Tekojen kaupunki

Toimittaneet

TERHI AINIALA, SILJA LAINE,
PÄIVI LEINONEN JA PIA OLSSON

SUOMALAISEN KIRJALLISUUDEN SEURA • HELSINKI • 2025

VERTAISARVIOITU
KOLLEGIALT GRANSKAD
PEER-REVIEWED
www.tsv.fi/tunnus

Teos on Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran nimeämien asiantuntijoiden tarkastama.

unesco
Inscribed on the National Register Memory of the World

SKS:n julkaisujen kokoelma kuuluu Unescon kansalliseen Maailman muisti -rekisteriin.

SUOMALAISEN KIRJALLISUUDEN SEURAN TOIMITUKSIA 1502

© 2025 Terhi Ainiala, Silja Laine, Päivi Leinonen, Pia Olsson ja SKS

Kansi: Eija Hukka | Sarja-asu: Timo Numminen
Kannen kuva: Tero Sivula / Lehtikuva
Taitto: Sisko Honkala | Sarja-asu: Timo Numminen

ISBN 978-951-858-973-3 (nid.)
ISBN 978-951-858-974-0 (EPUB)
ISBN 978-951-858-975-7 (PDF)

ISSN 0355-1768 (nid.)
ISSN 2670-2401 (verkkojulkaisut)

DOI https://doi.org/10.21435/skst.1502

Teos on lisensoitu Creative Commons BY-NC-ND 4.0 International -lisenssillä, ellei toisin mainita. (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fi)

Teos on avoimesti saatavissa osoitteessa
https://doi.org/10.21435/skst.1502
tai lukemalla tämä QR-koodi mobiililaitteella.

TEHTY SUOMESSA
PRODUCERAD I FINLAND

PunaMusta Oy, Turenki 2025

https://doi.org/10.21435/skst.1502

Leikkiä ja pelailua Turussa

Kaupunkitilan tarjoamat leikin mahdollisuudet

Lilli Sihvonen
https://orcid.org/0000-0001-5293-6693
Jaakko Suominen
https://orcid.org/0000-0003-1352-7699

Tässä luvussa kohdistamme huomiomme pelaamisen, leikin ja kaupunkitilan nykysuhteeseen. Tarkastelemme, millaista pelaamista ja leikkimistä voi esiintyä kaupunkiympäristössä. Ketkä peleihin ja leikkeihin osallistuvat ja miten kulttuurintutkija voi tutkia osallistumista – välillä leikillisinkin keinoin?

Määrittelemme *leikin* ja *pelaamisen* yhtäältä monitulkintaiseksi, universaaliksi ja toisaalta erityiseksi toiminnaksi, joka voi olla julkista tai yksityistä. Leikkiin ja pelaamiseen liittyy vapaaehtoisuutta ja vapautta, mielikuvituksellisuutta, spontaaniutta sekä viihteellisyyttä, mutta toisaalta leikki ja pelaaminen voidaan sitoa sääntöihin tai rajata tarkasti jollekin alueelle. Kuka tahansa voi pelata tai leikkiä. Leikin ja pelin välineet ja ympäristöt ovat vaihtuvia ja monimuotoisia, ja ne kattavat niin fyysiset kuin digitaaliset ulottuvuudet. Leikkiin ja pelaamiseen voi liittyä riskejä ja haittoja, ja leikki nähdäänkin usein paitsi rakentavana myös tuhoavana ja sekasortoisena toimintana. Leikin ja pelaamisen erona voidaan pitää

https://doi.org/10.21435/skst.1502

sääntöjä. Pelin voi ymmärtää pelaajan ja pelin vuorovaikutuksena, jota säännöt määrittelevät tarkasti. Leikissäkin voi olla säännöt, mutta niitä voi tulkita vapaammin. (Sutton-Smith 1997; Caillois 2001, 3–36; Juul 2003; Salen ja Zimmerman 2004, 49–51, 96–98; Henricks 2009; Heljakka 2013; 2024; Sicart 2014, 1–18; Huizinga 2016, 1–45; Mortensen ja Jørgensen 2020; Mäyrä 2022.)

