

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivalttaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

Jonne Arjoranta

LEIKKI DIGITAALISELLA AIKAKAUDELLA

Elämme aikakautta, jolla leikki ja pelit ovat tulleet yhä voimakkaammin osaksi ihmisten elämää. Erityisesti 1970-luvulta alkanut digitaalisten pelien voittokulku on tuonut pelit osaksi valtakulttuuria, vaikka nykytilanteeseen ei ollakaan päädytty ilman ajoittaisia vastoinkäymisiä (Haddon 2002; Montola, Stenros & Waern 2009). Puhutaan jo kulttuurin pelillistymisestä tai leikillistymisestä (engl. *ludification*; esim. Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2011). Nykyiset aikuiset ovat kasvaneet digitaalisessa ympäristössä, jossa pelaaminen on osa arkea, on sitten kyseessä kännykän matopeli tai viimeisimmän konsolisukupolven miljoonilla tuotettu menestysteos. Ihmiset ovat poimineet lapsina pelikonsolin ohjaimen tai tietokoneen hiiren käteensä, eivätkä ole koskaan laskeneet siitä irti.

Tämä näkyy myös pelaajien ikäjakaumassa: keskivertopelaaja on Suomessakin nykyään pitkälle täysi-ikäinen (Karvinen & Mäyrä 2011). Merkittävä osa nykyisistä aikuisista on kasvanut sellaisten pelien kuin *Super Mario Bros.* (Nintendo Creative Department 1985) äärellä ja pelaa yhä omalle ikäluokalleen suunnattuja pelejä, esimerkiksi *Heavy Rainia* (Quantum Dream 2010), tai yhä useammin, keveitä kasuaalipelejä (engl. *casual games*). Samaan aikaan pelillisuus on levinnyt yhä laajemmalle, kun peli-elementtejä yhdistetään esim. ohjelmistosuunnitteluun (Tsang ym. 2003) tai musiikki-instrumenttien soittamiseen (Väisänen 2010).

Pelit ovat vallanneet kulttuurista alaa myös esimerkiksi taidegallerioista. Salon taidemuseon Pelaa! -näyttely esitteli digitaalisia pelejä ja niiden historiaa peliaiheisten taideteosten kanssa (Saarikoski 2010). Pelien asema taiteena ei ole vielä mitenkään itsestään selvä (Smuts 2005), mutta ne ovat selvästi keskeinen osa suomalaistakin nykykulttuuria.

Digitaaliset pelit eivät kuitenkaan ole ainoa leikillistymisen muoto. Leikkisyyttä voi usein nähdä julkisissa tiloissa: seinille on taiteiltu graffiteja ja urbaani tutkimusmatkailu, "Flash mob" -tapahtumat ja geokätköily ovat kasvattaneet suosiotaan (Montola, Stenros & Waern 2009). Nämä ovat moderneja leikkisyyden muotoja, jotka rakentuvat aiemmille leikin muodoille. Esimerkiksi geokätköily perustuu aiemmille aartenmetsästysleikeille, jotka

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivalttaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

muuttivat muotoaan teknologian mahdollistaessa uusia tapoja leikkiä (Montola, Stenros & Waern 2009). Teknologia on siten, paitsi mahdollistanut täysin uusia tapoja leikkiä, muuttanut vanhoja tapoja leikkiä uusiksi.

LEIKIN ERI MUODOT

Nykyisten pelien juuret ovat leikissä. Leikki on pysyvä ominaisuus, jonka jaamme muiden eläinten kanssa. Eläinten yhteydessä se yleensä liitetään uusien taitojen harjoitteluun, oman lajin sosiaalisten käytäntöjen opetteluun tai ylimääräisen energian purkamiseen (Sutton-Smith 1997). Myös lasten leikkiä käsiteltäessä siihen liitetään samanlaisia ajatuksia, mutta ihmisten parissa leikki on monimuotoisempaa ja monimutkaisempaa: siihen liittyy kulttuurisia piirteitä, joita ei samanlaisina esiinny eläinten parissa.

