

## 4. LEIKIN AIKA

### Lapsuuteni leikit

"Lähdetään, mennään jo!", "Aletaanko hei sitä?" Näin me usein huusimme toisillemme, kun mielessämme oli leikkiin ryhtyminen. Urheilamisen ja kilpailemisen rinnalla juoksi leikkikulttuuri, joka aluksi oli edellä, jäi välillä jälkeen, otti kiinni ja vaikuttaa edelleen joko pinnanalaisesti tai näkyvästi poreillen. Minkälaisia leikit olivat 1960-luvun aikana pienessä keskisuomalaisessa maalaiskylässä; täytyy kaivaa muistilokeroita, etsiä unohtunutta, sillä leikit liittyivät ikävuosiin viidestä yhteentoista. Ne liittyivät pihapiiriin, kouluun, työtekoon ja urheiluun. Leikkikertomus on tällainen.

Naapurissamme oli suuri maatila, jossa oli vaikka minkälaista pientä puuhaa. Vietimme pikkusiskoni kanssa suurimman osan kesästä tämän maatilan lasten kanssa. Ja usein meidät viekoiteltiin työntekoon, pyydettiin etsimään kananmunia, ajamaan lehmiä navettaan, juoksemaan kalikoita heinäpellolle. Nämä leikit, jotka liittyivät kiinteästi johonkin työhön, alkoivat työntekemisellä, mutta saattoivat lopulta päätyä kauaskin "järkevästä" toiminnasta. Tunti tunnin perään kului ilman sanottavia konkreettisia tuloksia ja työ vielä jatkuu ja jatkuu... Työ muuttui leikiksi usein huomaamatta, hypimme heinäkasaan muka polkeaksemme sen tiiviimmäksi, leikimme piilosilla oloa etsiessämme kananmunia kivikoista, leikimme rodeota ajaessamme härkämullikoita navettaan.

"Lähdetään uimaan tai mennään mäkeen!", tarkoitti yleensä koko päivän uhraamista mäenlaskulle tai vesileikeille. Näissä leikeissä päivä virtasi aamusta iltaan loppuen palelemiseen huulet sinisenä, vaatteiden kastumiseen tai suksien katkeamiseen. Kun hypimme traktorinsisärenkaalla, laskimme mäkeä suksilla, pulkalla, rattikelkalla, potkurilla, vesikelkalla, minisuksilla, takapuolella, apulantasäkillä tai lapiolla, niin erilaisten ruumiillisten ja motoristen aistimusten ja tuntemusten syntyminen oli tärkeää. Se oli hyvin ruumiillista yhdistettynä yhteiseen kokemukseen: "Näitkö, miten lensin?, Tuntuiko sinusta samalta?" Yksityisen fyysisen kokemuksen jakaminen toisten kanssa oli tärkeää.

"Mitäs tehtäis, ruvetaanko hei pelaamaan?", merkitsi tietysti pelejä ja leikkejä, joilla oli vakiintuneet säännöt. Me pelasimme purkkista, piilosta, hippaa, ruutua, vinkkiä, kymmentä tikkua, mustaa miestä... Näitä pelejä pelattiin koulussa ja

naapurimme suuressa maalaistalossa, jossa oli loistavia ja jännittäviä piilopaikkoja - navetan ylisiltä sikojen aitaukseen ja suuren autotallin nurkasta aitan komeroon. Koulussa välitunnit olivat sopivia näille leikeille, ne koottiin nopeasti ja niitä saattoi helposti jatkaa seuraavalla "välkällä". Pienessä kansakoulussamme, jossa oli parisenkymmentä oppilasta, kaikki osallistuivat leikkeihin ja jonkinlaisella yhteisellä sanattomalla sopimukselle pienimpiä autettiin esimerkiksi "pelastamalla" heitä etteivät he joutuisi etsijäksi piiloleikeissä. Joskus tietysti suututtiinkin ja lopetettiin yhteinen leikki, jonka jälkeen pojat pistivät painiksi tai ottivat jalkapallon, tytöt alkoivat hypätä ruutua tai twistiä tai vain juttelivat keskenään. Liikuntatunneilla pelattiin useimmiten neljää maalia, viimeinen pari uunista ulos -leikkiä tai harjoiteltiin pallon heittoa ja koppaamista.

Meillä oli myös omat olympialaisemme pituus-, korkeus- ja seiväshyppyineen, keihäänheittoineen, pika- ja kestävyysjuoksuineen, ja kolmiloikkineen. Teimme radat ja hyppypaikat sahan viereen, jossa oli paljon pehmeätä purua. Mittasimme tulokset tarkasti sekunnilleen ja sentilleen aivan kuin oikeissa kilpailuissa. Pikajuoksussa kilpailimme myös keskenämme, muutoin vain harjoittelimme ja yritimme parantaa omaa tulostamme. Pelasimme myös neljää maalia, jalka- ja jääpalloa kesäisin ja talvisin. Urheilupelejä pelasimme useimmiten melko tarkasti aikuisen esikuvan mukaan; poikkeuksen muodostivat pallopelit, joita muuntelimme käytetyn tilan ja välineiden mukaan. Jalkapalloa ja neljää maalia sekä talvella jääpalloa pelasimme talomme ohi kulkevalla kylätiellä - puut toimivat pesinä ja autotallin ovi maalina. Peleissä olivat usein mukana myös vanhemmat sisareni ja heidän samanikäiset toverinsa sekä myös isäni, jonka kanssa pelasimme paljon myös kahdestaan jalka-, jää- ja sulkapalloa.

Leikimme kotia ja perhettä. Rakensimme metsään huoneiston, jossa oli keittiö ja olohuone. Ihmissuhdeleikkeihin eivät osallistuneet kuin vuotta nuorempi sisareni ja kanssani samanikäinen naapurin tyttö. Vaihdoin rooleja vuorotellen, joku oli äiti tai joskus isä, jolla oli kaksi lasta. Lapset saivat aina olla villejä ja saivat tahtonsa läpi. Äidiksi joutunut oli yleensä tyytymätön päätökseen, hänhän joutui tekemään ruuan ja huolehtimaan villeistä lapsista.