Urbaani leikki herää henkiin pelaajien tai leikkijöiden myötä ja käyttää hyödykseen katuja, rakennuksia, puistoja, siltoja ja seiniä. Uudet leikilliset tilat syntyvät jatkuvasti uudelleen tämän toiminnan myötä, sillä leikki hyödyntää kaupungin *tarjoumia* eli kaupungin toiminta- ja käyttäytymismahdollisuuksia.[1] Kaupunkitila muovautuu leikkikentäksi, joka muuttuu kontekstin, ajan ja toiminnan mukaan. (Lammes ja Leorke 2020; Stevens 2007.)

Tämä luku johtopäätöksineen perustuu Pelikaupunki Turku -tutkimushankkeeseen (Turun kaupunkitutkimusohjelma 2022–2024) ja Turun kaupunkiympäristössä koottuun moninaiseen aineistoon. Luku etenee aiheen esittelystä ja pelaamiseen ja leikkiin liittyvästä tutkimuskatsauksesta tutkimuksen aineistojen ja menetelmien esittelyyn. Kerromme, miten pelaamista ja leikkimistä on hankkeessa tutkittu. Sen jälkeen analysoimme, mitä aineisto kertoo pelaamisesta ja leikkimisestä kaupunkiympäristössä. Lopuksi pohdimme, millaisia tekoja tarvitaan leikin ja pelaamisen tukemiseen kaupunkitiloissa.

Pelin ja leikin tutkimus kaupunkiympäristössä

Pelien, leikkien ja kaupunkitilan suhde on moniulotteinen. Ensinnäkin peleissä on jo pitkään kuvattu kaupunkitilaa. Siten pelien kautta on mahdollista tutkia kaupunkitilan esittämisen ja kokemisen historiaa. Kaupungin muutokset, kuten rakentaminen ja uudet liikennereitit, näkyvät esimerkiksi Helsingin keskusta-aluetta kuvaavien *Helsingin pelin* (1904), sisällissota-aiheisen *Helsingin valloituksen* (1918) ja *Liikennepelin* (1939) pelilaudoissa. Näissä peleissä seikkaillaan kaupungilla lähdöstä maaliin

1 *Tarjouma* (tai *affordanssi*) vihjaa esineen tai tilan käyttötarkoituksen. Yksilöt tulkitsevat esineiden, rakenteiden ja ympäristöjen tarjoumia ja hyödyntävät niitä erilaisiin käyttötarkoituksiin. (Norman 2000.)

https://doi.org/10.21435/skst.1502

noppaa heittämällä. Maailmankuulu 1930-luvulla alun perin julkaistu *Monopoly*-lautapeli (*Monopoli*) esittää sekin yhden näkökulman kaupunkitilaan, vaikka peliä on tutkimuksessa tarkasteltu pitkälti suhteessa kapitalismin toimintalogiikkaan. *Monopolyn* suomalaisversion (julkaistu ensimmäisen kerran 1937) kadunnimet ovat melkein kaikki Helsingistä ja kertovat suunnitteluaikansa ajatuksista sekä siitä, kuinka arvostettuja mitkäkin kadut ja alueet ovat olleet. *Monopolyn* pelimekaniikkaa on hyödynnetty myös muissa peleissä. *Monopolya* muistuttavassa *Turkupelissä* (1991) tapahtumapaikkana on Suomen vanhin kaupunki. Siinä testataan pelaajan Turku-osaamista sekä kerätään rahaa ja osakkeita turkulaisista yrityksistä. Pelilaudan keskellä on kuva Aurajokirannasta, ja kuvassa näkyvät Turun tuomiokirkon ohella museolaivat Suomen Joutsen ja Sigyn aiemmilla paikoillaan Martinsillan pielessä.

Kaupungit ovat olleet toimintaympäristöinä ja kulisseina myös monissa digitaalisissa peleissä eli tietokoneille, pelikonsoleille ja kännyköille tehdyissä peleissä. Osa peleistä kuvaa todellisia kaupunkeja, mutta osa sijoittuu sellaisiin urbaaneihin tiloihin, joille ei ole vastinetta todellisessa elämässä. Oman pelityyppinsä muodostavat niin kutsutut kaupunginrakennuspelit, joissa nimensä mukaisesti rakennetaan kuvitteellisia kaupunkeja, niiden infrastruktuureja ja julkisia palveluita. Kaupunginrakennuspelejä ja -simulaatioita on tehty viimeistään jo 1960-luvulla, mutta tutuimpia kaupunginrakennuspelejä ovat *SimCity*-sarjan pelit (1989–). Niiden lisäksi viime vuosina maailmallakin suosiota on nauttinut suomalainen *Cities. Skylines* (2015–).[2]