Brian Sutton-Smith (1997) on koonnut luettelon erilaisista leikkimuodoista. Hän luettelee 203 erilaista leikkimuotoa, joista osa on selvästi enemmän aikuisten kuin lasten ajanvietettä, kuten esimerkiksi flirttailu, kasinot ja laskuvarjohypytyt. Sutton-Smith (1997) kritisoi leikin ymmärtämistä suppeasti vain lasten huvitteluksi. Sen sijaan leikin määritelmän pitäisi hänen mukaansa olla laaja, ja sisältää myös passiiviset ja välilliset leikkimuodot, kuten unelmoiminen, penkkiurheilun ja juhlinnan. Tämän leikin määritelmän pitäisi päteä niin eläimiin kuin ihmisiin ikään katsomatta. Lisäksi leikin määritelmän ei pitäisi perustua vain länsimaisille arvoille, koska niitä ei voi pitää universaaleina tai lopullisina näkemyksinä aiheesta. Määritelmän pitäisi ottaa huomioon, että leikki voi olla hetkellistä tai pitkäkestoista, ja se voi sijoittua tarkkaan rajattuun tilaan tai olla hajanaista. Sutton-Smithin (1997) mukaan leikki on itsenäinen kommunikaatiojärjestelmä, joka ei itsessään ole myönteinen tai kielteinen.

Leikki ymmärretään usein suhteessa johonkin muuhun ilmiöön, joko vastakohtana tai puutteellisena muotona. Leikki ymmärretään silloin "vain leikkinä", jonakin väheksyttävänä vertailussa johonkin parempaan (Nagel 2002). Tällaiset syrjäyttämiset kertovat leikin määrittelyn ympärillä pyörivistä valtakysymyksistä. Jonkin määrittely "vain leikiksi" liittää sen leikin yleisimpään merkitykseen lasten leikkinä, ja alentaa siten kyseisen ilmiön arvoa vakavana, itsenäisenä toimintana. Tätä retoriikkaa on sovellettu esimerkiksi digitaalisten pelien sensuurin yhteydessä (Dal Zotto 2005). "Vain leikiksi" on helppo alentaa leikin piiristä sellaisia piirteitä, jotka eivät sovellu omaan retoriseen tarkoitukseen.

Sivunumerot eivät vastaa julkaistua versiota.

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivaltaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

LEIKKI JA TYÖ

Yleisin vertailukohta leikille on työ. Työ on vakavaa ja tärkeää, jolloin leikistä tulee tässä vertailussa kevytmielistä ja joutavaa (Hänninen 2003). Leikki on ajanhukkaa, jota harrastetaan kun pitäisi olla tekemässä töitä. Tätä käsitystä vahvistaa ajatus siitä, että leikki kuuluu lähinnä lasten toimintaan. Lapset leikkivät; aikuiset tekevät töitä. Tästä seuraa käsitys, jonka mukaan leikki ei ole aikuisille sopivaa toimintaa.

Aristoteles muodostaa pohjaa tälle keskustelulle teoksessaan *Politiikka* (1991, VIII, 3, 1337, b, 33–42):

Jos kerran molempia tarvitaan, mutta vapaa-aika on kuitenkin työtä tavoiteltavampi ja sen päämäärä, on pohdittava, mihin meidän tulee käyttää vapaa-aikamme. Ei kai ainakaan leikkimiseen, sillä silloin leikin täytyisi olla elämämme päämäärä. Se on kuitenkin mahdotonta, ja leikeillä onkin enemmän merkitystä työntekomme kannalta. Rasituksista tarvitaan virkistystä ja leikkejä harjoitetaan virkistykseen vuoksi, kun taas työntekoon liittyy rasituksia ja vaivannäköä. Siksi leikkejä tulee harjoittaa sopivina aikoina, ikään kuin lääkkeenä. Sellainen sielun liikunta on rentouttavaa ja miellyttävyytensä takia virkistävää.

Vapaa-aikaa ei Aristoteleen mukaan sovi käyttää (vain) leikkiin, sillä se ei ole elämän päämäärä. Hän pitää leikin tarkoituksena virkistää työtä tekevää ihmistä. Tämä rajoittaa leikin varsin rajattuun rooliin inhimillisessä elämässä.