Usein pakenin metsään yksinäisyyteen leikkimään mielikuvitusleikkejä. Mielikuvitukseni avulla yksinäinen kuljeskelu muuttui milloin seikkailuksi, joka liittyi suoraan ympäristööni: usein toistuneessa tarinassa pientä kyläämme uhkasi joku ulkopuolinen vaara ja vain minä joka kävelin metsässä "säästyin" ja pystyin myös "ystäväni" metsän avulla vaaran voittamaan. Seikkailin myös urheilukilpailuissa maailman

kilpailukilpailuilla - rakentamissani hyppymäissä saatoinkin yksin viettää tunteja kehittellen urheilulähetystistä tuttuja tilanteiden tilalle omia jännittäviä kilpailutilanteita, jotka saivat todennäköisyyttä hypyn onnistumisen/epäonnistumisen myötä.

#### **4.1. LEIKKITEORIAA**

##### **Leikkien luonteesta ja luokittelusta**

Mitä leikki on, mikä on leikkiä ja miten leikkejä voitaisiin luokitella? Eri leikkimuotoja voidaan luokitella nominalistisesti jakamalla ne tunnuspiirteidensä - tuntemusten, sattumanvaraisuuden ym. tekijöiden - mukaisiin luokkiin. Voidaan myös käyttää sosiaalishistoriallista lähestymistä, jolloin leikki voidaan yhdistää mitä erilaisimpiin elämänyhteyksiin, sotaan, oikeuslaitokseen, politiikkaan jne. Leikit voidaan myös jakaa subjektiivisten, kokemuksellisten ja elämänyhteyteen liitettyjen tekijöiden suhteen eri luokkiin. Leikkejä on usein jaettu funktionaalisesti siten, että luokituksen pohjana on niiden sopivuus jollekin kehitystasolle (leikit varhaislapsuuteen), niiden vaatimien välineiden mukaan (palloleikit) tai osallistujien määrän mukaan.

##### **Huizingan luonnehdinta**

Hollantilainen historioitsija Johan Huizinga on tunnetuimpia leikkiteoreetikkoja. Hänen mukaansa lähes kaikessa inhimillisessä ja osin eläimellisessäkin toiminnassa on mukana leikin elementit. Kirjassaan *Leikkivä ihminen* (1984, alkup. *Homo Ludens* 1938) Huizinga löytää leikkiä niin oikeudesta, sodasta, tiedosta, runoudesta, filosofiasta kuin taiteestakin. Sen sijaan nykyaikaista - siis vuosisatamme alkupuolen - urheilua Huizinga ei enää kelpuuta leikin kategoriaan.

Huizinga määrittelee leikin luonnetta, johon hänen mielestään tulee liittää vapaus, se on "vapaata toimintaa", se ei ole "tavallista" tai "varsinaista" elämää, se on "tarkoituksetonta". Kolmanneksi leikki tarvitsee oman aikansa ja paikkansa, ts. leikillä on tietyt ajan ja paikan rajat. Leikki on myös jatkuvaa, se voidaan uusida jopa tulevien sukupolvien toimesta. Erityisen tärkeää on leikin jännittävyys, mutta toisaalta myös sen säännönmukaisuus, leikkiin kuuluu "jännitys ja järjestys". (Huizinga 1984, 9-39)

Huizinga korostaa leikin merkitystä nostamalla sen kulttuuria määrittäväksi tekijäksi ja löytämällä leikkiainesta lähes kaikesta inhimillisen toiminnan muodoista. Luovaa leikkiä Huizinga löytää modernissa maailmassa talouden ja kaupan - busineksen - maailmasta (Huizinga 1984, 223-244).

### **Callois'n luokittelu**

Leikki- ja peliteoreetikko Roger Callois (1983) jakaa pelit niiden tunnuspiirteiden perusteella. Hänellä on tavallaan kaksi akselia, joista toisen muodostaa pelin näkyvin muoto ja toisen pelin leikinomaisuus. Callois luokittelee pelit neljään kategoriaan:

1. Agon (kilpailu, competition), joka on nimensäkin mukaisesti kilpailua, jossa taito ja pelikyky ratkaisee,
2. Alea (sattuma, chance) muodostuu peleistä, joissa sattumalla on hyvin suuri merkitys,
3. Mimicry (jäljittely, simulation) sisältää pelejä ja leikkejä, joissa on miimisiä, teatterinomaisia piirteitä,
4. Ilinx (huimaus, vertigo) on nimitys leikeille, joissa pyörivä liike saa aikaan

Callois'n toinen akseli on välitys Paidian ja Luduksen kesken. Paidia edustaa peliä tai leikkiä, joka on vähiten organisoitu ja sattuma merkitsee kaikkein eniten. Mitä lähemmäs Ludusta tullaan sitä organisoidummiksi ja säännönmukaisiksi leikit muuttuvat. (Callois 1983,18)

**Kaavio:**

---

Agon	Alea	Mimicry	Ilinx
kilpailu	sattuma	jäljittely	huimaus
<hr/>			
paini (ei. sääntöjä)	kruunu ja klaava	lasten imitatioleikit	kiepuminen, ratsastus
biljardi	ruletti,	karnevaalit,	
jalkapallo	vedonlyönti		vuorikiipeily
shakki			
kilpailu-urheilu	yksinkertaiset, monimutkaiset ja jatkuvat arpa-	teatteriesitykset yleensä	

---

Paidia-tyyppistä leikkiä ovat kaaviossa ylimmällä rivillä olevat pelit ja leikit, jotka aiheuttavat iloa, naurun pyrskähdyksiä ja toisten villiintymistä. Ludus-tyyppiset löytyvät alariviltä ja väliin jää näiden kahden ääripään välimuodot. Paidia-sana viittaa

lapseen, lapsenomaiseen. Calloisin luokitus pitääkin sisällään idean, jossa ludus-tyyppiset leikit ja pelit ovat huomattavana enemmistönä, koska leikit hyvin nopeasti muuttuvat yksinkertaisista spontaaneista leikeistä monimutkaisimmiksi ja järjestelmällisemmiksi. Leikit ovat luonteeltaan erilaisia, vaikka samassa leikissä voi olla kaikkia elementtejä kilpailusta sattumaan ja teatterista pyöriviin liikkeisiin. (emt. 35)

Callois painottaa myös kulttuurin merkitystä pohtiessaan paidian ja luduksen luonnetta. Paidia-tyyppistä leikkiä voi Calloisin mielestä verrata kiinalaiseen wan-nimiseen leikkiluokitukseen, joka voi pitää sisällään ludus-tyyppistä leikkiä, mutta myös meditaatiota, kärsivällisyyttä ja tyyneyttä. (emt. 34)

### **Spontaanit, informaalit ja organisoidut pelit**

Modernissa yhteiskunnassa ja liikuntaelämässä paidian ja luduksen välistä jakoa voidaan tarkastella jaottelulla, jonka Jay J. Coakley (1983) on esittänyt. Leikit voidaan jakaa

1. spontaaniin leikkiin,
2. informaaliin (ei-muodolliseen) peliin ja
3. organisoituun joukkuepeliin.