Ainakin 1980-luvun alkuun pelien ja leikkien suomalainen tutkimus on kaupunkia voimakkaammin painottanut pelin ja leikin agraaria luonnetta. Jos tutkimus on painottanut jotain paikkaa, leikkejä on tarkasteltu osana maaseudun vuodenkiertoa. Tyypillistä on ollut tarkastella leikkimistä myös silloin, kun leikkien on ajateltu olevan häviämässä esimerkiksi ajankäytön muutosten ja uusien harrastusten sekä uusien mediamuotojen takia. (Laaksonen 1981.)

Silloin tällöin kaupunkien merkitys on huomioitu tutkimuksessa. Suomessa esimerkiksi sosiologi Rafael Helanko on tutkinut nuorisoryhmien

2 Kaupunkirakennuspeleistä ja niiden tutkimuksesta ks. Bereitschaft 2015.

https://doi.org/10.21435/skst.1502

dynamiikkaa, sosialisaatiota ja pihaleikkejä 1960- ja 1970-luvuilla erityisesti turkulaisten ja varsinaissuomalaisten esimerkkien kautta. Hän korostaa paikan roolia leikin puitteiden luomisessa, mutta ei erityisesti painota urbaanin ympäristön vaikutusta leikeissä. (Helanko 1980, esim. 121–129; ks. myös Sotamaa 2009, 102.)

Myöhemmin pelillisyyden ja leikillisyyden teemoja on käsitelty muun muassa kaupunkimaantieteellisessä ja kaupunkisosiologisessa tutkimuksessa. Esimerkiksi Riina-Mari Lundman on tutkinut julkisen tilan ja taiteellisen tuotannon tai taidekäytäntöjen suhdetta, joka koostuu luovista ja kriittisistä sekä leikillisistä tavoista käyttää kaupunkitilaa. Lundmanin tapaustutkimusten kohteena on ollut Turku ja esimerkiksi Kupittaanpuisto. (Lundman 2018.) Pasi Mäenpää (2005) on puolestaan kutsunut kokeilevaa ja vaihtelevaa suhdetta kaupunkitilaan *urbaaniksi leikiksi*, joka liittyy sekä ihmisten väliseen sosiaaliseen vuorovaikutukseen että ihmisten ja kaupungin materiaalisen ympäristön vuorovaikutukseen.

Kaupunki itsessään antaa puitteet monenlaiselle leikille ja pelaamiselle. Näitä toimintoja tehdään niille erityisesti varatuissa paikoissa, kuten leikkipuistoissa, urheilukentillä ja -rakennuksissa, mutta käytännössä pelaamista ja leikkiä tapahtuu melkein missä tahansa kaupunkitilassa. (Stevens 2007; Sicart 2014, 49–60.) Vapaaseen ja hallitsemattomaan pelaamiseen on liittynyt myös huolia jo useita vuosisatoja. Esimerkiksi vuonna 1798 Turun maistraatti paheksui *Åbo Tidningar* -lehdessä julkaistussa kuulutuksessa etenkin vanhojen ja nuorten miesten tapaa kokoontua kaduille ja Aurajokirantaan. Äänekkäät miehet häiritsivät kaupunkilaisten rauhaa myös pelaamalla niin kutsuttua *Seinäkillinkiä* aitoja ja rakennusten seiniä vasten. (*Åbo Tidningar* 1798; Savolainen 2017.)

Leikkiä ja osin pelaamistakin on pitkään tarkasteltu etupäässä lasten ja nuorten toimintana. Esimerkiksi Veera Moll ja Essi Jouhki ovat tarkastelleet leikkipaikkojen rakentamiseen vaikuttaneita tekijöitä ja osoittaneet, kuinka niiden vaatiminen kaupunkiympäristöön on raivannut tilaa lapsille ja heidän toiminnalleen kaupungissa. Heidän mukaansa 1960- ja 1970-luvuilla asiantuntijat näkivät kaupungin lapsille vihamielisenä ympäristönä, mihin vaikuttivat muun muassa kotien ahtaus, aikuisten asettamat kiellot ja rajoitukset sekä liikenteen vaarat. Leikkipaikkojen rakentamisella on osoitettu lasten roolia ja heidän oikeuksiensa merkitystä

https://doi.org/10.21435/skst.1502

kaupunkiympäristössä, ja niistä on tehty etenkin lapsille turvallisia ympäristöjä. Sen sijaan aikuisten toimintamahdollisuudet rakennetuilla leikkipaikoilla ovat olleet vähäiset. (Moll ja Jouhki 2021.)

