkejä luettelevasta) lähestymistavasta leikkivien olentojen toimintaan liittyvien merkityksiin ja kokemukselliseen ulottuvuuteen.

### **Leikki metakommunikaationa**

Leikin viestinnällisyyttä ja merkityksellisyyttä korostava lähestymistapa lähtee siitä, että leikki on eräänlainen kommunikaatiojärjestelmän sisäinen kehys, jonka kautta toiminnan merkitys määrittyy. Gregory Batesonin mukaan eläin voi leikkiä vain siinä tapauksessa, että tämä hallitsee metakommunikaatioon tarvittavat perustaidot<sup>20</sup>. Metakommunikaatio edellyttää kykyä erottaa toisistaan loogisesti eroavia viestityyppejä, ja sen tarkoituksena on ohjata vastaanottajan

---

<sup>18</sup>Alford 1984, 156, 159-160.

<sup>19</sup>Huizinga 1947, 7.

<sup>20</sup>Guilmette & Duthie 1979, 36-37.

tulkintaa halutun suuntaisesti. Leikkitoiminta tai -käyttäytyminen pitää sisällään kommunikatiivisen tulkintakehyksen, jonka puitteissa se ymmärretään leikkinä, eikä esimerkiksi ilmaisuna fyysisestä uhkailusta.<sup>21</sup> Leikin viestinnällinen luonne vaatii leikin tunnistamiseksi piirrelähtöistä, käyttäytymisen ulkoisiin kriteereihin keskittyvää havainnointia tukevaa tarkastelutapaa ja tilanteen tulkinnallisuuden tiedostamista. Havainnointia ohjaavissa ennakko-olettamuksissa leikki ymmärretään ensisijaisesti kommunikaationa, ja vasta toissijaisesti erilaisten käyttäytymispiirteiden muodostamana kategoriana:

*--- Jo yksinkertaisimmissa muodoissaan ja eläintenkin elämässä leikki on enemmän kuin puhtas fysiologinen ilmiö tai pelkkä psyykinen reaktio fyysiseen ärsykkeeseen. Leikki sellaisenaan on puhtaasti biologisen eli fyysisen toiminnan yläpuolella. Se on mielekästä toimintaa. Leikissä on mukana sellaista, mikä ei kuulu välittömiin elämäntarpeisiin, vaan luo elämään mielekkyyttä. Jokainen leikki merkitsee jotakin. On liian paljon nimittää hengeksi sitä aktiivista prinsiippiä, joka suo leikille sen olemuksen, mutta mitään sanomatonta nimittää sitä vaistoksi. ----<sup>22</sup>*

Osittain viettikäyttäytymisen ulkopuolelle sijoittuvaksi merkityksellistäväksi toiminnaksi ymmärrettyä leikki ei palaa mihinkään ennalta määriteltyn kategoriaan, vaan voi ilmetä millä tahansa toiminnan alueella. Leikin kohdalla kysymys toiminnan mielekkyydestä asettuu ensisijaisesti muotoon *miten*. Millä tavoin leikki ilmenee ja millainen on sen olemassaolon luonne? Lasten ja eläinten leikin yhteydessä puhutaan usein teeskentelystä<sup>23</sup>, jossa voi olla kysymys esimerkiksi aikuisten toimintaa tai elämän “tositilanteita” imitoivasta “muka”-käyttäytymisestä. Lapsi pukeutuu univormua jäljittelevään asuun ikään kuin olisi lähdössä sotaan. Eläin syöksähtää lajitoveriaan kohti aivan kuin hyökkäystarkoituksessa. Myös valehteleminen pitää sisällään tietoisuuden siitä, että tietynlaisilla signaaleilla tarkoitetaan tietynlaisia asioita<sup>24</sup>. Leikin tavoin se kommentoi viestin sisältöä toimien metakommunikatiivisena tulkintakehyksenä<sup>25</sup>. Leikistä kiinnostunut tutkija ei pysähdy siihen mitä sanotaan tai tehdään, vaan kysyy miten ja millaisessa yhteydessä asioita ilmaistaan.

---

<sup>21</sup>Schwartzman 1976, 109-110

<sup>22</sup>Huizinga 1947, 7-8; Korostukset eivät esiinny alkuperäistekstissä, lisäykset kirjoittajan.

<sup>23</sup>Schwartzman 1976, 110.

<sup>24</sup>Bateson 1978, 8; vrt. Wittgenstein 1978, 47-48 [189-190]; Fenomenologis-hermeneuttisesta näkökulmasta tarkasteltuna suurin yksittäinen eläinten käyttäytymistä koskeva ongelma liittyy eläimen ja ihmisen “elämämaailman” erityislaatuisuuteen. Eläinten käyttäytymistä tai toimintaa koskeva inhimillinen tulkinta on aina jossain määrin antropomorfinen projisaatio. Kulttuurien välisessä kanssakäymisessä ja kulttuurintutkimuksessa esiintyvä etnosentrisyys on mielestäni hyvin lähellä antropomorfismin tarkoittamaa ilmiötä.

<sup>25</sup>Handelman 1977, 186.

Samalla tavoin kuin valehtelemisessä myös leikissä on kysymys viestinnän hierarkisuudesta, eri laisten viestityyppien keskinäisestä suhteesta, loogisesta rakenteesta ja tulkintakontekstista. Leikin “ikään kuin” pitää sisällään implisiittisen viittausuhteen, jonka kautta leikki kytkeytyy siihen mitä jäljitellään tai matkitaan. Kulttuurisena kommentaattorina leikki voi suuntautua jotakin yksittäistä arvoa, ryhmää tai tapaa vastaan. Karnevalistisia piirteitä omaavat festivaalit ovat yhteiskunnallisesti ja kulttuurisesti latautuneita kommentaareja<sup>26</sup>, ja niiden tutkimus toimii havainnollisena esimerkkinä tavasta, jolla kommunikaatiolähtöinen leikkikäsite näkee leikki-ilmiön.

Eri laisia leikkikäsitteitä vertailtaessa keskeiselle sijalle nousevat lähestymistapojen sisältämät perusolettamukset, jotka ohjaavat paitsi leikki-ilmiöstä tehtyjä havaintoja myös aineistosta tehtyä tulkintaa. Sekä biologinen että kulttuurinen leikkitutkimus pitää sisällään joukon tutkija- ja teoriakohtaisesti sovellettuja ennakkokäsitteitä. Kommunikaatiolähtöisen leikkikäsitteiden painottama merkitysulottuvuus ja piirrelähtöisen leikkikäsitteiden kategoratiivisuus ja viettikäsite ovat vain yksittäisiä esimerkkejä leikki-ilmiön yhteydessä tavattavista ennakkoolettamuksista. Ilmiömaailman ja tulkinnoissa esiintyvän käsitteellisen aineksen välinen suhde muodostaa mielenkiintoisen tutkimuskentän, jota tarkastelen lähemmin kulttuurista leikki-ilmiöitä määrittävien dikotomioiden (III) sekä leikin rakenteellista ja kokemuksellista ulottuvuutta (IV) käsittelevissä pääluvuissa.

---

<sup>26</sup>Burke 1994, 185-187.

### 3. KULTTUURISTA LEIKKI-ILMIÖTÄ MÄÄRITTÄVIÄ KÄSITTEELLISIÄ DIKOTOMIOITA

Antropologinen kiinnostus leikin luonteen, kulttuuristen muotojen, alkuperän, funktion sekä muiden seikkojen selvittämiseksi oli pitkään hyvin vähäistä. Johan Huizingan ja Roger Calloisin<sup>1</sup> kaltaisten klassikoiden ohella antropologiaa sivuavaa leikitutkimusta harjoitettiin ennen 1970-lukua pääasiassa kursorisesti, muun aineistonkeruun yhteydessä. Tieteellisesti merkityksellisenä tutkimuskohteena kulttuurisen leikki-ilmion asema muistuttaa jossain määrin seksuaalisuutta sivuavia teemoja, joista vaiettiin pitkälle 1900-luvun jälkimmäiselle puoliskolle saakka. Kysymykset leikki-ilmion kulttuurisesta asemasta ja sen tutkimuksen tarpeellisuudesta ovat leikitutkimuksesta kiinnostuneiden tutkijoiden keskuudessa edelleen ajankohtaisia. Tiedeyhteisöjen lisäksi vastaukset ovat tärkeitä myös antropologeille ja kulttuurintutkijoille itselleen. Miksi tutkia leikkiä, jonkin perinteisemmän tutkimuskohteen, esimerkiksi sukulaisuus- tai elinkeinojärjestelmien, kansankulttuurin tai rituaalien sijaan? Antropologien ohella myös muiden tieteenalojen edustajat ovat joutuneet vastatusten saman ongelman kanssa. Psykologista, sosiaalipsykologista, sosiologista, etnologista ja kulttuuriantropologista tutkimuskirjallisuutta tarkasteltaessa leikki-ilmion tutkimuksellisen aseman kyseenalaisuus näyttäytyy muun muassa leikki-ilmioon sovellettujen ongelmalähtöisten tutkimusasetelmien (esimerkiksi pedagogiikka, kasvatustiede, terapeuttisesti painottuneet näkökulmat, funktionalistiset analyysit ja muut leikkiä toissijaisesti tarkastelevat lähestymistavat) vallitsevuutena.<sup>2</sup> Kaikki ongelmalähtöinen tutkimus ei ilmeisestikään juonnu leikki-ilmion kulttuurista tai muuta merkitystä vähättelevästä ilmapiiristä, vaan palautuu kunkin tieteenalan piirissä harjoitettavan tieteen ontologisiin ennako-oletuksiin ja tutkimuksellisiin tavoitteisiin. Tieteellistä tutkimusta ei harjoiteta historiallis-ideologisessa tyhjiössä, joten aatteellisten ja arvolatautuneiden virtausten vaikutus on huomioitava myös erilaisia tutkimusperinteitä tarkasteltaessa.

Ennen 1960- ja 70-lukujen vaihdetta viittauksia eri kulttuurien ja kansojen leikkeihin voi löytää joidenkin sellaisten antropologien klassisista kirjoituksista, jotka eivät olleet varsinaisesti

---

<sup>1</sup> "Homo Ludens Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur" (1944) ja "Les jeux et les Hommes" (1958).

<sup>2</sup>Norbeck 1975, 13-14.

antropologisen leikkitutkimuksen klassikkoja. 1800- ja 1900-lukujen väliseltä ajalta on olemassa runsaasti etnologisia leikkikuvauksia<sup>3</sup>. Usein niitä ei kuitenkaan mielletty leikeiksi tai käsitelty omana itsenäisenä aihealueenaan. Tutkimuskirjallisuudessa ne löytää esimerkiksi otsakkeiden uskonto tai sosiaalinen elämä alta<sup>4</sup>. Urheilun tutkimuksen kohdalla tilanne on ollut pitkälti leikkitutkimuksen kaltainen. Valtaosa ennen 1960-lukua ja sen jälkeen tehdystä urheilua koskevasta tutkimuksesta edustaa fyysisen kasvatuksen näkökulmaa, ja on tutkimusotteeltaan ongelmakeskeistä. Joissain tapauksissa ongelmälähtöisen kysymyksenasettelun kompastuskivenä on ollut funktionalismin yksipuolinen korostaminen toisissa taas laajemman sosiaalisen, kulttuurisen ja historiallisen kontekstin jääminen analyysin ulkopuolelle.

Leikin sosiologian tai antropologian puuttumista ei voida kuitenkaan selittää pelkästään yksipuolisen tai ongelmakeskisen tutkimuksen olemassaololla. Antropologisen leikkitutkimuksessa sovellettujen teoriasidonnaisten leikkikäsitteiden ymmärtämiseen tähtäävän analyysin suurin haaste koskee tieteellisen arvovapauden ja eettisen neutraaliuden ideologis-historiallista ongelmallisuutta. Antropologinen tutkimus on toisin sanoen riippuvainen erilaisista arvosidonnaisista yhteiskuntaa ja kulttuurikäsitystä ohjaavista virtauksista, joiden lisäksi se liikkuu monien ontologisesti ja tietoteoreettisesti yhteismitattomien paradigmojen keskellä. Sekä yhteiskunnalliset, arvotuksia tuottavat ideologiset seikat että tieteenalan sisällä tapahtuvat ontologisia ennako-oletuksia koskevat (paradigmaattiset) muutokset vaikuttavat leikki-ilmiön luonnetta ja kulttuurista ilmenemistä koskeviin käsityksiin. Länsimaalainen leikkikäsitys lähestyy leikki-ilmiötä erilaisten dikotomisten ennako-olettamusten ohjaamana. Vastinparit ovat luonteeltaan ideologisia ja näyttävät heijastavan erityisesti länsimaalaista rationaalisuus-, kulttuuri- ja yhteiskuntakäsitystä. Arvolatautuneen ulottuvuutensa lisäksi niillä on näkemykseni mukaan myös ontologinen taso, jolla keskeisintä ei ole ideologisten virtausten alkuperä tai monihaaraisuus, vaan se millaisiin tietoteoreettisiin seurauksiin dikotomioiden soveltaminen johtaa. Yleisesti ottaen vaikuttaa siltä, että vastinparien kautta avautuva kulttuurikäsitys kuvaa paremmin leikille ideaaliseksi miellettyä sosiaalis-kulttuurista roolia kuin sen varsinaista ilmenemistä länsimaalaisen kulttuurin piirissä. Tässä mielessä dikotomioiden kyseenalaistamista voidaan pitää rationalismin tai välineellistävän ajattelun kritiikkinä. Leikkikäsitettä muokkaavia vastinpareja on paljon ja ne ovat osittain päällekkäisiä. Leikki asettuu esimerkiksi työn vastakohtaksi langeten samalla kategoriaan vapaa-aika. Muita

---

<sup>3</sup>Norbeck 1975, 13-14.

<sup>4</sup>Norbeck 1975, 14; vrt. Jochelson 1975.

merkitseviä vastinpareja ovat henki - ruumis, vakavuus - nautinto, rationaalinen - irrationaalinen, todellinen - fiktiivinen sekä taloudellinen - epätaloudellinen<sup>5</sup>. Luetteloon voidaan edelleen katsoa sisältyvän aikuisille ja lapsille varatut erilliset kategoriat, ja sitä voidaan täydentää monilla muilla käsitepareilla kuten normaali - hullu, tärkeä - merkityksetön, vakavasti otettava - hupsu, sakraali - profaani, ennalta arvattava - spontaani, ikävä - hauska ja niin edelleen.

Antropologisen tutkimuksen tehtävänä on luoda monoliittiseksi jähmettyneeseen käsitteeseen uudenlaisia näkökulmia kulttuurien välisen vertailevan tutkimuksen kautta. Tutkimuksellisissa tarkoituksissa sovellettujen lapsuus- ja leikkikäsitteiden sisältö ei ole sen pysyvämpi kuin historiallisesti vaihtelevien, kulttuurisidonnaisten leikkimuotojen kantamat merkityksetkään<sup>6</sup>. Eräs tapa länsimaalaisesta ajatteluperinteestä nousevien ennako-olettamusten paljastamiseksi ja tarkastelemiseksi on verrata niitä paitsi valtakulttuurien sisällä elävien pienyhteisöjen käytäntöihin, tapoihin ja merkityksiin myös laajemmin ympäri maailmaa tavattaviin yhteiselämän muotoihin. Kulttuurien vertailevaan tutkimukseen sisältyvässä pitkiittäisperspektiivissä huomio kohdistuu kulttuurielämän historiallisiin ulottuvuuksiin, esimerkiksi muotojen ja merkitysten sekä erityisesti kulttuurisen muutoksen tarkasteluun. Olen valinnut dikotomioiden joukosta tarkasteltavaksi kolme: työ - leikki, pyhä - leikki ja lapsi - aikuinen. Kaikkien edellä mainittujen vastinparien kautta leikki näyttäytyy eräänlaisena negaation kautta merkityssisältönsä saavana "tuntemattomana", joka edustaa pääsääntöisesti vakavan ja rationaalisen vastapoleiksi miellettyä nautintoa, tekemisen leikkiä laatua, hauskuutta, tunteita, irrationaalisuutta ja alitajuista<sup>7</sup>.

## LEIKKI JA TYÖ

Protestanttisen etiikan institutionalisoima työ esiintyy länsimaalaisessa ajattelussa kristillisenä hyveenä, jonka valta-asema perustuu sen itsensä synnyttämälle ja ylläpitämälle käsitykselle

---

<sup>5</sup>Dunning 1986, 4.

<sup>6</sup>Schwartzman 1978, 20-23.

<sup>7</sup>Dunning 1986, 2-4.

työorientoituneen elämän ensisijaisuudesta. Protestanttisen ideologian<sup>8</sup> mukaan leikki on yksi työn ja Jeesuksen kautta henkilöityvän kristinuskon luonnollisista vihollisista. Leikkiä koskevien rajoitusten tarkoituksena oli estää kristillisten hyveiden vastaisen hillittömyyden, nautiskelun, hedonismin ja omahyväisyyden leviäminen ja ylenpalttinen viljely. Euroopassa viktoriaanisella ajalla kukoistanut kristillisten arvojen askeettista soveltamista korostanut ilmapiiri toimii hyvänä esimerkkinä leikkiin kohdistuvasta negatiivisesta suhtautumisesta. Yhteiskunnallisen järjestyksen kannalta spontaani ilonpito ja leikki muodostivat tasapainotilaa uhkaavan kulttuuritekijän, jota pyrittiin rajoittamaan ja ohjaamaan paitsi ideologisin myös käytännöllisin keinoin.<sup>9</sup>

Länsimaalaisittain työn ja leikin kategorioiden välillä vallitsevassa sovittamattomassa ristiriidassa on kysymys paremmin työn ja vapaa-ajan kuin työn ja leikin keskinäisestä suhteesta. Teollisen vallankumouksen synnyttämänä ilmiönä muusta elämästä erottautunut työ vaikutti myös erityisen vapaa-ajankentän muotoutumiseen. Yritteliäisyyttä ja käytännöllisyyttä korostavana pyrkimisenä työ muodosti eräänlaisen rationaalisen hallitseman sopeutumiskategorian, josta vapaa-aika erottautui ulkoisten pakotteiden poissaolona. Työn ja vapaa-ajan kategoriat ovat monella tapaa toisistaan riippuvaisia toimintaluokkia. Ranskalaisen sosiologin Joffre Dumazedierin mukaan vapaa-ajan kategoria syntyy kahden ehdon vallitessa. Kun yhteisö lakkaa organisoimasta toimintojaan jokaisen velvollisuudeksi määriteltyjen yhteisten rituaalien kautta leikki muuttuu ainakin teoriassa kysymykseksi yksilön vapaasta tahdosta. Toiseksi elannon ansaitsemiseksi tehty työpanos erottuu yksilön muista toiminnoista. Työn rajat eivät ole enää "luonnollisia". Ne eivät toisin sanoen määräydy ulkoisista, selviytymistä rajaavista olosuhteista käsin, vaan muuttuvat kyseisiin olosuhteisiin nähden sattumanvaraisiksi. Työ organisoituu omaksi arkielämän kentäkseen monella eri tapaa niin, että se on sekä teoriassa että käytännössä helppo erottaa muusta elämästä kuten vapaa-ajasta.

---

<sup>8</sup>Max Weberin länsimaista yhteiskuntaa ja kulttuuria koskeva protestanttisen työetiikan käsite joudutaan ottamaan tämän työn puitteissa käsitteellisenä ennako-olettamuksena. Eettisesti hyveelliseen elämään kuuluvat askeettisten elämäntapojen ja tarmokkaan työnteon juuret löytyvät Weberin mukaan kalvinistisen ennaltamääräämisopin tulkinnoista ja niiden varaan rakennetuista elämänohjeista. Kalvinistisen opin tarkoituksiperät olivat puhtaasti uskonnollisia, mutta niillä oli myös taloudellisia seurauksia. Uskonpuhdistuksen herättämän hurskauden myötä uskonnolliset moraliteetit levisivät arkielämään vaikuttaen ihmisen ja työn väliseen suhteeseen. Työ muuttui askeesin kaltaiseksi päivittäin toistetuksi uskonkappaleeksi, jonka täyttämättä jättäminen (esimerkiksi tuhlailu, joutenolo ja huvitukset) merkitsi poikkeamaa ihmiselle annetusta elämäntehtävästä. Protestanttisen etiikan vaikutus modernin kapitalismin kehittymiseen ja "kapitalismin hengen" syntyyn oli huomattavan myönteinen. (Weber 1980, 70-71, 116-167, 49 Gronow & Töttö 1997, 280, 283-286.)

<sup>9</sup>Stevens Jr. 1977, 238.



Kuvatun kaltaiset olosuhteet ovat tyypillisiä pääasiassa teollistuneille ja jälkiteollistuneille sivilisaatioille. Viktor Turnerille vapaa-aika on korosteisesti urbaani ilmiö, joka heijastaa teollistuneen, rationalisoituneen ja byrokraattisen yhteiskunnan laajamittaista sosioekonomista järjestelmää. Teollistuneen yhteiskunnan jäsenelle vapaa-aika on vapautta talouden ja teknologian institutionalisoiduista velvollisuuksista sekä teollisuus- ja toimistotyön kronologisesta aikäkäsityksestä. Samalla vapaa-aika on vapautta astua viihdeteollisuuden, urheilun ja pelien symboliseen maailman, jossa sosiaalisen järjestelmän asettamat rajoitukset eivät päde. Vapaa-aika merkitsee länsimaalaisen yksilön vapautta leikkiä, ideoida ja unelmoida.<sup>10</sup>

Protestanttisen työetiikan vaikutukset ulottuvat myös vapaa-ajan piiriin. Vapauden ja rentoutumisen luonnehtima vapaa-aika on Geertzin mukaan teollisen talouselämän lainalaisuuksien ja arvojen lävistämä markkinapaikka, jossa näyttelemineen, tanssimineen, laulamineen, taide ja kirjoittamineen muiden vapaa-ajan toimintojen mukana, ovat professionalisoituneet omiksi erikoisosaamisen alueikseen. Vapaa-ajasta ja sen käytöstä on tullut viihdeteollisuuden toimialuetta, jossa erilaiset leikki- ja taidemuotojen edustajat voivat harjoittaa koulutuksen kautta hankkimiaan ammatteja. Soveltuakseen paremmin kristillisten arvojen hallitsemaan maailmaan leikki on organisoitu yhteiskuntajärjestystä suosivaksi toimintamuodoksi. Leikin pedagogiset muodot (esimerkiksi organisoidut urheilulajit ja -kilpailut) vastaavat lasten suosimia leikkimuotoja paremmin protestanttisuuden kannattavaa utilitaristista velvollisuuseetiikkaa.<sup>11</sup>

Leikin ja työn välillä nähdyllä dikotomiolla on ollut voimakas vaikutus antropologien ja muiden leikki-ilmiöstä kiinnostuneiden tutkijoiden näkemykseen leikin luonteesta. Erityisesti länsimaalaiselle kulttuurille ominainen työn ja vapaa-ajan eriytyminen itsenäiseksi elämänelueikseen pitää yllä vaikutelmaa, jonka mukaan leikkisyyden ilmenemineen on sidoksissa spesifiin, kulttuuriseen leikkirakenteeseen. Yleisesti ottaen vaikuttaa siltä, että yhteiskunnallisesti päämääräsuuntautunut, raskas ja järkevää työ ei voi, ei saa, eikä sillä ole tapana olla hauskaa, kiinnostavaa, kehittäväää, innovatiivista tai huvittavaa. Länsimaalaisen kulttuurin osalta näkemys pitää monilta osin paikkaansa, mutta ei kykene valottamaan ilmiön taustalla vaikuttavaa kokonaiskuvaa. Antropologisen leikkitutkimuksen historiaa tarkasteltaessa

---

<sup>10</sup>Turner 1974, 62-69; vrt. Dumazedier 1974, 15, 123, 145-146.

<sup>11</sup>Turner 1974, 69-71.

leikin ja työn välinen dikotomia paljastuu klassikoiden mukana nykytutkimukseen kulkeutuneeksi loogiseksi virheeksi, joka koskee leikkirakenteen ja leikkitoiminnaksi tulkitun käyttäytymisen sekoittumista leikitapahtuman kokemukselliseen ulottuvuuteen<sup>12</sup>. Johan Huizingan laajalti siteeratussa leikkimääritelmässä leikin muodollisia piirteitä ei eroteta leikkisyyden ja muiden siihen liittyvien tuntemusten luonnehtimasta kokemuksellisesta ulottuvuudesta, vaan ne löytyvät kaikki formaaleja piirteitä erittelevän luonnehdinnan alta:

*Uskomme voivamme määritellä tämän käsitteen suunnilleen seuraavalla tavalla: 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 siitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on "toista" kuin "tavallinen" elämä.<sup>13</sup>*

Leikki on Huizingan mukaan lisäksi nauruhermoja kutkuttavaa, pilailevaa, ja koomillisuudessaan mielettömyyttä lähentelevää hulluttelua. Moraalisten arvostelmien ulkopuolisena toimintana se ei ole kuitenkaan varsinaisesti hullua, vaan sijaitsee hulluuden implikoiman moraalijärjestyksen ulottumattomissa. Leikin mielekkyyttä ei toisin sanoen voi johtaa sen ulkopuolelta.<sup>14</sup>

Roger Calloisin mukaan Huizinga on onnistunut tavoittamaan määritelmässään useita leikille keskeisiä piirteitä, mutta painottaa joitakin leikkikategorioita liikaa, joitain taas liian vähän.<sup>15</sup> Sekä Callois että Huizinga olivat tietystä määrin huolestuneita leikkikäsitteen alan liiallisesta laajenemisesta. Leikin ja muun kulttuuriaineuksen erottaminen toisistaan kävisi mahdottomaksi, jos leikkikäsite menettäisi liian laajalle sovellettuna selityskykynsä ja hajoaisi omaan ulottuvaisuuteensa. Huizingan leikkikäsite piti sisällään monia aikaisemmin tuntemattomia kulttuurielämän alueita, kuten sodankäynnin, uskonnon, oikeuden, tiedon, runouden, taiteen ja

---

<sup>12</sup>Stevens Jr. 1980, 322.

<sup>13</sup>Huizinga 1947, 43; Kokemukseen viittaavien termien muusta tekstistä poikkeava merkintätapa ei esiinny alkuperäistekstissä. Lisäykset kirjoittajan. Huizingan "Leikkivä ihminen" sisältää myös toisen leikkimääritelmän, jossa luetellaan vain leikin formaalit piirteet: "Muotonsa puolesta leikkiä siis voi nimittää vapaaksi toiminnaksi, jonka leikkivä käsittää tavallisen elämän ulkopuolella olevaksi - 'eihän sitä tarkoiteta' - mutta joka siitä huolimatta voi saada hänet täysin valtoihinsa, johon ei ole liittynyt mitään aineellisen edun tavoittelua ja josta ei saavuteta mitään hyötyä. Leikki tapahtuu tietyn ajan kuluessa ja tietyssä paikassa määrättyjen sääntöjen mukaan järjestyksellisesti. Se luo yhteenliittymiä, jotka puolestaan kernaasti verhoutuvat salaperäisyyteen tai naamioitumalla erottuvat tavallisesta maailmasta." (Huizinga 1947, 24-25.) Kohta "eihän sitä tarkoiteta" viittaa tekemisen laatuun "ikään kuin", ja sisältää idun, josta käsin leikkimisen laatua eli leikin miten-ulottuvuutta olisi ollut mahdollista lähteä tutkimaan tarkemmin.

<sup>14</sup>Huizinga 1947, 14-15.

<sup>15</sup>Callois 1961, 3-5.

filosofian<sup>16</sup>. Callois keskittyi tutkimuksissaan erilaisten leikkiviettien ja niitä vastaavien kulttuuristen leikkimuotojen välisten suhteiden tutkimiseen. Sosiologina Calloisia kiinnosti paitsi pelien institutionalisoituminen, myös erilaiset yhteiskunnallisesta näkökulmasta perversoituneet leikki-ilmiot, joiden kohdalla vietti ja leikkimuodon rakenne syystä tai toisesta erkanevat toisistaan.<sup>17</sup> Seikkaperäisyydestään ja kattavuudestaan huolimatta Calloisin leikkikategoriat ja leikkimuodon institutionalisoitumisen astetta kuvaava paidia - ludus käsitepari eivät eroa laadullisesti Huizingan määritelmästä. Molemmat tutkijat edustavat eläinten leikkiä tarkastelevassa toisessa pääluvussa esiintyvää piirrekeskistä lähestymistapaa, jossa leikki mielletään eräänlaiseksi toiminta- tai käyttäytymiskategoriaksi. Piirrekeskeisyydellä tarkoitan tässä samaa kuin eläinten leikkiä käsittelevässä luvussa, jonka yhteydessä kävi ilmi, miten vaikeaa erilaisten yksittäisten piirteiden perusteella on määritellä milloin tilanteessa on kyse leikkitoiminnasta, milloin taas jostakin muusta. Piirrekeskisen lähestymistavan edustama kysymys *mitä* leikki on pakottaa tutkijan määrittelemään kategorian rajat toiminnan tai käyttäytymisen piirteiden avulla kommunikaatiokeskisen lähestymistavan tarkastellessa leikkisyyden ilmenemistä kunkin leikitapahtuman luomassa yksittäisessä kontekstissa. Kommunikaatiokeskinen lähestymistapa on toisin sanoen kiinnostunut siitä *miten* leikki on.

Suuri osa työ-kategoriaa sivuavasta leikkitutkimuksesta rakentuu olettamukselle länsimaisen työ- ja leikki-kategorian välisestä selkeärajaisestä erosta<sup>18</sup>. Protestanttisen työetiikan näkemykset työstä ja siihen liittyvistä ei-leikkisistä kokemuksista eivät ole varmastikaan täysin harhaanjohtavia. Se missä määrin työn vakavuus tai rationaalisuus vastaavat ihmisten tekemiseensä liittämiä kokemuksia on kuitenkin kokonaan toinen kysymys ja vaatii avautuakseen leikin ja työn kokemuksellisen, informanttien merkityksiin ja kokemukseen paneutuvan tutkimusotteen soveltamista. Länsimaiden ulkopuolella elävien kulttuurien käsitykset työstä toimivat leikki - työ dikotomian suhteen valaisevina esimerkkeinä, jotka horjuttavat länsimaalaisten tutkijoiden itsestään selvyyksiksi muuttuneita ennakko-oletuksia. Seuraava kuvaus on peräisin Länsi-Afrikasta, Liberiasta. Kpelle-yhteisö koostuu

---

<sup>16</sup>Huizinga 1947, 291-295.

<sup>17</sup>Callois 1961.

<sup>18</sup>Stevens Jr. 1980, 322.

sademetsäalueella elävistä neoliittisista maanviljelijöistä, joiden kokemus työstä on hyvin erilainen verrattuna länsimaalaiseen yhteiskuntaan<sup>19</sup>.

*The tasks associated with rice farming, unlike virtually all other types of work including other forms of bush work such as hunting (fene-seng kolee) and palm working (tou tii), demand extremes of physical exertion. In particular, tree-felling and soil-preparation are very arduous. The kuu working party has only a short luncheon break to interrupt what is otherwise a day of toil from dawn to dusk. The use of simple tools makes the work slow-going and the short-handed hoe is especially tiresome to work with. Yet it is an axiom of Kpelle society that without lii-nee' or joy there can be no work. It is not enough that one can look forward to the end of the day or to the harvest to come, lii-nee' must be part of the work activity itself. --- For major tasks on the farm the koo provides a formal mechanism for contact with a koo leader to arrange a group to appear on a certain day on the farm. The owner is responsible for providing food to the workers and, equally important, musicians to play while everyone is working. --- Intermittent with hoeing a woman may stand upright and perform an impromptu dance to the delight of her co-workers and to the relief of her aching muscles. --Then at the end of the day, fueled by palm-wine supplied by the kuu owner, all of the participants gather for one last song and dance session. This session is extremely important as it signifies the workers' happiness with their labors, their appreciation for the musicians and their approval of the kuu owner's generosity in providing food and drink. If they fail to dance, it means the owner has asked too much of them or has provided too little to compensate their labor. ---<sup>20</sup>*

## LEIKKI JA PYHÄ

Leikin asema länsimaalaisessa nykykulttuurissa on korosteisesti sekulaarinen ja redusoituu pääsääntöisesti joko lasten toimintaan tai vapaa-ajan rekreatiivisiin harrasteisiin. Leikin yhteydet kokonaisvaltaisesti kosmologisen ontologian varassa eläviin kulttuureihin ovat katkenneet ja korvautuneet uudenaikaisilla funktioilla ja merkityksillä. Esiteollisissa kulttuureissa elävän kansanuskomuksiin perustuvan kulttuuriaineksen, jota kutsutaan tässä käsitteiden primitiivinen ja arkaainen yhteydessä esiintyvän ideologisen monitulkintaisuuden vuoksi ei-länsimaalaiseksi, yhteydessä kysymys leikin ei-vakavuudesta tai epäpyhydestä ei ole samalla tavalla keskeinen kuin länsimaalaisen kulttuurin piirissä. Länsimaalaisen nyky-yhteiskunnan profaanit ilmiöt puuttuvat ei-länsimaalaisten kulttuurien maailmankuvasta miltei kokonaan. Kaikki, jolla on määrätty merkityksensä kalastuksesta, metsästyksestä ja maanviljelyksestä peleihin, konflikteihin ja seksuaalisuuteen, on tavalla tai toisella tekemisissä pyhän kanssa.<sup>21</sup> Ei-länsimaalaisissa kosmologioissa pyhän kategoriaan kuuluva leikki ei siis ole sakraalin vastakohta vaan asettuu useimmiten profaaneja, uskonnollisesti värittyneen elämän ulkopuolisia ilmiöitä vastaan. Ei-länsimaalaisten rituaalien, festivaalien ja yhteisöllisten juhlien yhteydessä

---

<sup>19</sup>Lancy 1980, 325.

<sup>20</sup>Lancy 1980, 326-327.

<sup>21</sup>Eliade 1974, 26-28; Eisen 1977, 11-12; Korkiakangas & Korkiakangas 1986, 18.

leikki voi esiintyä yhteisöllistä identiteettiä rakentavana ja ylläpitävänä voimana<sup>22</sup>. Desakralisaatio-prosessin myötä leikkimuodot ovat kuitenkin ajautuneet etäälle kulttuurin arvoja ja eheyttä kannattavista rituaaleista<sup>23</sup>.

Desakralisaatio-prosessin vaikutus näkyy muun muassa tanssissa, joka on Eliaden mukaan alunperin yksinomaan sakraali kulttuuri-ilmiö<sup>24</sup>. Länsimaalaisen nyky-yhteiskunnan näkökulmasta tarkasteltuna tanssi on useimmiten kuitenkin kaikkea muuta kuin pyhää, ja tiettyjen maailmanhistoriallisten, uskonnollisten ja kulttuuristen tekijöiden vallitessa se on syntisenä jopa kielletty. Esimerkiksi Suomen oloissa nuorison 1800-luvulta viime sotien jälkeiselle ajanjaksolle asti järjestämät nurkkatanssit eli hyppy olivat yksityisten henkilöiden tuvissa ilman viranomaisten lupaa järjestettyjä tilaisuuksia, joita vietettiin erityisesti keskiviikkoisin ja sunnuntaisin. Viime sotien aikana nurkkatanssit lievittivät suomalaisten tanssi-intoa moraalisten ja lainsäädännöllisten syiden vuoksi. Ennen tätä niitä järjestettiin pääasiassa veronkiertotarkoituksessa. Joulukuussa 1939 voimaan astunut tanssikielto kumottiin lopullisesti vasta 1948, jolloin viimeisetkin "sotavalaistuksessa" toimineet anniskeluhuoneistot vapautuivat niitä koskeneista rajoituksista. Toisen maailmansodan aikana Suomi oli maailman ainoa valtio, joka kielsi tanssin kokonaan. Tanssin pahamaineisuuteen ovat sen historian aikana ehtineet vaikuttaa monet muutkin seikat. Keskiajalla huvitusta vastaan asetui erityisesti katolinen kirkko, joka näki tanssin osana rahvaan pakanallisia palvontamenoja. Ryhmätansseista paritanssiin siirtyminen koettiin paheksuttavana, ja esimerkiksi valssi oli pitkään kielletty sen seksuaalisuudesta juontuvan häpeällisyyden vuoksi.<sup>25</sup> Tanssiesimerkistä käy ilmi, miten muuttuvia leikkiä sivuavien kulttuuri-ilmiöiden merkitykset ovat. Kulttuurisen muutoksen teema on läsnä myös Eliaden evolutionistisesti värityneessä tulkinnassa. Kulttuuristen muotojen ja merkitysten vaihtelua esiintyy niin kulttuurien välillä kuin niiden sisälläkin, mistä johtuen leikki-ilmiön kulttuurinen konteksti on tulkinnan kannalta erityisen tärkeä.

Pyhän kategoriaa sosiologisesti lähestyneiden tutkijoiden kuten Durkheimin, Arnold van Gennepin ja Mary Douglasin keskeinen sanoma on, että 'pyhä' ei ole kohde vaan suhde. Jokin on pyhää vain suhteen kautta. Tämän näkemystavan mukaan millään asialla, jolla on jonkin

---

<sup>22</sup>Sutton-Smith 1997, 11.

<sup>23</sup>Eliade 1974, 27-28; Eisen 1977, 11-12; Korkiakangas & Korkiakangas 1986, 18.

<sup>24</sup>Eliade 1974, 28.

<sup>25</sup>Nieminen 1993, 25-29, 35-38.

kulttuurin piirissä erityinen kognitiivinen status ja jonka sosiaalista merkitystä ilmaistaan joko omakielisellä tai kielellisenä lainana omaksutulla pyhä-termillä, ei ole itsenäistä käsitteellistä autonomiaa, vaan termin asema ja merkitys määräytyy sen mukaan millaisen käsitejärjestelmän osa se on ja mikä on sen suhde muihin käsitteisiin ja kategorioihin. Pyhä-termien kulttuurinen käyttö on läpi historian perustunut erilleen asettamisen ja rajaamisen ajatukselle. 'Pyhä' on muodostunut kielelliseksi ilmaukseksi asioille, esineille, ilmiöille, jotka on erotettu muista kielen luonnollisessa järjestelmässä samaan kategoriaan kuuluvista asioista ja jotka on saatettu sääntöjen, määräysten ja kieltojen alaiseksi erityisiä symbolistis-kulttuurisia tarkoituksia ja niiden toteuttamiseksi organisoituja rituaalisia toimenpiteitä varten. Samalla pyhäksi nimettyjen asioiden, esineiden, henkilöiden, aikojen ja paikkojen uskonnollis-ontologinen toiseus ei ole antropologisten tieteiden logiikan näkökulmasta teistinen tai teologinen kysymys, vaan semanttinen.<sup>26</sup>

Leikin ja rituaalisissa käytännöissä todentuvan pyhän välinen suhde on ollut monien tutkijoiden mielenkiinnon kohteena<sup>27</sup>. Esimerkiksi Johan Huizinga korostaa leikin ja rituaalin vertailevan tutkimuksen tärkeyttä painottaen erityisesti niiden muodollista samankaltaisuutta:

*Leikin ja juhlan pääasiallisimmat yhteiset piirteet ovat: tavallisesta elämästä irtautuminen, ylivoittoisesti, jos kohta ei välttämättömästi iloinen sävy - juhlaakin voi olla vakava - rajoittuminen paikassa ja ajassa, ankaran lainalaisuuden ja aidon vapauden yhteensulautuminen.*<sup>28</sup>

Huizinga kiinnittää huomiota myös leikin ja rituaalin kokemukseellisen ulottuvuuden samankaltaisuuteen. Aito ja spontaani leikkiaseennekin voi olla syvästi vakava, mutta myös rituaalin yhteydessä on mahdollista ilmetä leikin yhteydessä koettuja tuntemuksia. Leikin ja rituaalin rajan määrittämistä Huizinga pitää mahdottomana tehtävänä.<sup>29</sup>

*Jos kerran on käynyt ilmi, että pyhää toimitusta muotonsa puolesta tuskin voi erottaa leikistä, niin nousee kysymys, eikö kultin ja leikin yhtäläisyys ulotu puhtaasti muodollista puolta pitemmällekin. On ihmeteltävä, etteivät*

---

<sup>26</sup>Anttonen 1996, 90-91.

<sup>27</sup>Fox 1980, 51.

<sup>28</sup>Huizinga 1947, 35.

<sup>29</sup>Huizinga 1947, 34, 37.

*uskontotiede ja kansatiede pane enemmän painoa kysymykseen, missä määrin leikin muodossa tapahtuvilla sakraalisilla toimituksilla on samalla myös leikin tunnelma ja jännitys.*<sup>30</sup>

Huizingan ja muiden rituaalin ja leikin samankaltaisuudesta kiinnostuneiden tutkijoiden (esimerkiksi Viktor Turner, Jacques Ehrmann ja Don Handelman) leikin ja rituaalin on useimmiten nähty olevan toisilleen vastakkaisia kategorioita, eikä niiden välillä vallitsevaa sukulaisuutta ole pystytty määrittelemään kovinkaan seikkaperäisesti.<sup>31</sup> Näen tilanteen taustalla kaksi toisiinsa vaikuttavaa tekijää. Niistä toinen liittyy länsimaalaisesta pyhä-käsityksestä kumpuaviin arvostelmiin, toinen taas piirrekeskisen lähestymistavan leikkiä koskeviin ontologisiin ennakko-oletuksiin. Länsimaalaisessa kulttuurissa pyhä sijoittuu sakraalille elämänalueelle erottaen profaanin omaksi, arkipäiväisyyden luonnehtimaksi todellisuudekseen. Alunperin pyhien rituaalien yhteyteen kuulunut leikki on siis nykyisin korosteisesti profaani ilmiö. Sama ei kuitenkaan päde kaikkiin maailman kulttuureihin, eikä kaikkiin historiallisiin aikakausiin. Pyhä on kulttuuri- ja historiasidonnainen käsite, johon on suhtauduttava kriittisesti aina, kun puhutaan leikin asemasta erilaisissa kulttuurisissa ja historiallisissa konteksteissa. Antropologisessa leikitutkimuksessa leikin ja pyhän sekä leikin ja työn välillä vallitsevat dikotomiat ovat länsimaalaisesta näkökulmasta lausuttuja yleistyksiä ja liittyvät oman kulttuurimme piirissä vallitsevaan rationaalisuuskäsitykseen. Länsimaalaisen kulttuurin suhteen niiden voidaan katsoa olevan jossain määrin päteviä, mutta absoluuttisia dikotomiat eivät ole. Jaettujen normien ja arkikäsitusten takaa löytyvä kulttuurinen todellisuus voi osoittautua yleistystä moniulotteisemmaksi.