Spontaania peliä ei ole säännelty juuri lainkaan, jokainen voi osallistua eikä etukäteissääntöjä ole kirjoitettu. Informaalin pelin osallistujat ovat jollakin löyhällä tavalla määriteltyjä (ystäviä, luokkaryhmä jne.) ja pelissä on joitakin sääntöjä, joilla kontrolloidaan lähinnä kollektiivisen ja yksilöllisen käyttäytymisen sääntöjä (väkivalta, tahallinen väärinpeluu kielletty). Organisoidussa joukkuepelissä osallistujat ovat virallisia jouk-

kuetta, virallisin säännöin ja peliohjelmin. (1983, 432)

Coakleyn tutkimuksessa pohjois-amerikkalaisilla nuorilla havaittiin spontaanien pelien olevan näennäisesti päämäärättömiä, mutta niissä kuitenkin käytettiin paljon mielikuvitusta, pyrittiin taidokkuuteen, "mestaruuteen" (self-mastery) ja niissä oli huomattavan paljon vuorovaikutusta ja erilaisia rooleja. Informaaleissa peleissä toiminnan perustana olivat kokemukset ja sosiaaliset suhteet yhdistettynä keskinäiseen päätöksentekokykyyn, kun taas organisoiduissa peleissä roolit olivat jo etukäteen aikuisten johtamana annettu ja peleissä opittiin joukkueen jäsenten keskeistä kollektiivista roolipeliä.

Coakleyn tutkimuksen mukaan spontaaneissa peleissä pelaajilla täytyi olla konsensusasenne, jotta peli voisi onnistua. Silti pelit saattoivat kestää tunteja. Informaalit pelit olivat usein modifioituja muista tunnetuista peleistä sääntöjä muuttamalla. Heikommille annettiin mahdollisuus onnistua ja toimintaa ei turhaan katkottu sivurajaheitoilla yms. säännöillä. Spontaaneissa ja informaaleissa peleissä palkitsevuus oli enimmäkseen sisäistä ja ulkoiset palkinnot saatiin pelitovereilta pelitilanteen yhteydessä. Tarvittavat päätökset tehtiin yhdessä, jolloin periaatteena oli yleensä pelin jatkumisen turvaaminen. Organisoitujen pelien päätökset tehtiin universaalien sääntökirjojen mukaisesti ja vanhempien (erotuomarin, valmentajan) päättäminä. Pelaajilla oli selvät roolit, joiden mukaan käyttäytyä. Tästä johtui myös vähäinen tunteiden ja ystävyden osoittaminen pelin aikana. Tutkimuksessa huomattiin, että parhaat pelaajat ottivat pelaamisen totisimmin, tulokset olivat kaikille tärkeitä ja fyysinen kyky sekä valmentajan tunnustus määrittivät pelaajan aseman joukkueessaan. (1983, 438-442).

### **Leikkien tarkoituksesta**

Leikin avulla sosiaalistutaan aikuisten kulttuuriin ja yhteiskuntaan, on tavallinen ja funktionaalinen väite. Lähes yhtä tavallista on väittää, että leikeillä ei ole mitään tarkoitusta, että ne ovat muulle elämälle hyödyttömiä. Mitä leikit oikein ovat, miksi leikitään ja mikä tarkoitus leikkimisellä on? Hahmottelen seuraavassa "leikkikenttää", jonka avulla itse leikistä voitaisiin saada parempi ote.

### **Enkulturaatiota ja sosialisatiota**

Enkulturaatiolla ymmärretään kokonaisvaltaista prosessia, jossa lapsi oppii ja opetetaan kulttuuriinsa. Sosialisatiossa on kysymys erilaisten yhteisöjen jäseneksi tulemisestä ja niissä toimimisesta (Knuutila 1989, 23). Käytän tässä enkulturaatiota kuvaamaan leikkien luonnetta, jonka mukaisesti ne opettavat lapsia tajuamaan oman kulttuurinsa piirteitä ja käyttäytymismalleja ja sosialisatiota kuvaamaan sosiaalistumista juuri sen hetkiseen yhteiskuntaan. Enkulturaatio voi olla myös epäajankohtaisten asioiden oppimista sekä asioiden ja olioiden parodioimista, mutta sosialisatio vain tarkasteluhetken mukaisesti relevanttia ja näkyvää yhteiskuntaan sosiaalistumista. Tällä erottelulla yritän keventää sosialisatian liian laajaa määrittelyä rajaamalla sen koskemaan vain yleisten trendien mukaista käyttäytymistä. Jos siis leikki luo vastakkaista asetelmaa se ei ole sosiaalistumista, mutta enkulturaation käsitteeseen se silti kuuluu.

Funktionalismin lähtökohtana on ajatus siitä, että mikä tahansa osakulttuuri, esimerkiksi leikki, toimii kokonaisuuden ehdoilla; se on funktionaalinen eli tarpeellinen kokonaisuutta ajatellen. Toisin sanoen kokonaisuus määrittää osat. Leikit ja pelit eivät funktionalismin mukaisesti ole hyödyttömiä, vaan niissä imitoidaan aikuisten kulttuuria



ja opitaan aikuisten yhteisössä tarvittavia taitoja, joita voivat olla esimerkiksi sosiaalisten suhteiden, kielen, teknologian ja ideologian oppiminen (Schwartzman 1983, 399-421)

Tärkeimpiä sosialisointien muotoja ovat varsinkin sukupuoliroolien oppiminen ja val-lankäyttö yhteiskunnassa. Tyttöjen ja poikien leikeissä on huomattu selviä eroja: yleensä poikien leikit opettavat voiman käyttöön, ryhmässä toimimiseen, vastustajan epäpersoonallistamiseen ja poikien on huomattu jopa rakentavan palikoista torneja vertauskuvana saavuttamiselle ja miehille sukupuolielimille (vrt. Erikson 1971; Knuut-tila 1989, 25), kun tyttöjen leikit opettavat yhteispeliin, toisten huomioon ottoon, harmoniaan ja "lähilukutaitoihin" (ks. Veijola 1990, 9).