Olemme omassa tutkimuksessamme ulottaneet katseen tavanomaisten leikkipaikkojen ulkopuolelle, jotta olemme voineet selvittää muidenkin ryhmien kuin lasten leikkimistä ja pelaamista kaupunkitilassa. Lasten lisäksi myös aikuiset leikkivät, mutta suhtautuminen aikuisten leikkiin ei ole välttämättä aina yhtä positiivista kuin lasten leikkiin. Leikkivä aikuinen saattaa tuntea syyllisyyttä tai olla kiusaantunut. Sekä leikkijät itse että muut voivat kyseenalaistaa sen, kuuluuko aikuisten enää leikkiä. Näin siitäkin huolimatta, että useat tutkijat ovat korostaneet leikin positiivisia, iästä ja elämäntilanteesta riippumattomia hyötyjä. (Heljakka 2013, 209–222; Whitaker ja Tonkin 2019; Hartt 2023.)

Leikkiä ja pelaamista koskevassa yhteiskunnallisessa keskustelussa asettuvatkin vastakkain hyödyt ja positiiviset arvot sekä vähättely, ongelmat ja epäkohdat. Hyötyjä tarkastellaan usein kasvatuksen ja oppimisen kautta. Vähättely ja huoli liittyvät esimerkiksi leikin koettuun turhuuteen, häiritsevyyteen ja jopa sen aiheuttamiin fyysisiin, psyykkisiin ja sosiaalisiin ongelmiin. (Suominen 2023, 39–53.) Yhtä lailla kriittinen pohdinta kohdistuu etuoikeuksiin eli kysymykseen siitä, kuka voi pelata ja leikkiä. Nykyleikkiin ja pelaamiseen tarvittavat laitteet ja välineet voivat olla hyvin kalliita, eikä kaikilla ole varaa ja aikaa niihin. (Friman, Arjoranta, Kinnunen, Heljakka ja Stenros 2022; Mäyrä 2022.) Parhaimmillaan pelaaminen ja leikki voivat osallistaa ihmisiä sekä saada ihmiset tarkastelemaan esimerkiksi kaupunkitilaa uudella tavalla ja luomaan uudenlaisia kytköksiä ihmisten ja kaupunkitilojen välille (ks. myös Kyrönviita ja Wallin tässä teoksessa).

Pelaamisen ja leikin kautta on etsitty ratkaisuja joihinkin yhteiskunnan ongelmiin, jotka liittyvät myös urbaaneihin ympäristöihin. Maxwell Hartt on todennut, että leikistä ja pelaamisesta on hyötyä eri ikäryhmien fyysisen, psyykkisen ja sosiaalisen hyvinvoinnin tukemisessa. Leikkiä ja pelaamista tukeva kaupunkitila voi luoda positiivisia kokemuksia esimerkiksi ikääntyvästä kehosta. (Hartt 2023.) Myös Troy Innocentin ja Quentin Stevensin mukaan leikillisten lähestymistapojen käyttö kaupunkisuunnittelussa on lisännyt ihmisten hyvinvointia etenkin

https://doi.org/10.21435/skst.1502

keväällä 2020 alkaneen koronapandemian jälkeisissä kaupunkiympäristöissä. Pandemian aikainen urbaani leikki on luonut uutta yhteyttä paikkaan sekä uusia tapoja toteuttaa sosiaalisia tarpeita, tuottanut leikillistä osallisuutta ja korostanut myös spontaaniutta. Urbaani leikki voi esimerkiksi auttaa hahmottamaan julkisten tilojen uudelleenmuotoilua ja viheralueiden riittävyyttä kaupungissa. (Innocent ja Stevens 2021; ks. myös Heljakka 2020.)