Todetessaan leikkiä ja rituaalia toisistaan erottavan rajan määrittämisen mahdottomaksi<sup>32</sup> Huizinga oli tullut kulttuurisen leikki-ilmiön luonnetta koskevaan ontologiseen taitekohtaan. Leikkitapahtuman rakenne- ja kokemusulottuvuuksien valossa leikki-ilmiön ontologiaa koskeva kysymys siirtyy rakenneulottuvuudesta kokemusulottuvuuteen, jossa huomion kohteena eivät ole toiminnan piirteet, kulttuuriset rakenteet tai yksittäiset pelit, vaan leikki-ilmiön yhteydessä tavattava kokemuksellinen aines. Kulttuuriala-aineesta ja yksilötulkintaa yhdistävässä leikkitapahtumassa keskeisellä sijalla ovat lisäksi tapahtumassa syntyvät kontekstisidonnaiset merkitykset sekä leikkijöiden ja leikkirakenteen (myös leikkijöiden keskinäinen) välinen

---

<sup>30</sup>Huizinga 1947, 34.

<sup>31</sup>Fox 1980, 51.

<sup>32</sup>Huizinga 1947, 34.

kommunikaatio, jossa kokemus ja merkitykset syntyvät. Kommunikatiivisesta näkökulmasta tarkasteltuna sekä leikki että rituaali näyttävät voimakkaan merkityksellistämispotentiaalin omaavina kulttuuri-ilmiöinä. Niiden kulttuuriseen asemaan vaikuttava toimintalogiikka on joitakin seuraavassa tarkastelemiani poikkeuksia lukuun ottamatta hyvin samankaltainen.

### **Leikki ja rituaali kulttuurisena kommunikaationa ja kommentaationa**

Eläinten leikkitoimintaa käsittelevässä kappaleessa päädyin tarkastelemaan leikkiä eräänlaisena metakommunikatiivisena tulkintakehyksenä.<sup>33</sup> Eläimillä leikkitoiminta keskittyy sosiaalinelämän luomaan kokonaiskontekstiin, samoin ihmisellä, joka on sekä sosiaalinen että kulttuurinen olento. Viestinnän kannalta leikki on tapa jäsentää sosiaalis-kulttuuristen roolien ja suhteiden määräämää sosiaalista todellisuutta uudella tavalla<sup>34</sup>. Sosiaalisen ja kulttuurisen järjestyksen pyrkimyksenä on ylläpitää koherenttia, ennustettavaa todellisuutta, jossa tapahtumat ja kokemukset seuraavat toisiaan tiettyjen sosiaalisesti ja kulttuurisesti määrittäviin sääntökokoelmiin nojaten. Kulttuurisen järjestyksen ideaalissa toivottavaa ja normaalia on se, mikä ei riko kulttuurisen koodin ilmoittamaa asiointilaa vastaan. Kutsun kulttuuristen sääntökokoelmien edustamaa todellisuuskäsitystä tästä eteenpäin normaalikulttuuriksi<sup>35</sup>. Normaalikulttuuri on käsitteellinen abstraktio, joka viittaa esimerkiksi suomalaisessa kulttuurissa tällä hetkellä päteviin yleisimpiin sääntöihin ja normistoihin sekä kommunikaatiojärjestelmään. Kommunikaationa normaalikulttuuri kattaa sekä verbaalisen että

---

<sup>33</sup>Kysymys siitä tulisiko leikkiä lähestyä käyttäytymisen tai toiminnan kategoriana, vai kulttuurisena kommunikaationa on fenomenologisen hermeneutiikan omien ontologisten ennakkokäsitysten suhteen valaiseva. Rituaalia ja leikkiä metakommunikatiivisesti lähestyvien tutkijoiden esittämät huomioidot ovat hermeneutiikan näkökulmasta todennäköisesti mielekkäämpiä kuin käyttäytymis- tai pelirakenteiden fragmentteja keräilevien piirikeskisten teorioiden esittämät ajatukset. Miellän Gregory Batesonin, Viktor Turnerin ja Don Handelmanin ajatukset symbolisen antropologian edustamaan ajattelusuuntaukseen, jossa leikin kulttuuriset merkitykset ja kokemuksellinen ulottuvuus saavat korostetun aseman. Muiden paradigmaattista koherenssia lähentelevien teoreettisten virtausten tavoin myös symbolinen antropologia kykenee valaisemaan tutkimastaan ilmiöstä vain sen, minkä sen omat ennako-oletukset sallivat. Symbolisen antropologian näennäinen paremmuus muihin paradigmoihin nähden johtuu fenomenologisen hermeneutiikan kysymyksenasettelustani, jossa tiettyjen ontologisten seikkojen huomioon ottaminen arvotetaan muita seikkoja korkeammalle. Osa symbolisen antropologian ja fenomenologisen hermeneutiikan ontologisista ennako-oletuksista näyttää toisin sanoen olevan keskenään "linjassa". Leikin metakommunikatiivisen luonteen korostamisen ei kuitenkaan tarvitse tarkoittaa sitä, että esimerkiksi funktionalistisesta tai pelirakenteiden kulttuurisesta laintautumisesta kiinnostuneista vertailevasta menetelmästä tulisi painotuksen perusteella luopua.

<sup>34</sup>Handelman 1977, 185.

<sup>35</sup>Normaalikulttuuri muistuttaa monilta osin Viktor Turnerin communitakselle ja liminaalisuudelle vastakkaisen sosiaalisen rakenteen käsitettä. Viktor käyttää sosiaalisen rakenteen käsitettään brittiläisten sosiaaliantropologiensa tapaan viittaamalla sillä enemmän tai vähemmän eriytyneisiin, toisistaan riippuvaisiin instituutioihin sekä kyseisten instituutioiden määräämiin statuksiin ja toimijoihin. Käytän Turnerin sosiaalisen rakenteen käsitettä synonyymisesti normaalikulttuurin käsitteen rinnalla. (Turner 1969, 166-167.)



ei-verbaalisen viestinnän. Metakommunikaationa leikki on riippuvainen normaalikulttuurin edustamasta kommunikaatiojärjestelmästä. Gregory Batesonille leikin metakommunikaatiokehys on ennen kaikkea havaintoa ohjaava ja kognitiivinen tekijä. Tulkintakehys ohjaa tulkintaa rajaamalla mahdollisten näkökulmien määrää opastaen kommunikoivia osapuolia metakommunikatiivisen tulkintakehyksen valinnassa.<sup>36</sup> Myös leikissä metakommunikaatio on toiminnan laatua. Kysymys on toisin sanoen siitä miten toimitaan ja miten toiminta olisi tulkittava. Verbaalisen leikin kohdalla toiminnan laatu, kielellisen toiminnan leikkisyys määräytyy myös kontekstisidonnaisesti metakommunikatiivisen tulkintakehyksen sisältämiä ohjeita seuraten. Aidossa leikitapahtumassa tapahtuva verbaalinen ja ei-verbaalinen toiminta pitää aina sisällään tapahtuman luonnetta koskevan metakommunikatiivisen viestin “Tämä on leikkiä!”<sup>37</sup>, joka määrää paitsi tapahtumaan liitettyjä merkityksiä ja eläytymistäpää myös siihen liittyvää kokemuksellista ainesta. Siirtyminen normaalikulttuurisen todellisuuden tunnistamista loogisista tyypeistä leikitodellisuuteen paljastaa leikin ja normaalikulttuurin välillä vallitsevan paradoksin. Normaalikulttuurin kommunikaatiojärjestelmässä leikin sisältämä metakommunikatiivinen leikkisyys näyttäyty merkillisenä viestinä, jonka sisältö näyttää ilmoittavan, että “kun sanon tai toimin näin, en itse asiassa tarkoita sillä mitään”, ja että “sanomani ja toimintani ei ole paikkaansa pitävää tai totuudenmukaista”. Kolmanneksi normaalikulttuurin näkökulmasta tarkasteltu leikki näyttää viittaavaan asioihin, esineisiin, tapahtumiin, ilmiöihin ja tunteuksiin, joita ei ole edes olemassa.<sup>38</sup> Arkielämässä edellä esitetyn kaltaisiin viesteihin voi törmätä esimerkiksi tilanteessa, jossa sadepäivän piristykseksi kerrottua kaskua ei tulkita kaskuksi, vaan se ymmärretään normaalikulttuurin kommunikaatiojärjestelmän puitteissa joko vaillinaisesti tai ei ollenkaan.

Leikin metakommunikatiivisen tulkintakehyksen ansiosta miltei kaikki normaalikulttuurin piiriin lukeutuva voi muuttua leikkisäksi. Leikillä ei toisin sanoen tarvitse olla kulttuurisesti nimettyä ja vakiintuneeksi leikkimuodoksi tunnistettua rakennetta kuten esimerkiksi peleillä, joiden kohdalla kulttuurisen tunnistettavuuden aste on hyvin korkea. Metakommunikatiivisen luonteensa vuoksi leikkisyys voi siirtyä lähestulkoon esteettä normaalikulttuurin osa-alueelta

---

<sup>36</sup>Bateson 1987, 187.

<sup>37</sup>Bateson 1987, 184.

<sup>38</sup>Bateson 1987, 183.

toiselle, ja käytännöllisesti katsoen mikä tahansa kulttuurinen normi, rakenne, järjestelmä tai viestintämuoto soveltuu sen kasvualustaksi. Leikkisyys on aidon leikkitapahtuman välttämätön ja riittävä ehto.

Leikin ja rituaalin jakaman metakommunikaatio-luonteen selventämiseksi viestin sisältöä määrävän tulkintakehyksen logiikkaan on tutustuttava hieman lähemmin. Metaviesti "Tämä on leikkiä!" irrottaa leikkisyyden luonnehtiman tilanteen normaalikulttuurin piiristä, jolloin normaalikulttuurin piirissä syntynyt paradoksi raukeaa viestin totuutta ja logiikkaa koetelleiden ristiriitaisuuksien asettuessa edustamiensa loogisten tasojen edellyttämille paikoille<sup>39</sup>. Tässä kohtaa tilanne, joka normaalikulttuurin kommunikaatiojärjestelmässä tuotti tulkitsijalle ongelman, saa uuden tulkinnan: "Ahaa, tarina olikin tarkoitettu kaskuksi. Suhtaudun siihen siis samalla tavalla kuin muihin samankaltaisiin kertomuksiin ja pelastan sateisen päiväni." Metakommunikatiivisen viestin dynamiikka sallii myös vallitsevaa sosiaalista järjestystä edustavan normaalikulttuurin kommentoinnin. Tavallisimmin leikkitodellisuudesta käsin lausuttu kritiikki kohdistuu normaalikulttuurin sattumanvaraista järjestäytymistä vastaan asettaen kyseenalaiseksi joukon järjestystä ylläpitäviä kulttuurisia arvoja.<sup>40</sup>

Karnevalismi on hyvä esimerkki leikkisän metakommunikaation kaksisuuntaisuudesta. Normaalikulttuurin näkökulmasta siihen liittyvät ilmiöt ovat irrationaalisia, tarkoituksettomia, mutta kokemuksellisesti ilmeisen hauskoja. Normaalikulttuurin normistoihin verrattaessa karnevaalin irrationaalisuus ja satunnaisuus paljastuu kuitenkin tarkoitushakuiseksi. Sosiaaliset roolit ja järjestys voivat olla ylösalaisin tai muuten sekoittuneena, mutta ne ovat yhtäkaikki osa karnevaalin toimintalogiikkaa.<sup>41</sup> Sekä rituaali että leikki erottuvat toimintalogiikkansa avulla normaalikulttuurista erillisiksi todellisuuksiksi. Samalla ne tarjoavat osallistujilleen mahdollisuuden tavallisuudesta poikkeaviin kokemuksiin. Leikin tavoin myös rituaali ohjaa

---

<sup>39</sup>Leikkitapahtuman yhteydessä tavattavien metaviestien lisäksi on olemassa myös meta-meta-tasolle sijoittuvia tulkintakehyksiä, jotka kommentoivat ja ohjaavat metaviestien tulkintaa. Tulkintatasot muodostavat hierarkioita, joissa ylimpänä oleva rajaa muilla tasoilla tapahtuvaa tulkintaa. Esimerkin meta-meta-tasolla toimivasta sanaleikistä tarjoaa juuri kertomaansa vitsiä halventavasti kommentoiva koomikko sekä erilaiset "Oletko kuullut loogikosta, joka..." tyyppiset kaskut. Metatasolla operoivat sana-leikit edellyttävät kullekin leikille keskeisen normaalikulttuurin sääntöjen ja konventioiden tuntemusta. Meta-meta-tyypin vitsi vaatii näkemystä meta-tasolla tapahtuneista loogisista siirroista sekä kykyä kyseenalaistaa ne esimerkiksi metatason kannalta epäloogisen vastaliikkeen avulla. (Paulos 1977, 113-114.) Sanaleikkien looginen toiminnallisuus näyttää ulottuvan kulttuuriseen leikkiin yleisemminkin. Kaikkien leikkisyyden ilmenemismuotojen kohdalla sen rooli ei ole kuitenkaan yhtä keskeinen.

<sup>40</sup>Handelman 1977, 186.

<sup>41</sup>ks. Burke 1994, 178-204.

tulkintaa vaikuttaen näin havaintoon ja merkitykselliseksi koetun aineksen valintaan. Rituaalimaailman ulkopuolella sijaitsevan päämäärärationaalien todellisuuden lainalaisuudet, roolit ja sosiaaliset suhteet eivät päde rituaalissa, jossa osallistujien väliset suhteet määräytyvät leikkidodellisuuden lailla rituaalisesta metakommunikaatiokehuksesta käsin. Normaalikulttuurin sosiaaliset suhteet korvautuvat leikki- ja rituaalidodellisuuden symbolisilla vastineilla. Leikki- ja rituaalitapahtuman kohdalla on kyse normaalikulttuurin ylittävästä transsendentaaliuden kokemuksesta.<sup>42</sup>

Siirtymä normaalikulttuurin sosiaalisesta järjestyksestä rituaalidodellisuuden piiriin tapahtuu erilaisten liminaalisten siirtymävaiheiden kautta. Kulttuurisia raja-alueita tutkiva Viktor Turner tarkoittaa liminaalisuuden käsitteellään mitä tahansa tavanomaisen kulttuurielämän raja-alueilta tai ulkopuolelta löytyvää tilaa. Liminaalisuus liittyy usein pyhyyteen tai tilanteeseen, jossa ollaan siirtymässä kulttuurisidonnaisen pyhän piiriin. Liminaalisuudelle on ominaista sosiaalisen järjestyksen edustaman rakenteen puuttuminen. Sosiaaliseseen rakenteeseen kuuluvat muun muassa rakenteiden kulttuurinen eriytyminen, kerrostuminen ja hierarkiat, lainopilliset, poliittiset ja taloudelliset asemat, virat, statukset sekä roolit, joiden kautta yksilö liittyy sosiaaliseseen järjestykseen.<sup>43</sup> Leikki ja rituaali ovat molemmat liminaalisia kulttuuri-ilmiöitä, joihin osallistuvien ihmisten ryhmää Turner nimittää termillä *communitas*<sup>44</sup>. *Communitas* on muutos- eli transformaatiotilanteessa elävä yhteisö, jonka sosiaalinen järjestys ei ole arkisessa mielessä voimassa. Yhteisössä vallitsee kommunikaatiokatkos tai "kommuunio", joka tarkoittaa spontaanisuuteen perustuvaa yhteydenpitoa. Turnerille *communitas* merkitsee sosiaalisiin roolikasaumiin ja statuksiin perustuvan yhteisörakenteen vastakohtaa, siis eräänlaista normaalikulttuurin rakenteeseen verrattavissa olevaa epä- tai protorakennetta, jossa sosiaalisen rakenteen sijaan korostuu ihmisten välinen yhteisöllisyyden kokemus.<sup>45</sup> Traditionaalissa yhteisössä rituaali ja leikki ovat usein liminaalisuuden kokemuksen pääasiallisia lähteitä, ja

---

<sup>42</sup>Handelman 1977, 187.

<sup>43</sup>Turner 1969, 94-95, 106; Turner 1974, 60-61; vrt. Handelman 1977, 187.

<sup>44</sup>Esimerkkejä normaalikulttuurin edustaman sosiaalisen järjestyksen rajamailla elävistä *communitaksista* ovat muun muassa hippiyhteisöt ja beatnik-kulttuuri sekä uskonnolliset liikkeet ja vähemmistöt, joiden olemassaolo ei ole normaalikulttuurin piirissä hyväksytty. Ghanalaisessa Tallensi yhteisössä *communitas* assosioituu matrilinearisesti määrittymiin sukusiteisiin, jotka toisin kuin patrilineaarinen sukulinja, eivät sisällä omaisuuteen, politiikkaan tai muihin tämän kaltaisiin intresseihin liittyviä velvoitteita. Normaalikulttuuriin nähden *communitas* voi liikkua myös muulla tavoin. Olennaista *communitaksen* kohdalla on kuitenkin se, että sen vastaparina on aina normaalikulttuuri intresseineen ja normistoineen. (Turner 1969.)

<sup>45</sup>Anttonen 1996, 92; Turner 1969, 96-97.

niillä on joka tapauksessa enemmän yhteistä toistensa kanssa kuin suhteessa normaalikulttuurin edustamaan sosiaaliseen rakenteeseen. Rituaalin ja leikin elementit voivat myös siirtyä vastavuoroisesti metakommunikaatiokehysten välillä, jolloin leikki osittain ritualisoituu ja rituaalissa alkaa ilmetä leikkisiä elementtejä. Turnerin mukaan rituaalin metakommunikaatiokehysten pyhyys johtuu siitä, että se hajottaa sosiaalisen järjestyksen muodostamaa normatiivista kudosta osoittaen tällä tavoin omaavansa huomattavan määrän kulttuurista muutosta ja innovaatiota ennakoivaa potentiaalia. Tässä mielessä normaalikulttuuria kommentoiva leikki ei eroa rituaalista.

Vakavuudestaan ja kiistämättömästä vilpittömyydestään huolimatta leikki ei Handelmanin mukaan ole kuitenkaan samalla tavalla pyhää kuin rituaali. Loogisen, muodollisen ja kokemuksellisen samankaltaisuuden rikkova poikkeus löytyy rituaalin metakommunikatiivisesta kehyksestä, jonka välittämä viesti kuuluu: "Tämä on rituaali. Kaikki tämän tulkintakehyksen puitteissa ilmaistu on pyhää ja totta."<sup>46</sup> Kuten aiemmin Anttoseen viitattessani totesin pyhässä on kysymys tulkitsijan ja tulkinnan kohteen välisestä suhteesta. Millään asialla, jolla on jonkin kulttuurin piirissä erityinen kognitiivinen status ja jonka sosiaalista merkitystä ilmaistaan joko omakielisellä tai kielellisenä lainana omaksutulla pyhä-termillä, ei ole itsenäistä käsitteellistä autonomiaa, vaan termin asema ja merkitys määräytyy sen mukaan millaisen käsitejärjestelmän osa se on, ja mikä on sen suhde muihin käsitteisiin ja kategorioihin.<sup>47</sup> Toisin kuin normaalikulttuurin arvojen ulkopuolella elävä amoraalinen leikki rituaalin metakommunikaatiokehys on moraalin kyllästävä. Jopa sosiaalista järjestystä leikin avulla pilkkaavien käänteisten rituaalien liminaalisissa vaiheissa viesti rituaalin ja siihen keskeisesti liittyvän aineksen pyhydestä ja moraalisuudesta pysyvät koskemattomina. Leikkikehyksen synnyttämä kaaos ulottuu vain normaalikulttuurin rakenteisiin jättäen rituaalikehyksen rajaaman pyhän toimintansa ulkopuolelle. Rituaalisella metakommunikaatiokehysellä on toisin sanoen hallitseva asema rituaaleissa, joihin liittyy leikkisiä elementtejä. Rituaalin metakommunikaatiokehys voi ulottaa vaikutuksensa myös rituaalin ulkopuolelle sitä kannattavaan communitakseen, jolloin rituaalitapahtumassa realisoituneiden arvojen toteuttamisesta tulee communitakseen kuuluvan henkilön ylin moraalinen prinssiippi. Näin ollen

---

<sup>46</sup>Handelman 1977, 188.

<sup>47</sup>Anttonen 1996, 91.

yksilön etiikka ei välttämättä määräydy tämän normaalikulttuurisesti määrittyneen sosiaalisen roolin mukaan, vaan communituksen suorittaman rituaalin kautta.<sup>48</sup>

Metakommunikatiivisesta näkökulmasta tarkasteltuna leikin mielekkyys löytyy normaalikulttuurin kannattaman sosiaalisen järjestyksen kyseenalaistamisesta ja hajottamisesta. Rituaali edustaa kulttuurisesti integroivaa, kokoavaa voimaa, jonka viimekätisenä tarkoituksena on ylläpitää järjestystä. Leikkisyyden luonne on myös rituaalisuutta tilapäisempi, eikä sillä ole rituaalin kaltaista normaalikulttuurisen rationaliteetin asemaa. Lisäksi näyttää siltä, että tullessaan institutionalisoiduksi, leikki siirtyy samalla normaalikulttuurin valvonnan piiriin. Kulttuurisen leikkisyyden sattumanvarainen luovuus johtaa usein normaalikulttuurin itsesuojelullisiin vastatoimiin, joiden tarkoituksena on rajoittaa kulttuurista kaaosta ympärilleen kylvävän leikkisyyden yhteiskunnallisia vaikutuksia.<sup>49</sup>

Norbert Eliaksen tutkiman länsimaalaisen sivilisaatioprosessin näkökulmasta ajatus leikin destruktiivisuudesta osoittautuu varsin ristiriitaiseksi. Eliakselle leikki on yhteiskuntaelämää tasapainottava kasvatuksen ja sivilisaation väline, jota ilman monet inhimillisen yhteiselämän kannalta vahingolliset ilmiöt kuten aggressio riehuisivat edelleen valtoimenaan Euroopan sivistyksellistä ja yhteiskunnallista kehitystä jarruttaen. Leikin yhteiskunnallista ja kulttuurista funktionaalisuutta korostaa myös Roger Callois, jolle kulttuurisiin leikkimuotoihin liittyvien inhimillisten viettien pakkomieltäinen, kulttuurisesta leikkirakenteesta ulos murtautuva harjoitus edustaa yhteiskunnallista hyvinvointia muutoin ylläpitävien leikkimuotojen perversoitumista. Leikin kommunikatiivisuutta ja kulttuurista funktionaalisuutta korostavien tutkijoiden leikkikäsitykset eroavat toisistaan huomattava paljon. Antropologisen leikitutkimuksen historiassa kulttuuria ja leikkiä on lähestytty monenlaisista näkökulmista ja mitä erilaisimpien ennako-olettamusten vallitessa. Eliaksen ja Calloisin sekä Batesonin ja Turnerin näkemykset poikkeavat toisistaan kuitenkin tavalla, joka herättää kulttuurisen leikki-ilmiön luonnetta koskevan kysymyksen uudelleen. Onko mahdollista, että teoreettisesta ja ontologisesta yhteismitattomuudestaan huolimatta edellä mainittujen tutkijoiden välinen ristiriita ei johtuisikaan kysymyksenasettelusta tai teoreettisista seikoista, vaan erityisesti länsimaalaiselle kulttuurille ominaisesta ilmiöstä, jossa leikkiä todellakin on kahta eri laatua - normaalikulttuuria hajottavaa kuten Turnerin ja Handelmanin esimerkeissä ja

---

<sup>48</sup>Handelman 1977, 188-189.

<sup>49</sup>Handelman 1977, 189.

normaalikulttuuria ylläpitävää kuten Eliaksen ja Calloisin esimerkeissä. Kulttuurisen leikki-ilmiön mahdolliseen kaksitahoisuuteen palaan lähemmin tutkielman viimeisessä pääluvussa.

## LEIKKI LASTEN TOIMINTANA JA KASVATUKSEN VÄLINEENÄ

Lasten ja eläinten leikkiin keskittyvässä tutkimuksessa keskeisen sijan saa usein evolutionismiin läheisesti liittyvä kulttuurisen ja sosiaalisen kehityksen ajatus. Eläinlajit kehittyvät yksinkertaisista eliöistä monimutkaisempiin, selkärangattomista selkärangaksiin, lintuihin ja nisäkkäisiin. 1800- ja 1900-luvun vaihteessa vaikuttaneen evolutionistisen paradigman mukaan myös kulttuurien kehitys seurasi alunperin luonnontieteiden piirissä muotoutunutta kehityslogiikkaa. Kulttuurin nähtiin kehittyvän asteittain primitiivisestä barbaariseen, jonka jälkeen se saavutti lopulta länsimaisen yhteiskunnan edustaman progressiivisuuden lakipisteen - sivilisaation<sup>50</sup>. Progressivismin edustama ajattelutapa on havaittavissa myös psykologiassa ja muissa ihmistieteissä. Lapsi nähdään eräänlaisena täydellisyyttä kohti pyrkivänä olentona, joka saavuttaa yhteiskunnallisesti täysivaltaisen aikuisen aseman asteittaisen sosialisatioprosessin läpikäytyään. Suurin osa ennen 1900-luvun puoliväliä tehdystä psykologisesta leikkitutkimuksesta perustuu tähän amerikkalaisen lapsipsykologian isänä pidetyn Stuart Hallin muotoilemaan rekapitulatio-teorian sisältämään ajatukseen. Sosialisatio-näkökulman kannattaman kehitys-prinsiipin valossa leikistä muodostuu lapsen sosialisatioon vaikuttava tekijä, joka liittyy paitsi lasten moraaliseen ja sosiaaliseen kasvatukseen myös tiedollisen kehityksen edistämiseen.<sup>51</sup>

Leikin, sosialisatian ja oppimisen välillä nähdyissä yhteyksissä ei ole kuitenkaan välttämättä kysymys puhtaasta ideologisesta retoriikasta. Sutton-Smithin mukaan on mahdollista, että leikki todellakin omaa sosialisatian ja oppimisen implisiittisesti sisällään pitämiä sopeutta via ominaisuuksia. Ole massa olevien tutkimusparadigmojen puutteellisuuden vuoksi tätä ei voida kuitenkaan pitävästi osoittaa. Tilanne johtuu osittain siitä, ettei lasten leikkitoimintaa tutkivan psykologian piirissä ole helppo päästä eroon progressivismia korostavasta ajattelusta.<sup>52</sup>

---

<sup>50</sup>McGee & Warms 1996, 5-6.

<sup>51</sup>Sutton-Smith 1997, 35; Ellis 1973, 42-43; Millar 1976, 16-18.

<sup>52</sup>Sutton-Smith 1997, 42, 47.

Progressivismiin teoreettisista sovelluksista on tullut tiettyssä mielessä liian vahvoja, jolloin ilmiömaailman tasolla elävä leikki jää ikään kuin teorian alle kykenemättä vaikuttamaan siihen enää millään tavalla. Progressivismi muodostaa laajalle levinneen tutkimuksellisen metaforan, jonka kautta tutkimusasetelmat ja -intressit suuntautuvat. Viitteitä kehitysajatuksen läsnäolosta leikkiä koskevassa tutkimuksessa löytyy muun muassa yhteyksistä, joissa ollaan kiinnostuneita progressivistisen ideologian historiallisista juurista historisismista, evoluutioteoriasta ja valistuksesta, progressivistisesti värittyneistä leikkikäsitteistä, lasten käyttäytymisen rationalisointiin johtavista kasvatusteorioista, biologisen ja psykologisen tieteenalan piiristä ja niin edelleen. Leikkivien lasten kokemukset sivuavat kasvatusideologian välineellistä leikkikäsitystä kuitenkin vain ohimennen tai epäsuorasti. Lapset määrittelevät leikin kokemustensa perusteella kokonaan toisenlaiseksi toiminnaksi. Leikissä on kyse hauskanpidosta, ulkona olemisesta, ystävien kanssa oleilusta, vapaasta tahdosta, työelementin poissaolosta, teeskentelemisestä, näyttelemisestä, mielikuvituksesta ja fantasiasta, draamasta ja erilaisten pelien pelaamisesta.<sup>53</sup>

### **Lapsuuden historiaa, kiellettyjä leikkejä ja Norbert Eliaksen sivilisaatioprosessi**

Eurooppalaista mentaalihistoriaa kriittisesti tutkineen Philippe Arièksen mukaan monet lasta ja lapsuutta koskevista länsimaalaisista käsityksistä ovat suhteellisen viime aikaisia, eikä niille ole löydettävissä kulttuurimme ulkopuolisia vastineita. Maalauksien, päiväkirjojen, pelien historian ja eurooppalaisen koululaitoksen vaiheiden kautta avaamansa historiallisen kuvan perusteella Ariès korostaa lapsuuden historiallisia vaihteita tarkastellessaan käsitteen kontekstisidonnaisuutta ja konstruktivisuutta. 1100-luvun keskiaikaisessa taiteessa lasta tai lapsuutta ei tunneta, tai sitä ei ole kuvattu. Ariès pitää todennäköisempänä ensin mainittua vaihtoehtoa. Hänen mukaansa keskiaikaisessa yhteiskunnassa ainoa lasta ja aikuista erottava seikka oli lapsen pienempi koko. Lapsuus-käsitteen varsinainen kehitys alkoi Arièksen<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup>Sutton-Smith 1997, 49; vrt. Korkiakangas 1996; Lönnqvist 1992.

<sup>54</sup>Arièksen lapsuuden historian tutkimukseen voimakkaasti vaikuttanutta "The Centuries of Childhood", 1962 (*L'Enfant et la vie familiale sous l'ancien régime*", 1960.) on kritisoitu teoksen keskittymisestä säätyläisperheiden ja korkeakulttuurisen yläluokan tarkasteluun. Arièksen keskeisin oivallus koskee lapsuus-käsitteen ja -ilmiön ikää. "Lapsuus" keksittiin 1500- ja 1600-luvuilla, jolloin nuorempia lapsia ryhdyttiin vähitellen pitämään viattomina ja naiveina olentoina. Arièsin hahmottama lapsuuden historia on sosiaalisesti konstruoitunutta, vaikka hän itse ei lähestymistapaansa tai tuloksiaan tällä tavoin luonnehtinutkaan. (Korkiakangas 1996, 43-44.) Oman tutkielmani osalta Arièksen teoksessa on se, että antropologisen ajattelun lisäksi myös kulttuuri-ilmiöt ja niiden saamat merkityssällöt ovat luonteeltaan konstruktivisia ja historiallisia.

tulkinnan mukaan 1200-luvulla ja vahvistui edelleen 1400- ja 1500-luvulle tultaessa. 1600-luvulla suhtautumisessa tapahtui joitakin perustavanlaatuisia muutoksia. Lapsi nähtiin nyt hauraana ja hemmoteltavana olentona, josta tuli pitää hyvää huolta. Samalla lapsen ja aikuisen nykypäivään verrattuna hyvin tasa-arvoinen yhteiskunnallinen asema muuttui lapsen roolin siirtyessä yhteiskuntaelämän keskiöstä sivummalle. Keskiaikaisen lapsen kulttuurisesti ja yhteiskunnallisesti tasa-arvoinen asema käy ilmi esimerkiksi keskiaikaisista leikeistä ja huvituksista, jotka olivat yleensä lasten ja aikuisten yhteistä ajanvietettä. Hemmotteluasenne sai osakseen myös paljon kritiikkiä, jota esittivät erityisesti vuosisadan moralistit, pappishenkilöt, psykologit, kasvattajat ja pedagogit. Heidän mielestään psykologian tehtävänä oli kehittää lapsen moraalisia ja rationaalisia ulottuvuuksia, jotka nähtiin kristillisen kasvatuksen kulmakivinä. 1700-luvulla vastuu lasten henkisestä ja kristillisestä kehityksestä oli siirtynyt koteihin, joiden ensisijainen intressi ja keskipiste oli nyt lapsi. Aikuisen ja lapsen yhteiskunnallisten roolien eriytyminen heijastui 1700-luvulta eteenpäin paitsi lastenvaatteissa myös erityisissä lastenleikeissä, peleissä ja myöhemmin tehdasvalmisteisiksi muuttuneissa leikkikalussa.<sup>55</sup>

Leikkikentät ja teollisesti suurina sarjoina tuotetut leikkikalut ovat länsimaalaisittain verrattain uusi ilmiö, joka sai alkunsa teollistumisen ja kasvatusideologian vaikutuksesta 1800-luvun jälkimmäiseltä puoliskolta eteenpäin ja saavutti yhteiskuntaluokat laajemmin toista maailmansotaa edeltäneisiin vuosiin mennessä. Leikkikenttien ja lasten leikkitoiminnan rinnalla osansa kasvatustieteilijöiden huomiosta saivat myös leikkikalut, joiden voidaan katsoa edustavan aikuisten hallitseman normaalikulttuurin näkemyksiä lapsista sekä heidän suhteestaan esineisiin ja tilaan. Lasten ei katsottu muodostavan omaa kulttuurista ryhmäänsä tai olevan jotakin sellaisenaan. Sen sijaan heidät asetettiin ihmisen kuvitteellisen kehityskaaren alkupäähän odottamaan varttumistaan ja liittymistä omaan sosiaaliseen yhteisöönsä.

---

<sup>55</sup>Schwartzman 1978, 9-14; Ariés 1962, 33-49, 99, 128-133. Norbert Elias osoittama kiinnostus eurooppalaisen sivilisaation historiassa tapahtuneeseen aikuisen ja lapsen käyttäytymisen vaiheittaiseen eriytymiseen toisistaan näyttää liittyvän Schwartzmanille ja Ariékselle keskeiseen lapsi-käsitteeseen. Elias näkee sivilisoitumisen perimmäisenä käyttövoimana kilpailun paineessa kasvavan sosiaalisten funktioiden eriytymisen. Käytöksen tietoinen kontrolli ei enää riitä, vaan yksilöltä vaaditaan varhaisesta lapsuudesta alkaen kykyä automaattiseksi muodostuneeseen kontrolliin. Jokaisen sivilisoituneen ihmisen olemukseen kuuluva itsekontrollin "koneisto" on kiinteässä suhteessa fyysisen pakon monopoliin ja vakiintuvaan keskusvaltaan. Aiemmin lapsia valmennettiin suoraan aikuisten elämään, pojat elivät varhaisesta iästä alkaen samassa elämänpiirissä aikuisten kanssa. Elias toteaa, että aiemman ja nykyisen psyykkisen rakenteen erojen ymmärtämiseksi on välttämätöntä ottaa huomioon sukupolvien välisen etäisyyden kasvu. Elias korostaa lapsuuden ilmenemismuotojen historiallista, kullekin yhteiskunnalle ominaista erityisluonnetta. (Sinnemäki 1995, 230.) Sivilisaatioprosessin käsitteen avulla Elias pyrkii ymmärtämään eurooppalaisen sivilisaatiossa tapahtuneita muutoksia laaja-alaisesti ja tavoittelee historiallisten muutosten taustalla oletetuksi vaikuttavien lainalaisuuksien paljastamista. (Elias 1978, xii-xiii, xv-xvii.)



Valistusajan yhteiskuntarationalismin hengessä tehty kasvatustyö ei juuri huomionnut lasten kokemusmaailman erityislaatuisuutta ja siihen liittyvää omintakeista lasten kulttuuria, jonka olemassaolo tuli pitkään sivuutetuksi myös antropologisessa ja kansatieteellisessä tutkimuksessa.<sup>56</sup>

Länsimaalaisen kulttuurin piirissä lasten oma “näkymätön” leikkikulttuuri on joutunut aikuisten valvontaa ja kasvatuksen rationaliteetteja korostavan ohjauksen alaiseksi. Lastentarhat, leikkikentät ja leikkikaluteollisuuden kasvu heijastivat 1800- ja 1900-lukujen vaihteessa vaikuttanutta ilmiötä, jossa leikistä tuli ennen kaikkea kasvatuksen ja sosialisoinnin väline.<sup>57</sup> 1900-luvun vaihteen ja ensimmäisen maailmansodan välisenä aikana leikki oli myös anglo-amerikkalaisen tutkimuksen piirissä suosittu tutkimusohde. Leikki pyrittiin systemaattisesti muuntamaan vapaasta autonomisesta toiminnasta äärimmäisen säännellyiksi ja kontrolloiduksi peleiksi ja urheilulajeiksi. Koululiikunnasta ja lasten liikuntakasvatuksesta sukeutui maanlaajuinen liike, jonka ensisijaisena päämääränä oli ohjata mantereen teknologisen kulttuurin kehitystä kontrolloimalla kasvavaa urbaanin työväen joukkoa. Tämän uskottiin olevan mahdollista koulutuksen lisäämisen kautta. Raitis ilma ja urheilu nähtiin kansakunnan moraalin pelastajana ja välineenä kaupungistuneiden massojen hallitsemiseksi. 1900-luvun alkupuolen rationalismia heijasteleva järjestyneisyys, byrokratisoituminen ja atomisoituminen eivät liittyneet pelkästään leikkeihin, peleihin ja urheiluun, vaan koskivat yhteiskunnallista elämää ja kulttuuria myös yleisemmin.<sup>58</sup> Aikaisemmin yhteiskunnan arkkivihollisena pidetystä leikistä tehtiin sosiaalista ja taloudellista hyvinvointia edistävä väline. Samalla se kuitenkin alkoi muistuttaa yhä enenevässä määrin työtä, jollaiseksi lasten spontaani leikki monella tapaa muuttuikin. Leikkikentät, koulujen pihat, sosiaaliasemat, puistot, leirit sekä muut lasten ajanviettopaikat halki Yhdysvaltojen joutuivat ammattikasvattajien huomion ja manipulaation kohteiksi. Leikkikentistä pyrittiin rakentamaan täydellisiä moraalin, kasvatuksen ja sosiaalisen hyvän kasvualustoja, joilla nähtiin olevan tärkeä rooli esimerkiksi maahanmuuttajien lasten integraatio-prosessissa. 1880-luvulla toimintaansa aloittaneet yliopistojen ja collegejen väliset

---

<sup>56</sup>Lönnqvist 1992, 367, 369, 374-376.

<sup>57</sup>Lönnqvist 1992, 366-369; Schwartzman 1983, 207-208, 210-211.

<sup>58</sup>Park 1980, 96-97.

urheilutapahtumat jatkoivat “leikkikenttä-liikkeen” linjoilla yhteiskunnan varttuneemman väen koulumiseksi.<sup>59</sup>

Aikakaudesta toiseen muuttuvat normit, moraalikäsitteet ja odotukset sekä näkemykset perheestä ja yhteiskunnasta heijastuvat lasten leikkikulttuuriin kiellettyjen leikkien kautta. Rajoitusten asettaminen tähtää tietynlaisten leikkien rajaamiseen sallitun ulkopuolelle. Itse leikkityyppien lisäksi kielletyissä leikeissä on mielenkiintoista se, millaisin perustein niitä on vastustettu. Suomalaisessa kulttuurissa laajimman kiellettyjen leikkien kategorian muodostavat fyysisesti vaaralliseksi luokitellut leikit, jotka liittyvät esimerkiksi tuleen tai veteen. Kristillisen etiikan ja moraaliopin vaikutus on havaittavissa muun muassa seksuaalisin perustein epäsovinnaisissa kielletyissä leikeissä. Moraalikoodistoihin liittyvät myös 1900-luvun ensimmäisellä puoliskolla synnillisiksi luokitellut korttipelit, jotka ovat nykypäivään tultaessa menettäneet huomattavan osan paheellisuudestaan. Kieltojen aikakaussidonnaisuus näkyy myös sotaleikeissä. Toisen maailman sodan tienoilla lasten sotaleikit miellettiin suomalaisessa kulttuurissa tosielämän luonnolliseksi jatkeeksi, mutta kiellettiin 1960- ja 70-luvuilla Vietnamin tapahtumien herättämän sodan vastaisuuden seurauksena. Entisaikaan yleisempiä hautajaisleikkejä, lasten rakentamia kuvitteellisia hautausmaita, lemmitkieläinten ja nukkien hautaamista pidettiin vanhan kansan keskuudessa kuolemaa ennakoivana merkinä, mistä syystä tämänkaltaiset leikit olivat useimmiten kiellettyjä. Kansanomaisen kohtalo- ja enneaikaisen harvinaistumisen myötä myös hautajaisleikit ovat tulleet hyväksytyiksi. Selvä löystymistä on tapahtunut myös sukupuolisidonnaisten kieltojen kohdalla.<sup>60</sup>

Eurooppalaisen lapsuus-käsitteen historian ja kiellettyjen leikkien historiallisen vaihtelevuuden lisäksi leikki-ilmion luonteen historiasidonnaisuus on havaittavissa Norbert Eliaksen<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup>Park 1980, 98-100.

<sup>60</sup>Korkiakangas 1992, 95-103; Malmberg 1971, 47-50.

<sup>61</sup>Juutalaissyntyisen Eliaksen sosiologinen teoria on luonteeltaan kehityksellinen ja sijoittuu historiallisesti ajankohtaan, jolloin natsit olivat nousemassa Saksan johtoon (Über den Prozess der Zivilisation, 1939). Tieteen piirissä ajankohtaisia teemoja olivat 1930- ja 40-lukujen vaihteessa sosiaali- ja hengentieteiden piirissä vaikuttanut (Geisteswissenschaften) metodikiista (Methodenstreit), joka koski luonnontieteellisten (Naturwissenschaften) “tieteellisten” menetelmien soveltuvuutta ihmistieteisiin. Elias pyrki ylittämään metodikiistan aiheuttaneet dualistiset jännitteet yhdistämällä teoreettisen päättelyn empiiristä aineistoa hyödyntävään tutkimukseen sekä välttämällä dualismista nousevia yksilöllisiä ja ongelmakeskisiä tutkimusasetelmiä. (Dunning 1986, 6-7.) Eliaksen eurooppalaista sivilisaatiota koskevat tutkimukset ovat herättäneet kaiken kaikkiaan hyvin ristiriitaisia mielipiteitä. Ankarimpien kritikkojen mukaan kaikki Eliaksen esittämät sosiaalishistorialliset pääväittämät ovat virheellisiä. Antropologien kritiikki on pääsääntöisesti kulttuurirelativistista ja suuntautuu Eliaksen käsitteiden evolutionistisiin piirteisiin vastaan. Sivilisaatioprosessin yhteydet kansallisvaltioiden rakenteelliseen kehitykseen herättävät myös

sosiologisessa teoriassa esiintyvän sivilisaatioprosessin käsitteen kautta. Eurooppalaisen kulttuurin sivilisoituminen muodostaa näkemykseni mukaan olennaisen osan nykyisten leikkimuotojen ja niiden kulttuuristen funktioiden historiaa. Eliaksen ihmiskäsityksessä kulttuuri ja erilaiset psykologisella tasolla ja käyttäytymisessä ilmenevät vietit ovat toisilleen vastakkaisia voimia. Yhteiselämän muotojen kehittyessä ja kehittämiseksi ihmisen on kuitenkin luovuttava viettien edustamasta elämellisyydestään ja sitouduttava yhteiskuntasopimukseen ja sitä kannattaviin kulttuurisiin rakenteisiin. Erilaiset leikkimuodot ovat osa yhteiskuntajärjestystä ylläpitävää funktionaalista kokonaisuutta, jossa esimerkiksi aggressio pyritään saattamaan yhteiskunnan kannalta vähemmän haitallisiksi leikki- ja urheilumuodoiksi.