Sosialisointien erot huomataan, kun jaetaan leikit kolmeen luokkaan:

1. fyysistä taitoa vaativiin,
2. sattumapeleihin ja
3. strategiaa vaativiin peleihin.

Amerikkalaisessa yhteiskunnassa pojat osallistuvat useammin fyysistä taitoa vaativiin lajeihin, kun tytöt pitävät sattuma- ja strategiapelejä parhaimpina. On myös huomattu, että ylempien yhteiskuntaluokkien lapset leikkivät monimutkaisempia ja enemmän strategista ajattelua vaativia pelejä kuin alemmien luokkien lapset, jotka pitävät sattu-mapeleistä.

Leikit kertovat myös kansallisesta kulttuurista siten, että kaikkien kolmen leikkityypin löytyminen kulttuurista viittaa kulttuurin saavutusorientaatioon. Tutkijoiden mielestä on selvää sekin, että leikit ja pelit ovat malleja laajemmista kulttuurisista prosesseista, joissa valmistaudutaan käyttämään näitä opittuja valtasuhteita suhteissa naisiin ja alempiin

yhteiskuntaluokkiin (Schwartzman 1983, 404).

Kysymys sosialisatiosta ja enkulturaatiosta leikeissä on mielenkiintoinen senkin vuoksi, että viime vuosina ovat lapset oppineet Suomessakin leikkejä, jotka eivät sosiaalista mihinkään olemassa olevaan rooliin tai yhteisöön: esimerkiksi skeittaajia ei voi käsitellä ilman maailmankulttuurin käsitettä. Skeittaajat kyllä oppivat kulttuuristaan yhtä ja toista surffaillessaan täysillä katukäytävillä autojen ja kävelijöiden välissä, joten voitaneen sanoa heidän kyllä oppivan kulttuurin rakenteita; esimerkiksi kuka määrää mihin kaupunkitilaa käytetään ja mihin skeittirampin saa rakentaa. Se ei vielä todista heidän sosiaalistumisestaan nykyiseen yhteiskuntaan - silti tai sen vuoksi he saattavat "kielletyn" leikkinsä avulla pärjätä tulevaisuudessa mainiosti.

### **Satiiria ja innovaatiota**

Jos tarkastellaan leikkejä funktionaalisesti niin kolmas näkökulma vie pohtimaan sitä, onko leikki pikemminkin satiiria ja uusia keksintöjä kuin eri asteista sosiaalistumista yhteiskuntaan ja aikuisten maailmaan.

Sutton-Smith on löytänyt leikkejä, jotka ottavat mallikseen jonkin sosiaalisen järjestelmän vain tuhotakseen sen. Näissä leikeissä pilkataan tavanomaisia valtarooleja ja esitetään epätavallisia keinoja päästä valtarooleihin. Sutton-Smith esittää neljä leikki-tyyppiä, joista hän käyttää nimitystä järjestys-epäjärjestys -pelit. Ensimmäisessä osallistujat toimivat yhtä aikaa joko hajanaisesti tai rinnatusten ja lopputulos, "voitto", voi osua yhdelle tai kaikille osallistujista - lopputulos on yleensä ruumiillinen törmäys. Toisen tason pelissä jollakulla tai jollakuilla on keskeinen rooli törmäyksen aikaan-

saattamisessa. Kolmannella tasolla toiminnat ovat koordinoituja ja ne menevät järjestettyinä sarjoina aiheuttaen yhteisen lopputuloksen. Neljännellä tasolla toiminnot tähtäävät koordinoituun ja dramaattiseen salajuoneen, jotta joku keskeisistä henkilöistä pudotettaisiin pois. (emt. 413)

Sutton-Smith käyttää termejä struktuuri-antistruktuuri kuvaamaan tätä järjestyksen ja epäjärjestyksen liittoa em. leikeissä ja protostruktuuria kuvaamaan tilannetta, jossa kekseliäisyys muuttaa leikkiä odottamattomaan suuntaan. Hän pitää tätä kekseliäisyyttä uuden kulttuurin alkuna, koska se on innovatiivisen muodon edelläkävijä. Leikeissä voi siis löytyä uuden kulttuurin siemen varsinkin silloin, kun yhteiskunta, jossa elämme on muutoinkin esimerkiksi rakennemuutoksen tilassa. Sen sijaan pysähtyneessä yhteiskunnallisessa tilanteessa leikit useimmiten vain integroivat lapsia entiseen. (emt.,413)

Leikki voi siis funktionaaliselta kannalta katsottuna olla sosialisatiota, enkulturaatiota, parodiaa tai innovaatiota riippuen leikistä; onko se spontaania vai korkeasti organisoitua, onko se yhteiskunnallisia rooleja matkivaa vai niitä muuttavaa ja onko yhteiskunta muutoksessa vai pysähtyneisyyden tilassa.

Käsitellessään funktionalistista leikkitutkimusta Helen B. Schwartzman päätyy johtopäätökseen, että on olemassa leikin kaksi kulttuuria: sosiaalistava eli aikuisten maailmaa matkiva ja innovatiivinen eli uutta luova leikkikulttuuri. Hän väittää, että leikin tutkimus on liikaa kiinnittynyt sosiaaliseen kontekstiin eikä ole tutkinut leikkien tekstiä, jolloin se miltä näyttää eikä se mitä todellisuudessa tapahtuu, on saanut aikaan näköharhan, jolloin uutta luova kulttuuri on useimmiten jäänyt tutkijoilta huomaamatta.

## **Leikki kokemuksena**

Kun leikkejä ja pelejä on luokiteltu tai tutkittu funktionaaliselta kannalta, ei vielä ole kunnolla päästy asian ytimeen: minkälaista leikki on kokemuksena, miksi leikki viehättää ja tempaa mukaansa - tuskin ihmiset miettivät leikkiessään tai pelatessaan kovin paljoa sitä onko leikki funktionaalisesti hyödyllistä tai sosiaalistaako se johonkin rooliin yhteiskunnassa.