Leikin ja pelaamisen havainnointi

Havainnointia käytetään usein menetelmänä niin kasvatustieteellisessä, psykologisessa kuin kulttuurisessa leikin tutkimuksessa sekä pelitutkimuksessa. Havainnointia tehdään sekä laboratorio-olosuhteissa että kentällä. Kulttuurinen leikin tutkimus sijoittuu yleensä kentälle, jolloin tutkija on useimmiten itsekin osa tutkimusta esimerkiksi joko havainnoijana tai kokijana. Se on myös pidempikestoista, ja aineiston analyysissa pyritään rikkaaseen kuvaukseen ja tulkintaan tutkimuskohteesta. (Ks. Pellegrini 2001; Boellstorff 2003; Johnson ja Dong 2018.)

Muodostimme Pelikaupunki Turku -hankkeessamme tutkimusaineistoa sekä laadullisin että määrällisin menetelmin. Tämä luku pohjautuu hankkeen laadulliseen osioon eli kaupunkiympäristössä tehtyihin havainnointeihin sekä leikillisiin interventioihin. Teimme havainnointeja kolmessa tutkimuskohteessa (Kupittaanpuiston ympäristö, historiallinen keskusta sekä Kauppatori ympäristöineen) eri ajankohtina. Tutkimuskohteet valittiin Turun kaupungin kärkihankkeiden perusteella (Pormestarien Turku 2021).[3]

Hyödyntämämme havainnointimenetelmä on tarkoittanut tutkimuskohteen järjestelmällistä tarkkailua ja tehtyjen havainnointien huolellista dokumentointia, kuvailua ja reflektointia. Olemme sen avulla halunneet

3 Kupittaanpuisto on Suomen vanhin ja laajin kaupunkipuisto, jota ympäröivät urheiluareenat ja -kentät. Puistossa on kaksi jättishakkilautaa, shakkipöytiä, minigolfrata, maauimala, leikkipuistoja, lintutarha sekä talvisin luistelurata ja usein myös hiihtolatuja. Historiallinen keskusta kattaa Aurajoen rantaa, Vanhan Suurtorin, Turun tuomiokirkon ympäristön sekä osin Turun yliopistojen kampusaluetta. Kauppatori avautui remontin jälkeen käyttöön syksyllä 2022. Torilla on pelipöytiä (mm. pöytätennis ja pöytäfutis), suihkulähde ja uusia kahvilarakennuksia. Toria ympäröivät kauppakeskukset ja liikerakennukset.

https://doi.org/10.21435/skst.1502

selvittää, miten ympäristöjä ja tiloja oikeasti käytetään. Havainnoinnin avulla olemme voineet selvittää ihmisten arkisia toimia, käyttäytymistä sekä toistuvia ja poikkeuksellisia tapahtumia. (Ks. Davies 2008, 67–93; Fangen 2005, 139–158; DeWalt ja DeWalt 2011, 1–5, 21; Hennink, Hutter ja Bayley 2011, 170–200; Eskola ja Suoranta 2014, 99–100; Hämeenaho, Koskinen-Koivisto, Mäkinen ja Väkeväinen 2022, 179–182.)

Luvun aineistona hyödynnettävistä havainnoinneista[4] vastasi hankkeen tutkijatohtori Lilli Sihvonen. Sihvonen teki ensin 1,5 tunnin mittaisia havainnointijaksoja alueilla kesästä 2022 kesään 2023 ja kirjasi tekemänsä havainnot niin kutsuttuun kenttäpäiväkirjaan. Kenttämuistiinpanot ovat aluksi olleet tutkijan tekemiä kirjauksia vihkoon ja puhelimeen, saneluja sekä valokuvia, joiden pohjalta olemme rakentaneet etnografisia kuvauksia havainnointitilanteista. Laadimme kuvauksia varten dokumenttipohjan helpottamaan aineiston vertailua. Olemme sisällyttäneet kuvauksiin tutkijan omaa reflektiota siitä, mitkä seikat ovat vaikuttaneet kussakin havainnointitilanteessa. (Ks. Hämeenaho ja muut 2022, 183–186.)

Varsinaisten havainnointijaksojen jälkeen Sihvonen rakensi hypoteeseja seuraaville havainnointikerroille siitä, mitä alueella todennäköisesti tapahtuu havainnointihetkellä. Sihvonen perusti hypoteesin aiempiin kokemuksiinsa alueella sekä sääolosuhteisiin. Nämä havainnointijaksot olivat 45 minuutin mittaisia, ja Sihvonen toteutti ne loppukesän ja alkutalven 2023 välisenä aikana. Niiden avulla olemme pyrkineet testaamaan ja kyseenalaistamaan aiempien havainnointijaksojen tuloksia.