Työn ja leikin rinnastaminen on kuitenkin virheellinen dikotomia, joka perustuu tietynlaiselle länsimaiselle leikin diskurssille. Erityisesti leikkiä työn avulla on kritisoinut protestanttinen kristillinen etiikka (Sutton-Smith 1997). Vastakkainasettelu työn ja leikin välillä kuitenkin ei päde kaikkiin kulttuureihin (Malaby 2007), tai edes kaikkiin historiallisiin länsimaisiin käsityksiin (Sutton-Smith 1997).

Kuten tämä tarkastelu osoittaa, yksinkertainen rajaus leikin ja työn välillä ei riitä selittämään niiden suhdetta. Raja leikin ja työn välillä ei nykyäänkään ole itsestään selvä. Tutkijat ovat huomanneet, miten esimerkiksi *World of Warcraftin* (Blizzard Entertainment 2004) pelaajat käyttävät suuren määrän aikaa ja vaivaa suorittaakseen tehtäviä, jotka eivät ole sinänsä viihdyttäviä – he tekevät töitä edetäkseen pelissä (Moberly 2010; ks. myös Stenros 2010).

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivaltaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

Tälle on jopa oma terminsä, "grindaus" (eng. *grinding*), pelin tylsien osien jatkuva toistaminen, kuten toistuva kamppailu samanlaisten hirviöiden kanssa.

LEIKKIVIETTI JA ESTETIIKKA

Erityisesti romantiikan aikakaudella leikkiä on arvostettu. Leikki nähtiin silloin oleellisena osana luovuutta. Luovuus oli tärkeä esteettisen elämäntavan ja taiteen kannalta, joten leikki sai tärkeän roolin romantiikan ajan humanistisessa kulttuurissa (Schiller 2009 [1795]). Friedrich Schiller korostaa ihmisen esteettisen ja leikkisän puolen tärkeyttä kulttuurin ja inhimillisyyden kehittymiselle. Hän kirjoittaa (Schiller 2009, 347):

Entä mitä ovat ne ilmiöt, jotka viestivät villin ihmisen siirtymisestä ihmisyyteen? Historian tarkastelu osoittaa, että kaikkien rotujen kohdalla orjuuden eläimellistä tilaa ovat seuranneet samat ilmiöt: lumeen (*Schein*) tuottama ilo sekä taipumus *koristella* ja *leikkiä*.

Molemmat taipumukset selittyvät leikkivietillä (saks. *Spieltrieb*), jonka avulla ihminen siirtyy vaistonvaraisesta fyysisestä leikistä esteettiseen leikkiin. Samalla hän nousee välittömien fyysisten tarpeidensa yläpuolelle ja alkaa tarkastella ympäristöään esteettisesti (Schiller 2009, 349):

Mutta heti kun hän alkaa nauttia näkemästään ja nähdyllä alkaa olla hänelle itseisarvoa, hän on myös esteettisesti vapaa ja hänen leikkivietinsä alkaa kehittyä. Sen jälkeen kun lumeesta tyydytystä saava leikkivietti vakiinnuttaa asemansa, sitä seuraa jäljittelevä sivistysvietti, joka asennoituu lumeeseen jonakin itsenäisenä.

Schiller ajattelee, että leikkivietistä herää sivistysvietti, jonka kautta ihminen voi saavuttaa esteettisen elämäntavan. Tälle hän perustaa ajatuksen esteettisestä valtiosta. Esteettistä valtiota yhdistää sivistyneiden ihmisten kaipuu kauneuteen. "Yksin kauneus tekee koko maailman onnelliseksi, sillä jokainen olento unohtaa rajoituksensa tässä taikapiirissä" (Schiller 2009, 356). Esteettinen valtio on Schillerille samaan aikaan eräänlainen utopia ja esikuva, jota voidaan tavoitella, mutta ei välttämättä koskaan saavuttaa.