Sosiaali- ja kulttuurielämän kokonaistilasta käsin tarkasteltuna sivilisaatioprosessin alkuvaiheet ajoittuvat 1500-luvulle, joka oli eurooppalaisittain suuren kulttuurisen ja yhteiskunnallisen muutoksen aikaa. Erityisesti yläluokkien keskuudessa tietoisesti viljellyn tapakulttuurin myötä sosiaalielämän kannalta vahingollisiksi koetut tavat ja käyttäytymismallit joutuivat aikaisempaa tiukemmin valtiollisen kontrollin piiriin. Valtiollinen ylhäältä päin johdettu hallinto edellytti yhteiskunnallisten rakenteiden kehittymistä klaanien, heimojen ja muiden pienempien etnisten ryhmittymien asuttamalle Euroopan mantereelle. Sotilasluokalle ja aatelistolle 1500-luku merkitsi hovikulttuurin, etiketin ja tapainviljelyn mukaan tuloa. Myöhäiseltä keskiajalta 1800-luvulle tultaessa monet kansan keskuudessa harjoitetut leikit olivat ehtineet läpikäydä muodonmuutoksen, jonka yhteydessä kiinnitettiin entistä enemmän huomiota väkivallan ilmenemiseen ja kontrollointiin. Englantilaisen jalkapallon ja rugby sääntökokoelmat sekä nyrkkeilyssä käyttöön otetut hanskat ovat esimerkkejä tapasäännösten tiukentumisesta ja erilaisten väkivaltaa korvaavien symbolisten elementtien mukaan tulosta sivilisoituvan Euroopan kulttuurielämään.<sup>62</sup>

Sivilisaatioprosessin valossa leikin, pelien ja urheilun länsimaista historiaa luonnehtii leikin välineellistämisen kautta toteutettu yhteiskunnallisen ja kulttuurisen varaventiilimekanismin rakentuminen. Olennaista monien urheilulajeiksi muuntautuneiden kansanleikkien ja -pelien kohdalla oli niiden traditio- ja paikkasidonaisuus. Säännöt ja merkitykset vaihtelivat kylästä

---

antropologista vastustusta. Eliaslaisittain hyvinkin sivilisoituneita käyttäytymismuotoja löytyy yhteiskunnista, joissa ei ole varsinaista valtiokon eistoa. Antropologisten vastaesimerkkien valossa kulttuurielämän sivilisoituneisuus ei ole kriitikkojen mukaan yhteydessä yhteiskunnan kompleksisuuden ja eriytyneisyyden asteeseen. (Sinnemäki 1995, 223, 236-238.)

<sup>62</sup>vrt. Callois 1961, 13, 27-35; vrt. Huizinga 1947, 9-10, 16; vrt. Helanko 1980, 9-14 .

toiseen kansallisten ja kansainvälisten säännösten ja kilpailujen puuttuessa vielä kokonaan. Yhteiskuntaelämä vaati kehittyäkseen vakaita oloja, jotka pyrittiin luomaan valtiojohtoisen kontrollin kautta sosiaalinelämän säännösten ja hallitsemalla. "Ikään kuin " laatuensa puolesta erilaiset leikkimieliset tosielämän käytännöt ja niistä kehittyneet pelit ja urheilu tarjosivat sopivan ohimenoajalän monille fyysisille, psyykkisille, sosiaalisille ja kulttuurisille voimille, jotka hallitsemattomina olisivat voineet estää 1500-luvulla syntymässä olleiden hallinnollisten rakenteiden kehityksen.<sup>63</sup> Monet englantilaiset kilpalajit kuten laukkakilpailut, tennis ja juoksu edustivat sivilisaatioprosessiin liittyvää vapaa-ajan urheilullistumista. Urheilu ei jäänyt vain englantilaiseksi ilmiöksi, vaan levisi myös muihin Euroopan maihin muodostaen lopulta maailmanlaajuisen ilmiön. 1800-luvun perinteiset englantilaiset urheilulajit olivatkin yksi maan keskeisistä vientituotteista.<sup>64</sup> Urheilun institutionalisoitumisen myötä vakiintuneet kilpailujen pasifioiva ja sivilisoiva vaikutus näkyy myös katsojan aseman korostumisena urheilutapahtumissa perinteisesti toimijoiksi miellettyjen pelaajien ja osallistujien rinnalla.<sup>65</sup> Nykyisin penkkiurheilu, suuria katsojamääriä houkuttelevat urheilutapahtumat ja tietovisayleisöt ovat olennainen osa urheilu- ja pelitapahtumia.

Sivilisaatioprosessin erityispiirteet vaihtelivat valtiokohtaisesti yhteiskuntien rakenteellisia seikkoja seurailleen liittyen sivilisaatio-käsitteen eri kielissä saamiin merkityksiin<sup>66</sup>. Yleisesti pyrkimyksenä oli kanavoida väkivaltainen, aggressiivinen aines hallittavaan ja sosiaalisesti hyväksyttävään muotoon. Yrityksen onnistuminen riippui valtioiden kyvystä säilyttää väkivaltaisuutta säätelevän monopolin asema. Sivilisaatioprosessiin tärkeänä tekijänä liittynyt yhteiskuntaelämän pasifioituminen leimasikin eurooppalaisen yhteiskunnan kehitystä voimakkaasti.<sup>67</sup> Sivilisaation vaikutukset ulottuivat kaikkialle inhimillisen sosiaali- ja kulttuurielämän piiriin. Teknologia, tapakulttuuri, tieteellisen tiedon kehittyminen, uskonnolliset ideat, traditionaaliset toimintatavat ja ylipäätään mikä tahansa itsetietoisuuden piiriin saatettavissa oleva yhteiskunnallinen aines joutui länsimaalaisen ajattelun piirissä

---

<sup>63</sup>Elias 1986, 38-40.

<sup>64</sup>Elias 1986, 19-23; vrt. Huizinga 1947, 266-267.

<sup>65</sup>Elias 1978, 203.

<sup>66</sup>Elias 1978, 4.

<sup>67</sup>Elias 1986, 19-29.

heränneen voimakkaan itsereflektion kohteeksi.<sup>68</sup> Historiallisten tapahtumien ja tietoisien kehityspyrkimysten tuloksena syntyi esimerkiksi erilaisia yhteiskunnallisten ryhmäjakojen puitteissa harrastettuja joukkuelajeja, kuten jalkapallo. Merkkejä yhteiskunnallisesta ja kulttuurisesta pasifioitumisesta on nähtävissä myös englantilaisessa kettujahdissa, jossa metsästystä harrastettiin saaliseläimen tappamisen sijaan metsästystapahtuman luoman jännittävän ilmapiirin vuoksi. Eliaksen mukaan yhteiskunnallisesti legimoitujen kilpailumuotojen syntyminen merkitsi yhteisöllisen elämän kannalta suotuisan varaventiilimekanismin kehittymistä hallinnollisen suojeluksen alaisena. Euroopan mantereen taloudellisen ja yhteiskunnallisen kehityksen kannalta tämä oli ratkaisevan tärkeää.<sup>69</sup>

### **Länsimaisen leikki-ilmion historia ja leikkikäsité**

Valistuksen aikakaudella voimistuneella kasvatusideologialla on ollut voimakas vaikutus paitsi länsimaalaiseen kulttuuriin myös sen piirissä elävään leikki-ilmioon. Antropologisiin paradigmoihin ja niiden yhteydessä sovellettuihin käsitteisiin yhdistettynä valistuskaudella herännyt voimakas kasvatuksellinen ideologia vaikuttaa leikki-ilmiota lähestyvään tutkimukseen vielä nykyisinkin. Kasvatusideologian sisällään pitämä olettamus varttumistaan odottavasta “epätäydellisestä lapsesta” tai leikin luonteen redusoitumisesta “kasvatuksen välineeksi” on usein vaikea erottaa tutkimuksen kohteena olevasta leikistä. Kulttuurisidonnaisena ilmiönä leikki on riippuvainen historiallisesta kontekstistaan, joka puolestaan rakentuu erilaisille ideologisille virtauksille ja vaikutteille. Tieteellisen tutkimuksen kohteeksi sama kulttuurisidonnainen leikki voi kuitenkin tulla tulkituksi monien ontologisilta ja ideologisilta ennako-olettamuksiltaan toisistaan poikkeavien kysymyksenasettelujen kautta, jolloin siitä avautuva kuva voi vaihdella hyvinkin paljon.

Antropologian historiassa esiintyviä leikkikäsitteitä ei ole niiden monitahoisuudesta huolimatta sovellettu sattumanvaraisesti. Käsitteet ja niiden sisältämä ideologinen aines on sidoksissa antropologisiin paradigmoihin ja niiden puitteissa ilmeneviin teoreettisiin virtauksiin. Edustaessaan kokonaisen paradigman kantaa tietyn ennako-olettamuksien joukon riippuvaisuus historiallisesta ja kulttuurisesta kontekstista voi hautautua sen itsensä synnyttämien tulkintojen alle. Yksittäinen näkökulma muuttuu kulttuurisen todellisuuden

---

<sup>68</sup>Elias 1978, 3-4.

<sup>69</sup>Elias 1986, 19-29.

kokonaisuutta määrittäväksi tekijäksi. Lisäksi on mahdollista, että yhteiskunnallista todellisuutta määrittävä ideologia ja tutkijan soveltaman metaforan edustama ideologia ovat joiltain osin hyvin samankaltaisia, jolloin tutkimusta kriittisesti lukevan on vaikea päätellä, johtuvatko tekstin korostamat seikat tarkastelun kohteena olevan kulttuurisidonnaisen ilmiön luonteesta, vai tutkijan soveltamasta tutkimusmetaforasta. Teema on keskeinen antropologisen kirjallisuuden kohdalla yleensä, ja erityisesti siellä, missä yksittäisestä tutkimusmetaforasta tulee tutkijan toistuva “tavamerkki”. Länsimaalaisen leikki-ilmion ja sitä lähestyvien leikkikäsitteiden välistä suhdetta tarkasteittaessa leikin sosiaalis-historiallinen ja kulttuurisesti riippuva konteksti ei ole vain tutkimuskohde, vaan osa kulttuurista todellisuutta, jonka keskellä länsimaalaisessa kulttuurissa kasvaneet antropologit elävät. Tutkittavan ilmiön ja sitä lähestyvän, ennako-oletusten kyllästäjän käsitteen välisen tulkintatapahtuman kannalta tämä on ongelmallista siitä syystä, että ilmiön ja käsitteen välillä käytävä dialogi saattaa helposti muuttua käsitteen edustaman näkökannan pitämäksi monologiksi. Tie käsitteiden ja teorioiden monologista aidoksi tulkintatapahtumaksi kulkee käsitteellisen aineksen huolellisen läpikäymisen kautta<sup>70</sup>. Tutkijan on toisin sanoen tunnetta va käsitteellinen työkalupakkinsa. Ilmiömaailman yhteydessä tavattavat kokemukset ja merkitykset edustavat informanttien kautta avautuvaa kuvaa tutkimuskohteesta. Käsitteiden ja erilaisiksi “tutkimusmetaforiksi” tiivistyneiden ennako-olettamuksien tehtävä ei kuitenkaan ole ottaa kantaa siihen miten tai mitä ilmiön yhteydessä koetaan, vaan ilmaista missä mielessä tutkija ilmiötä ja informanttiansa kokemusulottuvuutta lähestyy. Tutkimusasetelman eksplisointiin liittyy myös tutkijan suhde kulttuuri-ilmion kokemukselliseen ulottuvuuteen. Miten, jos ylipäätään, tutkimusasetelma suhtautuu antropologisessa tutkimuksessa keskeisen etic-emic-jaon emic-ulottuvuuteen, ja miten tämä vaikuttaa tutkittavasta ilmiöstä avautuvaan kuvaan?

---

<sup>70</sup>Hans-Georg Gadamer käsittelee samaa teemaa asettaessaan tulkitsijan ennakkoluulon (Vorurteil, myös ennako-oletus) hermeneuttisen ja historiallisen tulkinnan lähtökohdaksi. Termin ennakkoluulo negatiiviset konnotaatiot nousevat Gadamerin mukaan merkityksistä, joita sanalle annettiin valistuksen ajan tavoittelemien objektiivisen tulkinnan (tulkinnan kohteen restauraatio) ja rationaalisuuden hengessä. Gadamerin ennakkoluulon rehabilitaation seurauksena ennakkoluulosta tulee olennainen osa historiallisesti äärellisen olennon maailmasuhdetta. Gadamerille tulkinnan kohteelle esitettyjen kysymysten hahmossa ilmenevä esiyymmärrys koostuu valistusfilosofien kammoksumista ennakkoluuloista, joiden selvittäminen ja erittelemine muodostaa olennaisen osan hermeneuttista tulkintatapahtumaa. Ennakkoluulon rehabilitaatio korostaa hermeneuttiselle tulkinnalle tärkeän itsereflektion merkitystä liittäen hermeneutikkaan tulkintataidon kehittämistä koskevan eettisen vaatimuksen (Bildung). (Gadamer 1999, 271-272, 276, 295, 299, 9-13.)

#### 4. LEIKIN KOKEMUKSELLINEN ULOTTUVUUS ANTROPOLOGISESSA LEIKKITUTKIMUKSESSA

Tarkastelen seuraavassa leikkisyyden eli leikkitapahtuman kokemuksellisen ulottuvuuden asemaa leikkitutkimuksessa antropologian oppihistorian kautta avautuvaa kuvaa vasten. Oletan kutakin alalukua vastaavan antropologisen paradigman ennakko-olettamusten vastaavan leikki-kokemusta eli leikkisyyttä koskevaan kysymykseen sille ominaisella tavalla, jolloin mahdolliset kokemuksellisuutta koskevat eroavaisuudet tulevat helpommin tavoitettaviksi. Alalukujen rakenteessa lähdetään kunkin paradigman yleisistä ennakko-olettamuksista. Vaiheen tarkoituksena on luoda ajatussuuntauksen yleisiä piirteitä hahmottava profiili, joka toimii leikkitapahtuman kokemuksellisuutta tarkastelevan kysymyksen käsittelykontekstina. Tieteenhistorialliset paradigmat ovat yleistyksen tuloksena syntyneitä käsitteellisiä konstruktioita, eikä niillä ole itse paradigma-käsitteestä ja sitä seuraavasta näkökulmasta riippumatonta olemassaoloa. Ymmärrän antropologiset paradigmat (evolutionismi, diffusionismi, funktionalismi ja symbolinen antropologia) eräänlaisina yksittäisiä teorioita tai käsitteitä koskevana metayleistyksinä. Paradigmojen käsitteellinen etäisyys ilmiömaailmaan on tutkimuksellista kysymyksenasettelua ohjaavia teorioita suurempi.

Yleistysten kanssa työskenneltäessä yksittäisten tutkijoiden ajattelua sävyttävät nyanssit jäävät usein käsittelemättä tai joutuvat ristiriitaiseen valoon. Sama ongelma koskee myös oman tutkimuskysymyksen kontekstia. Tämän vuoksi olen valinnut kullekin antropologiselle paradigmatte yhden tai useampia edustajia leikin kulttuurista tai sitä sivuavaa tutkimusta harjoittaneiden tutkijoiden joukosta. Tarkastelemani antropologiset paradigmat edustavat melko tavanomaista, oppihistoriassa tavattavaa jakoa. Evolutionismin, diffusionismin, funktionalismin sekä symbolisen antropologian lisäksi oppihistoriaa käsittelevästä kirjallisuudesta löytyy paljon muitakin paradigmoja (esimerkiksi strukturalismi, kulttuurideterminismi ja kulttuurinen materialismi). En ole kuitenkaan katsonut aiheelliseksi käsitellä niitä oman kysymyksenasetteluni puitteissa. Antropologisen leikkitutkimuksen alkutaipaleelta konkreettisia leikkitutkijoita löytyy vain niukalti, joten esimerkiksi evolutionistisen ja diffusionistisen paradigman kohdalla varsinaisesta valinnasta ei voida tarkasti ottaen puhua. Yleisesti olen pyrkinyt tarkastelemaan sellaisia leikkitutkijoita, joiden olen havainnut tavalla tai toisella

kommentoivan kysymystä leikki-ilmiön kokemuksellisen ulottuvuuden asemasta antropologisessa leikki tutkimuksessa.

## **EVOLUTIONISMI JA DIFFUSIONISMI - EDWARD B. TYLOR JA STEWARD CULIN**

Evolutionistisen paradigman sisältämä ajatus maailman kulttuurien kehityksellisyydestä vaikutti antropologisen tieteenalan ajattelussa ensimmäistä kertaa 1800-luvun loppupuolella, jolloin Charles Darwin julkaisi biologista evoluutiota tarkastelevan teoksensa "Lajien synty"<sup>1</sup>. Uudelleen kehitysajattelu nousi antropologian teoreettiselle kentälle 1900-luvun alkupuoliskolla. Aikaisemmin kulttuurin tutkimusta hallinnut evolutionismi ei kuitenkaan yltänyt vuosisadan vaihteen kukoistukseen, vaan esiintyi erilaisten pienempien teoreettisten virtausten ennako-oletuksissa. 1900-luvun puolivälissä evolutionismia sivuavaa teoretisointia harjoittivat muun muassa Leslie White (1900 - 1975) ja Julian Steward (1902 - 1972).<sup>2</sup>

Evolutionismin piirissä tehty antropologinen tutkimus katsoi jokaisen kulttuurin kehittyneen vaiheittain ennalta määrättyllä tavalla. Kulttuurien kehityksen suunnan uskottiin kulkevan yksinkertaista monimutkaisempaan. Eri yhteisöjen välillä tavattavat samankaltaisuudet selitettiin ihmislajin psyyken universaaliuteen nojaten. Oletus tiettyjen psykologisten seikkojen yleisinhimillisyydestä on havaittavissa myös kulttuuristen keksintöjen rinnakkaista ja itsenäistä ilmenemistä käsittelevissä evolutionistisissa kannanotoissa.<sup>3</sup> 1900-luvun vaihteessa evolutionismin pääideat olivat siirtyneet paitsi lapsi- ja kehityspsykologian myös antropologisen tutkimuksen piiriin. Kulttuuri-instituutioiden kehityksestä kiinnostuneen Lewis Henry Morganin huomion kohteena olivat käytännöllisesti katsoen kaikki kulttuurielämän osa-alueet kielestä ja hallinnosta, elinkeinoin, perheeseen, uskontoon, arkkitehtuuriin ja omistukseen.

---

<sup>1</sup>"On the Origin of Species" (1859); Edward B. Tylorin ja Steward Culinin esittämät ajatukset kulttuurien vaiheittaisesta kehitymisestä ja leviämistavoista muistuttavat läheisesti Charles Darwinin pääteoksessaan hahmottamaa kuvaa eläinten- ja kasvien evoluutiosta. (vrt. Darwin 2000, 678, 683-684; Tylor 1977, 1-69; Culin 1975, 31-35, 808.) Sosiaalievolutionistisista sovelluksistaan huolimatta "Lajien synty" ei sisältänyt viittauksia ihmistieteisiin, tai ottanut kantaa kulttuurien kehitystä koskeviin kysymyksiin. (Darwin 2000.)

<sup>2</sup>Winthrop 1991, 112.

<sup>3</sup>Cheska 1978, 17.



Antropologian perustajahahmoihin lukeutuvan Morganin kehityksellisyyttä korostanut kulttuurikäsitys edusti ensimmäistä laajalle levinnyttä tutkimussuuntausta, joka oli ennakkoleikkamustensa puolesta riittävän koherentti muodostaakseen nykyisin paradigmaattiseksi luokiteltavan kokonaisuuden.<sup>4</sup>

Evolutionistisen paradigman puitteissa työskennellyt Edward B. Tylor kuului ensimmäisten leikkiä tutkineiden ammattiantropologien joukkoon. Leikki tarjosi Tylorille potentiaalisen reitin kulttuurien laajempaan ymmärtämiseen. Asteittaisen evoluution ajatus sopi Tylorin mielestä hyvin paitsi luonnonhistorian myös siihen liittyvän sivilisaation tutkimisen perustaksi. Tylorin sosiaalievolutionistinen käsitys kulttuuristen kehitysvaiheiden keskinäisistä suhteista oli jonkin verran evolutionismin yleistä “yksinkertaisesta kehittyneempään” logiikkaa monitahoisempi. Pelien historiaa käsittelevässä kirjoituksessaan “The History of Games” (1897) Tylor toteaa pelien kulttuurien välisen vertailevan tutkimuksen tarjoavan suuntaa antavaa todistusaineistoa, jonka perusteella kulttuurisessa muutoksessa tavattavat kehityslinjat eivät ole suoraviivaisesti tasolta toiselle siirtyviä, vaan kehämäisiä ja vaikeasti seurattavia.<sup>5</sup>

*In the study of civilisation, as of so many other branches of natural history, a theory of gradual evolution proves itself a trustworthy guide. But it will not do to assume that culture must always come of by regular unvarying progress. That, on the contrary, the lines of change may be extremely circuitous, the history of games affords instructive proofs. Looking over a playground wall at a game of hockey, one might easily fancy the simple line of improvement to have been that the modern schoolboy took to using a curved stick to drive the ball with, instead of hurling it with his hands as he would have done if he had been a young Athenian of B.C. 500. But now it appears that the line of progress was by no means so simple and straight, if we have to go round by Persia, and bring in the game of polo as an intermediate stage. If, comparing Greek draughts and English draughts, we were to jump to the conclusion that the one was simply a further development of the other, this would be wrong, for the real course appears to have been that some old draught-game rose into a new game of draughts. We may depend upon it that the great world-game of evolution is not played only by pawns moving straight on, one square before another, but that long-stretching moves of pieces in all directions bring on new situations, not readily foreseen by minds that find it hard to see six moves ahead upon a chessboard.<sup>6</sup>*

Kulttuurien välisessä kanssakäymisessä kulttuurista toiseen siirtyvät piirteet muodostivat Tylorille sitaateissa mainitun “evolutionistisen maailmanpelin” kannalta mielenkiintoisen tutkimuskohteen. Tässä kohtaa myös pelit liittyivät Tylorin keräämiin laajoihin aineistoihin.<sup>7</sup> Evolutionististen painotusten lisäksi Tylorin ajattelu sisälsi paljon diffusionistiselle

---

<sup>4</sup>Schwartzman 1978, 42-43.

<sup>5</sup>Cheska 1978, 18.

<sup>6</sup>Tylor 1879a, 747.

<sup>7</sup>Tylor 1879a, 747; Cheska 1978, 18; Schwartzman 1978, 44.

teoriaperinteelle ominaista käsiteainesta. Yksittäisten kulttuuripiirteiden korostamisesta seurannut erittelevä ote ei heijastunut ainoastaan tutkimusaineistoihin, vaan myös diffusionistien muotoilemiin kulttuurin määritelmiin. Tylorin teoksen "Primitive Culture" (1871) alusta löytyvä luonnehdinta edustaa antropologian historian ensimmäistä englanninkielistä kulttuuri-määritelmää, ja sisältää paljon edellä esitetyn kaltaista yksittäisten kulttuuripiirteiden merkitystä korostavaa ainesta:

*Culture or Civilization, taken in its wide ethnographic sense, is that complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, custom and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society.*<sup>8</sup>

Tylorille diffusionistinen tutkimusote merkitsi mahdollisuutta kulttuurien välisten yhteyksien toteamiseksi. Hänen ajatuksensa poikkesivat kuitenkin huomattavasti niistä diffusionisteista, joille käytännöllisesti katsoen kaikki mahdollinen oli peräisin kulttuurin alkukehtona ja leviämispisteenä pidetyn Egyptin alueelta.<sup>9</sup> Teoksessaan "Primitive Culture" määrittelemänsä kulttuuri-käsitteen jälkeen Tylor jatkaa tutkimusotteensa erittelemistä todeten erään olennaisen seikan diffusionistiselle ja evolutionistiselle tutkimukselle keskeisistä ennako-olettamuksista:

*The conditions of culture among the various societies of mankind, in so far as it is capable of being investigated on general principles, is a subject apt for the study of laws of human thought and action. On the one hand, the uniformity which so largely pervades civilization may be ascribed, in great measure, to the uniform action of uniform causes; while on the other hand its various grades may be regarded as stages of development or evolution, each the outcome of previous history, and about to do its proper part in shaping the history of the future. To the investigation of these two great principles in several departments of ethnography, with a special consideration of the civilization of the lower tribes as related to the civilization of the higher nations the presents volumes are devoted.*<sup>10</sup>

Tylorin evolutionismia ja diffusionismia yhdistävässä ajattelussa kaikki kulttuuripiirteet eivät olleet selitettävissä kulttuurivaihdon kautta. Kulttuuriset universaalit olivat osittain johdettavissa evolutionistien kannattamasta näkemyksestä, jossa ympäri maailmaa löydetty kulttuuriset samankaltaisuudet selittyivät ihmismielen rakenteen ja rationaalisuuden yleisinhimillisyyden perusteella.<sup>11</sup> Toisaalta Tylor oli sitä mieltä, ettei evolutionismin oletama kehityksen paralleelisuus kyennyt kaikilta osin selittämään kulttuuri-ilmiöiden maantieteellistä

---

<sup>8</sup>Tylor 1977, 1.

<sup>9</sup>Schwartzman 1978, 62.

<sup>10</sup>Tylor 1977, 1.

<sup>11</sup>Schwartzman 1978, 63-64.

levinneisyyttä, ja että joissain tapauksissa kulttuuri-ilmiöiden rinnakkaisuus oli seurausta kulttuurien välisestä vaihdosta. Tylorin kulttuurista kehitystä kuvaavassa kolmijaossa olivat ensimmäisenä villit (savage), sitten barbaarit ja viimeisenä läheisesti länsimaista yhteiskuntaa muistuttava sivilisaatio. Ryhmittelyn taustalla vaikutti ajatus rationaalisuuden vahvistumisesta kehitystasolta toiselle siirryttäessä. Willian Y. Adamsin mukaan rationaalisuus ei Tylorin ihmiskäsityksessä varsinaisesti lisääntynyt millään kulttuurisen kehityksen tasolla. Primitiivinen ihminen oli kulttuurisesta kontekstista riippumatta itsenäinen ajattelija, jalo villi, jonka edustamaa kulttuuria leimasivat vuosisataiset yritykset yhteiselämää ja sen mahdollisuuksia rajoittavien ongelmien ratkaisemiseksi.<sup>12</sup>

Tylorin ajattelusta nousevien evolutionististen ja diffusionististen vaikutteiden välillä on vaikea tehdä selkeärajaista eroa. Pelitutkimuksia tarkasteltaessa vaikuttaa siltä, että Tylor olisi kannattanut etupäässä diffusionistisia näkemyksiä. Ihmiskäsityksensä perusteella Tylorin ajattelu näyttää kuitenkin samanaikaisesti heijastavan evolutionistiselle tutkimukselle tyypillistä paralleeli-teoriaa, jonka mukaan samankaltaisten kulttuuripiirteiden rinnakkainen kehitys palautuu yleisinhimillisen psyyken olemassaoloon. Tylorin pelitutkimukset saivat omana aikanaan osakseen paljon kritiikkiä, joka perustui pääsääntöisesti evolutionismin ja diffusionismin vastakkaisille näkemyksille kulttuurisen kehityksen kulusta ja perusteista. Arvostelijoiden joukkoon lukeutui muun muassa leikin lingvististisistä ja morfologisista ulottuvuuksista kiinnostunut Steward Culin, jonka kirjoituksissa leikkien ja erityisesti pelien tieteellinen tutkimus on hyvin keskeisellä sijalla<sup>13</sup>.

Edward B. Tylorin diffusionistiset, paralleeli-teoriaa vastustavat kannanotot ovat selkeästi luettavissa erityisesti hänen peleihin liittyvien tutkimusten yhteydessä. Artikkelissaan "History of Games" Tylor epäilee evolutionistien ajatusta kulttuuripiirteiden rinnakkaisesta kehityksestä ja kysyy:

*Travellers, observing the likeness of children's games in Europe and Asia, have sometimes explained it on this wise: that the human mind being alike everywhere, the same games are naturally found in different lands, children taking to hockey, tops, stilts, kites, and so on, each at its proper season. But if so, why is it that in outlying barbarous*

---

<sup>12</sup>Adams 1998, 339.

<sup>13</sup>Cheska 1978, 19; vrt. Culin 1971 (1894) ja Culin 1975 (1907).

*countries one hardly finds a game without finding also that there is a civilised nation within reach from whom it may have been learnt?*<sup>14</sup>

Sama kysymys toistuu Tylorin muinaisten meksikolaisten patolli-peliä<sup>15</sup> käsittelevässä tutkimuksessa, jossa vertaillaan patollin ja intialaisen parchesi-pelin sääntörakenteita. Pelien jakamien erityislaatuisten piirteiden perusteella oli epätodennäköistä, että ne olisivat kehittyneet itsenäisesti kumpikin omalla tahollaan. Tylor päätteli, että patolli- ja parchesi-peleillä täytyi olla yhteinen alkuperä.<sup>16</sup>

*To sum up the argument from the presence of these games in America. Lot-backgammon as represented by tab, pachisi, &c., ranges in the Old World from Egypt across Southern Asia to Birma. As the patolli of the Mexicans is a variety of lot-backgammon most nearly approaching the Hindu pachisi, and perhaps like it passing into the stage of dice backgammon, its presence seems to prove that it had made its way across from Asia. How it came is uncertain, though the drifting across of Asiatic vessels to California offers the readiest solution. At any rate, it may be reckoned among elements of Asiatic culture traceable in the old Mexican civilization, the high development of which in metal work, architecture, astronomy, political and religious institutions, &c., seems to be in large measure due to Asiatic influence. From Mexico, it appears that gambling by means of lots spread among the ruder north-west tribes, bearing the Aztec name of patolli, and being in fact the lot-casting part of that game but without the board and stone counters. Moreover, similar gambling by lot-casting was early found among the tribes of the great American lakes. This method of lot-casting, which corresponds to that of lot-backgammon, was certainly not introduced into America by the Europeans, who were not acquainted with it. We are therefore left to consider that the North American Indians got it probably through Mexico, but at any rate in some manner from Asia. -- this opens a way by which various other features of their culture may be fairly accounted for as due to Asiatic influence.*<sup>17</sup>

Sitaattien loppupuolelta käy ilmi, ettei Tylorin kiinnostus diffusionistisen tutkimusotteen kautta saatavaan tietoon rajoittunut ainoastaan pelien vertailevaan tutkimukseen, vaan ulottui monien muidenkin sosiaalisten ilmiöiden piiriin. Patolli- ja parchesi-pelien yhteydessä esiin tullut diffusionistinen ajatus uuden ja vanhan maailman välisestä yhteydestä käsitti muun muassa sukulaisuussuhteiden ja asuinjärjestelyjen mittavan kulttuureja vertailevan tutkimuksen, jossa Tylor pyrki selvittämään sosiaalisten ilmiöiden diffuusiota ohjaavia lainalaisuuksia.<sup>18</sup>

---

<sup>14</sup>Tylor 1879a, 735.

<sup>15</sup>“On the Game of Patolli in Ancient Mexico” (1879).

<sup>16</sup>Tylor 1879b, 121, 124-125, 128-129; vrt. Cheska 1978, 18; Patolli ja parchesi kuuluivat samaan ryhmään backgammon-pelin eurooppalaisen vastineen kanssa. Backgammon jakautuu arpaa ja noppaa hyödyntäviin alalajeihin, joille kaikille on yhteistä onnen ja taidon yhtäaikainen läsnäolo pelissä. (Tylor 1879b, 116.)

<sup>17</sup>Tylor 1879b, 128-129.

<sup>18</sup>Oliver 1981, 177-178.

Kulttuuri oli Tylorille “the complex whole”, kokonaisuus, josta oli erotettavissa monia erillisiä ilmiö- tai instituutiopiirejä kuten taide, laki, tapakulttuuri<sup>19</sup>. Tylorin määritelmän kautta avautuvan kulttuurikäsitteen perusteella on vaikea arvioida missä määrin hänen ajattelunsa heijasti diffusionistiselle perinteelle ominaista yksittäisiä kulttuuripiirteitä erittelevää tutkimusotetta<sup>20</sup>. Kulttuurien välistä vertailua ja kulttuuristen yksityiskohtien korostamista voidaan kuitenkin pitää yhtenä diffusionistisen paradigman keskeisimmistä työskentelytavoista, ja sillä on ollut ratkaiseva vaikutus myös diffusionististen leikkikäsitteiden muotoutumiselle. Rationaalisuuden yleisinhimillisyyttä painottavasta ihmiskäsityksestään huolimatta Tylor vastusti joidenkin antropologien näkemystä siitä, että Amerikan ja Aasian pelien välillä nähdyt samankaltaisuudet olisivat palautuneet ihmispsykyssä tavattaviin universaaleihin ja itsenäisiin kulttuurivaihdosta riippumattomiin keksintöihin. Tylorin mukaan kysymys oli siitä, missä määrin kulttuuripiirteiden piti muistuttaa toisiaan, jotta samankaltaisuudesta voitiin puhua. Lisäksi oli kyseenalaista millä todennäköisyydellä monimutkainen, useista elementeistä rakentuva kulttuuri-ilmiö voisi toistua kahdella erillisellä mantereella ilman, että kulttuurien välisellä vaihdolla ja sitä ohjaavilla lainalaisuuksilla olisi ollut mitään tekemistä kyseisen yhteneväisyyden kanssa.<sup>21</sup> Tylor puolustaa diffusionistista kantaansa pohtimalla pachisi-pelin sääntörakenteen ja kulttuurisen aseman moniulotteisuutta:

*Popular opinion is no doubt led by accumulated experience to consider that highly special or complex phenomena of thought and habit do not so readily recur as the obvious and simple, and probably this judgment is sound. The subject ought however to be brought to altogether more accurate definition. I have found it useful at any rate as a means of clearing ideas, to attempt a definite rule by analyzing such phenomena into constituent elements showing so little connexion with one another that they may be treated as impossible. If the invention of the gun be divided into the blowtube, the use of metal, the explosive, the lock, the percussion etc., and classed as an invention say of the 10th order, these figures would correspond to an immense improbability of recurrence. Such a game as pachisi, combining the invention of divining by lot, its application to the sportive wager, the combination of several lots with and appreciation of the law of chances, the transfer of the result to a counting-board, the rules of moving and taking, would place it in perhaps the 6th order, the recurrence of which might be less than that of chess, but according to common experience still far outside any probability on which reasonable men could count.<sup>22</sup>*

---

<sup>19</sup>Tylor 1977, 1.

<sup>20</sup>A.L. Kroeber ja Clyde Kluckhohn luokittelevat Edward B. Tylorin kulttuuri-määritelmän deskriptiivisten, kulttuuri-elementtejä luettelevien määritelmien joukkoon. Ryhmään kuuluu myös monia muiden paradigmojen ja teoreettisten virtausten edustajia (esimerkiksi Bronislaw Malinowski ja Clyde Kluckhohn), joten on todennäköistä, ettei Tylorin diffusionistinen tausta ole ainakaan ainoa syy määritelmän saamalle kuvailevalle muodolle. (Kroeber & Kluckhohn 1952, 43-45.)

<sup>21</sup>Tylor 1896, 66.

<sup>22</sup>Tylor 1896, 66.

Steward Culinin mukaan aasialaisten ja amerikkalaisten pelien samankaltaisuus johtui kaikissa inhimillisissä kulttuureissa tavattavista universaaleista myyttisistä käsitteistä. Culin oli Tylorin kanssa täysin eri mieltä amerikkalaisen ja aasialaisen kulttuurin suhteesta. Teoksensa “The Games of the North American Indians” (1907) johdamossa Culin toteaa siitä seuraavaa:

*There is a well-marked affinity and relationship existing between the manifestations of the same game, even among the most widely separated tribes. The variations are more in the materials employed, due to environment, than in the object or method of play. Precisely the same games are played by tribes belonging to unrelated linguistic stocks, and in general the variations do not follow differences in language. At the same time, there appears to be a progressive change from what seems to be the oldest forms of existing games from a center in the southwestern United States, along lines north, north-east, and east. Similar changes probably occurred along lines radiating from the same center southward into Mexico, but in the absence of sufficient data this conclusion can not be verified. There is no evidence that any of the games described were imported into America at any time either before or after the Conquest. On the other hand, they appear to be the direct and natural outgrowth of aboriginal institutions in America. They show no modifications due to white influence other than the decay which characterizes all Indian institutions under existing conditions.<sup>23</sup>*

Oppihistoriallisesti Culinin näkemykset sijoittuvat evolutionistisen ja diffusionistisen aikakauden loppuvaiheeseen, jossa Franz Boasin kannattama (1858 - 1942) ajatus antropologian induktiivisuudesta ja uudesta kenttätömenetelmästä olivat saavuttamassa vahvempaa jalansijaa. Tyynenmeren luoteisosassa Vancouverin saarella asuneen Kwakiutl-heimon parissa tekemänsä kenttätöön perusteella Boas vastusti evolutionismin ja diffusionismin spekulatiivista, deduktioon perustuvaa tutkimusotetta. Boasin kritiikki ei kohdistunut evolutionismin biologisia sovellutuksia vastaan, vaan liittyi kysymykseen ihmistieteille sopivasta tutkimusotteesta. “Nojatuoli-evolutionisteja” vastaan suuntaamassaan arvostelussa Boas korosti antropologisen tieteenalan historiallisen ulottuvuuden merkitystä. Myöhemmin historialliseksi partikularismiksi nimetyn teoreettisen suuntauksen mukaan yksityiskohtaisen historiallisen ja etnografisen aineiston kerääminen oli laajempien yleistysten kannalta välttämätöntä. Evolutionismin kannattaman paralleelin kehityksen idean kohdalla Boas asettui vastustavalle kannalle. Kulttuuripiirteiden rinnakkaista ilmenemistä maailman eri kulttuureissa ei voitu selittää evolutionismin ennako-oletusten joukkoon kuuluneen psyyken yleisinhimillisyyden tai siitä deduktiivisesti seuraavien lainalaisuuksien avulla.<sup>24</sup>

Tietoteoreettisesta vastakkaisuudestaan huolimatta evolutionismin, diffusionismin ja historiallisen partikularismin kulttuuria ja todellisuutta koskevat ennako-oletukset toteutuivat

---

<sup>23</sup>Culin 1975, 31-32.

<sup>24</sup>Schwartzman 1978, 64-65; McGee & Warms 1996, 128-130; Harris 1968, 301-303.

yksittäisten tutkijoiden kohdalla usein varsin moniselitteisesti. Antropologisen oppihistorian kautta avautuva kuva teorioiden ja tutkimuskäytäntöjen selkeärajaisuudesta johtuu todennäköisesti paradigma-käsitteen yleistävästä vaikutuksesta. Vertailukohdasta ja huomion kohteena olevasta kysymyksestä riippuen Edward B. Tylorin, Steward Culinin ja Franz Boasin edustamat antropologia- ja kulttuurikäsitteet olivat joko suoraan tai välillisesti oman aikansa ja sitä edeltävän teoreettisen liikehdinnän tulosta. Steward Culinin ajattelussa evolutionistis-diffusionistinen tausta yhdistyi edelleen joihinkin historialliselle partikularismille keskeisiin painotuksiin. Culin oli monien kollegoidensa tavoin kiinnostunut etnografisten faktojen keräämisestä ja järjestämisestä tulevaisuudessa tapahtuvaksi ajateltuja yleistyksiä sekä niistä seuraavia teoreettisia läpimurtoja silmällä pitäen. 1900-luvun alussa suositut tieteelliset retkikunnat toimivat myös antropologisen tieteenalan keräilyä ja tallentamista korostaneen ajattelumallin toteuttavana tahona. Leikin kohdalla huomio oli kiinnittynyt pääasiassa esineisiin, kilpatapahtumiin, peleihin ja niiden sääntökokoelmien muistiin kirjaamiseen. Joukkoon mahtui myös muunlaisia leikkimuotoja kuten riimejä ja festivaali leikkejä.<sup>25</sup> Pelien sääntökokoelmia tutkittiin hyvin yksityiskohtaisesti. New Yorkin syyrialaisen siirtokunnan kadulta löytämänsä arabialaisen Mancala-pelin alkuperää selvittäessään Culinin tutkimukset johdattivat tarkastelun koraanin kautta Pohjois-Afrikkaan, Malediiville, Intiaan ja Jaavalle. Tämän jälkeen Culin siirtyi takaisin Afrikkaan mantereen läntisiin ja keskiosiin, jossa Mancala tunnettiin eräänlaisena kansallispelinä. Jokaisen variaation ja nimen kohdalla Culin kuvaili pelitapoja ja -välineitä, vertaili sääntökokoelmien yksityiskohtia ja pyrki suhteuttamaan havaintonsa muiden kulttuuripiirteiden (esimerkiksi uskonto) esiintymiseen ja levinneisyyteen.<sup>26</sup>

Historialliselle partikularismille ominaisella antikvarianismilla ei ollut evolutismin ja diffusionismin kaltaista teoreettista kunnianhimoa, vaan se keskittyi katoaviksi pelättyjen kulttuuripiirteiden kuvaamiseen ja säilyttämiseen. Tässä mielessä Steward Culinia voidaan pitää eräänlaisena antropologisen antikvarianismin henkilöitymänä. Kaliforniasta, Alaskaan, Intiaan, Kiinaan, Koreaan ja Japaniin ulottuneiden keräysmatkojensa tuloksena Culin hankki Brooklyn Museumin kokoelmiin konteittain näyttely- ja keräilyesineitä, jotka täyttivät ennen pitkää koko museon. Orienttia edustaneesta kokoelmasta löytyi muun muassa kaksikerroksinen jainalainen huvimaja, jota koristeli sata symbaali- ja puhallinsoittimilla varustettua muusikkohahmoa.