Havainnointi on ollut sekä tarkkailevaa että osallistuvaa. Osallistuvalla havainnoinnilla tarkoitetaan yleensä tapaa, jossa tutkija ottaa osaa tutkimuskohteensa toimintaan ja elämään. Puhtaana havainnointina voidaan pitää tarkkailua, jossa tutkijan vaikutus tutkittavaan tapahtumaan pyritään minimoimaan. (Davies 2008, 67–93; Fangen 2005, 139–158; DeWalt ja DeWalt 2011, 1–5, 21; Hennink ja muut 2011, 170–200; Eskola ja Suoranta 2014, 99–100; Hämeenaho, Koskinen-Koivisto, Mäkinen ja Väkeväinen 2022, 179–182.)

4 Havainnoimme myös opiskelijatapahtumia, mutta rajasimme ne tämän tekstin ulkopuolelle, koska leikki ja pelaaminen ovat niissä verraten yleistä toimintaa.

Tutkimuksessamme tutkijan rooli on vaihdellut katsojasta pelaajaan tai leikkijään. Sihvonen pitäytyi pääosin tarkkailijan roolissa ja käyttäytyi havainnointien yhteydessä tavallisena kaupunkilaisena tai turistina, joka tarkastelee ympäristöään penkillä istuen tai kaduilla kuljeskellen. Vain tapahtumien yhteydessä hänen toimintansa muuttui osallistuvaksi[5], mutta muutoin hän ei puuttunut kaupunkilaisten toimintaan tai liittynyt mukaan heidän peliaktiviteetteihinsa, vaikka sekin olisi ollut mahdollinen lähestymistapa (ks. Davies 2008, 67–93). Jari Eskola ja Juha Suoranta (2014, 101) huomauttavat, että osallistuvan ja pelkän tarkkailijan välinen raja on häilyvä; tutkijan tulisi kysyä, mikä määrittää osallistuvaa toimintaa ja vuorovaikutusta. Pilvi Hämeenahon, Eerika Koskinen-Koiviston, Minna Mäkisen ja Nina Väkeväisen (2022, 179–185) mukaan havainnoinnin kesto, tutkimusasetelma ja -kysymykset sekä tutkimuseettiset ja lain sanelemat reunaehdot vaikuttavat tutkijan roolin valintaan (osallistuminen kenttätilanteisiin vs. tarkkailijan rooli).

Julkisissa kaupunkitiloissa tapahtuva havainnointi asettaa omat tutkimuseettiset velvoitteensa tutkijoille. Sekä Eskola ja Suoranta että Hämeenaho ja kumppanit esittävät periaatteena, ettei havainnointiakaan saisi tehdä ilman havainnoitavien suostumusta. Asiassa on toinenkin puoli, sillä suora ja avoin havainnointi voi häiritä yhteisön toimintaa ja vaikuttaa tutkittaviin – toisaalta julkisessa tilassa havainnoiminen on sallittua. (Eskola ja Suoranta 2014, 99–104; Hämeenaho *ja muut* 2022, 179–182; ks. myös Fangen 2005, 155–157; DeWalt ja DeWalt 2011, 211–226.) Hämeenahon ja kumppanien (2022, 179–182) mukaan peitettyä kenttätyötä tai piilohavainnointia (*covert*) ei lähtökohtaisesti suositella lainkaan, mutta se voi olla joissain tapauksissa ainoa keino saada riittävän syvällinen ymmärrys aiheesta (ks. myös Traianou 2020, 89–91).

Pelikaupunki Turku -hankkeen tutkimuseettiset kysymykset ovatkin liittyneet siihen, miten havainnoinnista tulisi informoida. Ensinnäkin tutkimamme alueet ovat julkisia ja lähtökohtaisesti kaikkien saavutettavissa olevia kaupunkitiloja, joissa jokainen kaupunkilainen tai vierailija pystyy verraten anonyymisti toimimaan. Toiseksi julkisessa kaupunkitilassa tapahtuvan tarkkailun tarkoituksena on ollut selvittää, miten

5 Sihvonen kokeili tanssimista Kauppatorilla sekä Turun yliopiston avajaiskarnevaalien esittelypisteiden tarjontaa, kuten käsien puristusvoimaa Lounais-Suomen LUMA-keskuksen ja Tiedekeskuksen pisteellä.