Myös Nietzsche ottaa osaa keskusteluun leikin esteettisestä tarkoituksesta. Hän käyttää apollonisen ja dionyysisen käsitteitä kuvaamaan taiteellisia viettejä, jotka ilmenevät esimerkiksi leikissä. Apolloninen kuvaa älyllistä ja rationaalista, ymmärrettävää ja selkeää. Se

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivalttaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

liittyy uniin, visuaaliseen taiteeseen ja kirjallisuuteen. Dionyysinen edustaa villiä ja kaoottista, vaistonvaraista ja huumaannuttavaa. Dionyysinen liittyy tanssiin ja humaltumiseen. Nämä vietit kietoutuvat toisiinsa, täydentävät toisiaan ja muodostavat pohjan tragedialle, joka on Nietzschen mukaan taiteen korkein muoto. Hän ei arvota dionyysista kielteiseksi siihen liittyvistä kaoottisista aineksista huolimatta. (Dixon 2009.) Apolloninen ja dionyysinen ovat samankaltaisia käsitteitä, kuin Schillerin leikkivietti: esteettisiä käsitteitä, jotka liittyvät ihmisen vietteihin. Niiden varaan myös rakentuu molemmilla jotain tärkeää: Schillerillä esteettinen valtio ja Nietzscheillä taiteen korkein muoto, tragedia.

LEIKKI KULTTUURIN PEILINÄ

Leikki ei kuitenkaan rajaudu vain näille alueille. Johan Huizinga (1984 [1938]) nostaa Schillerin tavoin leikin tärkeään rooliin kulttuurin syntymisessä, mutta antaa sille vielä tärkeämmän roolin myös kulttuurin synnyttyä. Huizinga paikallistaa leikkisiä piirteitä yllättävistäkin kulttuurin osista. Hän antaa seuraavan määritelmän leikille (1984, 39):

Leikki on 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".

Leikki on Huizingalle sekä kulttuurin syntyperä, että monien kulttuurin ilmentymistapojen oleellinen osatekijä. Hän näkee leikkisiä piirteitä kaikessa aina urheilukilpailuista uskonnollisiin riitteihin.

Huizinga nostaa esiin tärkeitä näkökulmia siitä, miten leikki on yhä osa meidän kulttuuriamme laajemmassa mittakaavassa kuin yleensä ajatellaan. Samaan aikaan hän kuitenkin rajoittaa leikin omalle alueelleen, taikapiiirin sisään: "Jokainen leikki tapahtuu paikassa, joka etukäteen on rajoitettu – varsinaisesti tai vain symbolisessa merkityksessä, tarkoituksella tai ikään kuin luonnostaan" (Huizinga 1984, 19–20). Hän täsmentää yhä, miten kaikki leikin muodot ovat muodollisesti samanlaisia tässä suhteessa: "Kilparata, tenniskenttä, lasten katukivetykselle piirtämä ruudukko ja shakkilauta eivät muodollisesti eroa temppeleistä tai noitapiiristä" (Huizinga 1984, 30–31).

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivalttaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

Hans-Georg Gadamer (2004 [1960]) jatkaa Huizingan jalanjalkia, mutta palauttaa leikin takaisin osaksi estetiikkaa. Gadamer ammentaa ajatteluunsa paljon saksalaisen idealismin perinteestä, joten myös Schiller vaikuttaa hänen ajatteluunsa. Gadamerille leikki kertoo jotain tärkeää taideteoksen olemisen tavasta. Taiteen kokemuksessa on jotain samankaltaista siihen, miten leikkiessään leikkijä antautuu leikin vietäväksi ja luopuu omasta subjektiivisuudestaan leikin ajaksi. Leikkijästä tulee osa leikkiä. Samaan tapaan taiteen kokija antautuu taideteoksen puhuteltavaksi ja asettuu dialogiin sen merkityksen kanssa. Samaan tapaan kuin Huizingalle, leikki ei ole Gadamerille vain jotain vähäpätöistä ja lapsellista, vaan keskeinen osa sitä, miten kulttuuri koetaan.

Roger Caillois (1961) jatkaa Huizingan ajatuksia toiseen suuntaan kuin Gadamer. Caillois muodostaa typologian erilaisista leikin muodoista ja tunnistaa kulttuurista piirteitä, jotka edustavat näitä muotoja. Samalla hän analysoi, miten jotkin kulttuurin muodot ovat tiettyjen leikkimuotojen korruptoituneita muotoja.