## **Leikki virtauksena**

Mihaly Csikszentmihalyi on kehittänyt käsitteen virtaus, "flow", joka "merkitsee kokonaisvaltaista läsnäolon tunnetta omistautuessamme täydellisesti toiminnalle"; "se on tila, jossa toiminto seuraa toimintoa sisäisen logiikan mukaisesti, joka ei näytä tarvitsevan meidän tietoista väliintuloamme" (1983, 159). Tarkentaakseen virtauskäsitteen määritelmää Csikszentmihalyi luonnehtii tilaa seuraavasti:

1. Se on kokemus, jossa toiminta ja tietoisuus yhdistyvät. Kokemus on holistinen, ei dualistinen.
2. Ainoastaan nykyhetki ratkaisee. Huomio kiinnittyy vain nykyhetkeen, menneisyys ja tulevaisuus tuntuvat merkityksettömiltä.
3. Yksilö (ego) häviää ja vain toiminta merkitsee - todellisuus muuttuu yksinkertaisemmaksi niin, että se on ymmärrettävä, määriteltävissä oleva ja hallittava.
4. Virtauskokemuksen aikana yksilö pystyy hallitsemaan sekä toimintansa

että ympäristönsä tavalla, jossa taidot vastaavat vaatimuksia ja joka auttaa häntä rakentamaan positiivisen minäkuvan esimerkiksi taiteen, rituaalin tai urheilun kentillä.

5. Virtauskokemus sisältää yhtenäiset ristiriidattomat vaatimukset toiminnalta ja antaa selkeän yksimielisen palautteen toiminnasta. Se merkitsee uskomista sääntöihin, uskomista siihen, että säännöt ovat "tosia".

6. Virtauskokemus on päämäärä sinänsä. Se on autotelista toimintaa, joka ei tarvitse päämääriä eikä palkintoja toiminnan ulkopuolelta. (emt., 162-163)

Virtauskokemus on juuri sitä, mitä aikuiset usein leikiltä haikailevat ja jota leikkiterapeutit yrittävät palauttaa: täydellistä mukaanmenoa ja ajantajun menetystä.

## **4.2. LEIKIN TULKINTAA**

### **Leikin konteksti ja teksti**

Leikin kontekstiin kuuluvat niin leikkipaikat, -kaverit kuin leikkiperinnekin. Laajasti ottaen kontekstina on 1960-luvun suomalainen maaseutuinen kulttuuri, jossa leikit liittyivät tai olivat liittymättä yhteiskuntaan ja kulttuuriin sosiaalistumiseen. Leikkien tulkinnoissa vaaditaan tarkkaa silmää ja korvaa sekä eläytymistä leikkitalanteeseen, sillä tulkinta vajoaa helposti yksityiskohtien suohon tai nousee yksinkertaistuksien avulla pilviin. Yritäessäni tulkita omia leikkejäni on tekstinä leikkikertomukseni, Lapsuuteni leikit, ja tulkintavälineistönäni Leikkiteoriat lisättynä havainnoilla suomalaisesta kulttuurista yli kahdenkymmenen vuoden takaa. Näin yritän saada sekä elävän että analyyttisen

otteen leikeistämme, esikuvana toimii Le Roy Ladurien kuvaus ranskalaisesta Montailoun kylästä vuosilta 1294-1324. Ladurie rakensi kirjallisten lähteidensä ja historian tietämyksensä avulla henkilöilleen elämän, joka olisi saattanut olla tosi ja tutkimuksellisessa mielessä kuvaukset voivat olla "todempiakin" kuin henkilöiden itsensä kertomana, koska tieteilijä saattaa pystyä tulkitsemaan yleisiä trendejä paremmin kuin tapahtumien virrassa toimiva ihminen (Ladurie 1985).

### **Leikkipaikat ja -kaverit**

Leikkimisen ja leikin ymmärtämisen eräs edellytys on ymmärtää sitä ympäristöä, jossa leikki on syntynyt ja jossa se tapahtuu. Omat leikkikokemukseni ovat kotoisin pienestä maalaiskylästä, jossa tietty leikkiperinne siirtyi vanhemmilta sukupolvilta nuoremmille yhteisissä leikeissä. Uusia leikkejä ja pelejä tuli mukaan sekä koulun, radion että television välityksellä. Ne olivat useimmiten urheiluleikkejä. Maalaiskylä loi edellytykset niin luonnon ympäristössä kuin maatalojen pihapiireissä leikkimiselle, sen sijaan sisäleikit olivat melko harvinaisia, lukuunottamatta tyttöjen nukkeleikkejä ja kortinpeluuta. Leikkikavereina olivat joko lähes samanikäiset naapurin tyttö ja poika yhdessä nuoremman sisareni kanssa tai vanhemmat sisareni ja muut kylän meitä muutaman vuoden vanhemmat nuoret, kansakoulun oppilaat ja isäni.

### **Kulttuurinen tausta**

Kotikyläni kulttuurinen ja henkinen ilmapiiri 1960-luvulla vaikuttaa jälkeempään katsoen vanhanaikaiselta, esimodernin ajan agraariselta kulttuurilta. Työvälineet muuttuivat 60-luvun aikana pikkuhiljaa koneellisiksi - hevoset vaihdettiin traktoreihin - mutta henkistä

ilmastoa voisi kutsua kolmekymmentälukulaiseksi, kuten von Bonsdorff väittää analysoidessaan kuuskytlukua ja "kuuskytlukulaisia" (1986, 44). Lapsuuteni leikit sijoittuvat tähän hitaaseen muutokseen, jossa palkkatyöläistyminen oli alkamassa, tuottavuus nousemassa kunniaan, vapaa-aika irrottautumassa erilleen työajasta ja maaseudun syklinen aika vaihtumassa kaupungin lineaariseen aikaan.

### **Työleikit sosiaalistajina**

Oma muistelutyöni jaotteli työleikit omaksi ryhmäkseen. Jos arkiajattelun mukaista määritelmää purkaa leikkiteoreettisesti ja sosiaalishistoriallisesti, niin mitä tulkintoja on löydettävissä?

Vielä kuusikymmentäluvulla koko kylän väki osallistui heinäkorjuuseen. Harvat palkkatyöissäkin olleet tulivat töiden jälkeen nostelemaan heinää seipäille eikä siitä paljoa palkkaakaan taidettu maksaa - ruuan sai aina siitä talosta, missä työt tehtiin. Lapsuuteni työleikit kuuluivat tähän "menneen ajan" töiden opetteluun eli lähinnä maataloustöiden leikkimieliseen imitoimiseen, jonka jälkeen oli helppo siirtyä näiden töiden oikeaksi tekijäksi. Leikit integroivat lapset palkitsevasti maaseutuyhteisöön. Kun heinäpellolla aina joutui tekemään jotakin pientä - välttämätöntä töiden edistymisen kannalta - tappien hakua, kaljan noutamista, seipäiden tiputtelua kärryiltä, niin lapsetkin tunsivat itsensä tärkeiksi työn edistymisen kannalta. Lapsille sallittiin kuitenkin pitemmät tauot ja joskus jopa voitiin jäädä iltapäiväksi uimaan.