---

<sup>25</sup>Schwartzman 1978, 66-67; Cheska 1978, 17.

<sup>26</sup>Culin 1971 (1894).

Kaiverrusten kantamia instrumentteja soitettiin kampikäyttöisillä palkeilla.<sup>27</sup> Keräilyinnostusta edisti vieraiden kulttuurien oletettu primitiivisyys, jonka katsottiin uhkaavan leikkiin liittyvän tapakulttuurin säilymistä. Antikvariaaristen tarkoituksien rinnalla partikularistista teoriaa kannattaneet kulttuurintutkijat hyödynsivät leikkikokoelmia kulttuurisen evolutionismin ja diffusionismin kanssa käydyissä paradigmaattisissa kiistoissa. Monista eroavaisuuksistaan huolimatta sekä historiallisten partikularistien että diffusionistien kulttuurikäsitys oli hyvin piirre- ja tapalähtöisiä.<sup>28</sup> Tutkijat keskittyivät kokoelmissaan kunkin kulttuurin kannalta tyypillisimpinä pitamiensä tapojen keräämiseen, mistä syystä monien formaaleilta muodoiltaan peleistä eroavien leikkimuotojen ja rakenteeltaan heikkojen leikkisyyden ilmentymien (esimerkiksi spontaani leikki eri ilmiönsänsä) ylöskirjaaminen ei ollut tutkijoiden ensisijaisena tavoitteena. Jotkut peli- ja leikkimuodot saattoivat saavuttaa keräilijöiden keskuudessa jopa eräänlaisen suosikkiaseman<sup>29</sup>. Folkloristisesti painottuneen suomalaisen maantieteellishistoriallisen menetelmän yleinen tutkimuskohde oli laululeikki<sup>30</sup> evolutionistien ja diffusionistien keskittyessä tiettyjen lautapelien kulttuurien väliseen vertailuun.

Teoksessaan “Anthropology” (1881) Tylor jakoi kulttuurisen leikin viiteen eri kategoriaan. Imitatiivisten leikkien (aikuisten maailman tarve-esineitä jäljittelevät lasten leikkikalut, esimerkiksi Eskimo-lasten pienet öljylamput) lisäksi Tylor erotti toisistaan kulttuuriin tapoihin pohjautuvan käytännöllisen urheilun (jousiammunta kilpailulajina), kulttuurisen diffuusioilmion kautta kulttuuriin juurtuneet ilmiöt (leijon lemmätyks), varhaisemmilta ajoilta säilyneet pelit (vanteenpyöritys) sekä erilaiset sisäpelit kuten shakki ja kortinlyönti. Leikin kulttuurista funktiota analysoidessaan Tylor arvotti mieltä ja ruumista harjoittavat pelit korkealle niiden sivilisaation kehitystä edistävien vaikutusten vuoksi.<sup>31</sup> Myös Tylorin leikkikäsitys on huomattavan pelipainotteinen. “Anthropology” teoksessa pelejä käsittelevä osio sijoittuu “Anthropology” kirjan toiseen osaan otsakkeen “Arts of Pleasure” alle. Tylor tarkastelee mielihyvää tuottavien toimien yhteydessä paitsi pelejä myös runoutta, metaforisia ilmauksia, puhetta, melodiaa ja harmoniaa, musiikki-instrumentteja, tanssia, draamaa sekä kuvanveistoa ja

---

<sup>27</sup>Schartzman 1978, 66.

<sup>28</sup>Schwartzman 1978, 67.

<sup>29</sup>Schwartzman 1978, 92.

<sup>30</sup>vrt. Enäjärvi-Haavio 1932; Laaksonen 1981; Ranta-Knuutila 1969.

<sup>31</sup>Tylor 1930, 59-61; vrt. Cheska 1978, 18.



maalaustaidetta.<sup>32</sup> Leikki merkitsi Tylorille peliä muiden johdannossa hahmottamani leikkimääritelmän sisältämien kulttuuri-ilmiöiden kuuluessa “mielihyvän taitoihin”. Leikki ei ollut Tylorille pelin kaltainen toiminnan kategoria, vaan teonsana, jota hän käytti viitatessaan pelien toiminnalliseen ulottuvuuteen.

Leikki- ja peli-termien synonyymien soveltaminen ja leikin pelimäisyyden korostaminen olivat ominaisia piirteitä myös Steward Culinin peliklassifikaatioissa. Culin jakoi Amerikan intiaanien pelit onnenpeleihin ja taitopeleihin. Viimeksi mainitut eivät koskaan esiintyneet puhtaasti taitoon tai laskelmointiin perustuvissa muodoissaan (toisin kuin esimerkiksi shakki), vaan sisälsivät aina sattuma-elementin. Jokainen Culinin käsittelemistä peleistä tunnettiin jossain muodossa kaikkialla Pohjois-Amerikan intiaanien keskuudessa. Pelit ovat pääasiassa naisten, miesten ja nuorten ajanvietettä. Ne eivät koskeneet lapsia, jotka harrastivat muita huvituksia kuten keinumista, leikkitai steluita ja aikuisten otteluita jäljitteleviä urheilukilpailuja.<sup>33</sup> Päinvastoin kuin nykyisin molemmat tutkijat keskittyivät tarkastelemaan aikuisten leikkiä. Teoreettisten kysymysten lisäksi tilanteeseen vaikuttivat todennäköisesti tutkituissa kulttuureissa vallinneet käsitykset aikuisuudesta ja lapsuudesta. Myös leikin ja rituaalisen pyhän välinen dikotomia näyttää Tylorin ja Culinin leikkikäsityksissä toissijaiselta. Tylorille monet pelit ja urheilulajit olivat alkuperäisestä merkityksestään irtautuneita rituaalisia muotoja ja tapoja. Historiallisina “reliikkeinä” niitä saattoi tavata esimerkiksi taikauskon, lasten leikkien ja urheilullisen tapakulttuurin hahmossa. Alkukantaisen kohtaloajattelun ja sivilisoitumista edustavan taitopainotteisuuden välinen jännite näyttäytyy Tylorin ajattelussa ilmeisenä.<sup>34</sup>

*Games of chance correspond so closely with arts of divination belonging already to savage culture, that there is force in applying to several such games the rule that the serious practice comes first, and in time may dwindle to the sportive survival. To a modern educated man, drawing lots or tossing up a coin is an appeal to chance, that is, to ignorance; it is committing the decision of a question to a mechanical process, itself in no way unnatural or even extraordinary, but merely so difficult to follow that no one can say beforehand what will come of it. But we also know that this scientific doctrine of chance is not that of early civilization, which has little in common with the mathematician's theory of probabilities, but much in common with such sacred divination as the choice of Matthias by lot as a twelfth apostle, or, in a later age, the Moravian Brethren's rite of choosing wives for their young men by casting lots with prayer. -- In Gothland it is on record that the ancient sacrifice of the wild boar has actually been carried on into modern time in sportive imitation, by lads in masquerading clothes with their faces blackened and*

---

<sup>32</sup>Tylor 1930, 45-61.

<sup>33</sup>Culin 1975, 31, 5, 730.

<sup>34</sup>Tylor 1977, 72.

*painted, while the victim was personated by a boy rolled up in furs and placed upon a seat, with tuft of pointed straws in his mouth to imitate the bristles of the boar.*<sup>35</sup>

Leikin ja rituaalisen pyhän dikotominen suhde ei kuulunut myöskään Culinin leikkikäsitukseen:

*--- as they [games] now exist, they are either instruments of rites or have descended from ceremonial observances of a religious character. -- their [games'] identity and unity are shared by the myth or myths with which they are associated. --- while their [games'] common and secular object appears to be purely a manifestation of the desire for amusement or gain, they are performed also as religious ceremonies, as rites pleasing to the gods to secure their favor, or as processes of sympathetic magic, to drive away sickness, avert other evil, or produce rain and the fertilization and reproduction of plants and animals, or other beneficial results. --- in part they [games'] agree in general and in particular with certain widespread ceremonial observances found on the other continents, which observances, in what appear to be their oldest and most primitive manifestations, are almost exclusively divinatory.*<sup>36</sup>

Pääsääntöisesti klassisten evolutionistien ja diffusionistien leikkitutkimukset sijoittuivat yleisempään kulttuurin alkuperää, kehitystä ja kulttuurien välisiä samanlaisuuksia tarkastelemaan teoreettiseen viitekehykseen. Evolutionismin ja diffusionismin tarjoamat selitysmallit olivat jossain määrin vastakkaisia, mutta niiden taustalla vaikuttava kysymyksenasettelu oli hyvin samansuuntaista. Molemmat paradigmat olivat kiinnostuneita kulttuurisista universaaleista ja sosiaalista elämää ohjaavista lainalaisuuksista. Kulttuurinen leikki-ilmiö ei ollut sinällään kiinnostava, vaan toimi muiden sosiaalisten ilmiöiden tapaan kulttuureiden välisten suhteiden tutkimusaineistona ja -kontekstina. Diffusionistisen ja historiallisen partikularismin kannattajien toimesta leikkitutkimusta käytettiin myös evolutionistisen paradigman kannattamien spekulatiivisten teorioiden kritisoimiseksi. Evolutionistinen paradigma ajoittui antropologisen tieteenalan historian alkuvaiheisiin, jolloin mielipiteet tieteellisten käytäntöjen ja teoreettisen työskentelyn luonteesta olivat vasta muotoutumassa. Evolutionistista ja osin myös diffusionistista paradigmaa vaivasi julkilausumaton etnosentrisyys, ensikäden tiedon puute ja turvautuminen erilaisten epätieteellisten tahojen tarjoamaan informaatioon<sup>37</sup>. Franz Boasin edustaman historiallisen partikularismin korostama kenttätyön ensisijaisuus ja antropologian induktiivisuus eivät olleet

---

<sup>35</sup>Tylor 1977, 78, 76.

<sup>36</sup>Culin 1975, 809.

<sup>37</sup>Lett 1987, 78; Ennen antropologisen tieteenalan muotoutumista kulttuurin tutkimusta harjoitettiin erilaisten amatööriantropologien toimesta. Vieraita kulttuureja koskevia huomautuksia löytyy muun muassa tutkimusmatkailijoiden, valloittajien, kääntäjien, lähetyssaarnaajien, munkkien, matkustavien, uudisasukkaiden, kauppioiden, sotilaiden ja sotavankien päiväkirjoista, kuvauksista ja kirjeenvaihdosta. (Adams 1998, 197-216.) Antropologisen "esihistorian" yhteydessä käytetty termi "nojatuuoli-antropologia" viittaa varhaisten antropologien harjoittamaan tutkimusotteeseen, jossa päätelmät tehtiin joidenkin edellä mainittujen amatööriantropologien kuvausten perusteella.

ehtineet saavuttaa tieteellistä valta-asemaa. Lisäksi partikularismilla oli omat tieteellisen tiedon luonnetta ja kulttuurielativismia koskevat ongelmansa. Kulttuurielämän kehityksen lainalaisuuksia tutkivan evolutionismin päämääränä oli löytää kulttuurielämää ympäri maailmaa määräävät lainalaisuudet. Osin tätä tarkoitusta silmällä pitäen kehitettiin myös diffusionistien soveltama komparatiivinen, vertaileva menetelmä sekä sen myötä syntyneet laajamittaiset aineistokokoelmat, jotka sisälsivät paljon kulttuurista leikkiä koskevaa materiaalia.<sup>38</sup>

Leikin vertailevalle tutkimukselle tyypillisellä piirrelähtöisyydellä oli vaikutuksensa myös leikin ja kulttuurin välistä suhdetta koskeviin näkemyksiin. Vertailevalle menetelmälle tyypillisissä tutkimusasetelmissä yksittäisten kulttuuripiirteiden tai pelirakenteiden laajempi kulttuurinen konteksti oli useimmiten toissijaisessa asemassa päähuomion kiintyessä laajoihin, satoja kulttuureja yhtäaikaaisesti vertaileviin aineistoihin. Pelipainotteisuutensa vuoksi Edward B. Tylorin ja Steward Culinin leikkikäsitykset ovat johdannossa määrittelemääni kulttuurisen leikki-ilmiön alaan verrattuna suhteellisen suppeita. Molempien klassikkojen ensisijaisena huomion kohteena ovat pelejä luonnehtivat sääntörakenteet, jotka vastaavat leikitapahtumasta erottamaani leikin rakenteellista ulottuvuutta. Kulttuurisen leikki-ilmiön tapahtumaluonteeseen olennaisesti kuuluvan kokemusulottuvuuden (leikkisyys) huomioon ottaminen ei näy aineistossa tai tavassa, jolla sitä käsitellään.

Antropologisen tutkimuksen epistemologista painotusta kuvaavien emic- ja etic-tasojen puitteissa evolutionistien ja diffusionistien tekemä tutkimus asettuu tutkijan näkökulmaa edustavan etic-tason piiriin. Informantin käsityksiin, uskomuksiin ja kokemukseen keskittyvän emic-tason soveltuvuus diffusionistisen paradigman ensisijaiseksi tutkimuslinjaksi olisi ollut monestakin syystä heikko. Diffusionistit olivat kiinnostuneita kulttuurien alkuperästä ja kulttuuripiirteiden vaihtoa koskevien lainalaisuuksien avaamasta näkymästä, jonka kautta monien kulttuureissa tavattavien samankaltaisuuksien (kulttuuriset universaalit) ymmärtäminen tulisi mahdolliseksi. Diffusionististen teorioiden mieli oli toisin sanoen suuntautunut yksittäisten kulttuuripiirteiden vertailevan tutkimuksen kautta saavutettavaan kokonaiskuvaan.

---

<sup>38</sup>Lett 1987, 78-79; Vuonna 1879 perustetun Bureau of American Ethnologyn (BAE) tarkoituksena oli aluksi organisoida angloamerikkalaisen antropologian puitteissa tehty tutkimustyö. Arkisto pitää sisällään valtavat määrät tietoa antropologian, etnologian, kielitieteen, arkeologian ja fyysisen antropologian alueilta edustaan antropologisen tieteen alan "esihistorialle" sekä diffusionistiselle tutkimukselle tyypillistä antikvaarista, häviävien kulttuuripiirteiden säilyttämiseen pyrkivää ajatusmallia. (Adams 1998, 231-232; vrt. Brewster 1971, 13.) Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran perinnearkisto toiminnan alku ajoittuu suomalaisten kansanrunoudentutkijoiden kehittämän maantieteellis-historiallisen menetelmän läpimurtoon. (Laaksonen 1984, 7.)

Emic-tason tuottaman partikulaarin, kontekstisidonnaisen, historiallisen ja kulttuurisia merkityksiä korostavan näkökulman soveltaminen evolutionistisessa ja diffusionistisessa paradigmassa olisi ollut käytännöllisesti katsoen mahdotonta, eikä se olisi kyennyt vastaamaan kyseisten paradigmojen aineistolle asetettiin kysymyksiin.

James Lettin mukaan emic- ja etic-tasojen välinen ero ei tyhjene metodologiaa koskeviin painotuseroihin, vaan sen voidaan katsoa olevan ensisijaisesti arvosidonnainen kysymys. Etic- ja emic-tasojen välinen ero ei toisin sanoen synny erilaisten metodien soveltamisesta, vaan koskee tapaa, jolla tieteellinen tutkimusaineisto ja analyysi on oikeutettu.<sup>39</sup> Emic-tasolla aineiston paikkaansa pitävyys, toistettavuus ja todennettavuus perustuu informanttien kokemukselliseen ja käsitteelliseen ainekseen etic-tason validiteetin ja oikeellisuuden palautuessa tutkijan soveltamien teoreettisten konstruktioiden pitävyyteen. Lisäksi etic-tason käsitteen tulee olla riittävän yleinen, jotta sitä voitaisiin hyödyntää kulttuurien välisessä vertailussa. Se ei saa olla riippuvainen emic-tason kontekstisidonnaisista tulkintakehyksistä.<sup>40</sup> Olen Lettin kanssa samaa mieltä siitä, että emic- ja etic-tasojen välinen ero on valintakysymys, ja että se perustuu informantin ja tutkijan näkemysten keskinäisessä arvohierarkiassa tapahtuviin painotuksellisiin muutoksiin<sup>41</sup>. Se että etic- ja emic-tasoilla sovelletut menetelmät eivät Lettin mukaan välttämättä poikkea toisistaan, ei näytä antropologisia paradigmoja tarkasteltaessa pitävän kaikilta osin paikkaansa. Arvotuksellisten seikkojen lisäksi emic- ja etic-tasoilla tapahtuvaan tutkimukseen vaikuttavat myös erilaiset kysymyksenasettelujen ja teoreettisten pohdintojen kautta avautuvat ontologiset ennako-oletukset, joiden kautta kunkin paradigman merkityksellisiksi kokemat tutkimuskysymykset, tutkimuskohteet ja metodologia määräytyvät. Evolutionismin ja diffusionismin ontologisten ennako-olettamusten ja metodologian kohdalla etic-tason tutkimus on mielestäni siinä määrin vallitsevaa, että niiden kohdalla voidaan jälkikäteisesti puhua etic-tason paradigmatisoitumisesta. Strukturalistisessa ja funktionalistisessa tutkimuksessa tilanne on kuitenkin huomattavasti monimutkaisempi, ja niiden kohdalla jaan Lettin näkemyksen etic- emic-tasojen soveltamisen tutkija- ja arvosidonnaisuudesta.

---

<sup>39</sup>Lett 1987, 63.

<sup>40</sup>Lett 1987, 9, 63-65.

<sup>41</sup>Emic-tasolla informantti on todellisuuden mitta, etic-tasolla tutkija.

Diffusionistisen paradigman sisältämät ontologiset ennakko-oletukset ovat löydettävissä jokaisen yksittäisen tutkijan kysymyksenasettelusta ja aineistosta. Tutkimuskysymyksen luonne määrää myös tutkimusasetelman metodologista suuntautuneisuutta. Tutkimuskysymyksessä alustavasti määrittyvän tutkimuskohteen luonne rajaa sovellettavissa olevien metodien joukkoa. Evolutionistien ja diffusionistien esittämät kysymykset leikin alkuperästä, kulttuurisesta merkityksestä ja roolista kulttuurien välisissä diffuusioprosesseissa koskivat inhimillisen kulttuurielämän universaaleja. Satoja kulttuureja koskevaa vertailevaa tutkimusta on käytännössä hyvin vaikea suorittaa emic-tasolla, jossa aineistolta puuttuu vertailun edellyttämä yleistettävyyttä. Diffusionistisen paradigman kukoistuskaudella 1900-luvun taitteen molemmin puolin Kenneth Piken vuonna 1954 tekemä jako emic- ja etic-tason tutkimukseen oli vielä tuntematon. Pelien diffusionistinen vertailu sekä pelimuotojen arkistointi ja säilyttäminen oli osa diffusionistisen paradigman suurta tutkimusohjelmaa, jonka tarkoituksena oli löytää sosiaali- ja kulttuurielämän kulkua säätelevät lainalaisuudet ja selvittää niiden logiikka. Edellä käsitellyn diffusionistisen leikkitutkimuksen perusteella leikin tapahtumaluonnetta koskeva näkemys ei kuulunut diffusionistien todellisuus- tai kulttuurikäsitteeseen, eikä leikitapahtuman korostamaan kokemukseen kiinnitetty juurikaan huomiota. Siitä ettei diffusionistinen leikkikäsitteitys näytä vastaavan johdannossa muotoilemani näkemystä leikin tapahtumaluonteesta, ei kuitenkaan voida päätellä diffusionistisen leikki tutkimuksen menestyksellisyyttä tai menestyksen puutetta. Kunkin antropologisen paradigman ja teorian pätevyys piilee mielestäni siinä, että se osoittaa tutkimustuloksillaan olevansa esittämiensä kysymysten tasalla, ja antaa empiirisen aineiston vaikuttaa tutkimuskysymysten luonteeseen korjaavasti. Usein tämä edellyttää emic- ja etic-tasojen rinnakkaista soveltamista.

### **FUNKTIONALISMI - KARL GROOS JA GEORG HERBERT MEAD**

Evolutionistien, diffusionistien ja historiallisten partikularistien ontologiset ennakko-oletukset pitivät sisällään ajatuksen kulttuuri-ilmiöiden historiallisuudesta. Kulttuuripiirteiden alkuperää, kehitystä ja maantieteellisen levinneisyyden merkitystä korostaessaan evolutionistit ja diffusionistit näkivät kulttuurin ajallisesti diakronisena ilmiönä, jonka ymmärtäminen edellytti historiallisen perspektiivin omaksumista. Evolutionismin ja historiallisen partikularismin huomattavimmat eroavaisuudet palautuivat niiden tieteellisessä ajattelussa soveltamiin periaatteisiin. Evolutionismin deduktiivista otetta kritisoitiin sen liiallisesta spekulatiivisuudesta, esitettyjen näkemysten arvolautuneisuudesta sekä

tutkimusaineiston puutteesta tai kehnosta laadusta.<sup>42</sup> Diffusionismia vastaan suunnattu arvostelu kohdistui hyvin samankaltaisiin seikkoihin kuin evolutionisminkin kohdalla. Diffusionistisen tutkimuksen suurena saavutuksena olivat kuitenkin laajamittaiset etnografiset aineskokoelmat ja museot, joissa historiallisen partikularismin tutkimuksellisesti standardisoima empiirinen aineisto ja antropologisen kenttätöiden periaate olivat jo orastavasti nähtävillä.

1920-luvun tienoilla antropologisen tieteenalan johtavaksi paradigmaksi nousi A. R. Radcliffe-Brownin (1881 - 1955) ja Bronislaw Malinowskin (1884 - 1942) ajattelun synnyttämä funktionalistinen (myös strukturaalinen funktionalismi) tutkimussuuntaus, jonka kantava ennakko-oletus perustui eräänlaiselle biologiselle analogialle. Sosiaalisen järjestelmän osat muodostivat yhdessä orgaanisen kokonaisuuden, jonka jokainen yksittäinen toiminto oli suuntautunut järjestelmän tasapainon ja yhtenäisyyden ylläpitämistä ja edistämistä silmällä pitäen.<sup>43</sup> Sosiaalisena teoriana funktionalismi oletti kaiken kulttuurisen uskomus- ja käyttäytymisaineksen palvelevan sosiaalisen kokonaisuuden muodostanutta järjestelmää, ja sen puitteissa pyrittiin kehittämään teoriaa, joka olisi kyennyt selittämään yhteisön tai yhteiskunnan sosiaalisen kokonaisuuden rakenteen ja sen ylläpitoon osallistuvien tapojen ja uskomusten välillä vallitsevaa suhdetta.<sup>44</sup> Edeltäjistään poiketen funktionalismi oli aikakäsitykseltään synkroninen, kulttuuristen kokonaisuuksien funktionaalisista suhteista kiinnostunut tutkimussuuntaus. Brittiläisen sosiaaliantropologian hahmossa se palautti antropologiseen tutkimukseen teoreettisen, deduktiivista päättelyä sekä sosiaalisia ja kulttuurisia lainalaisuuksia korostavan ajatteluperinteen. 1930-luvun lopulle tultaessa funktionalismi oli saavuttanut Brittein saarilla aseman, jossa termit antropologia ja funktionalismi olivat käytännöllisesti katsoen synonyymisiä. Tätä ennen brittiläisen antropologian keskuudessa oli ollut kaksi aktiivista tutkimussuuntausta, funktionalismi ja diffusionismi. Brittiläisestä antropologiasta puuttui lähestulkoon kokonaan Franz Boasin edustama historiallinen partikularismi, joka jäi pääasiassa amerikkalaiseksi ilmiöksi.<sup>45</sup>

---

<sup>42</sup>Oliver 1981, 185.

<sup>43</sup>Lett 1987, 79.

<sup>44</sup>Winthrop 1991, 127.

<sup>45</sup>McGee & Warms 1996, 154-155; Harris 1968, 514.

Antropologinen funktionalismi jakautui karkeasti kahteen koulukuntaan, Bronislaw Malinowskin edustamaan psykologiseen funktionalismiin ja Emile Durkheimin ajattelua kannattaneeseen strukturaaliseen funktionalismiin, jonka johtohahmona pidetään A. R. Radcliffe Brownia.<sup>46</sup> Erityislaatuudestaan huolimatta sekä psykologinen että strukturaalinen funktionalismi jakoivat käsityksen, jonka mukaan kaikkien kulttuuristen kokonaisuuksien (esimerkiksi sosiaalinen järjestelmä, instituutio tai yksittäinen kulttuuri-ilmiö) mielekkyys oli suuntautunut kyseessä olevan kokonaisuuden ylläpitämiseen. Funktionalistiset antropologit olivat kiinnostuneita “vakavista” sosiaalisista systeemeistä kuten sukulaisuusjärjestelmistä, uskonnosta, politiikasta ja taloudesta. Radcliffe-Brownin strukturaalisen funktionalismin välttämien psykologisten painotusten vuoksi lasten sosialisointiin liittyvän leikkitoiminnan tutkimista ei juuri harjoitettu. Radcliffe-Brownin aikuisten vitsailusuhteisiin (joking relationships) ja M. Fortesin afrikkalaisen Tallensi-heimon lasten leikkikäyttäytymistä tarkastelevien tutkimusten lisäksi funktionalistien kiinnostus kulttuurisen leikki-ilmiön yksityiskohtaiseen tutkimiseen oli vähäistä. Psykologien, sosiologisten ja antropologisten funktionalistinen leikkitutkimus korosti leikkitoiminnan jäljittelevää, aikuisten maailmaa imitoivaa luonnetta. Funktionalistista kulttuurikäsitystä ja ennakko-olettamuksia vasten lasten leikki tulkittiin kulttuurista sosialisointia edistäväksi tekijäksi, jonka avulla lapset harjoittelivat aikuisten maailmaan sijoituvia rooleja ja käytäntöjä. Toisaalta funktionalismilla oli merkittävä vaikutus paitsi länsimaalaisen myös länsimaisen kulttuurin ulkopuolisten leikki-ilmiöiden tutkimukselliseen asemaan. Kulttuurista sosialisointia edistäväksi ilmiöksi ymmärrettynä leikki siirtyi marginaalisesta, tarkoituksettomaksi mielletystä toiminnasta merkittäväksi kulttuuriseksi instituutioksi ja saavutti monien antropologisten mielenkiinnon.

### **Karl Groos - leikki valmistavana toimintana**

Brian Sutton-Smithin mukaan leikin valmistavaa luonnetta korostavan ajatteluperinteen historia alkaa 1900-luvun vaihteesta, jolloin eläinten ja ihmisen leikkiä tutkinut filosofi ja psykologi Karl Groos kirjoitti teoksensa “Die Spiele der Thiere” (1896) ja “Die Spiele der Menschen” (1899).<sup>47</sup> Groosille leikki oli vaistoperäinen ilmiö, jonka pääasiallisena tarkoituksena oli

---

<sup>46</sup>McGee & Warms 1996, 154.

<sup>47</sup>Sutton-Smith 1977, 233-234.

valmistaa yksilöä aikuiselämän vaatimuksia silmällä pitäen<sup>48</sup>. Groos piti Herbert Spencerin energian ylijäämäteorian (Kraftüberschusstheorie) tarjoamaa selitysmallia riittämättömänä. Kritiikin kohteeksi joutui erityisesti ajatus, jonka mukaan eläimet ja lapset leikkivät päästäkseen eroon tosielämässä käyttämättä jääneestä energiasta.<sup>49</sup> Mahdollisuus ylimääräisen energian kerääntymiselle ei Groosin mukaan ollut leikin välttämätön ehto, vaan paremminkin yksi tekijä muiden leikkiin kannustavien olosuhteiden joukossa<sup>50</sup>. Teoksensa “Die Spiele der Thiere” alussa käsittelemänsä “ylijäämäteorian” jälkeen Groos pyrki osoittamaan, ettei energiaperiaatteen varassa operoinut ylijäämäteoria kyennyt selittämään kaikkia leikkimuotoja, ja ettei se pystynyt tähän edes yhdistettynä loogiseen vastinpariinsa rentoutumisteoriaan (Erholungstheorie), jossa energian kulkusuunta on varaventiili-ideaan verrattuna päinvastainen.<sup>51</sup> Groos jäljitti Spencerin energian ylijäämäteoriaa kantavan perusajatuksen Friedrich von Schillerin teokseen “Über die ästhetische Erziehung des Menschen”<sup>52</sup>, jossa Schiller kuvasi leikin ilmenemistä ja vapautta seuraavalla tavalla:

*Zwar hat die Natur auch schon dem Vernunftlosen über die Notdurft gegeben und in das dunkle tierische Leben einen Schimmer von Freiheit gestreut. Wenn den Löwen kein hunger nagt und kein Raubtier zum Kampf herausfordert, so erschafft sich die müssige Stärke selbst einen Gegenstand; mit mutvollem Gebrüll erfüllt er die hallende Wüste, und in zwecklosem Aufwand genießt sich die üppige Kraft. Mit frohem Leben schwärmt das Insekt in dem Sonnenstrahl; auch ist es sicherlich nicht der Schrei der Begierde, den wir in dem melodischen Schlag des Singvogels hören. Unleugbar ist in diesen Bewegungen Freiheit, aber nicht Freiheit von dem Bedürfnis überhaupt, bloss von einem bestimmten, von einem äussern Bedürfnis. Das Tier arbeitet, wenn der Teichtum der Kraft diese Triebfeder ist, wenn das überflüssige Leben sich selbst zur Tätigkeit ist, und es spielt, wenn der Reichtum der Kraft diese riebfeder ist, wenn das überflüssige Leben sich selbst zur Tätigkeit stachelt.*<sup>53</sup>

---

<sup>48</sup>Groos 1896, 293.

<sup>49</sup>Ellis 1973, 27; Groos 1896, 1-19.

<sup>50</sup>Groos 1899, 437; vrt. Spariosu 1989, 173.

<sup>51</sup>Groos 1896, 1-19.

<sup>52</sup>“On the Aesthetic Education of Man”.

<sup>53</sup>Schiller 1982, 206; “It is true that Nature has given even to creatures without reason more than the bare necessities of existence, and shed a glimmer of freedom even into the darkness of animal life. When the lion is not gnawed by hunger, nor provoked to battle by any beast of prey, his idle strength creates an object for itself: he fills the echoing desert with a roaring that speaks defiance, and his exuberant energy enjoys its *self* in purposeless display. With what enjoyment of life do insects swarm in the sunbeam; and it is certainly not the cry of desire that we hear in the melodious warbling of the songbird. Without doubt there is freedom in these activities; but not freedom from compulsion altogether, merely from a certain kind of compulsion, compulsion from without. An animal may be said *to be at work*, when the stimulus to activity is some lack; it may be said *to be at play*, when the stimulus is sheer plenitude of vitality, when superabundance of life is its own incentive to action.” (Schiller 1982, 207.)



Spencerin teorian sisältämä ajatus leikin jäljittelevästä, imitatiivisesta luonteesta saa Groosin esittelemään oman leikki-teoriansa. Groosin mukaan leikki on tosielämään valmistavaa toimintaa (Vorahmungen), jonka tarkoituksena on harjoittaa erilaisia aikuisielämässä tarpeeseen tulevia taitoja. Groosin ajattelun funktionaalisuus nousee leikin kullekin lajille ominaisia taitoja harjaannuttavasta, sosialisovasta luonteesta, joka vaihtelee kullekin eläinlajille (myös ihmiselle) ominaisten viettien rajoittamana. Eläinten leikkiä tarkastellessaan Groos lähtee siitä, ettei eläinten ja ihmisten leikillä ole merkittävää eroa. Eläimet leikkivät samalla tavalla kuin ihmisetkin.<sup>54</sup> Vietti-käsitteen mukaantulo sitoo Groosin ajattelun biologisiin perusteisiin. Ihmisen leikkiä käsittelevässä teoksessaan Groos tarkastelee muun muassa leikin psykologisia ja sosiaalisia ulottuvuuksia, ja jakaa leikkitoiminnan erilaisiin viettejä vastaaviin kategorioihin (esimerkiksi leikkisä liikehdintä, henkiset ja fyysiset kilpailut sekä sosiaaliset ja seksuaaliset leikit). Ihmisen leikki on Groosille ylempien henkisten voimien ja tunteiden leikkisää hyödyntämistä. Leikin valmistavan luonteen vuoksi leikillä on myös pedagogisia ja eettisiä ulottuvuuksia. Niiden hyödyntämisestä Groos keskustelee erityisesti ihmisen leikkiä tarkastelevassa teoksessaan.<sup>55</sup>

Huizingan näkemys eläinten ja ihmisen leikin samankaltaisuudesta on Groosin edustama funktionalistista tulkintaa radikaalimpi. Hänen mukaansa kulttuuri syntyy leikissä, jollaisena useimmat kulttuuri-instituutiot ovat ennen vakiintumistaan eläneet. Huizingan kanta leikin fysiologisia ulottuvuuksia, ylijäämäteoriaa ja rentoutumisteoriaa sekä leikin imitatiivista luonnetta korostavien teorioiden suhteen on kriittinen. Huizinga arvostelee myös niitä tutkijoita, jotka ymmärtävät leikin ihmisen synnynnäisen hallitsemispyrkimyksen, kilpailunhalun tai viettien kautta. Yhteisenä tekijänä näille kaikille tulkintayrityksille on Huizingan mukaan se, että ne olettavat leikkiä harjoitettavan jonkin muun kuin sen itsensä vuoksi. Leikin kulttuurista luonnetta korostaessaan Huizinga ei voi hyväksyä viettipohjaisia tai puhtaasti funktionalistisia, välineellistäviä selitysmalleja. Hänen mukaansa leikin omalaatuisuus on ankkuroitunut syväälle esteettisen alueelle ja liittyy leikkiin merkitykselliseksi ymmärrettynä toimintana.<sup>56</sup> Yksittäisten tutkijoiden tai tutkimusperinteiden edustamista näkökannoista riippumatta kysymys leikin

---

<sup>54</sup>Groos 1896, 6-11.

<sup>55</sup>Groos 1899; Spariosu 1989, 174-175.

<sup>56</sup>Huizinga 1947, 5, 7-9.

merkityksellisyydestä ja erosta yhtäältä toiminnan sekä toisaalta viettiperäisen käyttäytymisen välillä on sekä eläinten että ihmisten leikin kohdalla ratkaisevan tärkeä.

Gadamerin hermeneuttisen ontologian kannattamaa leikin tapahtumaluonnetta vasten tarkasteltuna leikki on ensisijaisesti merkityksiä luovaa, tietoista toimintaa. Jos leikki-ilmiö palautuisi yhteen tai useampaan biologiseen viettiin, kävisi tietoista ja merkityksellistä toimintaa tarkastelevan kokemuselämyksen tutkiminen sekä mahdolliseksi että mielettömäksi. Tarkoitan sanalla “kokemuksellinen” paitsi kognitiivisia, kulttuurisiin merkityksiin liittyviä seikkoja myös erilaisia tunnetiloja, muistoja ja muuta kulttuurisen todellisuuden hahmottamiseen liittyvää ainesta. Kokemuksellisuus mielletään emotionaalisen latauksensa vuoksi usein joksikin psykologisen tieteenalan piiriin kuuluvaksi ilmiöksi, jonka lähestymiseksi tutkijalta edellytetään psykologian piirissä kehitettyjen käsitteiden hallintaa ja soveltamista. Kulttuurintutkimuksessa emootioita ja ihmismieltä on mielestäni mahdollista tarkastella semanttisesta näkökulmasta, ja kysyä millaisia vaikutuksia niillä on kulttuuristen merkitysten syntyprosesseja silmällä pitäen, ja toisaalta, miten kulttuurisesti jaetut merkitykset sekä kulttuurin rakenteellisia ulottuvuuksia edustavat instituutiot ja rakenteet vaikuttavat yksittäisen ihmisen kokemus- ja tunne-elämään.

Leikin perustavanlaatuisia kokemuksellisuutta ja merkityksellistävästä luonnetta kannattavan näkökulman vastakkainen suhde viettipohjaiseen lähestymistapaan oli yksi tutkielman toisen pääluvun keskeisistä teemoista. Tietoinen toiminta ja biologisesti lukkoon lyötyjen viettien ohjaama käyttäytyminen ovat toisensa poissulkevia kategorioita. Kysymys siitä onko joidenkin eläinlajien kohdalla mahdollista puhua tietoisesta toiminnasta (jollaiseksi leikki on tutkielman kuluessa määritelty), johdattaa tarkastelun Johan Huizingan teokseen “Leikkivä ihminen”. Esipuheessaan Huizinga toteaa inhimillisen kulttuurin syntyvän ja kehittyvän leikissä ja leikkinä<sup>57</sup>. Fenomenologisessa hermeneutiikassa tietoisesta kokemusmaailman ja “tiedottoman” käyttäytymisen välinen ero ei kulje ihminen - eläin kategoriaa seuraten, vaan jää ihmisen kokemusmaailman lävistämisen inhimillisyyden ja situaatiosidonnaisuuden nojalla ratkaisemattomaksi ongelmaksi. Emme toisin sanoen voi tietää onko mikään eläinlaji tietoinen omasta olemisestaan, ja jos niin miten se jäsentää todellisuuttaan. Martin Heidegger käyttää samasta syystä omaa olemistaan ja sen ehtoja kysyvän olennon kohdalla “ihmisen” sijaan termiä

---

<sup>57</sup>Huizinga 1947, 5.

“täälläoleminen” (Dasein). Kulttuurista todellisuutta kommentoivan leikin asema eläinten sosiaalisen ja ihmisen historiallis-kulttuurisen todellisuuden välillä on häilyvä. Henkilökohtaisen näkemykseni mukaan leikkisyys on sosiaalisen, inhimillisen ja kulttuurisen olemassaolon rajakäsite, jonka olemassaolon luonne pitää sisällään eräänlaisen epäjärjestyksellisyyden momentin. Leikkisyys nostaa tietoisuutemme asioita, joihin muuten suhtautuisimme välinpitämättömyydellä. Leikkisyyden kulttuurisista manifestaatioista kiinnostunut antropologia tutkii leikkisyyden jälkeensä jättämiä rakenteita. Osa niistä on edelleen leikkisiä, toiset taas eivät.

Tosielämää imitoivana, valmistavana toimintana leikkiä lähestyvällä funktionalistisella suuntauksella on ollut huomattava vaikutus antropologisessa tutkimuksessa sovellettujen leikkikäsitteiden muotoutumiselle. Funktionalismin perustava ennako-oletamus kulttuuristen kokonaisuuksien organismin kaltaisuudesta, niiden koherenssista ja tasapainopyrkimyksistä, kannattaa länsimaalaisessa ajattelussa voimakasta välineellistävää pohjavirtaa. Kokonaisuuden osat, yksittäiset kulttuuriset ilmiöt, joiden alkuperästä, kehityksestä ja levinneisyydestä evolutionistit ja diffusionistit olivat kiinnostuneita, edustavat funktionalisteille kulttuurisen kokonaisuuden säilymisen kannalta keskeisiä elementtejä, joiden kulttuurisen mielen katsotaan palautuvan kyseiseen funktionaaliseen suhteeseen. Eri tavoin suuntautuneista teorioista käsin määriteltynä kulttuuripiirteet tai -osat tarkoittavat evolutionisteille, diffusionisteille ja funktionalisteille kuitenkin siinä määrin eri asioita, ettei niiden pitkälle menevä vertailu tai keskinäinen kritiikki ole kovinkaan hedelmällistä.

Funktionalismille keskeinen käsitys kulttuurien muodostamista harmonisista kokonaisuuksista paljastaa kulttuuriseen tai sosiaaliseen muutokseen sovellettuna erään sekä funktionalismille että Gadamerin leikitapahtumalle keskeisen seikan. Funktionalismin keskeisenä heikkoutena on sen ennako-olettamuksista johtuva kyvyttömyys ymmärtää tai kiinnittää huomiota sosiaaliseen tai kulttuuriseen muutokseen. Funktionalistinen teoria soveltuu parhaiten vakaiden, kulttuurisesti yhtenäisten yhteiskuntien tarkasteluun. Sen soveltamalla tutkimuskysymyksillä on lisäksi taipumus ylikorostaa kulttuurisessa todellisuudessa vallitsevaa homeostaasia, jolloin monet tässä suhteessa epäolennaiset tai vastakkaiset kulttuuri-ilmiöt, kuten kulttuurista järjestystä horjuttava leikki, joko sivuutetaan tai tulkitaan tasapaino-idean kautta. Clifford Geertzin mukaan tilanne johtuu funktionalistisessa teoriassa sovellettujen käsitteiden

“sosiaalinen” ja “kulttuurinen” välisestä päällekkäisyydestä.<sup>58</sup> Geertz hahmottaa sosiaalisen ja kulttuurisen välillä näkemäänsä eroa seuraavasti:

*On the one level there is the framework of beliefs, expressive symbols, and values in terms of which individuals define their world, express their feelings, and make their judgements; on the other level there is the ongoing process of interactive behavior, whose persistent form we call social structure. Culture is the fabric of meaning in terms of which human beings interpret their experience and guide their action; social structure is the form that action takes, the actually existing network of social relations. Culture and social structure are then but different abstractions from the same phenomena.<sup>59</sup>*

Geertzin mukaan kulttuuri tulkitaan tutkimuksellisista painotuksista riippuen joko sosiaalisesta organisaatiosta riippuvaiseksi tekijäksi (esimerkiksi brittiläinen strukturalismi ja amerikkalainen sosiologia). Vaihtoehtoisesti sosiaalisen järjestyksen muodot voidaan ymmärtää malinowskilaiseen tapaan kulttuuristen ydinrakenteiden tai muotojen ilmentyminä kuten monet amerikkalaiset antropologit ajattelevat. Molemmissa tapauksissa alisteisena toimiva käsite menettää dynaamisen luonteensa kulttuurisen tullessa määritellyksi sosiaalisen järjestyksen näkökulmasta tai päinvastoin. Käsitteellisten epäselvyyksien vuoksi sosiaalisen organisaation ja kulttuuristen muotojen välisille ristiriitatilanteille tyypillinen kulttuurinen muutospotentiaali (kulttuuriset muodot eivät vastaa sosiaalisen organisaation edustamia muotoja) tulee funktionalistisessa kysymyksenasettelussa esiin vain heikosti tai ei ollenkaan.<sup>60</sup> On kuitenkin kyseenalaista kuinka pitkälle funktionalismin staattista kulttuurikäsitystä voidaan kritisoida kulttuurisen muutoksen perspektiivistä. Itse miellän funktionalismin nimensä mukaisesti kulttuurisen kokonaisuuden organisminkaltaista, oman olemassaolonsa jatkumiseen tähtääviä mekanismeja tutkivana paradigmana. Funktionalismin erikoisalaan lukeutuu nimenomaan kulttuurin ja sosiaalisen järjestyksen välisen harmonian dynamiikka ja siihen liittyvät alailmiöt. Ongelmallisemmaksi tilanne muuttuu siinä vaiheessa, kun tietynlaisiin kulttuuri-ilmiöihin erikoistunut paradigma väittää, tai sen tulkitaan edustavan niin sanotusti “inhimillisen todellisuuden kokonaisuutta” tai “kaikkia maailman kulttuureissa tavattavia mahdollisia tapauksia”, jolloin kunkin paradigman ennakko-oletuksiin palautuva näkökulmasidonnaisuus korvautuu objektiivisuuden illuusiolla.