Caillois (1961) asettaa kaiken leikin skaalalle *paidiasta ludukseen*. Paidia on "leikkivaiston spontaani ilmentyminen" (Caillois 1961, 28). Erityisesti lasten leikki on paidiaa, mutta mikä tahansa säännötön tai säännöiltään kevyt leikki kuuluu sen alueeseen. Ludus taas on tarkemmin sääntöjen rajaama, järjestäytynyt leikkimuoto. Leikit eivät kuulu kaksijakoisesti jompaankumpaan, vaan kaikissa leikin muodoissa on vaihtelevassa määrin molempia.

Paidian ja luduksen lisäksi Caillois jakaa leikin neljään eri kategoriaan. Nekään eivät ole toisiaan poissulkevia, vaan eri leikeissä voi olla useita niistä eri suhteissa. Leikin kategoriat ovat:

1. *Agon*, eli kilpailu ja kamppailu,
2. *Alea*, eli satunnaisuus,
3. *Mimicry*, eli roolin esittäminen ja siihen eläytyminen ja
4. *Ilinx*, eli leikin huumaan antautuminen ja havaintokyvyn sekoittaminen.

Nämä yhdistyvät eri leikeissä eri tavoilla: shakki on agonia, mutta pokeri on sekä agonia että aleaa. Tanssiminen on voi olla puhdasta ilinxiä, tai sisältää mimicryä (esimerkiksi teatterissa) tai agonia (kilpatanssissa). Caillois kirjoittaa, miten nämä leikkimuodot esiintyvät kulttuurissa

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivaltaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

myös korruptoituneina. Esimerkiksi alean korruptoituminen näkyy uhkapelaamisena ja ilinxin korruptoituminen näkyy huumausaineiden väärinkäyttönä.

Digitalisoitumisen myötä leikin rinnalle on tullut toinen käsite, joka osaltaan auttaa leikkiä siirtymään kapealta alueeltaan osaksi laajempaa keskustelua ja samalla siirtää sen jälleen marginaaliin: virtuaalinen (Malaby 2007). Leikki on työn lisäksi usein rinnastettu toteen ja virtuaalinen on antanut uuden käsitteen epätoden lisäksi, johon leikki voidaan samaistaa (Sutton-Smith 1997). Samalla kuitenkin leikki saa taakakseen virtuaalisen kantaman kielteisen painolastin.

LEIKIN MONET MERKITYKSET

Yksi leikkikeskustelun jatkuvuuden syistä on todennäköisesti leikin käsitteen monimerkityksisyys. Leikki on tarkoittanut hieman eri asioita eri ajattelijoille, ja se on liitetty useisiin erilaisiin yhteyksiin. Ehkä tästä johtuen Ludwig Wittgenstein (1999 [1953]) kuvailee leikkiä (saks. *Spiel*) käsitteeksi, jota ei voida lopullisesti määritellä. Koska hän kirjoittaa saksaksi, ei hän vedä rajaa leikin ja pelin välillä, vaikka käsite suomennetaankin tavallisesti peliksi. Hänen ajatuksensa koskevat siten sekä leikkiä että peliä. Hän kirjoittaa (Wittgenstein 1999, §68):

Miten pelin käsite on sitten suljettu? Mikä on vielä peliä ja mikä ei enää ole sitä? Voitko ilmoittaa rajat? Et. Voit vetää mitkä tahansa rajat, sillä toistaiseksi ei mitään rajoja ole vedetty.

Hän näkee pelin ja leikin käsitteen avoimeksi suhteeksi, yksittäisen tarkan määritelmän sijaan. Ei ole mitään yksittäistä ominaisuutta, joka yhdistäisi kaikkia käsitteen merkityksiä, vaan kyse on samankaltaisuuksien verkostosta. Kaikkia leikin muotoja ei siis tarvitse yhdistää jonkin yksittäisen piirteen, vaan riittää, että niiden välillä on samankaltaisuuksia läheisiin leikkimuotoihin. Yhdessä nämä muodostavat verkoston, jossa piirteitä ilmestyy ja katoaa (Wittgenstein 1999, §66):

Tämän tarkastelun tulos on: Näemme monimutkaisten päällekkäisten ja ristikkäisten yhtäläisyyksien verkoston. Yhtäläisyyksiä niin suurissa kuin pienissä asioissa.