Työleikkejä voisi sanoa homologisiksi tehdyn työn suhteen, koska paradoksaalisesti juuri "työ" nosti ne leikit epätavanomaisen maailmaan - olihan "leikki lasten työtä" ja

toisaalta maataloustyöhön liittyy perinteisesti tietty urakkaluonteisuus ja syklisyys. Varsinaisia työtä imitoivia oikeita leikkejä (sääntöineen) en muista meillä olleen. Suomalaiset vanhat leikithän olivat usein näitä työtä kuvailevia leikkejä, joissa naurista istutettiin tai leikittiin puintia (vrt. Kärkkäinen 1986, 30-32)

Työleikit olivatkin mielestäni perinteisessä mielessä sosialisatiota yhteisöön. Näiden leikkien luonnetta kuvaa parhaiten tietty "teatterinomaisuus" - lapset ottivat itselleen vähäksi aikaa joitakin aikuisten rooleja luopuakseen niistä, kun väsymys tai kyllästyminen iski.

### **Mäenlasku ja vesileikit - virtauskokemuksia**

Voidaanko ajatella, että mäenlasku ja vesileikit sosiaalistaisivat aikuisten yhteisöön? Tietysti on tarpeellista oppia uimaan ja hiihtämään, mutta oppimista varten kannattaa mennä uimakouluun tai hiihtoseuraan. Mielestäni mäenlasku ja vesileikit kuuluvat virtauskokemuksiin (flow-experience), jotka ovat viehätysvoimaisia ja tärkeitä, koska niissä saa ruumiinkokemuksia (huimaus, pyöriminen) ja ne ovat kokonaisvaltaisia, päämäärättömiä ja lasten itsensä hallittavia ja johdettavia - ne ovat lasten omaa maailmaa.

Nämä leikit olivat Norbert Eliaksen termein "mimeettisiä" siinä mielessä, että ne muodostivat oman draamallisen maailmansa uskallusta vaativine sukelluksineen ja taitotempuineen (Elias 1986, 97). Leikit eivät kuitenkaan olleet urheilun matkimista, vaan ruumiin tuntemukset, jonkin taidon oppiminen tai kummallisen ruumiin tuntemuksen syntyminen muodostivat leikkien viehätysten. Näitä tuntemuksia yritimme välittää toisille



ja kokeilimme yhä uudelleen samaa liikettä (esimerkiksi laiturilta viistoa hyppyä jalat edellä niin, että veden alla kääntyi ympäri), jotta tunne palautuisi. Näiden leikkien avulla tutustuiimme ruumiiseemme, sen kykyihin, rajoihin, ja erilaisiin tuntemuksiin. Kokemukset jakautuivat niin taitojen oppimiseen kuin tietynlaiseen haltioitumiseenkin. Aika menetti merkityksensä vedessä ja mäessä, kukaan ei johtanut toimintaa, vaan kekseliäinen sai aina muut mukaansa.

### **Pihaleikit informaaleina peleinä ja kekseliäisyyden kenttinä**

Jos vesileikit ja mäenlasku olivat spontaaneja leikkejä, niin mustamies, purkkis, vinkki ja ruutuhyppeily olivat informaaleja pelejä. Niissä oli vakiintuneet säännöt, mutta usein niitä muunneltiin ja eri peleistä oli monenlaisia versioita. Näissä perintönä saaduissa lasten pihapeleissä kaikki pääsivät mukaan ja usein niihin liittyi yhteisöllisyyttä ja yhteistoimintaa, joka ei tehnyt toisista voittajia ja toisista häviäjiä. Usein vaihdoimme vinkissä (piilosilla) etsijää, jos joku pienemmistä ei saanut ketään kiinni tietyssä ajassa. Pelien avulla opittiin siten huomioimaan toisia, koska tärkeintä oli kuitenkin leikin jatkuminen. Aina ei tietysti käynyt niin, vaan leikki päättyi riitaan, mutta pian se - muunneltuna - tai joku toinen peli aloitettiin uudelleen.

Pihaleikeissä oli myös selvää sukupuolijakoa: tytöt hyppäsivät ruutua ja twistiä. Pojat saattoivat pelata tyttöjen kanssa "maata" (leikkiä, jossa kapulaa heittämällä pyrittiin vähentämään toisen maa-alaa), mutta harvoin ruutua eikä kai koskaan twistiä muutoin kuin tuhotakseen tyttöjen leikin. Taputusleikit kuuluivat myös enimmäkseen tytöille, sen sijaan kukkotappelut, horjuttamisleikit ja paini olivat poikien aluetta. Tytöt käyttivät taitoja ja hienomotoriikkaa, pojat voimankäyttöä ja uskallusta.

Pihaleikeissä opittiin tuntemaan vertaisryhmiä, samanikäisiä tyttöjä ja poikia. Ennen kaikkea niissä opittiin käyttäytymään yhdessä, ottamaan huomioon toisia ja muuntaamaan leikkejä sopiviksi ryhmälle. Pihaleikit olivatkin uusien innovaatioiden kokeilukenttiä ja niissä sattumalla - ei niinkään taidolla - oli suuri osuus leikin lopputulokseen, joka sekin oli yleensä leikin jatkuminen, ei niinkään voitto tai tappio.

### **Urheiluleikit: viehätystä ja vaikerrusta**

Urheiluleikit viehättivät monin eri tavoin: ne kokosivat eri sukupolvet peliin, niiden erilaisia taitoja vaativat suoritukset olivat tulleet tutuiksi television ja radion kautta, niissä olivat tietyt kaikille tutut sääntönsä ja arvosteluperusteensa. Urheilupelien mimeettinen vetovoima liittyi aina siihen draamaan, jonka peli organisoit. Pelissä vakiintuneet valtasuhteet saatettiin väliaikaisesti kumota ja se teki peleistä jännittäviä. Monesti pelit myös päätyivät jonkinlaiseen kiistaan, koska tunteet olivat niin voimakkaasti mukana. Peleihin liittyi myös joukkuehenki ja oman joukkueen vastakkaiseen joukkueeseen kohdistama voittamisen tahto, jonka kautta saatettiin ilmaista negatiivisia tunteita vaarattomasti. Samalla kun urheilupelit olivat atraktiivisia ne myöskin kantoivat mukanaan pelin kuoleman siemenen - niistä tuli liian vakavia, niissä näkyivät tasoerot liian helposti, sääntötulkinnat erosivat pelaajien kesken ja vertailu "oikeaan" urheiluun kävi liian ilmeiseksi estäen omista suorituksista nauttimisen. Urheilupelit muuttuivat myöhemmin miesten harrastuksiksi niiden kovuuden ja ehdottomuuden vuoksi.