---

<sup>58</sup>Geertz 1973, 143-144.

<sup>59</sup>Geertz 1973, 144-145.

<sup>60</sup>Geertz 1973, 144-145.

Funktionalismin vahva toiminnallisuutta korostava tutkimusote on hyvä esimerkki paradigmaattisesta reduktionismista, jossa tiettyjen ennako-olettamuksien joukko nousee absoluutin asemaan.

Kulttuurisen leikki-ilmion tapahtumaluonteen näkökulmasta kulttuurisen ja sosiaalisen välillä vallitseva ero on ratkaisevan tärkeä. Leikitapahtuma-näkökulman kulttuurikäsitys rakentuu jaetun kulttuuriaineuksen ja yksittäisen ihmisen kokemuksen väliselle dialektiselle suhteelle. Tapahtuman kulttuurista ulottuvuutta edustavat rakenteelliset ja muodolliset seikat edustavat esimerkiksi diffusionistien huomion ja tutkimuksen kohteena olevaa tasoa, jossa näkyviä ovat erityisesti selkeän sääntörakenteen omaavat pelit. Myös erilaiset festivaalit, karnevaalit ja rituaalit omaavat kulttuurisesti jaetun ja siksi tunnistettavan rakenteen, sääntö- tai tapakokoelman, joka kertoo paitsi mitä kyseisen rituaalin viettoon kuuluu myös sen miten kyseinen tapahtuma olisi ymmärrettävä (metakommunikatiivisen tulkintakehyksen historiallisuus). Puhtaasti rakenteellisesta ja yliyksilöllisestä näkökulmasta tarkasteltuna leikitapahtuman ontologinen dynamiikka on toisin sanoen hyvin lähellä funktionalistien ajattelussaan soveltamaa ontologista hahmotelmaa. Leikitapahtuma eroaa funktionalismista sikäli kuin se ottaa huomioon tulkinnan mahdollisesta innovatiivisuudesta nousevan muutospotentialin. Rakenteellisesti kulttuurinen leikki on yliyksilöllinen ideaali, joka kantaa mukanaan kullekin leikille ominaista identiteettiä. Kulttuurisesta kontekstista, historiallisesta ajankohdasta ja yksilöstä riippuen leikkirakenteet voivat kuitenkin saada mitä erilaisimpia tulkintoja, jotka ovat kaikki tavalla tai toisella yhteydessä leikin olemuksen (identiteetti) kanssa. Tämä on kulttuurisen rakenteen tapahtumaluonteisuuteen yleisesti liittyvä seikka, jonka kautta traditioiden, normien ja sosiaalisen järjestyksen varassa lepäävä kulttuurinen todellisuus muuttuu staattisesta dynaamiseksi.

Tasapainoisessa tilassa elävän kulttuurin rakenteet tulevat tulkituksi samalla tapaa kuin muutostiloissa elävien kulttuurien. Tasapainoisen ja muutostilassa olevan kulttuurirakenteen välinen ero on siinä, että viimeksi mainitussa sosiaalisen järjestyksen kannattama normaalikulttuurinen tulkinta tulee haastetuksi erilaisten perustavanlaatuisella tavalla poikkeavien, kriittisten tai destruktiivisten tulkintojen toimesta. Kulttuurisen leikki-ilmion kohdalla on tässä kohtaa erotettava toisistaan puhdas leikkisyys sekä erilaiset leikin institutionalisoituneet muodot, joista ensin mainitulla viittaa leikin metakommunikatiivisen tulkintakehyksen yhteydessä kuvattuun ilmiöön. Leikkisyyden kohdalla muutoksen dynamiikka

on muihin kulttuuri-ilmiöihin, rakenteellistunut leikki-ilmiö mukaan lukien, verrattuna ikään kuin kaksinkertainen. Tulkintakehyksenä leikkisyys ei ole välttämättä kiinnittynyt mihinkään yksittäiseen rakenteeseen, vaan voi ilmetä monien normaalikulttuurin rakenteiden yhteydessä. Leikkisyyden ilmeneminen johtaa normaalikulttuurin, kokonaisuuden ylläpitoon suuntautuneen tulkinnan korvautumiseen tai uudelleen tulkintaan, mistä seuraa Geertzin kuvaama sosiaalisen järjestyksen ja kulttuuristen muotojen välinen repeytymä.

### **Georg Herbert Meadin funktionalistinen sosiaalipsykologia**

Spontaanin, näennäisesti tarkoituksettoman ja tavanomaisesta poikkeavan luonteensa vuoksi leikki ei aluksi saavuttanut funktionalistisen paradigman piirissä kovinkaan suosittua asemaa<sup>61</sup>. Käsitteeni mukaan funktionalistinen leikkikäsitteys kohdistuu pääsääntöisesti niihin leikki-ilmiöihin, joiden voidaan katsoa täyttävän jonkin kokonaiskulttuurin kannalta positiivisen funktion. Destruktiivisen leikin ja leikkisyyden ilmentymistä funktionalisteilla ei ole paljoakaan sanottavaa. Funktionalistinen näkemys leikistä ja sen kulttuurisesta roolista on jossain määrin samankaltainen kuin evoluti onistismissa, jossa leikki ymmärretään imitatiivisena ja aikuiselämään valmistavana toimintona<sup>62</sup>. Karl Groosin ja Bronislaw Malinowskin tavoin myös sosiaalipsykologian ja antropologian klassikoihin lukeutuva Georg Herbert Mead näki leikissä kasvatuksellista arvoa omaavan enkulturaatio-mekanismiin. Klassisessa tutkimuksessaan "Mind, Self and Society" (1932) Mead keskittyy tarkastelemaan lasten kielen, leikin ja pelien kehitystä. Meadille mieli ja minuus ovat jäännöksittä sosiaalisia ilmiöitä, jotka saavat ilmaisunsa kielessä. Mead tulkitsee yksilötoimintaa sosiaalista kontekstia vasten katsoen sosiaalisten ja psykologisten yhtymäkohtien löytyvän molempien jakaman biologisen perustan piiristä.<sup>63</sup> Leikki ja peli ovat sosiaalipsykologisia funktioita, joiden tehtävänä on lapsen sosialisointi yhteisön täysivaltaiseksi jäseneksi. Leikit ovat luonteeltaan imitatiivisia ja tähtäävät lapsen minuuden kehittämiseen. Pelien funktio on leikkejä sosiaalisempi ja liittyy erityisesti kehityksen myöhempisiin vaiheisiin, joissa minuus suhteutuu muihin läsnäoleviin minuuksiin ja niiden välisiin sosiaalisiin suhteisiin. Niiden kautta lapsen on mahdollista opetella erilaisten sosiaalisten roolien ottoa ja harjaantua muiden roolien (the generalized other) huomioon

---

<sup>61</sup>Schwartzman 1978, 99.

<sup>62</sup>Schwartzman 1978, 101.

<sup>63</sup>Morris 1983, xiv-xvi.

ottamisessa. Meadin mukaan kyky omaksua sosiaalisen toisen rooli johtaa lasta kohti yhteiskunnan orgaanista jäsenyyttä. Kulttuurisen sääntörakenteen tai institutionalisoitumisen asteen sijaan leikin ja pelin välinen ero perustuu niiden täyttämien funktioiden erilaisuuteen.<sup>64</sup> Mead kuvaa näkemystään pelin ja leikin funktionaalisuudesta ja vaikutuksesta lapsen kehitykseen seuraavasti:

*The fundamental difference between the game and play is that in the latter the child must have the attitude of all the others involved in that game. The attitudes of the other players which the participant assumes organic e into a sort of unit and it is that organization which controls the respons of th individual. The illustration used was of a person playing baseball. Each one of his own acts is determined by his assumption of the action of the others who are playing the game. What he does is controlled by his assumption of the action of the others who are playing the game. What he does is controlled by his being everyone else on that team, at least in so far as those attitudes affect his owh particular response. The game is then an illustration of the situation out of which an organized personality arises. --- In so far as the child does take the attitude of the other and allows that attitude of the other to determine the thing he is going to do wüth reference to common end. he is becoming an organic member of society.<sup>65</sup>*

Esimerkkejä Georg Herbert Meadin soveltamasta funktionaalisesta leikkikäsitteestä löytyy myös muiden antropologien kirjoituksista<sup>66</sup>. Radcliffe-Brown muodostaa tässä mielessä poikkeuksen, sillä hän ei ollut kiinnostunut lasten leikeistä käytännöllisesti katsoen lainkaan. Aikuisten vitsailusuhteisiin (joking relationships) Radcliffe-Brown kiinnittää jonkin verran huomiota teoksessaan "Structure and Function in Primitive Society" (1952). Funktionalismin 1900-luvun puoliväliin saakka kestäneellä valtakaudella käsitykset kulttuurisen leikki-ilmion luonteesta eivät juuri muuttuneet. A. R. Radcliffe-Brownin oppilaan Meyer Fortesin tutkimusta "Social and Psychological Aspects of Education in Taleland" (1938) lukuun ottamatta antropologit keskittyivät lähinnä vakaviksi miellettyihin kulttuuri-instituutioihin ottaen leikin tarkastelun kohteeksi siellä, missä sen voitiin katsoa olevan funktionaalisesti relevantti ilmiö. Funktionalistien oletama leikin sosialisoiva vaikutus on yksi antropologisen ja etnologisen kirjallisuuden yleisimpiä väittämiä.<sup>67</sup> Liberialaisen Kpelle-heimon lasten parissa tekemänsä tutkimuksen perusteella David Lancy toivoi pystyvänsä osoittamaan, ettei leikin ja työn sekä leikin ja aikuisten tosielämän välillä nähty suhde ollut vain näennäinen, vaan myös todellinen.

---

<sup>64</sup> Mead 1983, 152-156, 158-159; vrt. Schwartzman 1978, 100.

<sup>65</sup> Mead 1983, 153-154, 159.

<sup>66</sup> ks. Sutton-Smith 1997, 35-40.

<sup>67</sup> Schwartzman 1978, 100-3.

Soveltamiensa metodien monipuolisuudesta huolimatta Lancy ei kuitenkaan pystynyt saamaan täyttä varmuutta leikin sosialisovasta vaikutuksesta<sup>68</sup>:

*“When I went into the field, I carried the explicit hypothesis that play was the equivalent for the Kpelle of an educational system. In other words, I hoped to demonstrate direct links between information acquired in play and demands to utilize that same information in some type of adult work. Alas, I was unable to do so. Using a variety of techniques including controlled experiments, I was unable to demonstrate that any belief, concept, physical or cognitive skill is learned exclusively in play. On the other hand, I didn't find that play has no relationship to work. They are, to use a favorite anthropological term, “integrated”. While I can't propose a general model how play and work are integrated in Kpelle society, can offer some specific instances.”<sup>69</sup>*

Funktionalismissa keskeisen sosialisatio-käsitteen implikoiman kulttuuri-ilmion tapauskohtainen toteen näyttäminen on vaikeaa. Ei ole ilmeisestikään harhaan johtavaa olettaa, että kulttuureilla on taipumus kannattamiensa normien ja käytänteiden säilyttämiseen ja kontekstisidonnaisesti määrittävään tarkoituksenmukaisuuteen. Yhtä varteenotettavan vaihtoehdon tarjoaa sosialisatiolle-teemalle vastakkainen kanta, jonka mukaan kaikissa kulttuureissa on paljon ainesta, jolla ei ole mitään välitöntä tehtävää tai mieltä. Funktionalistisessa paradigmassa yksittäisen kulttuuripiirteen mielekkyys määräytyy kulttuurisen kokonaisuuden ja muiden normaalikulttuurin edustamien rationaliteettien perusteella. Funktionalistisella tutkimuksella on taipumus jättää kyseiset ilmiöt tutkimansa kulttuuritodellisuuden ulkopuolelle tai tulkita ne omien ennako-olettamuksiensa kautta osaksi funktionaalisesti järjestyvää kulttuurista kokonaisuutta. Leikki-ilmion luonnetta määrittävän lapsi - aikuinen dikotomian yhteydessä käsitelty eurooppalainen sivilisaatio-kehitys ja leikin tietoinen, sosialisatio-prosessin kontrolloimista silmällä pitäen harjoitettu välineellistäminen (esimerkiksi leikkikenttäliike) ovat esimerkkejä ideologisesta virtauksesta, joka on ollut vaikuttamassa myös funktionalistien leikkikäsitteisiin. Sanonta “Leikki on lapsen työtä” soveltuu hyvin ilmentämään funktionalistisen paradigman asennoitumista kulttuuriseen leikki-ilmioon.

Leikin tapahtumaluonteeseen verrattuna funktionalistinen leikki-käsite edustaa tapausta, jossa leikin kulttuurisen rakenteen ja leikkisyyden kokemuksen oletetaan aina esiintyvän yhdessä.

---

<sup>68</sup>Lancyn esittämää kysymystä sivuavia pohdintoja leikin kasvatuksellisesta ja oppimista edistävästä vaikutuksesta löytyy myös muiden antropologien kirjoituksista. Esimerkiksi Brian Sutton-Smithin mukaan leikki voi olla mukana oppimistapahtumassa monin eri tavoin. Joissain tapauksissa leikkiä toimii suoraan, eräänlaisena oppimisvälineenä, toisissa kysymykseen voi tulla epäsuora, esimerkiksi motivoiva vaikutus, jolloin leikki ei toimi kognitiivisella, vaan tekemisen mielekkyyteen liittyvällä tasolla. (Sutton-Smith 1997, 42-43.)

<sup>69</sup>Lancy 1977, 87.



Leikiksi tunnistettu toiminta tulkitaan toisin sanoen automaattisesti kokemuksellisesti leikkisäksi ja näin ollen aidoksi leikkitapahtumaksi. Sosialisaaion, kasvatuksen tai oppimisen välineeksi valjastettujen leikkien kokemuksellisen ulottuvuuden ja niin sanottujen marginaalisten tai alakulttuurien piiiressä syntyneiden merkitysten tutkiminen olisi yksi mahdollisuus leikkitapahtuman aitouden ja siihen liitettyjen merkitysten selvittämiseksi. Toinen funktionalismille tyypillinen seikka koskee aiemmin moneen otteeseen käsiteltyä rakenteellistumatonta leikkisyyttä, jonka suhteen funktionalististen teorioiden soveltaminen näyttää olevan hedelmällistä vain niin kauan kuin esimerkiksi erilaisten normaalikulttuurin järjestystä vastaan suunnattujen karnevalististen kulttuuri-ilmiöiden yhteydessä nähty varaventiili-teoria kykenee säilyttämään selitysvoimansa. Funktionalismin kiinnostus institutionalisoitumisen kautta normaalikulttuurin hyväksynnän ja tunnustuksen saamien leikkimuotojen kuten urheilun, lasten pedagogisten leikkien sekä muiden kulttuurisesti säänneltyjen leikkimuotojen tutkimukseen sulkee ulkopuolelleen huomattavan joukon epämielekkäiksi tulkittuja kulttuurisia toimintoja. Niiden kulttuurisen merkityksen selvittäminen edellyttää ilmeisesti jonkin muun kuin funktionalistisen näkökulman soveltamista.

Evolutionismin ja diffusionismin kohdalla leikki toimi osana laajempaa teoreettista yritystä, jonka tarkoituksena oli selvittää kulttuurin kehitystä ja diffuusiota ohjaavien lainalaisuuksien dynamiikkaa. Funktionalistisessa paradigmassa leikki tuli integroiduksi osaksi orgaanista kulttuurikokonaisuutta samalla kun sen mielekkyys kiinnitettiin kulttuuriseen toiminnallisuuteen. Yhteistä kaikille tähän mennessä käsiteltyille paradigmoille on se, että ne kaikki käyttävät kulttuurista leikki-ilmiötä erilaisten omista ennakko-olettamuksistaan nousevien teoreettisten rakennelmien raaka-aineena. Diffusionistien vertailevassa pelitutkimuksessa sivuuttama leikin tapahtumaluonne sekä funktionalistien ohittama leikin olemassaolon ontologinen autonomisuus ovat esimerkkejä tapauksista, joissa leikkitoiminnalle ominaisten laatujen olemassaolo tulee ilmaistuksi alustavissa määritelmissä, mutta jotka sivuutetaan varsinaisten tutkimusasetelmien yhteydessä. Leikki-ilmiön kokemusulottuvuuden näkökulmasta funktionalismin soveltama leikkikäsitely on jossain määrin välineellistävä. Leikkisyyden mielekkyys redusoituu helposti kulttuuriseen funktionaalisuuteen. Ennakko-olettamuksiensa vuoksi funktionalismi on kiinnostunut ensisijaisesti siitä miksi leikki on. Miksi lähestulkoon kaikissa kulttuureissa leikitään, ja miten leikkiä olisi mahdollista hyödyntää yhteiskunnallisen ja kulttuurisen hyvin voinnin takaamiseksi? Sosialisaaio-temaan liitettynä

leikin luonnetta lähestyvä kysymys saa myös joitakin eettisiä kaikuja: Mitä leikillä pitäisi tehdä ja mikä on leikissä sallittua?

**SYMBOLINEN ANTROPOLOGIA - MIHALY CSIKSZENTMIHALYI,  
CLIFFORD GEERTZ JA VIKTOR TURNER**

Symbolisen antropologian perustavan ennakko-olettamuksen mukaan ihmiset ovat ennen kaikkea merkityksiä ja symboleja luovia ja käyttäviä olentoja. Laajasti ottaen symbolisen antropologian ongelmanasettelu perustuu kahteen osittain päällekkäiseen kysymykseen, joista toinen koskee kulttuuristen merkitysten ja inhimillisen identiteetin välisiä suhteita toisen keskittyessä merkitysten ja sosiaalisten järjestelmien tarkastelemiseen. Emic- ja etic-tasojen suhteen antropologisen paradigman pyrkimyksenä on tarkastella yksittäisiä kulttuuri-ilmiöitä ja niissä tavattavaa merkityksistä yleisellä, kulttuuristen universaalien edustamalla tasolla ilman emic-tason edustaman kulttuurisidonnaisen merkityksen redusoimista etic-tason yleistettävyyttä tavoitteleviin käsitteisiin. Molemmat symbolisen antropologian edustamat pääkysymykset omaavat sekä emic- että etic-ulottuvuuden. Kulttuuri-ilmiötä on mahdollista lähestyä tutkittavan kulttuurin omista lähtökohdista käsin ja keskittyä esimerkiksi informanttien merkityksellisiksi mieltämiin seikkoihin. Etic-tasolla tulkinta on tutkijakeskeisempää ja tavoittelee laajempaa käsitteellistä vertailtavuutta.<sup>70</sup> Clifford Geertzin ja Viktor Turnerin lisäksi tarkasteluun liittyy fenomenologisesti suuntautuneena psykologina tunnettu Mihaly Csikszentmihalyi. Psykologisesta otteestaan huolimatta Csikszentmihalyi tarkastelee leikki-ilmiötä tavalla, joka muistuttaa läheisesti Geertzin ja Turnerin soveltamaa tutkimusotetta. Leikin kulttuurisen rakenteen sijaan Csikszentmihalyi lähtee kokemusulottuvuudessa ilmenevästä leikkisyydestä ja onnistuu kyseenalaistamaan joitakin kulttuurisen leikki-ilmiön alaa rajaavista dikotomioista.

Kysymyksenasettelussani keskeisellä sijalla olevan leikki-ilmiön kokemusulottuvuuden kannalta symbolisen antropologian korostama emic-näkökulma on tutkimuksellisesti varsin hedelmällinen lähtökohta. Antropologisista paradigmoista symbolinen antropologia on lisäksi ainoa, joka ottaa selkeästi kantaa emic- ja etic-käsitteiden kautta avautuvaan kysymykseen antropologisen tulkinnan synnyttämän "tiedon" tietoteoreettisesti kaksitahoisesta luonteesta.

---

<sup>70</sup>Lett 1987, 110-111.

Diffusionismin ja evolutionismin ontologiset ennakko-oletukset eivät tunne kyseistä erottelua lainkaan. Funktionalistisen tutkimusperinteen piirissä tilanne on jonkin verran monimutkaisempi, ja siellä kysymystä on tarkasteltava tutkimuskohtaisesti. Symbolisen antropologian painottaman kokemuksellisuuden näkökulmasta tarkasteltuna esimerkiksi diffusionismi on huomattavan rakennekeskeinen paradigma, jonka kiinnostuksen kohteet löytyvät lähes poikkeuksetta etic-tasolta. Sekä evolutionismi että diffusionismi keskittyvät erilaisten kulttuuristen universaalien selvittämiseen. Niiden tutkimusote on luonteeltaan vertaileva ja teoretisointi pääsääntöisesti deduktiivista.

En ole kuitenkaan sitä mieltä, että kyseiset paradigmat olisivat jollain tapaa epäonnistuneita. Leikkitapahtuman kokemusulottuvuuden kannalta evolutionistisen ja diffusionistisen tutkimuksen rakennekeskisyys on kuitenkin siinä mielessä puutteellista, että ilmiömaailman kokemuksellinen ulottuvuus jää niissä kokonaan tarkastelun ulkopuolelle. Fenomenologisesta näkökulmasta symbolisen antropologian todellisuutta koskevat ennakko-oletukset vastaavat muita tutkimussuuntauksia paremmin todellisuuden ontologista rakennetta koskeviin kysymyksiin. Tarkoitan tällä sitä, että kokemuksen tietoteoreettista merkitystä korostava fenomenologinen hermeneutiikka on symbolisen antropologian kanssa samaa mieltä inhimillisen tiedon ja todellisuuden konstruktiivisuudesta ja situaatiosidonnaisuudesta.

Yhteisestä perustastaan huolimatta symbolisen antropologian ja fenomenologisen hermeneutiikan tutkimusotteessa on eräs merkittävä eroavaisuus. Geertzille tulkitsevan eli symbolisen antropologian tavoitteena ei ole vastata olemassaolon perimmäistä luonnetta koskeviin kysymyksiin, vaan selvittää ja merkitä muistiin millaisia vastauksia maailman kulttuureissa on tämän kysymyksen osalta ylipäätään annettu.<sup>71</sup> Geertzille antropologia merkitsee tässä mielessä eräänlaista induktiivista filosofointia - fenomenologisista lähtökohdista käsin suoritettua antropologista tulkintaa, jonka tarkoituksena on pyrkiä ymmärtämään yhden näkökulman sijaan mahdollisimman monia filosofisia asetelmia. Antropologin tehtävänä ei ole kuitenkaan ottaa kantaa asetelmien oikeellisuuteen tai asettaa niitä paremmuusjärjestykseen. Clifford Geertzin mukaan symbolinen antropologia tutkii tapoja, joilla ihmiset rakentavat suhdettaan maailmaan<sup>72</sup>. Antropologin tarkasteleman maailmasuhteen ja filosofisen järjestelmän

---

<sup>71</sup>Geertz 1973, 30.

<sup>72</sup>Geertz 1993, 16.

tai suuntauksen välillä ei käsittääkseni ole mitään olennaista eroa. Kummassakin tapauksessa on kysymys Geertzin mainitsemasta maailmasuhteesta ja tavasta, jolla ympäröivää todellisuutta pyritään jäsentämään. Sekä fenomenologinen hermeneutiikka että fenomenologisesti suuntautunut antropologia ovat kiinnostuneita erilaisissa filosofisissa virtauksissa ja kulttuurissa konteksteissa elävistä todellisuuskäsityksistä. Fenomenologisen hermeneutiikan tehtävänä on tarkastella ja selventää sen omia käsityksiä ihmisen ja maailman välisestä suhteesta. Antropologian työskä on tältä osin erästä keskeistä painotuseroa lukuun ottamatta hyvin samankaltainen. Antropologi työstää deskriptiota filosofin askaroidessa preskriptioiden parissa:

*The essential vocation of interpretive anthropology is not to answer out deepest question, but to make available to us answers that others, guardin oth er sheep in other valleys, have given, and thus to include them in the consultable record of what man has said.<sup>73</sup>*

Myöhemmissä kirjoituksissaan Geertz tarkentaa itselleen asettamaa tietoteoreettista haastetta gadamerilaisen vaikutushistoriallisen tietoisuuden suuntaan. Antropologinen tulkinta on kaksisuuntainen peili, jossa tulkitsijan tulee ottaa huomioon lähestymänsä kulttuurin tai ilmiön erityislaatuinen luonne ja merkitys. Samanaikaisesti tulkitsijan on kuitenkin omaksuttava rapumainen, taaksepäin pyrkivä tulkintatyö ja kohdistettava tarkkaavaisuutensa myös omien ennakko-olettamusten reflektointiin:

*My own work, insofar as it is more than archival --- represents an effort to edge my way into odd cornes of this discussion. This enterprise, "the understanding of understanding," is nowadays usually referred to as hermeneutics, and in that sense what I am doing fits well enough under such rubric<sup>74</sup>.*

Geertzin korostaman emic-tason sisältämä kognitiivinen, emotionaalinen ja kokemuksellinen aines muodostaa tulkinnallisen luonteensa vuoksi eräänlaisen kasautumattoman tiedon virran. Kokemuksellisuuteen perustuvaa, näkökulmasidonnaisesti hankittua tietoa on erittäin vaikea vertailla tai yleistää. Teorioiden, käsitteiden ja tutkimuskysymysten sisältämien ennakko-olettamusten vaikutus tutkittavan ilmiön luonteesta lausuttuihin väittämiin on tulkinnan kannalta aina merkityksellinen. Emic-tasolla kulttuurista leikki-ilmiötä voidaan tarkastella leikin muodollisten rakenteiden sijaan leikkisyyden edellyttämistä lähtökohdista. Leikkisyyden ja leikin muodollisten rakenteiden yhtäaikainen esiintyminen kulttuurisen ilmiömaailman piirissä on useimpien antropologisten paradigmojen itsestäänselvyytenä pitämä tutkimuksellinen

---

<sup>73</sup>Geertz 1973, 30.

<sup>74</sup>Geertz 1993, 5.

ennakko-oletus, jonka paikkaansa pitävyys tulee asettaa kyseenalaiseksi jokaisen yksittäisen leikki-ilmion kohdalla. Mihaly Csikszentmihalyi kuvaa kritisoimaansa työn ja leikin vastakkaisuutta seuraavasti:

*Play provides peak experiences and intrinsic motivation; and I had, of course, noticed a playful quality in the work and concurrent experience of the artists whom I had observed. Perhaps the phenomenon of play could give the unifying concept needed to solve the riddle of why certain activities are enjoyable. But writings on play turn out to have their own limitation. Scholars in this field seem to assume that play is removed from "real" life; whenever an act has consequences that matter outside a playful context, it ceases to be play.<sup>75</sup>*

Sitaateissa mainittua "sisäistä motivaatiota" voidaan lähestyä ainoastaan kysymällä toiminnan tai tekemisen mieltä. Antropologisen tutkimuskentän alaa rajaavia ideologisia dikotomioita vastaan esittämäni kritiikki perustuu havaintoon vastinparien kategorisoivasta, kulttuurista ilmiömaailmaa eukäteisesti jäsentävästä luonteesta. Antropologista tulkintaa ohjaavina ennakko-olettamuksina ideologisesti ja eettisesti värittyneet dikotomiat vaikuttavat muun muassa antropologiseen kulttuurikäsitteeseen. Samalla ne muodostavat osan arkista havainnointiamme ja kokemustamme. Kulttuurisidonnaisesti inhimillisessä kokemuksessa ilmenevät merkitykset eivät palaudu siihen, miten tapahtumaa ulkokohtaisesti tarkasteleva tutkija ne ymmärtää. Tämän vuoksi leikitapahtuman kokemuksellista ulottuvuutta edustavaa leikkisyyttä tulee tarkastella laajasti, erilaisten dikotomioiden ja leikkisyyttä toissijaisesti käsittelevien paradigmaattisten ennakko-olettamusten ulkopuolella. Käsittelemistäni paradigmoista symbolinen antropologia on ainoa, joka toimii selkeästi leikitapahtuman kokemusulottuvuudesta kiinnostuneen emic-tason piirissä. Ideologisen ulottuvuutensa lisäksi dikotomialla on monia kulttuurisidonnaisesti määrittyviä ontologisia seurauksia, joiden vaikutukset näkyvät länsimaalaisen leikitutkimuksen soveltamien käsitteiden sisältämässä ennakko-olettamuksissa.

Leikitapahtuman aitouden välttämättömäksi ja riittäväksi ehdoksi asetetun leikkisyyden näkökulmasta tarkasteltuna leikkirakenne ei ole tapahtuman kannalta välttämätön tekijä. Leikki voi ilmetä tai olla ilmenemättä käytännöllisesti katsoen millä tahansa kulttuurielämän saralla ja missä tahansa tilanteessa. Koska leikkisyyden olemassaolo ei ole riippuvainen normaalikulttuurin tunnustamista leikkirakenteista, sekä leikin ja työn että leikin ja rituaalin välillä nähdyt dikotomiset vastinparit lakkaavat olemasta absoluuttisia. Leikkisyyden ja

---

<sup>75</sup>Csikszentmihalyi 1975, xiii.

leikkirakenteen (leikin kokemukselliset ja formaalit piirteet) välinen suhde on myös toisella tapaa kontingenti. Samalla, kun leikkisyys levittäytyy kokemuksellisenä ulottuvuutena leikkirakenteen merkitsevien rajojen ulkopuolelle, se tulee osittain poistuneeksi leikkirakenteen piiristä. Leikitapahtuman aitouden kannalta tämä merkitsee sitä, etteivät kaikki leikkimuodot ole välttämättä kokemuksellisesti aitoja. Tarkoitan tällä sitä, etteivät kulttuurisesti tunnistetut, institutionalisoituneet leikkimuodot ole kaikissa tapauksissa leikkisiä. Niiden kokemuksellinen aines on jotakin muuta kuin leikkisyyteen liittyvää sisäistä motivaatiota, hauskuutta tai kulttuurista innovatiivisuutta.

Csikszentmihalyin fenomenologista psykologiaa soveltavan tutkimusotteen pääasiallisena tarkoituksena on selvittää millaisissa tilanteissa ihmiset kokevat ilon ja onnistumisen tunteuksia<sup>76</sup>. Antropologian kannalta Csikszentmihalyin psykologisesti painottuneet tutkimukset ovat siinä mielessä valaisevia, että ne tarjoavat suuntaa-antavaa empiiristä aineistoa, jonka perusteella leikkisyyden kulttuurisia ilmenemismuotoja on mahdollista tutkia myös dikotomisten rajausten ulkopuolella.<sup>77</sup> Teoksessaan "Beyond Boredom and Anxiety - The Experience of Play in Work and Games" (1975) Csikszentmihalyi tarkastelee muun muassa shakin pelaamisen, vuorikiipeilyn, rock-tanssin ja kirurgisten toimenpiteiden yhteydessä koettuja onnistumisen ja ilon tunteuksia osoittaen työn ja vapaa-ajan tutkimuksellisen vastakkainasettelun osittain virheelliseksi. Csikszentmihalyin tutkimukset perustuvat informanteilta kerättyyn kokemuksellisuutta korostavaan haastattelu- ja päiväkirja-aineistoon, jossa ihmiset kertovat arkielämässään kohtaamistaan onnistumisen ja kyllästyneisyyden tunteuksista. Csikszentmihalyin "flow" on aineistoperäinen käsite, jota useat informantit käyttivät leikkisyyttä sivuavan kokemusaineksensa kuvaamiseen.<sup>78</sup> Csikszentmihalyi luonnehtii flow-kokemuksen esiintymistä ja luonnetta seuraavasti:

*In the flow state, action follows upon action according to an internal logic that seems to need no conscious intervention by the actor. He experiences it as a unified flowing from one moment to the next, in which he is in control of his actions, and in which there is little distinction between self and environment, between stimulus and response, or between past, present, and future. Flow is what we have been calling "the autotelic experience." --- Flow is most readily experienced, however, in certain kinds of activities. The pursuits we studied - climbing, chess, basketball - are flow activities that seem to provide the corresponding (flow) experience. Games are obvious flow activities and play is the flow experience par excellence. Yet playing a game does not guarantee that one is*

---

<sup>76</sup>Csikszentmihalyi 1997, 17-19.

<sup>77</sup>Csikszentmihalyi 1975, 9.

<sup>78</sup>Csikszentmihalyi 1975, 36.

*experiencing flow, just as reciting the pledge of allegiance in no proof of patriotic feelings. Conversely, the flow experience can be found in activities other than games. One such activity is creativity in general, including art and science. -- Besides play and creativity, experiences analogous to flow have been reported in contexts usually called "transcendental" or "religious".*<sup>79</sup>

Leikkisyyden näkökulmasta tarkasteltuna leikin kokemuksellisen ulottuvuuden esiintyminen inhimillisen elämän ja kulttuurin keskellä ei ole riippuvainen leikin ja työn, leikin ja pyhän tai edes lapsen ja aikuisen välille ajatellusta dikotomisesta suhteesta. Kokemusulottuvuuden merkitysaineksen kannalta leikkisyyden ilmenemistä on mahdollista lähestyä psykologisten kysymyksenasettelujen lisäksi myös kommunikatiivisesti leikin symbolisia ja ilmaisullisia piirteitä korostaen, jolloin tarkastelun näkökulma saa symboliselle antropologialle luonteenomaisia painotuksia. Leikkisyyden edustaman kokemusulottuvuuden merkityksiä luova, kommentoiva ja kulttuurikriittistä ulottuvuutta korostava ote on havaittavissa erityisesti symbolisen antropologian suosimissa tutkimusasetelmissa.

Clifford Geertz, Viktor Turner ja Don Handelman näkevät leikin eräänlaisena metasosiaalisena kommentaarina, jonka voi tavata erityisesti kulttuurien rajapinnoilla ja muutosprosessien yhteydessä. Symbolisena, merkityksiä luovana toimintana leikki ja rituaali ovat normaalikulttuuriin järjestykseen verrattuna antistrukturaalisia. Merkitysten kulttuurisidonnaisuudesta johtuen niiden antiteettinen luonne näyttäytyy kulttuurisessa ilmiömaailmassa erilaisina säännönmukaisuutta, normaaliutta, statushierarkioita ja sosiaalisia rooleja kyseenalaistavana toimintana. Leikin ja rituaalin välillä nähtyä dikotomista suhdetta tarkastellessani kiinnitin huomiota niiden metakommunikatiivisen logiikan samankaltaisuuteen. Rakenteellisten yhteneväisyyksien lisäksi leikki ja rituaali näyttävät jakavan myös joitakin kokemuksellisia piirteitä. Molempiin kulttuuri-ilmiöihin liittyy transsendentaalin tai uskonnollisen värittävä kokemuslaatu<sup>80</sup>. Leikki- tai rituaalimaailmasta palaa van ihmisen maailmasuhdetta luonnehtiva transsendentaalisuus voi ilmetä esimerkiksi uusien näkökulmien synnyttämien oivallusten, onnistumisen tunteen ja innovaatioiden hahmossa. Leikki- ja rituaalitapahtumien yhteydessä normaalikulttuurin lainalaisuudet korvautuvat leikkimaailman säännönmukaisuuksilla, josta seuraa erilaisia kokemukseen heijastuvia näkökulmien siirtymiä. Esimerkiksi ajantaju voi kadota kokonaan.<sup>81</sup> Merkityksellistämisesä tapahtuneiden siirtymien

---

<sup>79</sup>Csikszentmihalyi 1975, 36-37.

<sup>80</sup>Csikszentmihalyi 1975, 37.

<sup>81</sup>Csikszentmihalyi 1975, 88-89, 103-6, 135-136; vrt. Turner 1974, 64-65.

seurauksena syntyvät "Uutuudet" koskevat paitsi yksilöelämää myös kulttuurista todellisuutta. Huizingan tavoin Csikszentmihalyi näkee flow-kokemuksen ja kulttuurisen todellisuuden välisessä suhteessa mahdollisuuden uusien kulttuurimuotojen kehittymiselle.<sup>82</sup>

*A person who has attained this state of being inevitably compares it with the experiences of normative life. The comparison affords a relativizing perspective on the culture in which one is usually immersed. Deep flow is an ecstatic experience, in the sense that ecstasy means "standing out from" the ordinary. Whether this comparative glimpse will be liberating, and result in personal or social change, depends on many internal and external factors. But it seems appropriate to consider the heightened mental state of flow a prerequisite for the development of new cultural forms.<sup>83</sup>*

Destruktiivisuutensa ansiosta sekä rituaali että erityisesti leikki ovat eräänlaisia esirakennetta tuottavia kulttuurisia "laboratorioita", jossa normaalikulttuurin rakenteita hyödynnetään uudella, ennenkuulumattomalla tavalla. Tässä suhteessa leikki on normaalikulttuuriin järjestykseen palaavaa rituaalia radikaalimpi ja tavanomaisen yhteisöelämän kannalta ennalta-arvaamattomampi kulttuuritekijä.<sup>84</sup> Leikin ja rituaalin kulttuurinen rinnakkaisuus ja päällekkäisyys ei ole sattumanvaraista, vaan liittyy niiden loogiseen ja kokemukselliseen samankaltaisuuteen. Molemmat ilmiöt kykenevät synnyttämään kulttuurisen transsendentaaliuden tilan. Näkemys leikin ja rituaalin antiteettisestä suhteesta on ensisijaisesti länsimaalaisessa aatemaailmasta peräisin oleva arvolatautunut kannanotto, jonka paikkaansa pitävyyden mielestäni jossain määrin kyseenalainen. Myös Clifford Geertz jakaa Csikszentmihalyin näkemyksen kulttuuri-ilmiöiden kokemuksellisen ulottuvuuden tärkeydestä. Geertzille balilaisen kukkotappelun suhde kulttuuriseen kontekstiinsä on metakommunikatiivinen. Geertzin vastine Csikszentmihalyin flow-käsitteelle on "deep play", sosiaalinen metakommentaari, joka noudattaa paitsi leikin jossain määrin myös rituaalin kommunikatiokehyksen loogista dynamiikkaa:

*Fighting cocks, almost every Balinese I have ever discussed the subject with has said, is like playing with fire only not getting burned. You activate village and kingroup rivalries and hostilities, but in "play" form, coming dangerously and entrancingly close to the expression of open and direct interpersonal and intergroup aggression (something which, again, almost never happens in the normal course of ordinary life), but not quite, because, after all, it is "only a cockfight."<sup>85</sup>*

---

<sup>82</sup>vrt. Huizinga 1947, 5, 19.

<sup>83</sup>MacAloon & Csikszentmihalyi 1983, 382.

<sup>84</sup>MacAloon & Csikszentmihalyi 1983, 377.

<sup>85</sup>Geertz 1983, 60.



Normaalikulttuurin piirissä muuttumattomina pysyvät sosiaaliset statukset kertovat balilaisen kukkotappelun rituaalisesta ulottuvuudesta. Kulttuurisen muutoksen tai innovaation kannalta päivittäisten kukkotappeluiden “deep play” ei yllä normaalikulttuurin hallitsevaan arkeen, vaan pysyttelee kukkotappelu-tapahtuman synnyttämän leikkimaailman piirissä<sup>86</sup>. Se muistuttaa läheisesti karnevalistisia tapahtumia, joissa kannanottojen ja tekemisen vaikutukset ulottuvat karnevaalitodellisuuden rajojen ulkopuolelle vain leikkimaailman rikkoutumiseen liittyvissä poikkeustapauksissa:

*The cockfight too, in this colloquial sense, makes nothing happen. Men go on allegorically humiliating one another and being allegorically humiliated by one another, day after day, glorying quithly in the experience if they have triumphed, crushed only slightly more openly by it if they have not. But no one's status really changes. You cannot ascend the status ladder by winning cockfights; you cannot as an individual, really ascend it at all. Nor can you descent it that way. All you can do is enjoy and savor, or suffer and withstand, the concocted sensation of drastic and momentary movement along an aesthetic semblance of that ladder, a kind of behind-the-mirror status jump which has the look of mobility without its actuality.<sup>87</sup>*

### **Leikki-ilmio kulttuurisen tulkinnan “avaimena”**

Fenomenologisen ontologian näkökulmasta tarkasteltuna symbolisen antropologian leikki-käsitys on emic-tasoa korostava. Metaforisesti sovellettuna hemeneuttinen leikki-käsite kuvaa paitsi kulttuurista leikki-ilmiota myös kulttuuria tai sen osa-aluetta lähestyvää antropologista tulkintatapahtumaa, jossa ilmiötä tarkastellaan aina tiettyjen todellisuutta koskevien ennakkoolettamuksien puitteissa. Symbolisen antropologian näkökulmasta katsottuna kulttuurisen tulkinnan perusasetelma lähtee emic-tason merkityksistä ja kokemusaineksesta.<sup>88</sup>

*--- As in more familiar exercises in close reading, one can start anywhere in a culture's repertoire of forms and end up anywhere else. One can stay, as I have here, within a single, more or less bounded form and circle steadily within it. One can move between forms in search of broader unities of informing contrasts. One can even compare forms from different cultures to define their character in reciprocal relief. But whatever the level at which one operates, and however intricately, the guiding principle is the same: Societies, like lives, contain their own interpretations. One has only to learn how to gain access to them.<sup>89</sup>*

---

<sup>86</sup>Geertz 1983, 62.