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivaltaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

Wittgenstein (1999, § 67) kutsuu tätä perheyhtäläisyydeksi. Perheyhtäläisyydet ovat analogia perheenjäsenten samankaltaisuuteen. Kaikkia perheen jäseniä yhdistää se, että he kuuluvat samaan perheeseen. Lapsilla on vaihtelevassa määrin piirteitä molemmilta vanhemmiltaan, mutta kaikkia perheen jäseniä ei yhdistä mikään yksittäinen piirre. Samalla tavalla leikkiä yhdistää samankaltaisuuksien verkosto, joka saa jotkin leikin muodot muistuttamaan toisiaan. Ei ole mitään yhtä piirrettä, joka yhdistäisi kaikkia leikkejä, vaan useita tyypillisiä piirteitä (vrt. Suits 1980).

Wittgenstein ei kuitenkaan ole kiinnostunut nimenomaan leikistä. Hän käyttää leikkiä analogiana yrittäessään ymmärtää kielen luonnetta. Wittgensteinin käsitys leikistä ei siten ole pitkälle teoretisoitu, mutta se on silti hyödyllinen näkökulma leikin ymmärtämiseen.

Pelillä ja leikillä ei ole eroa Wittgensteinille, mutta näiden kahden suhteen pohtiminen auttaa ymmärtämään paremmin molempia. Pelin ja leikin suhde voidaan ymmärtää kahdella tapaa: pelit voidaan joko ymmärtää leikin alakategoriaksi, tai leikkisyys voidaan nähdä yhtenä pelien ominaisuuksista (Salen & Zimmerman 2004). Ensimmäinen käsitys on hierarkkinen: pelit ovat yksi monista leikin muodoista. Kaikki pelit ovat leikkiä, mutta kaikki leikki ei ole peliä. Toinen käsitys ei ole samalla tapaa hierarkkinen, vaan leikkisyys nähdään yhtenä pelaamisen piirteistä. Kaikissa peleissä on leikkisiä aineksia, mutta leikki ei ole pelien yläkategoria. Nämä kaksi käsitystä eivät ole toisiaan poissulkevia, vaan erilaiset näkökulmat voivat täydentää toisiaan.

DIGITAALINEN LEIKKI

Wittgenstein (1999) piti leikkiä niin monimuotoisena ilmiönä, ettei sitä voida lopullisesti määrittellä. Sutton-Smith (1997) oli osittain samaa mieltä todetessaan leikin olevan vähintäänkin vaikea määrittellä ja monimerkityksinen. Huizinga (1984) uskoi kulttuurin saaneen alkunsa leikistä, ja Caillois (1961) totesi kulttuurien kohtalon olevan luettavissa niiden peleistä. Nykyinen tutkimus on eriytynyt käsittelemään leikkiin liittyviä erityiskysymyksiä, ja pelejä on alettu tutkia myös leikistä itsenäisenä ilmiönä.

Pelien lyötyä itsensä läpi massakulttuurissa ovat tutkijat heränneet kysymään Caillois'n kanssa, mitä pelit kertovat kulttuurista. Juul (2005) kutsuu viimeisintä pelitutkimuksen aaltoa

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivaltaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

kolmanneksi ja pitää sen erityispiirteinä huomiota pelien kulttuuriseen asemaan. Muutkin tutkijat ovat korostaneet pelien kykyä kuvata ja heijastaa niitä ympäröivää kulttuuria (esim. Aarseth 2001; Kücklich 2006). Myös siitä ollaan jo huolissaan, miten pelejä voidaan säilöä tuleville sukupolville (Barwick, Dearnley & Muir 2011). Caillois'n ajatus peleistä kulttuurin heijastuksena elää siis yhä nykytutkijoiden keskuudessa.

Tämä on erityisen keskeistä nyt, kun peliala on kasvanut samaan kokoluokkaan musiikki- ja elokuvateollisuuden kanssa: pelimyynnin tuotto ohitti Yhdysvalloissa elokuvien lipunmyynnin jo vuonna 2001 (De Prato ym. 2010). Erityisesti digitaaliset pelit ovat keskeinen osa viihdeteollisuutta ja sitä kautta nykykulttuuria. Tämä ei päde vain valtameren toisella puolen, sillä suomalaisistakin hieman yli puolet (n. 56 %) pelaa digitaalisia pelejä vähintään kerran kuukaudessa (Karvinen & Mäyrä 2011). Pelit eivät kuitenkaan rajaudu vain viihdetarkoituksiin, sillä kuten alussa mainitut esimerkit osoittivat, niillä luodaan myös esimerkiksi taidetta.