https://doi.org/10.21435/skst.1502

tiloja käytetään ja millaisia pelejä ja leikkejä siellä kulloinkin esiintyy. Kaupunkilaisten henkilöiminen tai ulkoisen olemuksen arvottaminen ei ole ollut tutkimusasetelman kannalta tarpeellista. Lisäksi luvan pyytäminen jokaiselta ohikulkijalta julkisessa tilassa olisi ollut vaikeaa ja tehnyt tutkimuksesta liki mahdotonta. (Ks. Traianou 2020, 89–91.) Rajasimme ainoastaan lasten julkisten leikkipaikkojen toiminnan tarkkailun tutkimuksen ulkopuolelle. Olemme raportoineet niistä vain siltä osin, havaitsimmeko niillä paljon vai vähän käyttäjiä havainnointijakson aikana. Lasten leikkimistä tai pelaamista ei muutoin rajattu tutkimuksen ulkopuolelle, mutta heidänkin havainnoimisessaan on kiinnitetty huomiota vain siihen, mitä tai miten he leikkivät ja käyttävät kaupunkitilaa.

Koska jokaisella on oikeus yksityisyyteen julkisissakin kaupunkitiloissa, kaupunkilaisten yksityisyyttä on suojeltu anonymisoimalla heidät, eikä yksittäisiä kaupunkilaisia voi siten tunnistaa tutkimusaineistosta tai -tuloksista (ks. Traianou 2020, 89–91). Olemme pyrkineet pitämään havainnointimuistiinpanot mahdollisimman neutraaleina kuvauksina kaupunkitiloissa tapahtuvista (peli- ja leikki)aktiviteeteista esimerkiksi näin: ”Aikuinen ja lapsi leikkivät yhdessä hippaa”. Lisäksi olemme sulauttaneet muistiinpanot havainnointijaksoilta kokonaisuudeksi, jonka pohjalta esittelemme johtopäätöksiä ja tuloksia. Vaikka olemme valokuvanneet alueita havainnointien yhteydessä, olemme valinneet tutkimusjulkaisuihin vain sellaisia kuvia, joissa esiintyviä kaupunkilaisia ei voi tunnistaa. Muutoin kuvat ovat toimineet muistiinpanojen tukena. (Ks. Hämeenaho *ja muut* 2022.)

Olemme analysoineet aineistoa lähilukemalla, jolla tarkoitetaan yleensä tekstin huolellista lukemista. Ensimmäisen lukukerran jälkeen lukemista syvennetään ja aiempien tulkintojen on tarkoitus kehittyä, syventyä ja tulla jopa kiistetyiksi. Lähiluennassa yksityiskohdat korostuvat, ja sen aikana tutkija tekee usein muistiinpanoja tulkinnan tueksi. (Pöysä 2015, 7, 30–31.) Kenttämuistiinpanojen analyysiprosessi on ollut iteratiivinen; tutkija analysoi aineistoa jatkuvasti uudelleen, kehittää uusia johtopäätöksiä ja hypoteeseja sekä esittää aineistolle uusia kysymyksiä. (DeWalt ja DeWalt 2011, 15, 179–210.)

Havainnointityöhömme on kuulunut myös esioletuksia. Ne perustuvat esimerkiksi tutkijan omiin käsityksiin ja kokemuksiin

https://doi.org/10.21435/skst.1502

havainnointipaikoista, pelaamisesta ja leikkimisestä sekä toisten tutkijoiden kertomuksiin ja kokemuksiin. Esioletukset voivat tarkoittaa tietämystä ja kykyä valita sopivia kävelyreittejä sekä ennakointia pelaamisen ja leikin mahdollisista paikoista. Ne liittyvät myös säätiloihin, vuodenaikoihin ja kellonaikoihin; jos on odotettavissa epävakaata säätä, leikkiminen ja pelaaminen siirretään usein sisätiloihin, ellei leikissä nimenomaisesti hyödynnetä esimerkiksi kovaa tuulta. Esioletukset ovat osa tutkijan itsereflektiota, sillä tutkijan subjektiivisuus vaikuttaa tutkimuksen tekoon ja havainnointi itsessään on hyvin subjektiivinen menetelmä. Kahden eri tutkijan kuvaukset samasta tilanteesta eivät koskaan ole täysin samanlaisia. (Davies 2008, 3–25; Junkala 1999; Hämeenaho *ja muut* 2022.)