<sup>87</sup>Geertz 1983, 62.

<sup>88</sup>Lett 1987, 111.

<sup>89</sup>Geertz 1983, 68.

Osana inhimillisen olemassaolon merkityksellisyyttä leikkisyyden kulttuuriset ilmenemismuodot toimivat kulttuurisia merkityshorisontteja avaavina tulkinnallisina avaimina. Tutkijasta ja kysymyksenasettelusta riippuen kulttuurissa elävien ja sitä konstituovien merkitysten maailma avautuu yhden ilmiön kautta helpommin kuin toisen. Symbolisen antropologian piirissä hedelmällisiä ilmiöpiirejä ovat esimerkiksi erilaiset kulttuuriset rajapinnat, epäjohdonmukaisuudet ja ristiriidat, joiden avulla kulttuurin tapahtumaluonteisuuden toinen perustava ulottuvuus - kokemuksellisuus - voidaan asettaa tarkastelun alaiseksi. Kulttuurinen leikki-ilmiö on symbolisen antropologian kannalta tässä mielessä erityisen valaiseva tutkimuskohde. Viktor Turner kuvaa epäjärjestyksellisyyteen perustuvia kulttuuri-ilmiöitä tietoisien toiminnan värittämäksi tapahtumaksi:

*Living, conscious, emotional and volitional creatures employ them not only to give order to the universe they inhabit, but creatively to make use also of disorder, both by overcoming or reducing it in particular cases and by its means questioning former axiomatic principles that have become a fetter on the understanding and manipulation of contemporary things.<sup>90</sup>*

Funktionalistisen otteen sijaan symbolinen antropologia pyrkii lähestymään kulttuuria eräänlaisena inhimillisiä olemassaolon ja merkityksellistämisen tapoja kommentoivana tekstinä. Leikki, leikkisyys ja rituaalit edustavat kulttuuristen muotojen ja merkitysten kannalta keskeisiä liitoskohtia, joissa kulttuurinen muutospotentialiaali ja normaalikulttuurin itsestäänselvytykset ovat havaittavissa tavanomaista selkeämmin. Leikin loogisten ominaisuuksien synnyttämät merkitykset syntyvät ja elävät kulttuurisissa konteksteissa. Tämän vuoksi leikkisyyden kulttuurista olemassaoloa ja luonnetta ei ole mahdollista tarkastella yksinomaan symbolisen logiikan tasolla:

*When symbols are rigidified into logical operators and subordinated to implicit syntax-like rules, by some of our modern investigators, those of us who take too seriously become blind to the creative or innovative potential of symbols as factors in human action. Symbols may "instigate" such action and in situationally varying combinations channel its direction by saturating goals and means with affect and desire. Comparative symbology does attempt to preserve this lucid capacity, to catch symbols in their movement, so to speak, and to "play" with their possibilities of form and meaning. It does this by contextualizing symbols in the concrete, historical fields of their use by "men alive" as they act, react, transact, and interact socially. Even when the symbolic is inverse of the pragmatic reality, it remains intimately in touch with it, affects and is affected by it, provides the positive figure with its negative ground, thereby delimiting each, and winning for "cosmos" a new territory.<sup>91</sup>*

---

<sup>90</sup>Turner 1974, 55.

<sup>91</sup>Turner 1974, 55-56.

Mihaly Csikszentmihalyin “flow”, Clifford Geertzin “deep play” ja Viktor Turnerin “communitas” viittaavat toisistaan poikkeavista sovelluskonteksteistaan huolimatta samaan kulttuuristen leikki-ilmiöiden yhteydessä tavattavaan kokemukselliseen ja merkityksellistävään ulottuvuuteen<sup>92</sup>. Viktor Turner kuvaa “flown” ja “communitaksen” välistä suhdetta seuraavasti:

*--- what I call communitas has something of a “flow” quality, but it may rise, and often does arise, spontaneously and unanticipated - it does not need rules to trigger it off. In theological language it is sometimes a matter of “grace” rather than “law”. Again, “flow” is experienced within an individual, whereas communitas at its inception is evidently between or among individuals - it is what all of us believe we share and its outputs emerge from dialogue, using both words and non-verbal means of communication, such as understanding smiles, jerks of the head and so on, between us. “Flow” for me is already in the domain of what I have called “structure”; communitas is always prestructural, even though those who participate in it have been saturated in structure - being human - since they were infants. “Flow” for me seems to be one of the ways in which “structure” may be transformed or “liquefied” --- into communitas again.<sup>93</sup>*

Geertzille tulkinta on tekstuaalista toimintaa, jossa kulttuurista todellisuutta ja sen ilmiöitä lähestytään eräänlaisina ratkaisuaan odottavina arvoituksia. Sosiaali- ja kulttuuritutkimuksen tekstuaalinen ote näkee kulttuuri-ilmiöt pelin, draaman tai tekstin kaltaisina tutkimuskohteina, joiden tulkinta muistuttaa jossain määrin kielen tulkitsijan toimintaa. Instituutioiden tapojen ja kulttuuristen muutosprosessien kohdalla tekstuaalisuudella tarkoitetaan sitä, että niitä tulkitaan inhimillisen yhteiselämän jaettuina, pysyvinä merkityksellistämisen tapoina.<sup>94</sup> Geertz soveltaa kukkotappelua eräänlaisena tulkinnallisena lähtökohtana, jonka kautta balilaisten kulttuurisidonnaista suhdetta todellisuuteen voidaan lähestyä kokonaisuudessaan. Geertzin “deep play” korostaa “flown” sosiaalista ja kulttuurista todellisuutta paljastavaa metakommunikatiivista luonnetta. Balilaisen kukkotappelun syvyydellä (deep play) Geertz tarkoittaa sitä, että siinä on kysymys muustakin kuin voittoon ja häviöön perustuvasta vedonlyönnistä:

---

<sup>92</sup>Turner 1974, 89; MacAloon & Csikszentmihalyi 1983, 377, 382; Geertz 1983, 49, 56-57, 63-64.

<sup>93</sup>Turner 1974, 89.

<sup>94</sup>Geertz 1993, 30-31; Paul Ricoeurin mukaan kulttuuri-ilmiöiden tekstuaalinen tulkinta edellyttää tekstin käsitteen sisällään pitämää ajatusta merkitysten suhteellisuudesta ja pysyvyydestä. Aktuaalisten merkityksellistämistapahtumien lisäksi kulttuurista oletetaan löytyvän vakaita, toistuvia ja välittömästi tapahtumasta irrallaan autonomisesti säilyviä “tekstejä”, joita tulkitsija voi esittämällänsä kysymyksillä lähestyä. Ricoeur puhuu myös historiatieteen tekstuaalisuudesta ja on sitä mieltä, että kirjoitetuna “esineenä” historiallinen teksti on paitsi kirjallisuutta ja tässä mielessä fiktiivistä eräs tulkitsijansa ilmiön representaatioista. Ricoeur vastustaa historiatieteen piirissä harjoitettua “positivismia”, jolle “historiallinen fakta” on jokin tulkitsijasta riippumatta olemassa olevaa. (Ricoeur 1982, 145-149; 206-207; 291, 289.)

*What makes Balinese cockfight deep is thus not money in itself, but what, the more of it that is involved the more so money causes to happen: the migration of the Balinese status hierarchy into the body of the cockfight. --- the cockfight is --- a simulation of the social matrix, the involved system of crosscutting, overlapping, highly corporated groups - villages, kingroups, irrigation societies, temple congregations, "castes" - in which its devotees live. --- This apparent amusement and seeming sport is, to take another phrase from Erving Goffman, a status "bloodbath".<sup>95</sup>*

Balilaisen kukkotappelun kaltaisia "kulttuurisia avaimia" löytyy kaikista kulttuureista, eivätkä ne poissulje itsensä ulkopuolisten tulkintojen tai lähestymistapojen mahdollisuutta. Geertzin ajattelussa tekstuaalisuuden kautta avautuvat tulkintahorisontit eivät kuitenkaan sodi esimerkiksi funktionalistista ja psykologista näkökulmaa vastaan, vaan täydentävät niitä:

*The culture of a people is an ensemble of texts, themselves ensembles, which the anthropologist strains to read over the shoulders of those to whom they properly belong. There are enormous difficulties in such an enterprise, methodological pitfalls to make a Freudian quack, and some moral perplexities as well. Nor is it the only way that symbolic forms can be sociologically handled. Functionalism lives, and so does psychologism. But to regard such forms as "saying something of something" and saying it to somebody, is at least to open up the possibility of an analysis which attends to their substance rather than to reductive formulas professing to account for them.<sup>96</sup>*

Kriittisyydestään huolimatta Geertzin muotoilema kanta ei tarkasti ottaen kiellä funktionalistisen tai psykologisen tutkimusotteen synnyttämiä tulkintoja symbolisen antropologian ontologiseen paremmuuteen vedoten. Sen sijaan Geertz arvostelee joidenkin tulkintamallien historiallisen vallitsevuuden seurauksena syntyneitä vaikutelmaa, jonka mukaan esimerkiksi evolutionistinen, funktionalistinen tai psykologinen tutkimusote olisi kykeneväinen esittämään kulttuurista jotakin objektiivisesti tai tyhjentävästi paikkaansa pitävää. Geertzin kritiikin kohteena on toisin sanoen tieteellinen reduktionismi. Sekä kulttuurisen todellisuuden että antropologisten teorioiden esittämien kysymysten monitahoisuuden vuoksi antropologiassa on mielestäni sekä perusteltua että mielekäästä säilyttää mahdollisuus useampien teorioiden ja paradigmojen rinnakkaiselle soveltamiselle. Toisaalta myös reduktionismin vastakohtaksi asettuvalla teoreettisella eklektisyydellä on varjopuolensa. Yksittäisten tutkimusten puitteissa sovellettuna se aiheuttaa Geertzin mukaan usein enemmän ongelmia kuin ratkaisuja:

*Eclecticism is self-defeating not because there is only one direction in which it is useful to move, but because there are so many: it is necessary to choose.<sup>97</sup>*

---

<sup>95</sup>Geertz 1983, 56-57.

<sup>96</sup>Geertz 1983, 68.

<sup>97</sup>Geertz 1973, 5.

Hermeneuttisesti ajatellen tulkinnan kohteena olevan kulttuuri-ilmiön ja tulkitsijan välinen suhde määräytyy näiden kahden osapuolen välisessä dialogisessa kanssakäymisessä. Ilmiön kannalta merkityksellisen tutkimusotteen ja -metaforien valinta on, tai sen kaiketi pitäisi olla tulkintakohtainen kysymys, ei niinkään antropologisen tieteenalan historiassa ajankohtaisen paradigman sanelema seikka. Akateemisena tulkitsijana antropologi on koulutuksestaan huolimatta myös historiallinen olento, jonka tulkinnalliseen otteeseen vaikuttavat monet ideologiset, teoreettiset, kulttuurisidonnaiset, henkilöhistorialliset ja persoonakohtaiset seikat. Näin ollen myös antropologinen tulkinta on aina korosteisesti für uns - meille. Fenomenologis-hermeneuttisen ontologialle tulkitsijan situaatiosidonnaisuutta heijastavien kysymysten ennakko-olettamukset eivät kuitenkaan muodosta ongelmaa, vaan kaiken tulkinnan lähtökohdan. Hans-Georg Gadamerin mukaan ajatus aukottomasti paikkaansa pitävästä käännöksestä tai tulkinnasta on täysin kuvitteellinen:

*--- we are always already affected by history. It determines in advance both what seems to us worth inquiring about and what will appear as an object of investigation, and we more or less forget half of what is really there - in fact, we miss the whole truth of the phenomenon - when we take its immediate appearance as the whole truth.<sup>98</sup>*

Kontekstisidonnaisiksi ontologisten ennakko-olettamusten joukoiksi ymmärrettyinä jokainen länsimaalaisen tieteen historiassa vaikuttaneista antropologisista paradigmoista edustaa parhaimmillaankin vain pientä siivua niin sanotun objektiivisen todellisuuden kokonaisuudesta. Gadamer näkee tulkintansa historiallisuudesta perillä olevan tulkitsijan erityisenä vaikutushistoriallisena tietoisuutena (wirkungsgeschichtliches Bewusstsein), jolle tieteellisen tiedon objektiivisuutta koskevat metodologiset kiistat näyttävät erilaisten enemmän tai vähemmän yhteen mitattomien konstruktoiden välisinä ristiriitatilanteina.<sup>99</sup>

*When naive faith in scientific method denies the existence of effective history, there can be an actual deformation of knowledge. We are familiar with this from the history of science, where it appears as the irrefutable proof of something that is obviously false. But on the whole the power of effective history does not depend on its being recognized. This, precisely is the power of history over finite human consciousness, namely that it prevails even where faith in method leads one to deny one's own historicity. Our need to become conscious of effective history is urgent because it is necessary for scientific consciousness.<sup>100</sup>*

---

<sup>98</sup>Gadamer 1999, 300.

<sup>99</sup>Gadamer 1999, 300-301.

<sup>100</sup>Gadamer 1999, 301.

Vaikutushistoriallisen tietoisuuden merkitys on antropologisen tulkinnan kannalta olennaisen tärkeä. Se on osa hermeneuttista ymmärtämistapahtumaa ja vaikuttaa erityisesti mielekkäiksi koettujen kysymysten luonteeseen.<sup>101</sup>

---

<sup>101</sup>Gadamer 1999, 301.

## 5. LEIKKI ILMIÖNÄ JA KÄSITTEENÄ - FENOMENOLOGIS- HERMENEUTTINEN PARADIGMA JA ANTROPOLOGIA

### LEIKKI JA KULTTUURI

Useimmat antropologisessa tutkimuksessa hyödynnetyt leikkimääritelmät lähtevät siitä, että leikki on ulkoisesti päämäärätöntä, todellisuuden rajoitusten ulottumattomissa tapahtumaa toimintaa. Samanaikaisesti sillä on kuitenkin havaittavissa monia kulttuurisesti merkitseviä piirteitä ja funktioita. Määritelmien sisäinen ja keskinäinen ristiriitaisuus herättää ennen pitkää kysymyksen leikin ja niin sanotun arkitodellisuuden välisestä suhteesta. Miten on mahdollista, että leikki on yhtä aikaa todellisuuden ulkopuolella, ja kuitenkin vaikuttaa tähän todellisuuteen?<sup>1</sup> Jacques Ehrmannin mukaan leikin ja todellisuuden ennakko-olettamuksen kaltainen vastakkainasettelu sisältää erään leikki-ilmiön luonteen kannalta keskeisen virheolettamuksen. Ehrmann kritisoi Johan Huizingan ja Roger Calloisin kaltaisten leikkitutkijoiden ajattelussa esiintyvää dikotomiaa, jossa leikin määritelmä rakennetaan leikin ja todellisuuden<sup>2</sup> väliselle vastakkainasettelulle. Ehrmannin kritiikki perustuu konstruktionistiseen ajatukseen todellisuuden inhimillisestä ja kulttuurisidonnaisesta alkuperästä. Normatiivisen “todellisuuden” sijaan leikin määritelmän lähtökohdaksi tulee Ehrmannin mukaan ottaa kulttuuri.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Csikszentmihalyi 1979, 14.

<sup>2</sup>Leikin ja todellisuuden välisen vastakkainasetteluun sisältyy käsitykseni mukaan aladikotomia, joka koskee irrationaalisen ja rationaalisen sekä epänormaalien ja normaalien välistä suhdetta. Termillä “todellisuus” viitataan määritelmällisesti johonkin havainnosta riippumattomaan ja staattiseen. Kulttuurisen konstruktionismin näkökulmasta tarkasteltuna “todellisuus” tulisi korvata esimerkiksi käsitteellä “normaalikulttuuri”. Termin määritelmä löytyy kolmannesta pääluvusta, jossa pohdin kulttuurisen leikin metakommunikatiivista luonnetta. “Normaalikulttuuri” viittaa kommunikaatiojärjestelmiin ja normistoihin, jotka muodostavat kulttuurisesti määrittyvän tavanomaisuuden tilan. Ideologisesti “normaalikulttuuri” vastaa kulttuurista määrittäjäryhmien hallitsevien ryhmien käsityksiä todellisuudesta. Konstruktionistisesti ajateltuna normaalikulttuuriksi kutsumani “todellisuus” muodostaa eräänlaisen vertailukohdan, jonka kautta muut rinnakkaisesti elävät todellisuudet osittain määrittyvät. Tarkoitin mainitsemillani rinnakkaisilla todellisuuksilla esimerkiksi erilaisia normaalikulttuurien todellisuuskäsityksestä poikkeavia alakulttuureja, kulttuurisia marginaali-ilmiöitä, karnevalistisia tapahtumia, lasten kulttuurin spontaaneja leikkimutoja ja kulttuurista anarkismia. Ymmärrän normaalikulttuurin eräänlaisena julkisena merkityksellistämisen standardina. Hallitsevuudestaan ja normien kaltaisuudestaan huolimatta myös normaalikulttuuri on jatkuvassa muutostilassa, eikä sitä näin ollen ole mahdollista sulkea mihinkään tarkkarajaisen kategoriaan tai tulkita olemuksellisesti.

<sup>3</sup>Ehrmann 1968, 33; vrt. Huizinga 1947, 5.

*How could "reality" serve as a norm and thereby guarantee normality even before having tested and evaluated in and through its manifestations? For - we need not insist on it - there is no "reality" (ordinary or extraordinary!) outside of or prior to the manifestations of the culture that expresses it. The problem of play is therefore not linked to the problem of "reality", itself linked to the problem of culture. It is one and the same problem.<sup>4</sup>*

Esimerkiksi Johan Huizingan ja Roger Calloisin kirjoituksissa leikkiä lähestytään ilmiönä, joka on jotakin "normaalista todellisuudesta" eli tavanomaisuudesta poikkeavaa. Todellisuuslähtöinen näkökulma on mielestäni virheellinen kuitenkin vain siinä tapauksessa, että se antaa ymmärtää olevansa ainoa mahdollinen tapa kulttuurisen leikki-ilmiön tarkastelemiseksi. Antropologisen tulkinnan perustavanlaatuisen näkökulmasidonnaisuuden vuoksi leikin tutkimus tapahtuu aina tietystä ennako-olettamusten määräämästä situaatiosta käsin. Sama koskee myös soveltamaani metateoreettista otetta, jossa huomio on kiinnittynyt paradigmasidonnaisten leikki-käsitteiden ontologisiin perusolettamuksiin (kunkin paradigman suhde ideologisesti värittyneisiin dikotomioihin sekä leikin rakenteelliseen ja kokemukselliseen ulottuvuuteen). Evolutionismin, diffusionismin, funktionalismin ja symbolisen antropologian paradigmaattisesti järjestyvät ennako-olettamukset muodostavat olennaisen osan kulttuurisessa leikkitutkimuksessa sovelletun leikkikäsitteen historiaa. Leikki-ilmiön ja -käsitteen välisen dialektisen suhteen ymmärtäminen edellyttää "teoreettista taakse päin katsomista". Tarkoitin tällä sitä, että kun antropologi suuntaa huomionsa leikki-ilmiöön, hänen tulisi samalla kysyä myös omien tulkinnallisten lähtökohtiensa perusteita<sup>5</sup>. Hermeneuttis-fenomenologisesti suuntautuneen antropologin tehtävänä on mielestäni tarkastella paitsi antropologisen tutkimuksen kohteeksi asetettua ilmiötä myös länsimaalaisen tieteen tekemisen senhetkisiä rationaliteetteja. Leikkitutkimuksen kohdalla tämä tarkoittaa muun muassa leikki- ja kulttuuri-käsitteiden läheisen suhteen huomioon ottamista:

*--- in an anthropology of play, play cannot be defined by isolating it on the basis of this relationship to an a priori reality and culture. To define play is at the same time and in the same movement to define reality and to define culture. As each term is a way to apprehend to two others, they are each elaborated, constructed through and on the basis of the two others. None of the three existing prior to the others, they are all simultaneously the subject and the object of the question which they put to us and we to them.<sup>6</sup>*

---

<sup>4</sup>Ehrmann 1968, 33.

<sup>5</sup>Antropologisen ja etnologisen tieteenalan empiirisyttä korostettaessa käsitteellisen tai spekulatiivisen aineksen toissijaisuudesta puhutaan ajoittain jossain määrin epätarkasti. Termi "empiirinen" ei ole käsitykseni mukaan epäteoreettisen vastakohta, vaan viittaa tietoteoreettiseen suuntaukseen, jossa tutkimuksen lähtökohdaksi asetetaan käsitteellisten spekulatioiden sijaan havainto ja induktiivinen päättely. Kaikki empiirisesti kerätty tai synnytetty tutkimusaineisto on teoriapitoista riippumatta siitä, onko tulkitsija tietoinen soveltamastaan viitekehystä (itsereflektio), vai ei. Nykyisin antropologian keskeisimpään teoreettiseen toimintaan kuuluu muun muassa tulkintaa ohjaavien ennako-olettamusten julkilausuminen.

<sup>6</sup>Ehrmann 1968, 55.



Myös Helen Schwartzman korostaa kulttuuri- ja leikkikäsitteiden läheistä suhdetta ja antropologista merkityksellisyyttä. Leikki-ilmiötä määrittäessään Schwartzman lähtee leikkitapahtuman kokemuksellista ulottuvuutta vastaavasta leikkisyydestä. Hän kuvaa sitä suuntautumiseksi, kehykseksi ja määrittelykontekstiksi, jota leikkijät soveltavat ympäröivässä kulttuurissa tapaamiinsa esineisiin, henkilöiden, rooleihin, toimintaan ja tapahtumiin. Leikkisyyden kautta määrittyvä leikki voi antaa ilmaisun mille tahansa yksilölliselle tai sosiaaliselle kommunikaatiojärjestelmälle. Leikkisyyden kulttuurinen keskeisyys nousee sen kyvystä tuottaa historiallisesti olemassa olevan yhteiselämän kannalta relevantteja merkityksiä.<sup>7</sup> Symbolisen antropologian ontologiset lähtökohdat soveltuvat hyvin leikkisyydeksi ymmärretyn kulttuurisen leikin tutkimukseen. Tutkimuskysymykseni lähtökohdaksi asettamani fenomenologis-hermeneuttinen käsitys leikin tapahtumaluonteesta edellyttää kuitenkin sekä kokemuksellisen että rakenteellisen ulottuvuuden huomioon ottamista. Kulttuurisidonnaisten merkitysten tavoittamiseksi leikkitapahtuman kokemusulottuvuus tarvitsee tulkintakontekstikseen paitsi kulttuurisen kokonaisuuden myös kulttuurin rakenteellisen ulottuvuuden tarjoaman tuen.

### **Leikki käsitteellisenä työkaluna ja historiallisena konstruktiona**

Leikki-ilmiössä on läsnä karkeasti ottaen kaksi toisiinsa kietoutunutta ulottuvuutta - kokemuksellinen ja rakenteellinen. Metateoreettisesti tapahtuma-näkökulma muodostaa sekä todellisuutta että yksilön ja kulttuurin välistä dialektiikkaa kuvaavan tilan. Samalla tavalla kuin muussakin tieteen tekemisessä myös antropologiassa sovelletut kulttuuri- ja leikkikäsitteet ovat näkemykseni mukaan historiallisia konstruktioita. Niiden sisällössä tapahtuneet muutokset ovat luonteeltaan historiallis-ideologisia ja ontologisesti samansuuntaisia. Tarkoiton tällä sitä, että kulttuurista leikki-ilmiötä lähestyvät käsitteet ovat aina riippuvaisia tutkijan, teorian tai paradigman edustamasta kulttuurikäsitteestä. Näin ollen jokainen tarkastelemistani antropologisista paradigmoista vastaa johdannossa esittämäni tutkimuskysymykseen omalle kulttuurikäsitteelle ominaisella tavallaan. Evolutionismi ja diffusionismi ovat kiinnostuneita kulttuuristen tapahtumien rakenteellisesta ulottuvuudesta. Leikki-ilmiön kohdalla tämä tarkoittaa sitä, että evolutionismin ja diffusionismin soveltamat leikkikäsitteet ovat tutkija- ja teoriakohtaisista painotuseroista huolimatta rakennelähtöisiä. Käytännössä tämä ilmenee

---

<sup>7</sup>Schwartzman 1978, 330.

esimerkiksi sääntökokoelmien varassa elävien pelien saamana erityishuomiona. Yhdessä muiden leikkitapahtuman luonteeseen liittyvien olettamusten kanssa evolutionismin ja diffusionismin kulttuurista rakenteellisuutta korostava kulttuurikäsitys muodostaa kokonaisuuden, jota kutsun antropologian oppihistoriassa esiintyväksi *rakennekeskiseksi lähestymistavaksi*. Evolutionismin ja erityisesti diffusionismin aikakautta hallinnut antikvarianismi, kehitysajattelu, kulttuureita määräävien yleisten lainalaisuuksien etsiminen sekä vertailevan menetelmän edellyttämän käsitteellisyuden vuoksi leikkitapahtuman kokemuksellinen ulottuvuus jäi taka-alalle. Sama koskee myös Suomen folkloristista leikkitutkimusta 1930-luvulla hallinnutta maantieteellis-historiallista menetelmää. Kokemuksellisuudesta ja kulttuurisista merkityksistä kiinnostunut emic-tason tutkimus oli antropologisen tieteenalan ensimmäisten vuosikymmenien aikana vähäistä. Tilanteen taustalla vaikuttivat kyseisten paradigmojen todellisuutta, kulttuuria ja leikkiä koskeneet ennako-olettamukset.

Ihmiselämän merkityksellisyydestä ja merkitysten kulttuurisidonnaisuudesta kiinnostunut symbolinen antropologia<sup>8</sup> muodostaa leikki-ilmiön tapahtumaluonnetta kannattavasta fenomenologis-hermeneuttisesta näkökulmasta käsin tarkasteltuna tutkimussuuntauksen, jonka ontologisista ennako-olettamuksista nousevat tutkimuskysymykset painottavat leikkitapahtuman kokemuksellista ulottuvuutta. Diffusionistiseen ja evolutionistiseen tutkimukseen verrattuna symbolista antropologiaa edustavat teoriat ovat usein kommunikaatiopainotteisia ja korostavat kulttuurien tekstuaalisuutta. Niiden leikki-käsitykset voivat ulottua koko kulttuuria koskeviksi metaforiksi<sup>9</sup>. Esimerkiksi Mihaly Csikszentmihalyin psykologisissa tutkimuksissaan käyttämä flow-käsite soveltuu hyvin emic-tasolla esiin tulevien kokemusten, tuntemusten ja käsitteiden keskinäiseen ja kulttuurien väliseen vertailuun. Kutsun symbolisen antropologian edustamaa tutkimusotetta antropologisen leikkitutkimuksen *kokemukselliseksi lähestymistavaksi*. Antropologisten teorioiden piirissä rakenteellisen ja kokemuksellisen paradigman selkeärajainen erottaminen toisistaan on vaikeaa. Kuten antropologista oppihistoriaa tarkasteltaessa kävi ilmi yhden paradigman puitteissa voi vaikuttaa hyvin erilaisia teorioita. Jakoni tarkoituksena on toimia teoreettisten virtausten kautta paradigmoihin yhteydessä olevia leikkikäsitteitä ja niiden luonnetta selkeyttävänä käsiteparina.

---

<sup>8</sup>Lett 1987, 110.

<sup>9</sup>Esimerkiksi Clifford Geertzin "Balinese Cockfight" (1983) ja Dan C. Hillardin "Heroes in Black and White: The Meanings of Racism in American Sport" (1983).

Erityisen hyvin se näyttää soveltuvan evolutionismin, diffusionismin ja kulttuurintutkimuksen nykypäivää edustavan symbolisen antropologian keskinäiseen vertailuun. Funktionalismin kohdalla rajan vetäminen on paradigmojen luonteesta ja sisäisestä monimuotoisuudesta johtuen jonkin verran vaikeampaa.

Funktionalismi on säilyttänyt antropologian historiassa vahvan aseman pitkään varsinaisen kukoistuskautensa jälkeenkin. Kulttuurista leikki-ilmiötä lähestyneiden funktionalististen tulkintayritysten ongelmana oli kriitikkojen mukaan teoriaa hallinnut välineellisyys ja kyseenalaistamaton olettaus kulttuurien yleisestä tarkoituksenmukaisuudesta. Leikin tapahtumaluonnetta konstituoivan kokemusulottuvuuden suhteen funktionalismi ei ollut yhtä rakennekeskinen kuin evolutionismi ja diffusionismi. Tutkimusotteesta ja -kohteesta riippuen funktionalistiset tutkimukset saattoivat edustaa sekä emic- että etic-tason tulkintaa. Rakenne- ja kokemusulottuvuuden näkökulmasta tarkasteltuna funktionalismi muodosti eräänlaisen välivaiheen, jossa molemmat tasot tulivat edustetuiksi.<sup>10</sup>

Malinowskilainen osallistuva kenttätyö ja kulttuurin emic-tason tutkimus oli kuitenkin edelleen sidoksissa kulttuuristen instituutioiden tarkasteluun. Leikeistä tutkijoita kiinnostivat erityisesti ne ilmiöt, joilla oli vahva institutionaalinen asema ja selkeästi osoitettava sosiaalinen funktio.<sup>11</sup> Leikki-ilmiötä luonnehtiva irrationaalisuus ja ulkoisten päämäärien puute muodosti funktionalismille ongelman, jonka se ratkaisi teoreettisille lähtökohdilleen ominaiseen välineellisyyteen nojaten. Huomio kiinnitettiin erityisesti kulttuurisesti institutionalisoituneisiin leikkimuotoihin sekä niihin leikkiä sivuaviin ilmiöihin, joilla nähtiin jonkinlaista sosialisovaa merkitystä. Lapsi - aikuinen dikotomian sisältämä ajatus leikin sosialisovasta vaikutuksesta oli funktionalistisen leikkikäsitteen keskeistä ainesta. Kulttuurisia instituutioita kohtaan osoittamastaan kiinnostuksesta huolimatta funktionalismin edellytykset leikin kokemusulottuvuuden tavoittamiseksi olivat paremmat kuin evolutionismilla ja diffusionismilla. Funktionalismin myötä antropologisessa tutkimuksessa sovelletut menetelmät suosivat vertailevan menetelmän sijaan yksittäisiin kulttuureihin keskittyvää tutkimusotetta, jolloin erilaisten kulttuurisidonnaisten käsitysten, merkitysten ja kokemusten tavoittaminen tuli paremmin antropologien ulottuville.

---

<sup>10</sup>Warms & McGee 1996, 154-155.

<sup>11</sup>Warms & McGee 1996, 154-155.

Instituutio-painotteisuutensa vuoksi funktionalistiset analyysit suuntautuivat kuitenkin edelleen leikin rakenteellisiin ja muodollisiin ulottuvuuksiin. Kulttuurien organisminkaltainen toiminnallisuus muodosti funktionalistista tulkintaa kantavan rationaliteetin, jota sovellettiin kaikkiin kulttuurisia kokonaisuuksia konstituoiiviin osailmiöihin. Institutionalisoitujen leikkimuotojen sovittaminen funktionalistiseen teoriaan oli verrattain helppoa, mutta erilaisten poikkeamien kohdalla tehtävä osoittautui ongelmallisemmaksi. Monet leikkisyyden ilmentymät näyttäytyivät funktionalismille täysin tarkoituksettomina, ja jotkut niistä olivat kulttuurisen hyvinvoinnin kannalta suorastaan vahingollisia. Yhteisöelämän tasapainotilaa uhkaavia negatiivisia leikki-ilmiöitä käsittelee muun muassa Roger Calloisin funktionalistinen “perversion” käsite.

### **LEIKKITAPAHTUMA JA LÄNSIMAISEN LEIKKI-ILMIÖN LUONNE**

Leikin tapahtumaluonnetta tarkasteltaessa herää kysymys miten aito leikkisä leikki on mahdollista erottaa leikin ulkopuolisista tai kokemuksellisesti tyhjästä toiminnasta. Onko aidosta tai alkuperäisestä leikistä kulttuurintutkimuksen relativistisuuden vuoksi edes mahdollista puhua, ja jos niin millaiset ehdot leikin on täytettävä, jotta sen voidaan sanoa olevan aitoa? Helen Schwartzmanin mukaan pelit ja urheilu ovat niitä harvoja paikkoja, joissa leikkisyyttä voidaan tänä päivänä tavata<sup>12</sup>. Ajatus pitää sisällään oletuksen leikin ja vapaa-ajan päällekkäisyydestä ja liittyy länsimaista alkuperää olevaan ideologiseen dikotomiaan, jossa leikki ja vapaa-aika tulkitaan työn vastakohdaksi. Mihaly Csikszentmihalyin mukaan leikissä on kysymys psykologisella tasolla ilmenevästä flow-kokemuksesta, joka ei rajoitu länsimaalaisen työ - vapaa-aika dikotomian olettamaan kulttuuriseen jakoon, vaan voi ilmetä millä tahansa inhimillisen ja kulttuurisen toiminnan osa-alueista<sup>13</sup>. Kääntäen ajateltuna tästä seuraa tilanne, jossa leikkisyyden tavanomaisiksi mielletyt ilmiöt kuten urheilu, pelit, tanssi, vuotuisjuhlat ja karnevaalit eivät muodosta toiminnan leikkisyyteen perustuvan aidon leikkikokemuksen ainoata ilmenemiskontekstia. Leikkirakenteet voivat siis jäädä kokemuksellisesti tyhjiksi. Tarkoitan leikitapahtuman kokemuksellisella tyhjyydellä metakommunikatiivisen leikkisyyden puuttumista. Tämä ei kuitenkaan poissulje muunlaisten kokemusaineiden mahdollisuutta.

---

<sup>12</sup>Schwartzman 1978; Sutton-Smith & Kelly-Byrne 1984, 184.

<sup>13</sup>Csikszentmihalyi 1975, 5.

Olen hahmottanut tutkimuskysymykseni taustalla vaikuttavan leikkikäsitteen kuvalliseksi esitykseksi, jonka avulla pyrin selventämään leikitapahtuman rakenteellisen ja kokemuksellisen ulottuvuuden välisen suhteen lisäksi aidon (leikkisän) leikitapahtuman asemaa ilmiömaailman piirissä. Kaavio 1 kuvaa paitsi kokemuksellisesti aidon ja epäaidon leikin myös kulttuurisen ja tilapäisemmän, yksilösidonnaisen leikin välistä dialektista suhdetta. Viimeksi mainitun kohdalla on kyse leikkisyyden (leikin kokemuksellinen ulottuvuus) ilmenemisestä muualla kuin leikkirakenteiden yhteydessä. Institutionalisoituneihin, voimakkaasti rakenteidensa varassa eläviin leikkeihin verrattuna leikkisyys (A) mielletään korosteisesti spontaaniksi, yksilölliseksi, kurittomaksi, hulluttelevaksi, innovatiiviseksi, ennalta arvaamattomaksi ja normaalikulttuurin järjestystä uhkaavaksi. Leikkisyyttä ohjaava logiikka on soveltavaa, eikä sillä ole kulttuuriselle rakenteelle tyypillistä toistuvaa identiteettiä. Metakommunikatiivisuutena leikkisyys on ensisijaisesti toiminnan laatuun liittyvää sisäistä motivaatiota. Kommunikatiivisella tasolla leikkisyys toimii merkityksellistämistä ohjaavana tulkintakehyksenä, jonka kohdalla kysymys ilmiön luonteesta asettuu adverbistä vastausta<sup>14</sup> ennakoivaan muotoon miten. Leikki voi olla esimerkiksi leikkisästi, hauskaasti ja niin edelleen jokaisen omasta kokemuksesta riippuen. Tilapäisestä luonteestaan huolimatta leikkisyys on aina jollakin tavalla sidoksissa kulttuuriin. Toimintalogiikkansa perusteella varsinaisten leikkirakenteiden ulkopuolella ilmenevää metakommunikatiivista leikkisyyttä voisi luonnehtia eräänlaiseksi kulttuuriseksi parasitiksi. Normaalikulttuurin rakenteita, käytäntöjä ja kommunikaatiojärjestelmää rakennusaineinaan käyttävä leikkisyys paljastaa olemassaolonsa esimerkiksi normirikkomuksien seurauksena aiheutuvan hämmennyksen hahmossa. Leikin kyseenalaistava, kommentoiva, destruktiivinen ja kulttuurikriittinen maine johtuu nähdäkseni siitä, että hyödyntäessään normaalikulttuurin tai sosiaalisen järjestelmän rakenteita se tulee paljastaneeksi itsensä lisäksi myös osia käyttämästään normistosta. Yhteiskunnallisena ja kulttuurisena kommentaattorina leikkisyys muistuttaa rituaalia, jonka metakommunikatiivista luonnetta tarkastelin kolmannessa pääluvussa<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup>Millar 1976, 21.

<sup>15</sup>Etologisten leikitutkimusten (II) yhteydessä raportoitu ulkoisen liikehännän fragmentaarisuus (tavanomainen liikesarja voidaan esimerkiksi jättää kesken tai sen osat voidaan järjestää uudelleen) kuvaa mielestäni hyvin tilannetta, jossa metakommunikatiivisella tasolla esiintyvä leikkisyys näyttäytyy tutkijan soveltamien funktionalististen ennakolettamusten valossa merkittävältä tai järjettömältä. (Fagen 1981, 43-47; Oakley 1977, 184-185.) Funktionalististen painotusten lisäksi ongelmia aiheuttaa eläinten leikkitoiminnan tietoisuuden sivuuttava vietti-käsite. Esittämäni kritiikin tarkoituksena ei ole kiistää eläinten leikkiä tarkastelevien tutkijoiden näkemyksiä, vaan kiinnittää huomio havaintoja ohjaaviin ontologisiin ennakolettamuksiin (II).

Kulttuurisen rakenteen omaavat leikkisät leikit (C) muodostavat institutionaalisuuden asteen ja leikkisyyden välisen suhteen kautta määrittyvän kategorian “aito kulttuurinen leikki”, jossa leikin rakenteellinen ja kokemuksellinen ulottuvuus yhdistyvät leikitapahtumaksi. Kulttuurisen leikin aitous merkitsee tässä määritelmällisesti leikin ja leikkisyyden yhtäaikaista läsnäoloa leikitapahtumassa. Kulttuurisen rakenteen omaavien leikkisien leikkien lisäksi leikin aitous on läsnä myös leikkisyyden (A) saamista ilmiöissä. Myös leikkisyyden ilmiöt voivat olla rakenteellisia. Niiden muodolliset piirteet eivät kuitenkaan ole institutionalisoituneet kulttuurisiksi, aikaa kestäviksi leikkirakenteiksi. Kulttuurisen (eläinten maailmassa sosiaalisen) todellisuuden kommunikatiivisissa järjestelmissä elävä kommunikatiivinen *leikkisyys on kulttuurisen leikin riittävä ja välttämätön ehto*.

Sekä leikkisyyden institutionalisoitumattomien että rakenteellistumattomien muotojen merkitykset määräytyvät kulttuurisen ja leikkisän välisessä dialogissa. Leikkisyyden saamat ilmiöt voivat olla normaalikulttuurin näkökulmasta joko mielekkäitä tai mielettömiä, siis jollakin tavalla anarkistisia. Keskeistä näiden ilmiöiden kohdalla on kuitenkin se, että voidaksemme puhua leikkisyyden mielettömyydestä sen täytyy olla meille jo tavalla tai toisella merkityksellistä. Merkityksellisyys on kulttuurisissa tulkintaprosesseissa syntyvää todellisuutta, jonka perusteella muodostamme kaikki mielekästä, mahdollista ja eettistä koskevat näkemyksemme. Kun puhumme leikkisyydestä tässä tai tuossa havaintojemme kohtaamassa ilmiössä tai -muodossa, se mitä ymmärrämme leikkisyydellä, on jo astunut jatkuvan uudelleen merkityksellistämisen kautta ylläpitämämme todellisuuden piiriin.

Leikkisyyden vallitessa harjoitettu leikki on käsitykseni mukaan eräänlainen normaali- ja alakulttuurista todellisuutta määrittävä rajailmiö, jonka kautta normaalikulttuurin ylläpitämisen todellisuuden piirissä elävä aines saa uusia merkityksiä. Leikin transsendentaalius on luonteeltaan kulttuurista. Inhimillisen olemassaolon äärellisyyden ja historiallisuuden vuoksi erilaisten kulttuurien tuottamat todellisuuskäsitykset ja se, mitä länsimaalaisen ajattelun piirissä kutsutaan todellisuudeksi ovat käytännöllisesti katsoen synonyymisia käsitteitä. Ainoana erotuksena länsimaalaisen todellisuuden ja antropologisen tutkimuksen kautta avautuvien kulttuuristen maailmankuvien välillä on se, että yhden länsimaalaisen todellisuuden sijaan maailmankuvia näyttääkin olevan useita. Ne ovat rinnakkaisia, sisäkkäisiä, yhtäaikaisia, eriaikaisia, päällekkäisiä ja vastakkaisia, mutta yhtä kaikki kulttuuri- ja historiasidonnaisia. Näin ollen leikin transsendentaalius merkitsee käytännössä sitä, että se mikä kuului aiemman todellisuuskäsityksen rajojen sisäpuolelle, järjestyy uudella tavalla, saa tavanomaisuudesta

poikkeavan mielen ja siirtää kommentoimansa todellisuuden rajoja entiseen verrattuna. Todellisuuskäsityksessä tapahtuneet muutokset ennen ja jälkeen leikkisyyden muodostavat käsitykseni mukaan sen, mitä kutsutaan leikkisyyden transsendentaalisuudeksi ja kulttuuriseksi muutosvoimaksi. Spontaanin leikin kohdalla kyseiset siirtymät voivat olla ainoa tapa leikkisyyden läsnäolon osoittamiseksi. Piirrelähtöinen, leikin ulkoisissa tai formaaleissa tunnusmerkeissä pitäytyvä lähestymistapa soveltuu mielestäni huonosti spontaanin leikkisyyden kaltaisten leikki-ilmion tutkimiseen.