Digitaaliset pelit eivät ole ainoa leikin uusista muodoista, vaikka pelit ovat selvästi näkyvin osa niistä. Kulttuurin leikillistymistä voidaan nähdä myös muualla digitaalisen median parissa. Stenros (2010) muistuttaa suunnittelijoita, että mitä tahansa järjestelmää tullaan käyttämään tavoilla, joita suunnittelija ei tarkoittanut. Usein tämä tapa on leikkisä.

Sosiaalinen media on mahdollistanut uudenlaisia leikkisyyden muotoja: aiempien vuosien ketjukirjeet ovat saaneet uuden tavan levitä sosiaalisen median parissa, osan kommentoidessa ironisesti aiempia viestejä. Kaupallisesti luotujen pelien lisäksi erilaiset haasteet, sanaleikit ja pelit kiertävät käyttäjältä toiselle. Niihin osallistuminen on vapaaehtoista – on ihmisestä itsestään kiinni, leikkiikö hän mukana, mutta usein Schillerin kuvaama leikkivietti pyrkii pintaan.

Myös informaatiolla voidaan leikkiä. Wikipediassa käydyt muokkaussodat (Stenros 2010) heijastelevat usein poliittisia, uskonnollisia tai ideologisia erimielisyyksiä. Säännölliset muokkaussodat ovat seurausta siitä, kun useampi taho yrittää toistuvasti muuttaa artikkelin sisällön vastaamaan omaa käsitystään aiheesta. Koska vain ylläpitäjien puuttuminen asiaan estää sotien jatkumisen, voidaan jotain artikkelia muokata edestakaisin useita kertoja.

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivalttaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

Kaikkia sotia digitaalisessa ympäristössä ei kuitenkaan käydä vakavassa hengessä. Jotkut Wikipedian käyttäjistä lisäävät tarkoituksellisesti väärää tietoa artikkeleihin; tyypillisiä lisäyksiä ovat virheelliset kuolinilmoitukset. Usein näillä muokkauksilla pyritään luomaan huumoria tai hämmentämään lukijoita. Pitkien artikkelien joukkoon lisätään huomaamattomia lisäyksiä, kokonaisten sivujen teksti korvataan, tai artikkelin kuvia korvataan tai muutellaan. Suosituimmat vandalismin kohteet on lukittu tavallisilta käyttäjiltä tällaisen vandalismin takia.

Sosiaalinen media ja wikit ovat yksi esimerkki uusista leikkisyyden näyttämöistä. Samalla kun ympäröivä kulttuuri muuttaa muotoaan, niin tekee myös leikki. Voidaan ajatella, että uusista mahdollisuuksista huolimatta ero ei ole määrässä, vaan kyse on laadullisesta erosta. Leikin kokonaismäärä ei ole kasvanut, vaan on syntynyt uusia tapoja ja paikkoja leikkiä.

LÄHDELUETTELO

Aarseth, Espen 2001. "Editorial, Game Studies 0101". *Game Studies 1*. [Saatavilla www-muodossa: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>, viitattu 2.8.2011.]

Aristoteles 1991. *Politiikka*. (Kääntänyt A.M. Anttila.) Helsinki: Gaudeamus.

Barwick, Joanna, Dearnley, James & Muir, Adrienne. 2011. "Playing Games With Cultural Heritage: A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation." *Games and Culture 6*, s. 373–390.

Blizzard Entertainment 2004. *World of Warcraft*. Irvine: Blizzard Entertainment.

Caillois, Roger 1961. *Man, Play, and Games*. New York: Free Press of Glencoe.

Dal Zotto, Cinzia (ed.) 2005. *Growth and Dynamics of Maturing New Media Companies*. JIBS Research Report Series No. 2005-2. Jönköping: Jönköping International Business School.