Omat olympialaisemme eivät muuttuneet koskaan koviksi, koska mukana ei ollut vanhempaa auktoriteettia, vaan kisailimme keskenämme. Sen sijaan pallopelit, joihin

osallistuivat vanhemmat lapset ja isäni, muuttuivat melko usein - varsinkin nuoremmille tytöille - liian ehdottomiksi, koska säännöistä ei voinut tinkiä. Urheilu eroaakin muista leikeistä siinä, että sen säännöt ovat ehdottomat ja universaalit. Se merkitsee aikuisten sääntöjen ja pelitapojen siirtämistä lapsille. Urheilu on myös sikäli yksiulotteista, että siinä tulos on määrällinen ja omaa tulosta voi verrata joko maailmanhuippuihin, samanikäisiin tai vastakkaiseen joukkueeseen - ja voittaja on yksiselitteisesti parempi.

Urheilupelit sosiaalistivat meitä tulevaisuuden kilpailuyhteiskuntaan, ne opettivat menestymisen keinoja, joista säännöllinen harjoittelu, sääntöjen kunnioitus ja yrittäminen olivat tärkeimpiä. Silti urheiluleikkeihin sisältyi myös jännitystä, joka liittyi pelin lopputuloksen ennustamattomuuteen, sattumalla ja hyvällä onnella oli siinäkin merkitystä. Jos halusi kääntää henkilöiden välisiä voimasuhteita pääläelleen, olivat urheiluleikit siihen hyvä väline, koska ne otettiin melko vakavasti.

Omalle urheilijan identiteetilleni urheiluleikit olivat tärkeitä, koska halusin pärjätä ikäisten poikien kanssa ja saada arvostusta minulle tärkeässä asiassa. Kansakoulussa ja kotikylässäni urheiluleikit olivat kuitenkin minullekin vain harjoitusta, jota myös tein yksin usein tuntikaupalla palloa potkien, lyöden tai muita urheilulajeja matkien.

### **Ihmissuhdeleikit - parodiaa?**

Kaikki leikit olivat tavalla tai toisella ihmissuhdeleikkejä, sillä niissä opettiin käyttäytymistapoja, mikä on sopivaa ja mikä ei. Ihmissuhdeleikit olivat siinä mielessä erityisiä, että niissä selvästi "näyteltiin" omien perheiden jäseniä ja käsiteltiin näin ydinperheen ristiriitoja "leikin" varjolla. Näihin leikkeihin ei juurikaan sisältynyt liikuntaa - päinvastoin

ne olivat hyvin staattisia ja verbaalisia vastakohtana muiden leikkien ruumiillisuudelle. Jos muissa leikeissä kumottiin valtasuhteita väliaikaisesti, niin näissä roolileikeissä vanhempien ja lasten välinen suhde oli jatkuvasti sellainen, että lapset olivat vallassa; he olivat järkevempiä ja luovempia. Vanhemmat näyteltiin kontrolloijiksi ja turhan tärkeiksi - ruoka-ajat, kotiintuloajat, vaarallisiin paikkoihin menemiset jne. tuotiin esiin naurettavina. Ihmissuhde- ja roolileikeissä oli mukana joskus myös eläimiä, jotka kuuluivat lasten "klaaniin" - ne ymmärsivät lasten tarpeet paremmin kuin vanhemmat.

### **Mielikuvitusleikit - identiteettityötä ja luontoliikuntaa**

Fantasialeikit olivat omaa aluettani, vaikka ihmissuhdeleikit tavallaan sivusivat samaa asiaa - irrottautumista arjesta ja sen asettamista vaatimuksista. Mielikuvitukseni irtautui valloilleen useimmiten liikkeessäni yksin luonnossa kävellen, juosten tai hiihtäen. Mielikuvituksen avulla rakennetut sankaruusunelmat tulivat samalla reflektoiduiksi, niitä maisteli, tunnusteli ja metsästä palatessa jo realisoiti normaalityöntilanteeseen. Kuitenkin ne loivat omaa odotushorisonttia elämälle, joka poikkesi ympäristön tarjoamasta.

Mielikuvitusleikkeihin liittyi tärkeänä osana ympäristö, jotkut paikat olivat parempia kuin toiset. Ne muodostivat luonnollisen ympäristön fantasioille. Myös liikkuminen, irtautuminen tietyistä fyysisistä tilasto toiseen yhdessä rasituksen kanssa, herkisti keskittymään mielikuviin ja fantasiakertomuksiin urheilija- tai muusta sankarista.

### 4.3. LEIKIN LOPPU VAI LEIKIN ALKU?

#### Leikki ja tosi

Leikkejä tulkittaessa on kirjallisuudessa useasti paneuduttu vain yhteen leikkiin, jolloin on saatu melko yksinkertaistettu kuva leikin vaikutuksista lapsiin. Oma muistelutyöni tuotti kuusi leikkiryhmää: työleikit, vesileikit ja mäenlaskun, pihaleikit, urheiluleikit, ihmissuhdeleikit ja mielikuvitusleikit. Kansanrunousarkistossa olevat noin 60 000 leikki- ja pelikuvausta on luokiteltu a) joukkuepeleihin ja -leikkeihin, b) ryhmäleikkeihin, c) yksilöleikkeihin ja d) muihin (Kärkkäinen 1986, 31). Oma jaotteluni pohjautui arkikokemukseen, mutta niiden tulkinta teorioiden avulla paljasti, että leikeistä on moneksi. Sama ilmiö - esimerkiksi virtauskokemus - on osana melkein kaikkia leikkimuotoja, mutta tyypillisintä ja oleellisinta se on vesileikeille ja mäenlaskulle. Tarkasteluni saattaa vaikuttaa relativistiselta, jos huomio kiinnitetään pelkästään leikkien analyysiin, mutta on huomattava tekstin lisäksi myös konteksti: se kulttuurinen ympäristö, jossa kaikki tapahtui.