Rakenteellisesta näkökulmasta tarkasteltuna kulttuurielämän piirissä esiintyvän leikkisyyden ja leikkisän leikin välinen ero on hyvin liukuva. Leikkisyyden ilmiöistä voi kehittyä paitsi kulttuurisen rakenteen omaavia leikkisiä leikkejä myös monia muita kulttuurisia innovaatioita. Sääntöjä ja tottumuksia rikkovan luonteensa vuoksi leikkisyyttä pyritään kulttuurisen tasapainon ylläpitämiseksi myös kontrolloimaan. Leikkirakenteen yhteydessä lähemmän tarkastelun kohteeksi joutuvat niin sanotut leikin “perversiot” käsittävät myös monia normaalikulttuurin hallintapyrkimysten seurauksena korruptoituneita<sup>16</sup> leikkejä. Pelkän leikkirakenteen potentiaalinen olemassaolo tai nimeäminen ei kuitenkaan riitä leikin aitouden tai sen vastakohtaksi asettuvan perversiivisyyden toteamiseksi. Leikkirakenteen yhteydessä tavattava kokemuksellinen aines, osallistujan ja kulttuurisen leikkirakenteen välisestä dialogisesta (tulkitsija - tulkinnan kohde) kanssakäymisestä nousevat merkitykset, ovat leikin kulttuurisesta olemassaolosta, merkityksistä ja luonteesta kiinnostuneen antropologin ominta tutkimuskenttää. Leikkitapahtumassa subjektiivisesti koettu leikkisyys kuuluu Kenneth Piken jaon mukaisesti emic-tason tutkimuksen piiriin. Kulttuurisen kokonaiskontekstin ja -näkemyksen kannalta emic-tason yksipuolinen korostaminen ei kuitenkaan riitä. Se tarvitsee vastapainokseen etic-tasolla tavattavaa tulkinnallista kääntämistä, kulttuurien väliseen vertailtavuuteen tähtääviä yleistyksiä sekä emic-tasoa analyyttisempää otetta.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup>Callois 1961, 43.

<sup>17</sup>Winthrop 1991, 92-93.

## Leikin perversiot - "Vain valla ton voi olla vapaa ja vallaton"<sup>18</sup>

Leikin aitouden ehdoksi asettamani leikkisyys toimii myös aitouden vastakohtaksi asettuvaa perversiivisyyttä määrittävänä tekijänä. Aidon leikkisän leikin vastapoolina leikin perversio saa hyvin erilaisen määritelmän kuin esimerkiksi Calloisin "perversio", joka on lähtökohdiltaan funktionalistinen. Callois asettaa käsitteensä lähtökohdaksi yhteiskunnan ja sitä ylläpitävät normaalikulttuuriset koodistot ja pyrkimykset. Oma perversio-käsitteeni lähtee aidon leikitapahtuman ja leikkisyyden autonomisuudessa kulminoituvasta ulkoisesta tarkoituksettomuudesta. Tarkastelen ensin joitakin Calloisin "perversion" kannalta keskeisiä ajatuskulkuja ja palaan sitten omaan perversio-käsitykseeni verratakseeni sitä funktionalistiseen versioon. Kaikki esittämäni eettiset kannanotot ovat peräisin tästä perusasetelmasta, ja niiden ensisijaisena tarkoituksena on kritisoida länsimaiselle ideologialle tyypillistä välineellistävää pohja virettä. Arvosteluni ei koske ilmiötasolla elävää leikkiä, vaan funktionalismin tapaa kuvata sitä.

Roger Calloisin käsitteistöön kuuluva *paidia* - ludus jatkumo kuvaa kulttuurisen leikin institutionali soittumisen ja rakenteellistumisen asteittaista lisääntymistä erilaisten leikkimuotojen kohdalla. Latinankielisen *paidian* juuret löytyvät lasta tarkoittavasta sanasta. Callois käyttää sitä kuvaamaan leikkivaiston spontaaneja ilmenemismuotoja, joille ei useimmiten ole annettavissa mitään varsinaista nimeä. Helistimelleen naurava lapsi ja karvapallolla leikkivä kissa ovat esimerkkejä *paidia*-nimikkeen alle kerääntyvästä leikkisyydestä. Kysymys nimeä kantavien ja niin sanottujen nimettömien leikkien välisestä eroista siirtää huomion *paidian* ja asteikon toista ääripäätä edustavan luduksen väliseen suhteeseen. Päinvastoin kuin luduksen kohdalla *paidiassa* leikin sääntörakenteella, toistettavuudella, tunnistettavuudella, nimettävyydellä ja laajemmalla kulttuurisella jaettavuudella ei ole keskeistä merkitystä. Calloisin mukaan *paidian* nimettömyys johtuu siitä, että se ei erotu omaksi tiettyyn järjestykseen tai erityiseen symboliikkaan nojaavaksi autonomiseksi leikiksi tai tekemiseksi. *Paidia*-nimikkeen alle sijoittuvat leikkisyyden ilmentymät eivät ole riittävän pysyviä tai toistuvia, jotta niillä voitaisiin katsoa olevan kulttuuriselle leikille ominaista rakennetta.<sup>19</sup> Metakommunikatiivisesta näkökulmasta tarkasteltuna Calloisin *paidia* ei ole välttämättä rakenteetonta, vaan siltä puuttuu oma

---

<sup>18</sup>Hannula 1982, 60.

<sup>19</sup>Callois 1961, 27-29.



kulttuurisesti tunnistettava, toistuva rakenteensa. Paidia asettuu leikin ja leikkisyyden välistä suhdetta kuvaavalla asteikolla kulttuurisesti parasiittisia piirteitä omaavan leikkisyyden läheisyyteen.

Leikkisyyden kaltaisena tulkintakehyksenä se voi käyttää muihin kulttuuri-ilmiöihin liittyviä rakenteita rakennusaineinaan. Siirtymä paidiasta ludukseen merkitsee järjestyksen ja kultivoituneisuuden lisääntymistä. Tyypillisiä ludusta edustavia leikkejä ovat erilaiset taitoa vaativat ja kehittävät pelit kuten pasianssi, anagrammit ja muut sanaleikit, shakki sekä kuurupiilo. Teollistuneissa yhteiskunnissa ludus-leikkejä harjoitetaan pääsääntöisesti vapaa-aikana, jolloin ne toimivat teollistumisen myötä yksipuolistuneen työn vastapainona. Teolliset yhteiskunnat tukevat harrastuksiksi muuttuneita leikkimuotoja oman järjestyksensä, hyvinvointinsa ja jatkuvuutensa turvaamiseksi.<sup>20</sup>

Leikin institutionalisoitumisen astetta kuvaavan paidia - ludus jatkumon lisäksi Roger Callois jakaa leikin neljään alakategoriaan, joista jokainen edustaa yhtä tai useampaa leikkiä luonnehtivista määreistä. Vapaana, erillisenä, epävarmana, säännönmukaisena, taloudellisesti kannattamattomana ja fiktiivisenä toimintana<sup>21</sup> leikistä on erotettavissa kilpailullisuutta, voittamista, taitoa ja aktiivisuutta painottava agôn (shakki, tennis, jalkapallo sekä monet muut kilpailullisuutta painottavat leikit kuten resiinaralli tai saappaanheitto), kohtaloajattelun ja passiivisuuden luonnehtima alea (ruletti, nopanheito, lotto, pokeri, ennustaminen, horoskoopit), illuusion, innovaation ja imitaation määrittämä mimicry (lasten pukeutumisleikit, naamiaisasut, näytteleminen, runonlausunta, karnevaalit) sekä erilaisiin epätasapainotiloihin tähtäävä ilinx (tukkihummala, benjihyppy, liukuminen, pyöriminen ja putoaminen erilaisissa kulttuurisissa muodoissaan, ryypiskely ja meuhkaaminen sekä osa markkinoiden, tivoli- ja huvipuistojen laitteista).<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup>Callois 1961, 32-33.

<sup>21</sup>

vrt. Huizinga 1947, 43; Huizingan ja Calloisin leikkiä koskevat määreet vastaavat toisiaan käytännöllisesti katsoen täydellisesti. Huizingaa on kuitenkin kritisoitu leikin kilpailullisten muotojen ensisijaistamisesta muiden leikkimuotojen kustannuksella. Callois tarjoaa tilanteen parantamiseksi nelijakoaan (agôn, alea, mimicry ja ilinx), jonka tarkoituksena on laajentaa käsitystä erilaisten leikkien luonteesta sekä eri tyyppisten leikkien välisistä suhteista. (Ehrmann 1968, 32-33; Barash 1961, vii-ix.)

<sup>22</sup>Callois 1961, 14-23, 44.

Jokaista leikkikategoriaa ja siihen liittyviä viettejä vastaa Calloisin ajattelussa leikkimaailman rikkoutumisen seurauksena syntyvä leikin perversio. Vietit vapautuvat kulttuuristen muotojen hallinnasta pyrkien itse vallanpitäjän asemaan. Mieli hyvä muuttuu pakkomielteeksi, todellisuuden pakeneminen velvollisuudeksi, joutoaika intohimoksi, pakonomaisuudeksi ja ahdistuksen lähteeksi. Huijaaminen ja ammattimainen urheilu eivät Calloisin mukaan kuulu varsinaisten perversioiden joukkoon. Ne kuvaavat melko tavanomaista tilannetta, jossa tietty vaisto ei tule tyydyttävällä tavalla ilmaistuksi sitä vastaavan leikkityypin puitteissa.<sup>23</sup> Calloisin mukaan lajia ammatikseen harjoittava ammattiurheilija tai korttihuijari eivät leikin sääntöjä vastaan toimiessaan muuta leikin luonnetta millään tavalla. Eroavaisuus leikkisyyden kokemuksessa on havaittavissa vain leikkijöiden ja pelaajien keskuudessa.<sup>24</sup> Tässä kohtaa Callois eroaa muu muassa Hans-Georg Gadamerin ja Johan Huizingan näkemyksestä, jossa leikki

*--- fulfills its purpose only if the player loses himself in play. Seriousness is not merely something that calls us away from play; rather, seriousness in playing is necessary to make the play wholly play. Some who doesn't take the game seriously is a spoilsport. The mode of being of play does not allow the player to behave toward play as if toward an object<sup>25</sup>.*

Huizinga kuvaa leikin maailman autonomisuutta korostaessaan “leikin turmelijan” ja “väärinpelaajan” välistä eroa seuraavasti:

*Jokaisella leikillä on omat sääntönsä. Ne määräävät, mikä on voimassa tilapäisessä, eristetyssä leikkimaailmassa. Leikin säännöt ovat ehdottomasti sitovia eivätkä siedä epäilyä. -- Kohta kun sääntöjä rikotaan, leikkimaailma luhistuu. Leikki on lopussa. --- Leikkijä, joka asettuu vastustamaan sääntöjä tai yrittää päästä niistä, pilaa leikin. Leikinturmelija on taas vallan toista kuin väärinpelaaja. Jälkimmäinen on olevinaan mukana pelissä ja tunnustaa näennäisesti leikin taikapiiirin. Hänelle leikkiyhteisö antaa helpommin syntinsä anteesi kuin leikinturmelijalle, joka murskaa itse leikkimaailman. Vetäytymällä pois leikistä hän paljastaa leikkimaailman suhteellisuuden ja haurauden, vaikka hän olisikin joksikin ajaksi sulkeutunut siihen toisten kanssa. Hän poistaa leikkistä illuusion ---<sup>26</sup>*

Kulttuurisen ja yhteiskunnallisen tasapainon kannalta leikin perversioiksi osoittautuvat Calloisin mukaan tapaukset, joissa kutakin leikkikategoriaa vastaava vietti murtautuu ulos sille varatusta kulttuurisesta rakenteesta. Agônissa sääntöjen ohjaamasta kilpailusta sukeutuu “survival of the fittest”, luonnon lakia noudattava kamppailu, jossa yksilön toimintaa rajoittava

---

<sup>23</sup>Callois 1961, 44-45.

<sup>24</sup>Callois 1961, 45.

<sup>25</sup>Gadamer 1999, 102; vrt. Huizinga 1947, 22.

<sup>26</sup>Huizinga 1947, 22.

yhteiskuntasopimus kulttuurisine normistoinen raukeaa.<sup>27</sup> Sivilisaatioprosessin yhteydessä mainittu jalkapallo ja sen merkitys englantilaista ja myöhemmin länsimaalaista yhteiskuntaa pasifioivana leikkimuotona, on hyvä esimerkki niin sanotusta desivilisaatio-ilmiöstä, jossa normaalikulttuurin ja yhteiskunnan sosialisoiva ote kirpoaa. Alean edustamien onnenpelien sosialisoidut muodot tulevat kyseenalaistetuksi tilanteissa, joissa kasvottoman kohtalon edessä koettu kunnioitus järkkyy. Taikausko, horoskoopit ja talismaanit edustavat esimerkkejä pyrkimyksestä ennustaa ja vaikuttaa ennalta määrättyyn kohtaloon. Alean perversio syntyy Calloisin ajattelussa onnenpelien yhteydessä tavattavan fatalistisen maailmankuvan siirtyessä niin sanotun arkitodellisuuden piiriin. Jäljittelyleikkien (mimicry) perversiot ilmenevät roolihahmon ja leikin ulkopuolisen todellisuuden tullessa sekoitetuksi toisiinsa. Yksilöidentiteetin ja persoonallisuuden kannalta imitoivan tietoisuuden harhautuminen merkitsee toden ja fantasian rajan hämärtymistä ja yksilön vieraantumista itsestään. Ilinx edustaa sosiaalielämän harvinaisinta leikkikategoriaa. Sen perversiot ovat usein joko fyysisesti tai henkisesti vaarallisia ja saavat kulttuurisen hyvinvoinnin näkökulmasta katsottuna epäsosiaalisiksi luokiteltuja muotoja, joissa esimerkiksi huumeet ja alkoholi korvaavat vuoristoradan tarjoaman huiman kokemuksen.<sup>28</sup>

Calloisin näkemys erilaisten leikkimuotojen perversiivisyydestä perustuu funktionalistiseen ideaan leikin sosialisoivasta, yhteiskuntaelämää tukevasta roolista<sup>29</sup>. Jokaista neljää leikkikategoriaa vastaa sosiaalisen hyvinvoinnin kannalta vaarallinen vietti tai vaisto. Yhteiskuntajärjestyksen säilyttämiseksi vietit on suljettava kulttuurisesti hyväksyttävään leikkimuotoon, jonka puitteissa viettejä on luvallista ilmaista kulttuurisen ja yhteiskunnallisen valvonnan alaisena. Erilaisten leikkimuotojen jäsentämisen kannalta Calloisin nelikenttä osoittautuu varsin selkeäksi ja kattavaksi esitykseksi. Lisäksi voidaan olettaa, että Calloisin psykologiseen vietti-käsitteeseen perustuva kategorisaatio kykenee vastaamaan tutkijan itselleen asettamiin sosiologisesti painottuneisiin kysymyksiin. Näkemys leikin perversioista näyttää

---

<sup>27</sup>Callois 1961, 46.

<sup>28</sup>Callois 1961, 45-51.

<sup>29</sup>Roger Calloisin ihmiskäsityksen vietti-teemasta nouseva ajatus kasvatuksen ja kultivaation merkityksestä sivilisoituneen yhteiskunnan ja kulttuurin synnyssä ja ylläpitämisessä muistuttaa pääkohdiltaan Norbert Eliaksen sivilisaatioprosessi-käsitteen taustalla vaikuttavaa ihmiskäsitystä. Ihmisyyden "alkukantainen", aggressiivisuuteen ja järjettömyyteen taipuvainen luonne nostaa päätään siellä, missä yhteiskunnallisen ja kulttuurisen ylläpitämät normistot eivät syystä tai toisesta kykene täyttämään niille annettua tasapainottavaa tehtävää. "Barbaarista" tai "alkukantaista" korostavan Eliaksen ja Calloisin ihmiskäsityksistä tekee niiden jakama vastakkainasettelu, jossa yhtäällä ovat yksilön tarpeita ja käyttäytymistä säätelevät biologis-psykologiset vietit toisaalla taas viettejä rajoittava sivilisaatio, länsimaalaista rationaalisuus-käsitystä ylläpitävä kulttuuri ja yhteiskunta.

kuitenkin syntyneen eräänlaisen sosiaalista funktionaalisuutta ja rationaalisuuden vaatimusta edellyttävän todellisuuskäsityksen piirissä. Aggressiivisuus, taikauskon, toden ja fantasian välisen rajan hämärtyminen sekä yleinen holtittomuus ja vallattomuus sotiivat länsimaalaisen yhteiskunnan korostamaa rationalismia vastaan. Rationaalinen on kätkeytyneenä myös leikkiä negatiivisesti rajaaviin normaalin, tavallisen ja tavanomaisen käsitteisiin.

Näkemyks leikki-perversioiden luonteesta muuttuu, kun määrittelyn lähtökohdaksi otetaan leikkitapahtuman kokemuksellisen aitouden ehdoksi asetettu leikkisyys. Tässä yhteydessä perversiolla tarkoitetaan leikkisyyden olemassaolon vapautta ja omalakisuuks rikkovia tapauksia, joissa leikki sosialisaaion kohteeksi joutuessaan funktionaalistuu ja välineellistyy. Spontaanin, leikkitapahtuman yhteydessä koetun leikkisyyden kannalta sosialisaaio ja välineellistäminen voivat olla tukahduttavia tai rajoittavia tekijöitä. Tilapäisyytensä, arvaamattomuutensa, sitoutumattomuutensa, anarkistisuutensa ja innovatiivisuutensa ansiosta leikkisyys löytää tarvittaessa tiensä kulttuuristen leikkirakenteiden ulkopuolelle. Viime kädessä leikin aitouden määrää leikkijän kokemus tekemisen luonteesta. Aidossa leikkitapahtumassa leikkijän kokemus leikistä noudattaa leikkisyyden logiikkaa. Kulttuurisen rakenteen ja leikkijän välinen suhde on toisin sanoen leikkinen ja tapahtuma näin ollen aito.

Roger Calloisin ja monien muidenkin leikkitutkijoiden ajattelua ohjavan ennakkoolettamuksen mukaan kulttuuriset leikkimuodot ovat kokemuksellisesti aitoja. Käytännössä tämä johtaa näkemykseen, jonka mukaan jokaiseen leikkiin, esimerkiksi jalkapallo-otteluun, osallistuvan pelaajan kokemuksessa on poikkeuksetta läsnä leikin aitouden takaava leikkisyys. Leikkisyyden omalakisuuks ja spontaanisuutta korostavan näkökulman mukaan leikkisyyden kokemus ei kuitenkaan edellytä erityistä kulttuurista leikkirakennetta tullakseen ymmärretyksi leikkisänä toimintana. Toisaalta on myös niin, etteivät kaikki kulttuuriset leikkimuodot ole luonteeltaan leikkisiä. Rakenteet voivat olla joko tilapäisesti tai kokonaan tyhjiä. Kun toiminnan mielekkyyttä ja tarkoituksenmukaisuutta määrittävä rationaliteetti siirretään Calloisin yhteiskunnallisesta, normaaliutta edustavasta todellisuudesta leikin maailmaan, muuttuvat myös ehdot, joiden perusteella ilmiömaailman tapahtumia luokitellaan perversiivisiksi. Funktionalistisesti ajattelevalle Calloisille leikin perversio merkitsee kulttuuriselle tasapainotilalle perustuvan todellisuuden järkkymistä tilanteessa, jossa irrationaalinen leikkisyys tunkeutuu omasta maailmastaan normaalikulttuurin piiriin.

Leikkisyyden näkökulmasta tarkasteltuna perversioita ovat kaikki kokemuksellisesti tyhjät leikkimuodot<sup>30</sup>. Monet niistä liittyvät funktionaalisuus-teemaan ja heijastelevat länsimaalaisessa kulttuurissa vaikuttavia käsityksiä rationaalisuudesta ja kulttuurisesta tarkoituksenmukaisuudesta. Kriittisesti ilmaistuna leikkisyyden näkökulmasta tarkasteltuna paljastuvat perversiot ovat sosialisatio- ja kultivaatio-prosesseissa tavattavia päämäärätietoisia, vaikkakaan ei välttämättä reflektoituja, väliintuloja, jotka hyödyntävät leikkiä ja muita sitä sivuavia kulttuurimuotoja tarkoituksiperiään palvelevana välineenä. Miellän leikkisyyden perversioiksi erityisesti ne kokemuksellisesti tyhjät leikkimuodot, joiden voidaan olettaa syntyneen länsimaisen rationaalisuus-ajattelun ja siitä kumpuavan välineellisyys-ideologian toteuttamisesta. En kuitenkaan ajattele niin, että leikkisyyden ilmeneminen olisi kulttuurisen ilmiömaailman piirissä jollakin tapaa ennustettavissa olevaa tai staattista<sup>31</sup>. Leikkisyyden kontingentti läsnäolo on mahdollista sekä varsinaisissa että välineellistämisen kautta institutionalisoituneissa leikkirakenteissa. Leikin autonomisuutta korostavassa “perversiossa” tulkitsija kohtaa rakenteen ilman leikkisyyttä. Tällaisissa tapauksissa olisikin mielenkiintoista selvittää tarkemmin, millaisia tulkintakehyksiä ja merkityksiä leikkirakenteeseen liitetään, sekä miten rakenteelle käy tilanteissa, joissa sen tulkitseminen leikkisässä kommunikaatiokehityksessä syystä tai toisesta lakkaa.

Tähän mennessä olen lähestynyt Calloisin yhteiskunta-keskeisen “perversion” ja leikin autonomisuutta korostavan perversio-käsityksen välistä ristiriitaa käsitteellisesti. Teoreettisina konstruktioina perversio-käsitteiden syvempi vertaileminen tai keskinäinen arvottaminen on kuitenkin mahdotonta. Ilmiömaailman tasolla Calloisin “perversion” kuvaamat leikkimuodot joutuisivat kritisoiduksi tullessaan perusteettoman moralisoinnin kohteeksi. Leikkisyyden metakommunikatiivisuutta painottavan näkökulman suosiminen johtaisi tilanteeseen, jossa minun olisi otettava kantaa siihen onko leikin välineellistämisen kautta syntyneillä kulttuurisilla muodoilla lupa olla olemassa. Tässä yhteydessä mielenkiintoisempi kysymys koskee mielestäni

---

<sup>30</sup> Esimerkiksi uhkapelin ja vedonlyönnin eri muotojen sosiaalinen ja kulttuurinen valvonta, urheilun ammattilaistuminen, lasten leikkien pedagogiset hallintapyrkimykset, taiteen ja taidekokemuksen kaupallistuminen. (McGurrin & Abt & Smith 1984, 90; Abt & Smith 1983, 50-52; Weatherly & Weatherly 1986, 214-215; Huizinga 1947, 267-287.) Kokemuksellisen ulottuvuuden korostaman leikkisyyden valossa kunkin leikin perversiivisyys määrittyy viime kädessä leikkijän omista lähtökohdista käsin. Tämän vuoksi yllä mainittuja leikkimuotoja voidaan pitää perversiivisyyden ilmenemiskonteksteina vain hypoteettisesti. Kutakin yksittäistä leikkitalannetta tulee tarkastella erikseen, samoin niitä tapahtumia, joissa ei näennäisesti näytä olevan kysymys leikistä.

<sup>31</sup> vrt. Schwartzman 1978, 327-328.

leikki-ilmion ja -käsitteen välistä suhdetta. Onko perversio-keskustelun kautta avautuva kuva kulttuurisen leikki-ilmion kaksinaisuudesta (erilaisia normaalikulttuurisia ja yhteiskunnallisia funktioita toteuttava leikki vs. normaalikulttuurista ja yhteiskunnallista normistoa kritisoi va leikki) toisistaan poikkeavien ennakko-olettamusten heijastuma, vai kuvaako se ilmiötasolle johtavaa sekaannusta, jossa kulttuurista leikki-ilmiota on sen kaksinaisuudesta huolimatta tarkasteltu yhtenä ontologisilta perusteiltaan koherenttina ilmiönä?

**HANS-GEORG GADAMERIN “SPIEL”, “VAIKUTUSHISTORIALLINEN  
TIETOISUUS” JA KYSYMYS SYMBOLISEN ANTROPOLOGIAN  
PAREMMUUDESTA KULTTUURISEN LEIKKI-ILMIÖN TULKITSIJANA**

Filosofian piirissä Spiel-käsitteen sovelluksia löytyy peliteoreettisten ja kieltä tutkivien analyyttisten suuntauksien lisäksi erityisesti fenomenologien ja hermeneutikkojen kirjoituksista. Hans-Georg Gadamerille “Spiel” on pääasiallisesti metaforinen ilmaus, jonka avulla hän kuvaa fenomenologis-hermeneuttisen ontologian pohjalta ymmärtämäänsä tulkintatapahtumaa. Gadamerin ontologiset käsitykset ovat toimineet myös oman kysymyksenasetteluni suuntaantavana viitekehyyksenä. Fenomenologis-hermeneuttista ontologiaa on mahdollista lähestyä monien “Warheit und Methode” teoksessa esiintyvien käsitteiden kautta. Tarkastelen lopuksi lähemmin aiemmissa luvuissa sivuamiani vaikutushistoriallisen tietoisuuden ja hermeneuttisen kokemuksen käsitteitä ja pohdin millä tavoin ne liittyvät leikki-käsitteen kautta avautuvaan kuvaan antropologisen tutkimuksen historiasta.

**Vaikutushistoriallinen tietoisuus ja hermeneuttinen kokemus**

Vaikutushistorialliselle tietoisuudelle todellisuus ja sen ilmiöt eivät muodosta objektiivisen kohteen kaltaista tutkimuskohdetta<sup>32</sup>. Käsite pitää sisällään toteamuksen inhimillisen tietoisuuden historiallisuudesta. Toiseksi se esittää tulkitsijalle eettisen vaatimuksen, jonka mukaan tulkitsijan tulee olla tietoinen siitä, että tulkittavan ilmiön vaikutushistoria (aikaisemmat tulkinnat ja traditio) on mukana hänen omissa ennakkokäsityksissään ja ohjaa ilmiön hermeneuttista kohtaamista.<sup>33</sup> Leikki-käsitteen yhteydessä vaikutushistoria tarkoittaa

---

<sup>32</sup>Palmer 1969, 193.

<sup>33</sup>Koski 1995, 111.

paitsi erilaisten leikki-ilmiota lähestyvien käsitteiden muodostamaa kokonaisuutta myös antropologisen oppihistorian vaikutusta leikki-ilmiota koskeviin käsityksiin.<sup>34</sup> Leikki-käsitteen historiaa tarkasteltaessa vaikutushistoriallisen tietoisuuden saavuttanut henkilö lähestyy leikki-ilmiota avoimuuden vallitessa. Paradigmojen edustama teoreettinen ja metodologinen dogmaattisuus eivät kuulu vaikutushistoriallisen tietoisuuden toimintatapaan<sup>35</sup>. Yksittäisten käsitteiden valaisemat näkökulmat eivät edusta vaikutushistorialliselle tietoisuudelle “koko totuutta” tai ole toisensa poissulkevia, vaan näyttävät erilaisina situaatiosidonnaisina lähestymistapoina, joiden luonne vaihtelee tieteenhistoriallisesta kontekstista riippuen. Gadamerille käsitteiden vaikutushistorian tunteminen ja kokeneisuus merkitsevät samaa:

*--- the experienced person proves to be, on the contrary, someone who is radically undogmatic; who because of the many experiences he has had and the knowledge he has drawn from them, is particularly well equipped to have new experiences and to learn from them. The dialectic of experience has its proper fulfillment not in definitive knowledge but in the openness to experience that is made possible by experience itself.<sup>36</sup>*

Historiallisesti äärellisenä olentona elävän ihmisen tapa jäsentää ympäröivää todellisuutta on sidoksissa kulloisenakin aikakautena vallalla olevaan traditioon. Kuschin mukaan ihmisen historiallisuus ei kuitenkaan merkitse sitä, että hän olisi lopullisesti tai täydellisesti inhimillistä olemassaoloa hallitsevan traditionaalisen “kokemisen” ja “näkemisen” alainen. Ihmisen historiallisuus tarkoittaa sitä, että hän ei voi abstraktisti tai absoluuttisesti irtautua siitä, joka kantaa häntä subjektina.<sup>37</sup>

Paradigmojen tasolla vaikutushistoria tarkoittaa kokonaisen historiallisen tradition vaikutusta. Yksittäisen tutkijan viljelemä vaikutushistoriallinen tietoisuus ilmenee oman historiallisuuden ja situaatiosidonnaisuuden myöntämisen kautta. Tulkinnan oikeellisuuden todistamiseksi ei enää pyritä korrespondenssin kaltaiseen objektiivisuuteen, vaan kysytään mitä inhimillinen ja kulttuurinen subjektiivisuus oikeastaan tarkoittaa. Miten traditiot, historia ja kulttuuri vaikuttavat näkemyksiimme? Jos ajattelemme kulttuurisesta ilmiöstä, esimerkiksi leikistä, tietyllä tavalla, missä oikeastaan seisomme suhteessa muihin mahdollisiin näkökulmiin, ja millaisia olettamuksia tutkimastamme ilmiöstä ehdimme muodostaa ennen kuin

---

<sup>34</sup>vrt. Kusch 1986, 107.

<sup>35</sup>vrt. Kuhn 1994, 37.

<sup>36</sup>Gadamer 1999, 355.

<sup>37</sup>Kusch 1986, 108; Gadamer 1977, 38.

ensimmäistäkään havaintoa tai haastattelua on tehty. Gadamerilaisen hermeneutiikan kannalta situaatiosidonnaisuuden idea pitää sisällään keskeisen huomion. Tarkastellessamme ympäröivää maailmaa antropologisesti haemme asioiden merkityksiä, joiden tavoittaminen edellyttää useimmiten merkityksen elinympäristöä edustavan kulttuurisen kokonaisuuden selvittämistä. Historiallisesti ja paikallisesti rajallisena olentona ihminen ei kuitenkaan kykene tarkastelemaan olettamaansa kulttuuria kokonaisuudessaan, vaan paljastaa siitä parhaimmillaankin vain hyvin ohuen näkökulman ja siitä seuraavien kysymysten valaiseman siivun. Antropologiset paradigmat, teoriat ja käsitteet ovat tulkintatapahtumassa syntyviin käsityksiin aktiivisesti vaikuttavia työkaluja, ja niiden sisältämät ennakko-oletukset ovat luonteeltaan historiallisia. Tämän vuoksi leikkikäsitteen ja -ilmiön välisen suhteen ymmärtäminen edellyttää vaikutushistoriallisen tietoisuuden tavoittelemista. *Antropologisen leikkitutkimuksen historiassa on kysymys leikki- ja kulttuurikäsitteiden vaikutushistoriasta.*

Olemassaolon historiallisuudesta nouseva traditionalismi edustaa vain osaa Gadamerin kulttuuria koskevista näkemyksistä<sup>38</sup>. Historiallisena, maailmassa olevana olentona tulkitseva ihminen on omassa ajassaan ja kulttuurissaan aina "täällä". Käytännössä tämä tarkoittaa ensinnäkin sitä, ettei tulkitsija voi siirtyä objektiivisesta näkökulmasta kulttuuria tarkastelemaan pisteeseen. Toiseksi tulkitsijan täällä oleminen (Dasein) viittaa historiallisten aikakausien kulttuurisissa kokonaisuuksissa eläneisiin merkityksiin, joita on mahdotonta rekonstruoida sellaisena kuin ne kerran elivät<sup>39</sup>. Tulkitsevasti lähestymämme asiat ovat aina jollakin tapaa meille. Pyrkiessämme selittämään mitä ilmiö merkitsee omassa maailmassaan meidän on samanaikaisesti selvitettävä miten se näyttäytyy meidän ajassamme, ja mitä se edustaa meille<sup>40</sup>. Tulkitsijan on tässäkin kohtaa tiedostettava olemassaolonsa historiallisuus ja sen asettamat tietoa koskevat rajoitukset.

---

<sup>38</sup>Kusch 1986, 106.

<sup>39</sup>vrt. Kusch 1986, 107. Gadamerin hermeneutiikan erityislaatu tulee erityisen selvästi esille, jos sitä verrataan Friedrich Schleiermayerin psykologisesti painottuneeseen hermeneutiikka-käsitykseen. Gadamerin mukaan tulkinta on Schleiermayerille ensisijaisesti eläytymistä (myös grammaattista), jossa tulkitsija pyrkii asettamaan itsensä tulkitsemansa teoksen tekijän asemaan ja toistamaan teoksen luovan syntyprosessin. Gadamerin hermeneutiikassa teos on autonominen ja osallistuu aktiivisesti keskusteluun omasta merkityksestään. Taiteilijan tarkoittaman sijaan teos "puhuttelee" tulkitsijaa. Schleiermayerille ominainen taiteilijalähtöisyys ja teoksen oletetusti sisältämien alkuperäisen merkityksen kysyminen. Tulkinta on teoksen ja tulkitsijan välisen dialogin tulosta, ja sisältää aina jotakin schleiermayeriläisen rekonstruktion ylittävää "uutta". (Gadamer 1999, 186-188, 269-270, 273, 292; vrt. Kusch 1986, 26-32.)

<sup>40</sup>Palmer 1969, 188.



Historiallisuus ei ainoastaan rajoita tietämisen mahdollisuuksia, vaan toimii myös todellisuudesta saatavan tiedon mahdollisuutena.<sup>41</sup>

*What first seemed simply a barrier, according to the traditional concept of science and method, or a subjective condition of access to historical knowledge, now becomes the center of a fundamental inquiry. "Belonging" is a condition of the original meaning of historical interest not because the choice of theme and inquiry is subject to extrascientific, subjective motivations (then belonging would be no more than a special case of emotional dependence, of the same type as sympathy), but because belonging to traditions belongs just as originally and essentially to the historical finitude of Dasein as does its projectedness toward future possibilities of itself. Heidegger was right to insist that what he called "thrownness" belongs together with projection.<sup>42</sup>*

Vaikutushistoriallinen tietoisuus liittyy kiinteästi Gadamerin estetiikassaan kehrittelemään hermeneuttisen kokemuksen käsitteeseen<sup>43</sup>. Kokemus (Erfahrung) kuvaa hermeneuttiselle kehälle asettuvaa tulkintatapahtumaa, jossa tulkitsija ja tulkinnan kohde kohtaavat toisensa.<sup>44</sup> Tieteellisen kokemuksen lisäksi Gadamer puhuu dialektisesta eli historiallisesta kokemuksesta. Gadamerin korostamassa dialektisessa ja historiallisessa merkityksessä "Erfahrung" viittaa eräänlaiseen oppimiskokemukseen, jota ei ole mahdollista toistaa ja joka toimii aikaisempia käsityksiämme kumoavana tapahtumana. Dialektis-historiallisen kokemuksen harjaannuttaminen<sup>45</sup> (Bildung) kuuluu gadamerilaisessa hermeneutiikassa julkilausumattomasti esiintyvään eettiseen vaatimukseen, jonka mukaan dialektis-historialliseen eli hermeneuttiseen kokemukseen tulee aina sisältyä jotakin odottamatonta.<sup>46</sup> Hermeneuttisessa kokemuksessa ei ole kysymys historiallisina olentoina omaamiemme ennakkokäsitysten vahvistamisesta tai verifikaatiosta, vaan tapahtumasta, jossa tulkitsija asettaa ennalta olettamansa seikat tulkittavan ilmiön arvosteltavaksi.<sup>47</sup>

---

<sup>41</sup>Kusch 1086, 107.

<sup>42</sup>Gadamer 1999, 262.

<sup>43</sup>Koski 1995, 99.

<sup>44</sup>Koski 1995, 114.

<sup>45</sup>Bildung eli sivistyneisyyteen pyrkiminen voidaan kääntää myös termiksi kulttuuri. Käytännön tasolla Gadamer viittaa käsitteellä kullekin ominaisten taitojen ja itsetuntemuksen kehittämiseen. Teoreettisesti Bildung voidaan ymmärtää välittömän tiedon ja kokemuksen ylittämiseen tähtäävänä projektina. (Gadamer 1999, 9-10, 13-14.) Bildung liittyy kulttuuri-käsitteen yleisempään historiaan erityisesti saksalaisten kulttuurikäsitteiden vaiheita tarkasteltaessa (Kroeber & Kluckhohn 1952, 9-38.) ja pitää sisällään kehityksen jatkuvuutta koskevan eettisen vaatimuksen.

<sup>46</sup>Warnke 1987, 26; Koski 1995, 115; Gadamer 1999, 353-355.

<sup>47</sup>Koski 1995, 115; Palmer 1969, 195.

--- experience in this sense inevitably involves many dissappointments of one's expectations and only thus is experience acquired. That experience refers chiefly to painful and disagreeable experiences does not mean that we are being especially pessimistic, but can be seen directly from its nature. Only through negative instances do we acquire new experiences, as Bacon saw. Every experiece worthy of the name thwarts an expectation. Thus the historical nature of man essentially implies a fundamental negativity that emerges in the relation between experience and insight.<sup>48</sup>

Vaikutushistoriallinen tietoisuus liittyy leikkikäsitettä ohjaavien ennako-olettamusten yhteydessä korostamani tulkinnallisuuden ja hermeneuttisen kokemuksen vastavuoroisuuteen. Spiel-metaforan kuvaamassa tulkintatapahtumassa on kyse tulkitsijan ja tulkinnan kohteen erityislaatuisesta dialektisesta suhteesta, jossa tulkitsijan subjektiivisuus ja tulkinnan kohteen objektiivisuus korvautuu horisonttien sulautumisessa<sup>49</sup> syntyvän tulkintatapahtuman osapuolten ykseyttä ja dialogisuutta korostavalla suhteella. Toisaalta horisonttien sulautuminen viittaa tulkintatapahtumassa koetun hermeneuttisen kokemuksen näkemyksellisyyteen. Antropologisen leikki-käsitteen yhteydessä kokeneisuus koskee tulkitsijan reflektiivistä suhdetta omaan tulkintaan ja sen perusteisiin:

*Insight is more than the knowledge of this or that situation. It always involves an escape from something that had deceived us and held us captive. Thus insight always involves an element of self-knowledge and constitutes a necessary side of what we called experience in the proper sense. Insight is something we come to. It too is ultimately part of the vocation of man - i.e., to be concerning and insightful.<sup>50</sup>*

Kokeneisuuden lisäksi hermeneuttiseen kokemukseen sisältyy havainto inhimillisen olemassaolon äärellisyydestä. Vaikutushistoriallisen tietoisuuden kautta rajallisuutensa kokeva henkilö ei tavoittele historiallisia ilmiöiden alkuperäisiä merkityksiä sellaisina kuin ne omana aikanaan tulivat koetuiksi, vaan korostaa vaikutushistorialliselle tietoisuudelle keskeisten ennako-olettamusten luovaa tulkinnallista roolia:

*Genuine experience is experience of one's own historicity. Our discussion of the concept of experience thus arrives at the conclusion that is of considerable importance to our inquiry into the nature of historically effected*

---

<sup>48</sup>Gadamer 1999, 356.

<sup>49</sup>Horisonttien sulautuminen (Horizontverschmelzung) kuvaa itse tulkintatapahtumaa, jossa tulkitsijan ja tulkinnan kohteen oletetusti itsenäiset merkityshorisontit yhtyvät synnyttäen jotakin, mitä ei ollut ennen sulautumista. Tulkintatapahtuman "subjekti" ja "objekti" ovat siinä määrin riippuvaisia toisistaan, ettei niiden kohdalla voi puhua autonomisesta olemassaolosta. Gadamer luonnehtii horisonttien sulautumisen värittämää ymmärtämisen tapahtumaa seuraavasti: "In fact the horizon of the present is continually in the process of being formed because we are continually having to test all our prejudices. An important part of this testing occurs in encountering the past and in understanding the tradition from which we come. Hence the horizon of the present cannot be formed without the past. There is no more an isolated horizon of the present in itself than there are historical horizons which have to be acquired. Rather, understanding is always the fusion of these horizons supposedly existing by themselves." (Gadamer 1999, 306.)

<sup>50</sup>Gadamer 1999, 356.

*consciousness. As a genuine form of experience it must reflect the general structure of experience. Thus we will have to seek out in hermeneutical experience those elements that we have found in our analysis of experience in general.*<sup>51</sup>

### **Hermeneuttisen kysymisen rakenne ja hermeneutiikan metodisuus**

Tyypillinen tapaus hermeneuttiselle kehälle joutumisesta on historiallisten tieteiden tutkima ajallisen etäisyyden synnyttämä outouden tunne. Samankaltainen ei-tuttuuden kokemus voi syntyä myös pyrkiessämme ymmärtämään kanssamme samanaikaisesti eläviä vieraita kulttuureja. Outouden tunne voi ilmetä myös hyvin lähellä omaa elämismaailmaamme. Alakulttuurit, tuntemattomat ajatusmaailmat ja muut syystä tai toisesta “outoon valoon” joutuneet tavat ja tottumukset ovat esimerkkejä tulkintaprosessin heräämisestä.<sup>52</sup> Merkilliseksi tulkinnan tekee se, että mitä lähempänä ihmetystä aiheuttava ilmiö on, toisin sanoen, mitä itsestään selvempänä sitä pidämme ja mitä vähemmän sitä problematisoimme, sitä kauempana se meistä tulkinnallisesti sijaitsee<sup>53</sup>. Tutkijan oma kulttuuri ja ennakko-olettamukset osoittautuvat tästä syystä usein varsin vaikeiksi tutkimuskohteiksi .

Tulkintaa ja antropologista työskentelyä suuntaavat ennakko-olettamukset eli esiymmärrys on aikaisempien kokemusten ja tulkintojen tuloksena syntynyttä ainesta. Tulkintatapahtumassa esiymmärrys ilmenee merkityksellisiksi kokemiemme kysymysten hahmossa. Tulkinnan kannalta esiymmärrys on ihmetyksen synnyttämää kysymystä edeltävä tila, ja sillä on merkittävä asema prosessissa, jossa tulkintaa ohjaavat kysymykset sekä kysymyksiä seuraavat tulkinnat syntyvät. Ymmärtäminen ja tulkinta eivät ole synonyymisesti käytettäviä käsitteitä, vaan toistensa kanssa vuorottelevia ilmiöitä. Ymmärtämisen ja tulkinnan vastavuoroisuus on olennainen osa ymmärtävään pyrkivän olennon ontologista perustaa. Hermeneuttiselle kehälle lähteminen ei ole valinnainen menettelytapa, jonka yhteydessä voisimme päättää haluammeko soveltaa sitä, vaiko emme. Ymmärtävän olennon ei ole mahdollista päättää ymmärtää kehällisesti, joten hermeneutiikkaa ei voida pitää varsinaisena metodina. Hermeneuttinen kehä on osa itse ymmärtämisen tapahtumaa.<sup>54</sup> Sen sijaan, että se asettaisi metodologisia vaatimuksia tai etsisi puhtaampaan objektiivisempaan tietoon ulottuvia menetelmiä (preskriptiivinen), kehä

---

<sup>51</sup>Gadamer 1999, 357-358.