De Prato, G., Feijóo, C., Nepelski, D., Bogdanowicz, M. & Simon, J.P. 2010. *Born Digital / Grown Digital: Assessing the Future Competiveness of the EU Video Games Software*

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivalttaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

Industry. Seville: Joint Research Centre: Institute for Prospective Technological Studies (JRC-IPTS).

Dixon, Dan 2009. "Nietzsche contra Caillois: Beyond Play and Games." *The Philosophy of Computer Games Conference 2009*. Oslo, s. 1-13.

Gadamer, Hans-Georg 2004. *Truth and Method*. Lontoo: Continuum International Publishing Group. Alkuperäisteos *Wahrheit und Methode*, 1960.

Haddon, Leslie 2002. "Elektronisten pelien oppivuodet". Teoksessa Huhtamo, Erkki ja Kangas, Sonja (toim.) *Mariosofia*. Helsinki: Gaudeamus.

Huizinga, Johan 1984. *Leikkivä ihminen: yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. Porvoo: WSOY. Alkuperäisteos *Homo Ludens*, 1938.

Hänninen, Riitta 2003. *Leikki: Ilmiö ja käsite*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Juul, Jesper 2005. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.

Kallio, K.P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. 2011. "At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities." *Games and Culture* 6, s. 327–353.

Karvinen, Juho & Frans Mäyrä. *Pelaajabarometri 2011 - Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Kücklich, Julian 2006. "Literary Theory and Digital Games". Teoksessa Rutter, Jason & Bryce, Jo. *Understanding Digital Games*. Lontoo: Sage Publications, s. 95–111.

Malaby, T.M. 2007. "Beyond Play: A New Approach to Games." *Games and Culture* 2, s. 95–113.

Moberly, Kevin 2010. "Commodifying Scarcity: Society, Struggle, and Spectacle in World of Warcraft." *Eludamos* 4, s. 215–235.

Montola, Markus, Jaakko Stenros & Annika Waern 2009. *Pervasive Games: Theory and Design*. Burlington: Morgan Kaufmann.

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivalttaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

Nagel, Mechthild 2002. *Masking the Abject: a Genealogy of Play*. Lanham: Lexington Books.

Nintendo Creative Department 1985. *Super Mario Bros*. Kyoto: Nintendo.

Peng, Wei, Lee, Mira & Heeter, Carrie 2010. "The Effects of a Serious Game on Role-Taking and Willingness to Help." *Journal of Communication* 60, s. 723–742.

Quantum Dream 2010. *Heavy Rain*. Lontoo: Sony Computer Entertainment.

Saarikoski, Petri 2010. "Peleistä taiteeksi: digitaaliset pelit taidemuseossa: Salon taidemuseon Pelaa!-näyttely 2009." Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, s. 132–138.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Schiller, Friedrich 2009. "Esteettisestä kasvatuksesta, 26. ja 27. kirje." Teoksessa Reiners, Ilona, Seppä, Anita & Vuorinen, Jyri (toim.). *Estetiikan klassikot I - Platonista Tolstoihin*. (Kääntänyt Jussi Kotkavirta.) Helsinki: Gaudeamus, s. 347–357. Alkuperäisteos *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, 1795.

Smuts, Aaron 2005. "Are Video Games Art?" *Contemporary Aesthetics* 3.

Stenros, Jaakko 2010. "Playing the System. Using Frame Analysis to Understand Online Play." *ACM FuturePlay 2010*. Vancouver, s. 9–16.

Suits, Bernard 1980. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.

Sutton-Smith, Brian 1997. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.

Tsang, Michael, Fitzmaurice, George, Kurtenbach, Gord & Khan, Azam 2003. "Game-like Navigation and Responsiveness in Non-game Applications." *Communications of the ACM (ACM)* 7.

Kirjoittajan taittoa edeltävä versio. Julkaistu versio: Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa *Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivaltaan: Filosofian Graduantologia*, Hannu Nikulainen (toim.), 100–112. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

Wittgenstein, Ludwig 1999. *Filosofisia tutkimuksia*. 2. painos. (Kääntänyt Heikki Nyman.) Porvoo: WSOY. Alkuperäisteos *Philosophische Untersuchungen*, 1953.

Väisänen, Jussi 2010. "Kitarasankarin hyperinstrumentti." Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, s. 153–157.