Kronologisesti ajatellen varhaisimpia leikkejä edellisistä olivat ihmissuhdeleikit ja ne myös rapautuivat ensimmäisinä pois (ikävuodet 5-8). Vesileikit ja mäenlasku alkoivat vähän ennen kouluun menoa ja niitä harrastettiin 12-13 -vuotiaaksi asti, tosin virtauskokemuksia tuli myös myöhemmin. Työleikit liittyivät samaan ajanjaksoon, koska maatalous koneistui, peltoja pantiin pakettiin 70-luvun alkaessa ja muut harrasteet tulivat tilalle. Perinneleikkejä leikimme eniten kansakouluaikana (vuodet 1967-1971) ja vähän sen jälkeen. Sen sijaan urheiluleikit ja myöhemmin urheileminen lisääntyi minulla koko ajan iän myötä - toiset taisivat lopettaa leikkimisen? Myöskään mielikuvitusretket eivät

loppuneet lapsuuteen, tosin tekstit muuttuivat. Urheileminen tavallaan muutti leikit todeksi, pitäen kuitenkin jotakin monipuolisesta leikkikulttuurista hengissä, vaikka yhteiskunnallinen murros 1960-luvun lopussa ja 1970-luvun alussa yhdessä kaupunkikouluun siirtymisen kanssa katkaisi aika rajusti siteet kotikylään ja siinä eläneeseen maaseutuiseen leikkikulttuuriin.

Leikkien muuttuminen iän myötä on tietenkin myös universaali ilmiö kasvettaessa lapsuudesta aikuisuuteen, vaikka puberteetti sellaisena kuin me sen tunnemme onkin teollisen yhteiskunnan tuotos. Kanssani lähes samanlaisen leikkien aikasyklin on löytänyt Rafael Helanko tutkiessaan leikkikulttuureja. Hänen periodinsa ovat a) hiekkalaatikko- ja kuvitteluleikit, 5-10-vuotiailla, jolloin huippu osuu 5-7-vuotiaisiin, b) hippaleikit, piilosleikit, arvausleikit, väistämisleikit, taisteluleikit ja hyppyleikit, 6-13-vuotiailla, huipun ollessa 10-12-vuotiaissa, c) urheiluleikit, joukkuepelit ja uhkapelit, 13-16-vuotiailla, huipun ollessa noin 15-vuotiaissa. (Helanko 1979, 70-81)

### **Uudet pelit ja leikit - leikkipelit**

Viime vuosina on Suomessakin harrastettu ns. Uusia pelejä ja leikkejä - tai leikkipelejä - mitä ne ovat ja liittyvätkö ne suomalaiseen leikkikulttuuriin millään tavoin? Uudet pelit ja leikit (New Games) ovat pohjoisamerikkalainen keksintö 1960-luvun lopun ja 1970-luvun alun Kaliforniasta, jossa ryhmä liikuntapedagoogeja ja hippiliikkeen jäseniä kehitti uusia pelejä ja leikkejä. Tarkoituksena oli kehittää kaikille sopivia leikkejä, jotta jokainen voisi kokea leikin ilot ja riemut. Leikkirepertuaari on suuri, mukaan mahtuu kosketteluleikkejä, palloleikkejä, juoksuleikkejä, älyleikkejä - pelit sopivat kahdelle, tusinalle tai kymmenille. Leikit voisi kuitenkin kategorisoida lähinnä informaaleiksi

peleiksi, joissa kisaillaan, mutta ei kilpailla, joissa on viitesäännöt, mutta niitä voi muunnella, joissa ei ole ulkoista päämäärää, vaan sisäisiä palkintoja ja joissa yhteisöllisyys on ensisijaista (ks. Fluegelman 1976; Orlick 1981; Sironen ja Kärkkäinen 1988; LeFevre 1988; Tiihonen 1988;1989).

Uudet pelit ja leikit vastustavat liikaa urheilullistumista eli kilpailua, sääntöjä, henkilökohtaisia taitoja ja työnjakoa ja ne kumpuavat kaikkien tuntemista perinneleikeistä - itse asiassa monet uudet leikit ovat ikivanhoja. Varsinaisten Uusien leikkien lisäksi on Suomessa alettu varsinkin 1980-luvulla harrastaa erilaisia leikkisiä pelejä, kuten piha- ja viirentistä, katukorista, korfpalloa, kaukalopalloa ja sählyä. Leikki- ja pelikulttuuri on selvästi muuttumassa. Kumpikin sukupuoli haluaa mukaan ja myös aikuisena halutaan liikkua ja pelata (Suomi 1989, 14-42).

Uudet pelit ja leikit haluavat toisaalta pysäyttää prosessin, jossa leikit muuttuvat todeksi urheilussa ja toisaalta ne haluavat jatkaa lapsuuden leikkien maailmaa aikuisuudessa. Kolmanneksi ne soveltuvat nykyiseen postmoderniin kaupunkikulttuuriin, jossa työelämä muuttuu teollisen ajan tayloristis-hierarkisesta mallista tasa-arvoiseksi studioksi (vrt. Virtanen 1987). Kommunikaatiotaidot, yhteistyökyky ja yhteispelitaidot ovat sellaisessa ympäristössä tärkeämpiä kuin yksittäisen asian insinöörimäinen hallinta.

Mikään Uusissa peleissä ja leikeissä ei varsinaisesti ole uutta verrattuna suomalaisiin vanhoihin leikkeihin kosketteluleikkejä lukuunottamatta. Uutta onkin konteksti: Uudet leikit on tarkoitettu kaikille, ei ainoastaan lapsille. Uudeksi asian tekee myös muuttunut maailmamme ja muuttuneet halumme: yksilöllistymiskehitys näyttää tarvitsevan yhteisöllisemmän vastapainonsa ja jatkuva muutos työelämässä pakottaa etsimään

luovuuden lähteitä.

Uusissa leikeissä on vanhoja leikkejä ja urheilupelejä modifioitu vastaamaan paremmin ihmisten läheisyyden, yhteisöllisyyden ja leikkimisen tarpeita ilman, että täytyy olla huipputaitava, voimakas tai kestävä. Oman leikkimiseni urheileminen lopetti, mutta nyt ne näyttävät taas tulevan takaisin. Leikki lienee konservatiivisuudessaan innovatiivista - yhteiskunta muuttuu ja leikkien muodot muuttuvat, mutta leikin olemuksessa jotkut seikat sopivat kaikkiin aikoihin.