<sup>52</sup>Koski 1995, 83.

<sup>53</sup>Heidegger 2000, 376.

<sup>54</sup>Koski 1995, 101.

pyrkii kuvaamaan ja tutkimaan (deskriptiivinen) tilaa, jossa me kaikki jo valmiiksi ja välttämättömyydellä elämme. Tulkinnaissa on kysymys siitä, että ymmärtämisen on mahdollista omaksua ymmärtäen se, minkä se on ymmärtänyt. Tulkitseminen perustuu eksistentiaalisesti, mutta myös muissa tapauksissa ymmärtämiseen, joka ei synny tulkitsemisesta. Päinvastoin, tulkitseminen työstää edelleen ymmärtämisessä luomostettuja mahdollisuuksia.<sup>55</sup> Tulkitsijan ja tulkintojen historiallisuuden hyväksyminen merkitsee huomion kiinnittymistä historiallisen olennon tietämisen ehtojen tarkasteluun herättäen samalla kiinnostuksen tiedon ja todellisuuden korrespondenssiin perustuvasta tietoteoriasta poikkeavan fenomenologis-hermenettisen todellisuuskäsityksen hahmottamiseksi.

Historiallisuudestaan ja situaatiosidonnaisuudestaan johtuen humanitieteiden piirissä harjoitettu tulkinta ei ole varsinaisesti objektiivista löytämistä, vaan pitää aina sisällään horisonttien sulautumisen yhteydessä syntyvää “uutta”<sup>56</sup>:

*--- understanding is not merely a reproductive but always a productive activity as well. Perhaps it is not correct to refer to this productive element in understanding as “better understanding.” -- Understanding is not, in fact understanding better, either in the sense of superior knowledge of the subject because of clearer ideas or in the sense of fundamental superiority over unconscious productions. It is enough to say that we understand in a different way, if we understand at all.<sup>57</sup>*

Tulkinnallisesti avoin kysymys on hermeneuttisen kokemuksen välttämätön lähtökohta. Se muistuttaa läheisesti sokraattista docta ignorantiaa, joka viittaa tietoisuuteen oman tiedon rajallisuudesta sekä haluun tietää enemmän.<sup>58</sup> Vaikutushistoriallisen tietoisuuden omalla kohdallaan myöntämä äärellisyys ja situaatiosidonnaisuus muodostaa aidon, avoimen kysymyksen perustan<sup>59</sup>. Kokemuksellisuuden korostamisen tarkoituksena ei ole käsitteellisen tiedon lisääntyminen vaan kokeneisuuden tavoittelu. Vaikutushistoriallisen tietoisuuden ja kokeneisuuden kultivaatio (Bildung) merkitsee kykyä nähdä outoutta siellä, missä vallitsee tulkinnallisen läpinäkyvyyden hallitsema tavanomaisuus sekä toisaalta suvaitsevaisuutta rinnakkaisten näkemisen ja kokemisen tapojen edessä. Vaikutushistoriallisen tietoisuuden

---

<sup>55</sup>Heidegger 2000, 191, vrt. 36, 184.

<sup>56</sup>Gadamer 1999, 297; Gadamer 1977, 45.

<sup>57</sup>Gadamer 1999, 297.

<sup>58</sup>Koski 1995, 120; Palmer 1969, 198; Gadamer 1999, 363.

<sup>59</sup>Koski 1995, 120.

harjoittaminen ei ole metodologinen kysymys, vaan edellyttää radikaalia epädogmaattisuutta ja kaikkien totalisoivien järjestelmien vastustamista.<sup>60</sup> Paul Feyerabend perustelee kannattamaansa epistemologista ja metodologista avoimuutta vedoten ympäröivää todellisuutta koskevan tiedon vähäisyyteen:

*--- the world which we want to explore is a largely unknown entity. We must therefore, keep our options open and we must not restrict ourselves in advance. Epistemological prescriptions may look splendid when compared with other epistemological prescriptions, or with general principles - but who can guarantee that they are the best way to discover, not just few isolated 'facts', but also some deep-lying secrets of nature?<sup>61</sup>*

Gadamer ei suoranaisesti vastusta tulkitsevien tieteiden piirissä muotoiltuja tulkintaperiaatteita, vaan haluaa selventää universaalina pitämäänsä inhimillistä ymmärtämisen tapahtumaa. Tässä mielessä Gadamerin hermeneutiikka tarkoittaa jossain määrin eri asiaa kuin esimerkiksi antropologisen tulkinnan periaatteet. Vaikutushistoriallisen tietoisuuden käsitteen tarkoituksena on korostaa metodologisten ratkaisujen kautta saatavan tiedon rajallisuutta ja situaatiosidonnaisuutta. Kiinnittäessään huomiota joihinkin ennako-olettamustensa kautta määräytyviin ilmiömaailman ulottuvuuksiin ne samalla peittävät osan tarkastelemastaan todellisuudesta. Joustamattomuutensa vuoksi paradigmaattisten tutkimusasetelmien yhteydessä esitetyt kysymykset ovat usein kykenemättömiä synnyttämään uudenlaisia tulkintoja tai totuuksia.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup>Koski 1995, 117; Myös Gadamerin pääteoksen "Warheit und Methode" (1960) otsikko liittyy vaikutushistoriallisen tietoisuuden edustaman tieteellisen kokemuksen ja historiallis-dialektisen kokemuksen väliseen epistemologiseen jännitteeseen. Gadamer vastustaa tieteellisen kokemuksen edustamaa metodologista otetta ja korostaa historiallisten humanitieteiden (Geisteswissenschaften) hermeneuttisuutta. Otsikko "Warheit und Methode" (Totuus ja menetelmä) on yhtä aikaa kantaa ottava ja monimerkityksinen. Tarkoittaako Gadamer nimivalinnallaan sitä, että historiallisten ihmistieteiden kohdalla totuus ja menetelmä ovat päällekkäisiä käsitteitä, vaiko pitäisikö otsikon sanamuodon kuulua: "Warheit oder Methode?" (Totuus vai menetelmä), jolloin tieteellisen ja hermeneuttisen kokemuksen sekä totuus-käsitysten väliset eroavaisuudet tulisivat selkeämmin alleviivatuiksi. Georgia Wamken mukaan "Warheit und Methode" teoksen nimilehdelle olisi voinut sopia myös otsikko "Objectivity and the Limits of Method". (Warnke 1987, 3.) Luonnontieteiden (Naturwissenschaften) ja hengentieteiden (Geisteswissenschaften) välinen metodologiasta liittyy kiinteästi tieteellisen ja hermeneuttisen kokemuksen ja tieto-käsityksen välillä vallinneeseen kiistaan. Gadamerille hermeneuttinen hengentieteiden piirissä tutkittava ilmiö ei ole metodinen ongelma, eikä siinä ole kyse tieteen menetelmäideaalia vastaavasta varmistetun (verifiointi - falsifiointi) tiedon rakentamisesta. Luonnontieteellisen metodin soveltamisesta hengentieteissä keskusteltiin 1800-luvun puolivälistä lähtien paljon. Teemaa sivusivat tuolloin muun muassa John Stuart Mill, Hermann Helmholtz, J.G. Droysen, Friedrich Daniel Schleiermacher ja Wilhelm Dilthey. (Kusch 1989, 115-116; Gadamer 1999, xxix, 3-9; vrt. Palmer 1969, 163.)

<sup>61</sup>Feyerabend 1980, 20.

<sup>62</sup>Gadamer 1977, 39; Palmer 1969, 163, 165; vrt. Ricoeur 1982, 61.

Kunkin antropologisen paradigman näkemykset todellisuudesta, kulttuurista, metodologiasta ja leikki-ilmiötä lähestyvistä kysymyksenasettelusta on jossain määrin ennalta määrättyä ja rajoittunutta. Tutkimuksessa sovellettujen ennakkokäsitysten moninaisuus muodostaa kuitenkin ennen pitkää ongelman, jota ei voi sivuuttaa näkökulmien relativistisuuteen vedoten. Miten on mahdollista erottaa hyvä tai tulkinnan kohteen kunnioittamisen kannalta hedelmällinen ennakkoluulo harhaanjohtavasta projektiosta? Georgia Warnke muotoilee saman kysymyksen seuraavasti:

*Is there any way of distinguishing between a historically situated understanding that illuminates the meaning of a text or issue and one that obscures it?*<sup>63</sup>

Oman työni puitteissa Gadamerin ja Warnken esittämä kysymys nousee keskeiseksi erityisesti sen vuoksi, että katson jokaisen antropologisen paradigman, teorian ja käsitteen olevan perustavanlaatuisesti "samalla viivalla". En toisin sanoen kykene osoittamaan perusteita, joiden nojalla jokin yksittäinen leikki-käsite kykenisi valottamaan kulttuurista leikki-ilmiötä toista käsitettä paremmin. Kukin paradigma mahdollistaa tietynlaisen teoreettisen aineksen olemassaolon. Puhtaasti teoreettisiksi konstruktioiksi tai "tieteellisiksi työkaluiksi" ymmärrettyinä ne pitävät sisällään voimakkaan propositionaalisen latauksen. Tarkoitin tällä sitä, että ne jäsentävät maailmaa tietyllä aikakaudelleen tyypillisellä tavalla osallistuen aktiivisesti ilmiömaailmaan suunnattuihin tulkintayrityksiin. Tulkintoihin kohdistuvan arvottamisen sijaan olen pyrkinyt tarkastelemaan paradigmojen ja teorioiden sisällä eläviä ennako-olettamuksia ja niiden vaikutuksia kulttuurista leikki-ilmiötä koskeviin näkemyksiin. Leikki-käsite on osoittautunut paradigmasidonnaiseksi työkaluksi, jonka korostukset noudattelevat pääpiirteiltään antropologian historiassa ja kulttuuri-käsitteessä tapahtuneita muutoksia. Kysymyksenasetteluni korostaman kokemuksellisen ulottuvuuden ja leikkisyyden keskeinen asema on havaittavissa tavassa, jolla suhtaudun erilaisista lähtökohdista ponnistaviin leikki-käsitteisiin. Erityisen selkeästi tämä käy ilmi antropologian symbolista paradigmaa tuntemani mieltymyksen sekä funktionalismin välineellisyyttä vastaan esittämäni kritiikin yhteydessä. Kokemuksellisen ulottuvuuden korostaminen on vaikuttanut myös leikin aitoutta ja perversiivisyyttä määrittäviin ehtoihin. Symbolinen antropologia ja fenomenologinen hermeneutiikka ovat ontologisilta perusolettamuksiltaan suhteellisen lähellä toisiaan. Molemmat asettavat tulkintansa lähtökohdaksi inhimillisen kokemuksen ja pitävät luonnontieteellistä totuuskäsitystä ihmistieteille sopimattomana. Näin ollen minulla olisi

---

<sup>63</sup>Warnke 1987, 81.

ainakin periaatteellinen mahdollisuus todeta symbolisen antropologian sopivan muita tarkastelemiani paradigmoja paremmin kulttuurisen leikki-ilmion tutkimiseen. Vaikutushistoriallisen tietoisuuden sisältämän avoimuuden vaatimuksen vuoksi en kuitenkaan halua tähän ryhtyä. Olen Hans-Georg Gadamerin kanssa samaa mieltä siitä, että kaikki ymmärtäminen on toisin ymmärtämistä<sup>64</sup>.

Antropologisen leikkitutkimuksen kannalta fenomenologis-hermeneuttisen avoimuuden vaatimus johtaa laajimmillaan eräänlaisen teoreettiseen eklektisyyteen. Marvin Harris kutsuu eklektismiä strategisen agnostismin luonnehtimaksi tutkimusstrategiaksi, jossa tutkija tietoisesti välttää sitoutumasta mihinkään tiettyyn epistemologiseen tai teoreettiseen suuntaukseen. Eklektismille on ominaista ajatus kaikkien strategisten eli paradigmaattisten vaihtoehtojen yhtäläisestä hedelmällisyydestä ilmiömaailmaa lähestyttäessä. Antropologiassa eklektismi merkitsee lähtökohtaa, jossa pyritään välttämään sosiaalista elämää koskevan koherentin todellisuuskäsityksen rakentamista. Mistään yksittäisestä sosiokulttuurisesta järjestelmästä ei tehdä tulkintaa hallitsevaa determinanttia, vaan avoimuus pyritään säilyttämään tulkinnan loppuun asti.<sup>65</sup> Kriitikkojen mukaan eklektismiä tulee välttää muun muassa sen vuoksi, että se johtaa tieteelliseen itsepetokseen. Clifford Geertzin mukaan eklektisen lähestymistavan ongelmana ei ole se, että mahdollisia tulkintasuuntia olisi vain yksi, vaan se että niitä on niin monia. Tulkinnan onnistumisen kannalta on välttämätöntä valita.<sup>66</sup>

Olen Geertzin kanssa samaa mieltä eklektisyyden mukanaan tuomista ongelmista. Vaikutushistoriallisen tietoisuuden kannattaman tulkinnallisen avoimuuden kohdalla eklektismiä vastaan esitetty kritiikki ei ole kuitenkaan kaikilta osin perusteltua. Keskeistä tulkinnalliseen avoimuuteen rinnastettavissa olevan eklektisyyden harjoittamisessa on mielestäni se, mihin se sijoittuu hermeneuttisella kehällä. Tutkimuksen alkuvaiheessa, varsinaiseen tutkimukseen johtavan ihmetyksen syntyessä eklektismi on ilmiön kuulemisen kannalta myönteinen asia. Näin ainakin siinä tapauksessa, kun se sallii ilmiöiden puhutella tutkijaa. Epäjohdonmukaisuuden synonyymi eklektismistä tulee vasta, kun tulkintaa ohjaava teoreettinen viitekehys alkaa kärsiä siitä. Kohtuullisesti harjoitettuna eklektismi on mielestäni

---

<sup>64</sup>Gadamer 1999, 297.

<sup>65</sup>Lett 1987, 81.

<sup>66</sup>Geertz 1973, 5.

varteenotettava tapa harjoittaa vaikutushistorialliseen tietoisuuteen pyrkivää ajattelutapaa. Antropologiseen teoriakenttään sovellettuna vaikutushistorialliseen tietoisuuteen verrattavissa olevan "harkitun eklektismin" mukaan käsitteellistä ainesta tarkasteltaessa olennaista ei ole se, mitä se väittää todellisuudesta tai sen ilmiöistä. Keskeisintä ei ole myöskään se, mihin tulokseen ne kysymystensä kautta päätyvät. Kysymysten ja vastausten välinen suhde on aina vastavuoroinen. Tärkeintä käsitteellisen aineksen kohdalla on mielestäni se, miten se näkee itsensä kysymystään asettaessaan, ja kuuluuko lähestymistavan perustaviin ennakkolettamuksiin tietoisuus oman toiminnan historiallisuudesta ja näkökulmasidonnaisuudesta. Negatiivisesti ilmaistuna kyse on toisin sanoen siitä väittääkö lähestymistapa tuottamaansa tietoa objektiiviseksi eli suoraan ilmiömaailmaa representoivaksi. Toinen keskeinen seikka koskee sitä pitääkö lähestymistapa synnyttämäänsä tietoa objektiivisuuden lisäksi tyhjentävä, jolloin se katsoo ilmaisseensa ilmiöstä kaiken sanottavissa olevan.



## LÄHDELUETTELO

### PAINAMATTOMAT LÄHTEET

- Nieminen, Aila 1993. "Tanssilava, järvi ja hanuri". Lavatanssit Suomessa vuosisadan vaihteesta 1960-luvun loppuun asti. Pro gradu-tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Etnologian laitos.

### INTERNET-LÄHTEET

- <http://www.csuchico.edu/phed/tasp.htm> (08.01.2001)  
<http://www.csuchico.edu/phed/tasp/history.htm> (08.01.2001)  
<http://www.google.com> search [definition "cultural universal"] (20.01.2001)

### PAINETUT LÄHTEET

- Abt, Vicki & Smith, James F. 1983. Playing the Game in Mainstream America: Race Track and Casino Gambling. (ed.) Frank E. Manning. *The World of Play*. Proceedings of the Seventh Annual Meeting of The Association of the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 50-65.
- Adams, Charles R. 1980. Distintive Features of Play and Games: A Folk Model from Southern Africa.(ed.) Helen B. Schwartzman. *Play and Culture*. Proceedings of the Fourth Annual Meeting for the Association for the Anthropological Study of Play. Leisure Press: West Point. 150-62.
- Adams, William Y.1998. The Philosophical Roots of Anthropology. Stanford: CSLI Publications.
- Alford, Richard D. 1984. The Child is Father to the Man: Neoteny and Play in Human Evolution. (eds.) Brian Sutton-Smith & Diana Kelly-Byrne. *The Masks of Play*. Proceedings of the Eighth Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 154-161.

- Anttonen, Veikko 1996. Ihmisen ja maan rajat. 'Pyhä' kulttuurisena kategoriana. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 646.
- Ariés, Philippe 1962 (1960). Centuries of Childhood. A Social History of Family Life. New York: Vintage Books.
- Arwidson, Adolf Ivar 1958. H.R von Schröderin teoksen Finnische Runen arvostelusta. *Tutkijain perintö. Suomalaista kansarunoustiedettä viideltä vuosisadalta*. Tietolipas N:o 14. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 43-5.
- Barash, Meyer 1961. Translator's Introduction. *Man, Play, and Games*. New York: Free Press of Glencoe Inc. vii-ix.
- Bateson, Gregory 1978. Play and Paradigm.(ed.) Michael A. Salter. *Play - Anthropological Perspectives*. Proceedings from the Third Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 7-16.
- Bateson, Gregory 1987. A Theory of Play and Fantasy. *Steps to an Ecology of Mind. Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. New Jersey: Jason Aronson Inc. 177-193.
- Bibliographia Studiorum Uralicorum 1917 - 1987. Uralistiikan tutkimuksen bibliografia. II Perinnetieteet. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Bowman, John R. 1977. The Organization of Spontaneous Adult Social Play. (ed.) Michael A. Salter. *Play - Anthropological Perspectives*. Proceedings of the Third Annual Meeting for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 239-250.
- Brewster, Paul G. 1971. The Importance of the Collecting and Study of Games. (eds.) Elliot M. Avedon & Brian Sutton-Smith. *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons.
- Burke, Peter 1994. Popular Culture in Early Modern Europe. Cambridge: University Press.
- Callois, Roger 1961 (1958). Man, Play, and Games. New York: Free Press of Glencoe Inc.
- Cheska, Alyce Taylor 1978. The Study of play from Five Anthropological Perspectives. (ed.) Michael A. Salter. *Play - Anthropological Perspectives*. Proceedings of the Third Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 17-35.
- Clifford, James 1986. Introduction: Partial Truths. (eds.) James Clifford & George E. Marcus. *Writing Culture. The Poetics and Politics of Ethnography*. Experiments in Contemporary Anthropology.

- A School of American Research Advanced Seminars. University Berkeley - Los Angeles: University of California Press. 1-26.
- Crapanzano, Vincent 1986. Hermes' Dilemma: The Masking of Subversion in Ethnographic Description. (eds.) James Clifford & George E. Marcus. *Writing Culture. The Poetics and Politics of Ethnography*. Experiments in Contemporary Anthropology. A School of American Research Advanced Seminars. Berkeley - Los Angeles: University of California Press. 51-76.
- Csiskzentmihalyi, Mihaly 1975. Beyond Boredom and Anxiety. The Experience of Play in Work and Games. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Csiskzentmihalyi, Mihaly 1979. Some Paradoxes in the Definition of Play. (ed.) Alyce Taylor Cheska. *Play as Context*. Proceedings of Fifteenth Annual Meeting of The Association for The Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 14-26.
- Csiskzentmihalyi, Mihaly 1997. Finding Flow. The Psychology of Engagement with Everyday Life. New York: Basic Books.
- Culin, Steward 1971 (1894). Mancala, the national Game of Africa. (eds.) Elliot M. Avedon & Brian Sutton-Smith. *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons, Inc. 94-102.
- Culin, Steward 1975 (1907). Games of the North American Indians. New York: Dover Publications Inc.
- Darwin, Charles 2000 (1859). Lajien synty. Hämeenlinna: Karisto Oy.
- Dumazedier, Joffre 1974. Sociology of Leisure. Amsterdam: Elsevier.
- Dunning, Eric 1986. Preface. (eds.) Norbert Elias & Eric Dunning. *Quest for Excitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Oxford: Basil Blackwell Ltd. 1-18.
- Duthie, James H. 1975. Play/Non-Play Determinants. (eds.) David F. Lancy & B. Allan Tindall. *The Study of Play: Problems and Prospects*. Proceedings of the First Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. 2. painos. West Point: Leisure Press. 217-221.
- Ehrmann, Jacques 1968. Homo Ludens revisited. *Yale French Studies* 41. *Game, Play, Literature*. New Haven: Eastern Press. 31-57.
- Eisen, George 1977. Goddesses as the Patronesses of Sport Activities in Ancient Mediterranean Mythologies. (ed.) Phillip Stevens Jr. *Studies in the Anthropology of Play: Papers in Memory of B. Allan Tindall*. Proceedings from the Second Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. 2. painos. West Point: Leisure Press. 11-16.

- Eliade, Mircea 1974 (1954). *The Myth of the Eternal Return or, Cosmos and History*. Bollingen Series. XLVI. New York: Princeton University Press.
- Elias, Norbert 1978 (1939). *The Civilizing Process*. Vol. 1: *The History of Manners*. Oxford: Basil Blackwell.
- Elias, Norbert 1986. Introduction. (eds.) Norbert Elias & Eric Dunning. *Quest for Excitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Oxford: Basil Blackwell. 19-62.
- Ellis, Michael J. 1973. *Why People Play*. Prentice-Hall: New Jersey.
- Enäjärvi-Haavio, Elsa 1932. *The Game of Rich and Poor. A Comparative Study in Traditional Singing Games*. FF Communications N:o 100. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Enäjärvi-Haavio, Elsa 1958. *Ymmärrättekö leikkiä? (toim.) Jouko Hautala & Matti Kuusi. Tutkijain perintö. Suomalaista kansanrunoustiedettä viideltä vuosisadalta*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 213-221.
- Fagen, Robert 1981. *Animal Play Behavior*. University of Pennsylvania. New York: Oxford University Press.
- Fagen, Robert 1984. *The Perilous Magic of Animal Play*. (eds.) Brian Sutton-Smith & Diana Kelly-Byrne. *The Masks of Play*. Proceedings of the Eighth Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 147-153.
- Feyerabend, Paul 1980. *Against Method. Outline of an Anarchist Theory of Knowledge*. London: Verso.
- Fox, Steven J. 1980. *Theoretical Implications for the Study of Interrelationships between Ritual and Play*. (ed.) Helen B. Schwartzman. *Play and Culture*. Proceedings of the Fourth Annual Meeting for the Association for the Anthropological Study of Play. Leisure Press: West Point. 51-57.
- Gadamer, Hans-Georg 1977 (1976). *Philosophical Hermeneutics*, Los Angeles: University of California Press.
- Gadamer, Hans-Georg 1987 (1986). *The Relevance of Beautiful and Other Essays*. New York: Press Syndicate of the University of Cambridge.
- Gadamer, Hans-Georg 1999 (1960). *Truth and Method*. Second Revised Edition. (transl.) Joel Weinsheimer & Donald G. Marshall. 4. painos. London: Sheed and Ward.
- Geertz, Clifford 1973. *The Interpretation of Cultures. Selected Essays by Clifford Geertz*. New York: Basil Books.

- Geertz, Clifford 1983. *Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight. Play, Games and Sports in Cultural Contexts.* Champaign: Human Kinetics Publishers. 39-77.
- Geertz, Clifford 1993 (1983). *Local Knowledge. Further Essays in Interpretive Anthropology.* New York: Basil Books.
- Gronow, Jukka & Töttö, Pertti 1997 (1996). *Max Weber - kapitalismi, byrokratia ja länsimainen rationaalisuus. Sosiologian klassikot. 2. painos.* Helsinki: Gaudeamus. 262-329.
- Groos, Karl 1896. *Die Spiele der Thiere.* Jena: Verlag von Gustav Fischer.
- Groos, Karl 1899. *Die Spiele der Menschen.* Jena: Verlag von Gustav Fischer.
- Guilmette, Ann Marie & Duthie, James H. 1979. *Play: A Multiparadoxical Phenomenon.* (ed.) Alyce Taylor Cheska. *Play as Context.* Proceedings of The Fifth Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 36-42.
- Handelman, Don 1977. *Play and Ritual: Complementary Frames of Meta-Communication.* (eds.) Anthony J. Chapman & Hugh C. Foot. *It's a Funny Thing Humor.* Oxford: Pergamon Press. 185-192.
- Hannula, Simo 1982. *Rakkauskuvia.* Helsinki: Kirjayhtymä.
- Harris, Marvin 1968. *The Rise of Anthropological Theory. A History of Theories of Culture.* New York: Thomas Y. Crowell Company.
- Hautala, Jouko & Kuusi, Matti 1958. *Tutkijain perintö. Suomalaista kansarunoustiedettä viideltä vuosisadalta. Tietolipas N:o 14.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Heelan, Patrick A. 1991. *Hermeneutical Phenomenology and the Philosophy of Science.* (ed.) Hugh Silverman. *Continental Philosophy IV. Gadamer and Hermeneutics.* New York: Routledge. 213-228.
- Heidegger, Martin 2000 (1926). *Oleminen ja aika.* (suom.) Reijo Kupiainen. Tampere: Vastapaino.
- Helanko, Rafael 1969a. *Turun pihayhteisöt ja pihaleikit. I osa Pihayhteisöt.* Turun yliopiston sosiologian laitos. Monisteita 21. Turku: Turun yliopisto.
- Helanko, Rafael 1969b. *Turun pihayhteisöt ja pihaleikit. II osa. Pihaleikit.* Turun yliopiston sosiologian laitos. Monisteita 22. Turku: Turun yliopisto.
- Helanko, Rafael 1975. *Keski-Suomen pihaleikkejä I. (Keski-Suomen ja Kuopion läänit)* Turun yliopiston sosiologian laitos. Monisteita 77. Turku: Turun yliopisto.

- Helanko, Rafael 1980. Ihminen leikkii. Partiomuseon julkaisuja. Sarja A, n:o 4. Turku: Turun yliopisto.
- Hilliard, Dan C. 1983. Heroes in Black and White: The Meanings of Racism in American Sport. (ed.) Frank E. Manning. *The World of Play*. Proceedings of the Seventh Annual Meeting of The Association of the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 38-49.
- Hirn, Yrjö 1918 (1916). Leikkiä ja taidetta. Muutamia lukuja lasten leluista, lauluista, tansseista ja pikku teattereista. Porvoo: Werner Söderström osakeyhtiö.
- Hirvensalo, Lauri 1980. Saksalais-suomalainen sanakirja. Deutsch-finnisches Grosswörterbuch. Porvoo: WSOY.
- Huizinga, Johan 1947 (1944). Leikkivä ihminen. (Homo Ludens) Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseen. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.
- Itkonen Toivo J. 1940-4 (1941). Inarin tunturilappalaisten leikkejä. *Kalevalaseuran vuosikirja 20-21*. Helsinki: WSOY. 85-104.
- Jochelson, Waldemar 1975 (1908). The Koryak. Publications of The Jesup North Pacific Expedition. (ed.) Franz Boas. Memoir of the American Museum of Natural History. Vol. VI. New York: AMS Press.
- Kalliala, Marjatta 1999. Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos. Helsinki: Gaudeamus.
- Kivelä, Marjut 1981. Suomalaisten ja suomenruotsalaisten kansanleikkien ja kansantanssien bibliografia. (toim.) Pekka Laaksonen. *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja. Helsinki: Gummerus. 204-215.
- Korkiakangas, Pirjo & Korkiakangas, Mikko 1986. Lapsuus ja leikki: "ikään kuin totta". *Kulttuurintutkimus 3(1986):3*. Suomen Akatemian kulttuurin tutkimuksen yhteistyöryhmä. Jyväskylän yliopisto: Nykykulttuurin tutkimusyksikkö.
- Korkiakangas, Pirjo 1992. The Games Children May Not Play. Improper, Prophetic or Dangerous. *Ethnologica Scandinavica. A Journal for Nordic Ethnology*. 22, 95-104.
- Korkiakangas, Pirjo 1996. Muistoista rakentuva lapsuus. Agraarinen perintö lapsuuden työnteon ja leikkien muistelussa. Kansatieteellinen Arkisto 42. Helsinki: Suomen Muinaismuistoyhdistys.
- Koski, Jussi T. 1995. Horisonttiensulautumisia. Keskustelua Hans-Georg Gadamerin kanssa hermeneutiikasta, kasvamisesta, tietämisestä ja kasvatustieteestä. Helsingin yliopiston

- opettajankoulutuslaitoksen tutkimuksia 149. Helsinki: Yliopistopaino.
- Kroeber, A. L. & Kluckhohn Clyde 1952. Culture. A Critical Review of Concepts and Definitions. Papers of the Peabody Museum of American Archeology and Ethnology, Harvard University. Vol. XLVII - No. 1. Cambridge.
- Kuhn, Thomas S. 1994. Tieteellisten vallankumousten rakenne. Juva: Art House Oy.
- Kusch, Martin 1986. Ymmärtämisen haaste. Oulu: Kustannusosakeyhtiö Pohjoinen.
- Laaksonen, Pekka 1981. Ymmärrämmekö leikkiä? (toim.) Pekka Laaksonen. *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomen Kirjallisuuden Seura. 7-13.
- Laaksonen, Pekka 1984. Saatteeksi. Arkiston avain. Kansanrunousarkiston kortistot, hakemistot, luettelot ja lyhenteet. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 7-10.
- Lancy, David F. 1977. The Play Behavior of Kpelle Children During Rapid Cultural Change. (eds.) David F. Lancy & B. Allan Tindall. *The Study of Play: Problems and Prospects*. Proceedings of the First Annual Meeting for the Anthropological Study of Play. 84-91.
- Lancy, David F. 1980. Work and Play: The Kpelle Case.(ed.) Helen B. Schwartzman. *Play and Culture*. Proceedings of the Fourth Annual Meeting for the Anthropological Study of Play. 324-328.
- Lett, James 1987. The Human Enterprise. A Critical Introduction to Anthropological Theory. Boulder: Westview Press.
- Lönnqvist, Bo 1992. Ting, rum och barn. Historisk-antropologiska studier i kulturella gränser och gränsöverskridande. *Kansatieteellinen Arkisto* 38. Helsinki: Suomen Muinaismuistoyhdistys.
- Malmberg, Raili 1971. Barnförbudna lekar. *Nord Nytt*. 1, 47-52.
- McGee, R. Jon & Warms, Richard L. 1996. Anthropological Theory. An Introductory History. Toronto: Mayfield Publishing Company.
- MacAloon, John & Csikszentmihalyi, Mihaly 1983. Deep Play and The Flow Experience in Rock Climbing. *Play, Games and Sports in Cultural Contexts*. Champaign: Human Kinetics Publishers. 361-384.
- McGurrin, Martin & Abt, Vicki & Smith, James 1984. Play or Pathology: A New Look at the Gambler and His World.(eds.) Brian Sutton-Smith & Diana Kelly-Byrne. *The*

- Masks of Play*. Proceedings of the Eighth Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 88-97.
- Mead, George Herbert 1983. Works of George Herbert Mead Volume 1. Mind, Self, & Society from the Standpoint of a Social Behaviorist. Chicago: The University of Chicago Press.
- Meier, Klaus V. 1986. Play and Paradigmatic Integration. (ed.) Kendall Blanchard. *The Many Faces of Play*. The Association for the Anthropological Study of Play. Volume 9. Champaign: Human Kinetics Publishers. 268-288.
- Millar, Susanna 1976 (1969). Psychology of Play. London: Pelican Books.
- Morris, Charles W. 1983. Introduction. *Works of George Herbert Mead Volume 1. Mind, Self, & Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago: The University of Chicago Press. ix-xxxv.
- Nietzsche, Friedrich 1997 (1882). Iloinen tie. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Norbeck, Edward 1975. The Study of Play - Johan Huizinga and Modern Anthropology. (eds.) David F. Lancy & B. Allan Tindall. *The Study of Play: Problems and Prospects*. Proceedings of the First Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. 2. painos. West Point: Leisure Press. 13-22.
- Oakley, Fredericka B. 1977. Methodological Considerations for Studies of Play in Primates. (eds.) David F. Lancy & B. Allan Tindall. *The Study of Play: Problems and Prospects*. Proceedings of the First Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. 2. painos. West Point: Leisure Press. 184-189.
- Oakley, Fredericka B. & Reynolds, Peter C. 1977. Differing Responses to Social Play Deprivation in Two Species of Macaque. (eds.) David F. Lancy & B. Allan Tindall. *The Study of Play: Problems And Prospects*. Proceedings of the First Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. 2. painos. West Point: Leisure Press. 190-198.
- Oliver, Chad 1981. The Discovery of Humanity. An Introduction to Anthropology. New York: Harper & Row Publishers.
- Palmer, Richard E. 1969. Hermeneutics. Interpretation Theory in Schleiermacher, Dilthey, Heidegger, and Gadamer. Evanston: Northwestern University Press.
- Park, Roberta J. 1980. Too Important to Trust to the Children: The Search for Freedom and *Order* in Children's Play, 1900 - 1917. (ed.)



- John Loy. *The Paradoxes of Play*. Proceedings of the Sixth Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 96-104.
- Paulos, John 1977. The Logic of Humour and the Humour in Logic. (eds.) Anthony J. Chapman & Hugh C. Foot. *It's a Funny Thing Humor*. Oxford: Pergamon Press. 113-114.
- Porthan, Gabriel 1958. Teoksesta De Poësi Fennica. (Suomalaisesta runoudesta). *Tutkijain perintö. Suomalaista kansarunoustiedettä viideltä vuosisadalta*. Tietolipas N:o 14. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 31-36.
- Ranta-Knuuttila, Raija 1969. August Reinholmista ja Toivo Okkolasta nykypäiviin. *Kalevalaseuran vuosikirja 49*. Helsinki: Suomen Kirjallisuuden Seura. 196-218.
- Ricoeur, Paul 1982 (1981). *Hermeneutics and the Human Sciences. Essays on Language, Action and Interpretation*. (ed.) John B. Thompson. New York: Cambridge University Press.
- Roberts, John M. & Enersvedt, Åsa 1986. Categorizations of Play Activities by Norwegian Children. (ed.) Bernard Mergen. *Cultural Dimensions of Play, Games and Sport*. The Association for the Anthropological Study of Play. Volume 10. 5-27.
- Sack, Allen L. 1977. Sport: Play or Work? (eds.) David F. Lancy & B. Allan Tindall. *The Study of Play: Problems and Prospects*. Proceedings of the First Annual Meeting for the Anthropological Study of Play. 2. painos. West Point: Leisure Press. 186-195.
- Salter, Michael A. 1977a. Winds of Change. (eds.) David F. Lancy & B. Allan Tindall. *The Study of Play: Problems and Prospects*. Proceedings of the First Annual Meeting for the Anthropological Study of Play. 2. painos. West Point: Leisure Press. 7-9.
- Salter, Michael A. 1977b. Appendix A. TAASP - Past, Present, Future. (ed.) Michael A. Salter. *Play - Anthropological Perspectives*. Proceedings of the Third Annual Meeting for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 251-255.
- Schiller, Friedrich 1982 (1794). On the Aesthetic Education of Man. In a series of letters. Oxford: Clarendon Press.
- Schwartzman, Helen B. 1976. Research on Children's Play: An Overview, and Some Predications. (ed.) Phillip Stevens Jr. *Studies in the Anthropology of Play: Papers in Memory of B. Allan Tindall*. Proceedings from the Second Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 105-115.

- Schwartzman, Helen B. 1978. Transformations. The Anthropology of Children's Play. New York: Plenum Press.
- Scwartzman, Helen B. 1983. Child-Structured Play. (ed.) Frank E. Manning. *The World of Play*. Proceedings of the Seventh Annual Meeting of The Association of the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 200-214.
- Sinnemäki, Aino 1995. Norbert Elias ja sivilisaatioprosessi. *Sosiologisen teorian nykysuuntauksia*. (toim.) Risto Heiskala. Helsinki: Gaudeamus. 223-242.
- Spariosu, Mihai 1989. Dionysus Reborn. Play and Aesthetic Dimension in Modern Philosophical ja Scientific Discouse. Ithaca: Cornell University Press.
- Stejskal, Maximilian 1954. Folklig idrott. En etno-sociologisk undersökning av den finlandssvenska allmogens manliga friluftsslekar, särskilt under sommarhalvåret, deras miljö och tradition i belysning av idrottens allmänna historiska förändringar och sociala betydelse. Borgå: Åbo Akademi.
- Stevens, Phillips Jr. 1977. Laying the Groundwork for an Anthropology of Play.(ed.) Phillips Stevens Jr. *Studies in the Antropology of Play: Papers in Memory of B. Allan Tindall*. Proceedings of the Second Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 237-249.
- Stevens, Phillips Jr. 1980. Play and Work: A False Dichotomy? (ed.) Helen B. Schwartzman. *Play and Culture*. Proceedings of the fourth Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 316-324.
- Sutton-Smith, Brian 1977. Play as Adaptive Potentiation. (ed.) Phillips Stevens Jr. *Studies in the Anthropoloy of Play: papers in Memory of B. Allan Tindall*. Proceedings of the Second Anual meeting of the Assoviation for the nthropological Study of Play West Point: Leisure press. 232-237.
- Sutton-Smith, Brian 1997. The Ambiguity of Play. Cambridge: Harvard University Press.
- Sutton-Smith, Brian & Kelly-Byrne, Diana 1984. Conclusion. Masks of Play. (eds.) Brian Sutton-Smith & Diana Kelly-Byrne. *The Masks of Play*. Proceedings of the Eight Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point: Leisure Press. 183-199.
- Turner, Viktor 1969. The Ritual Process. Structure and Anti-Structure. London: Routledge & Kegan Paul.

- Turner, Viktor 1974. Liminal to Liminoid in Play, Flow and Ritual: an Essay in Comparative Symbology. *Rice University Studies* 60. No: 3. 53-92.
- Tylor, Edward B. 1879a. The History of Games. *Fortnightly Review* 25, 735-747.
- Tylor, Edward B. 1879b. On the Game of Patolli in Ancient Mexico, and its Probably Asiatic Origin. *Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*. Volume 8. 116-131.
- Tylor, Edward B. 1896. On American Lot-Games, as Evidence of Asiatic Intercourse Before the Time of Columbus. *International Archives for Ethnology. Supplement* 9, 55-66.
- Tylor, Edward B. 1930. Anthropology. An Introduction to the Study of Man and Civilization. Volume 2. London: Watts & Co.
- Tylor, Edward B. 1977. Primitive Culture. Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom. Volume 1. New York: Gordon Press.
- Vilkuna, Kustaa 1946. Työ ja ilonpito. Kasanomaisia työjuhlia ja kestätyksiä. Helsinki: Otava.
- Virtanen, Leea 1970. Antti pantti pakana. Kouluikäisten nykyperinne. Helsinki: WSOY.
- Virtanen, Leea 1972. Tytöt, pojat ja tykkääminen. Helsinki: WSOY.
- Warnke, Georgia 1987. Gadamer. Hermeneutics, Tradition and Reason. Stanford: Stanford University Press.
- Weatherly, James H. & Weatherly, Joan 1986. 1984: Perversions of the Play-Impulse. (ed.) Bernard Mergen. *Cultural Dimensions of Play, Games, and Sport*. The Association for the Anthropological Study of Play. Volume 10. Champaign: Human Kinetics Publishers. 209-217.
- Weber. Max 1980 (1904 - 5). Protestanttinen etiikka ja kapitalismin henki. Juva: Werner Söderström osakeyhtiö.
- White, Lilyan 1977. Play in Animals. (eds.) Barbara Tizard & David Harvey. *Biology of Play*. Clinics in Developmental Medicine No. 62. Spastics International Medical Publications. London: William Heinemann Medical Books. 15-32.
- Winthrop, Robert H. 1991. Dictionary of Concepts in Cultural Anthropology. Westport: Greenwood Press.
- Wittgenstein, Ludwig 1981 (1953). Filosofisia tutkimuksia. Juva: WSOY.
- Wittgenstein, Ludwig 1978 (1967). Zettel - filosofisia katkelmia. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Liite 1.

## KULTTUURISEN LEIKKI-ILMIÖN TAPAHTUMALUONNE

Leikin ja leikkisyyden (rakenteellisen ja kokemuksellisen ulottuvuuden) muodostamat oletetut yhdistelmät antropologisissa leikkikäsitelyissä

### A. LEIKKISYYS (KOKEMUKSELLINEN ULOTTUVUUS)

- \*TOIMINNAN LAATU  
(METAKOMMUNIKATIIVINEN  
TULKINTAKEHYS)
- \*SISÄINEN MOTIVAATIO
- \*TILAPÄISYYS, SPONTAANISUUS

### C. (= + A+B) (KOKEMUKSELLINEN JA RAKENTEELLINEN ULOTTUVUUS)

- \*LEIKKITAPAHTUMA
- \*ANTROPOLOGISESSA  
LEIKKITUTKIMUKSESSA OLETETTU  
IDEAALITYYPPI
- \*LEIKKISÄ, AITO LEIKKI

### B. LEIKKI (LEIKIN RAKENTEELLINEN ULOTTUVUUS)

- \*KULTTUURISESTI TUNNISTETTAVA  
MUOTORAKENNE (ESIM. SÄÄNNÖT)
- \*NIMI JA KULTTUURINEN  
JAETTAVUUS
- \*TOISTETTAVUUS,  
TRADITIONAALISUUS, PYSYVYYS
- \*KYSYMYS LEIKIN AITOUDESTA JA  
LEIKKISYYDEN LÄSNÄOLOSTA  
(PERVERSION MAHDOLLISUUS)

### D. (= -A-B) (LEIKIN KOKEMUKSELLINEN JA RAKENTEELLINEN ULOTTUVUUS PUUTTUVAT)

- \*MUUT KUIN KULTTUURISTA LEIKKIÄ  
EDUSTAVAT ILMIÖT
- \*LEIKKITUTKIMUKSEN KANNALTA  
TYHJÄ KATEGORIA