Leikilliset interventiot leikkiin kutsuina

Tutkija voi itsekin puuttua leikkiin ja pyrkiä luomaan sitä eli tekemään interventiota. Urbaanien leikillisten interventioiden määritelmä on laaja. Esimerkiksi Gabrielle Donoff ja Rae Bridgman (2017) ovat tarkoittaneet leikillisillä interventioilla kaupunkitilaan liittyviä ratkaisuja, jotka tuovat etenkin aikuisille jalankulkijoille vaihtoehtoista, ei-ohjattua toimintaa ja jotka kutsuvat iloiseen ja leikilliseen vuorovaikutukseen kaupunkitilassa. Niiden tarkoitus on haastaa tavanomaisia kaupunkisuunnittelun tapoja. (Emt.) Interventiot voivat inspiroida sosiaalisten suhteiden muotoutumista, ja kaupunkitilojen leikillistä ja pelillistä käyttöä käsittelevissä tutkimushankkeissa ne näyttäytyvätkin melko tavanomaisina lähestymistapoina (ks. Kocher 2018; Innocent ja Stevens 2021).

Tutkimushankkeessamme olemme paitsi havainnoineet muiden tahojen järjestämiä kaupunki-interventioita myös järjestäneet niitä itse. Leikilliset interventiot ovat toimineet keinoina kutsua kaupunkilaisia leikkiin eri paikoissa ja erilaisin välinein. Leikin tutkija Katriina Heljakka on luonnehtinut leikkiin kutsuja (*invitations to play*) muun muassa lelusuunnittelijoiden tekeminä ehdotelmina leikkivälineiden eri käyttötavoille, joita leikkijät tulkitsevat leikin toimintoina tai ilmentyminä ja jotka siten muuntuvat leikkiin kutsuiksi toisille leikkijöille. Etenkin Heljakan käsittelemä kuvaleikki, eli leikin tai lelujen dokumentointi ja

https://doi.org/10.21435/skst.1502

tallentaminen valokuvina ja niiden jakaminen esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, kutsuu samanmielisiä mukaan. (Heljakka 2013, 65–67, 400–408; 2015.)

Käsittelemme hankkeessa toteutetuista leikillisistä interventioista Vaeltavaa Tonttua sekä kurkistusseinää (Sihvonen, Suominen ja Ylipulli 2024).[6] Interventiot ideoitiin alun perin hankkeen tutkijoille sekä opiskelijoille tarkoitetussa kulttuuriluotaintyöpajassa. Kulttuuriluotain on muotoilun tutkimuksessa käytetty menetelmä, joka perustuu käyttäjäkeskeiseen suunnitteluun ja itsedokumentointiin. Luotaimiin liittyy usein leikillisyyttä, luovuutta ja osallistuvuutta, sillä niiden tarkoitus on tavoittaa ihmisten henkilökohtaisia kokemuksia ja ajatuksia. (Gaver, Dunne ja Pacenti 1999; Mattelmäki 2006, 45–48; Ylipulli 2015, 65–71.)

Johanna Ylipulli huomauttaa, että *kulttuuriluotain* on sateenvarjokäsite, joka kattaa erilaisia lähestymistapoja. Useimmiten luotain sisältää tehtäviä, joita osallistujien on tarkoitus suorittaa yksin ja jotka kirjataan esimerkiksi aineistopäiväkirjaan. (Ylipulli 2015, 65–66.) Lopulta oman hankkeemme interventiot perustuivat kulttuuriluotainmenetelmään varsin löyhästi, ja niiden pohjalta tapahtunut aineiston tuotanto epäonnistui jossain määrin (Sihvonen, Suominen ja Ylipulli 2024).

Vaeltava Tonttu oli askarteluhuovasta ja kankaasta tehty vanutäytteinen uniikki hahmolelu. Sen tarkoitus oli liikkua turkulaisten ja kaupungissa vieraillevien lempipaikoissa heidän mukanaan. Vaeltavan Tontun inspiraationa toimivat paitsi *leluturismi* (ks. Heljakka ja Ihamäki 2020) eli leluhahmojen esittäminen matkakuvissa myös vuonna 2001 ilmestyneen *Amélie*-elokuvan[7] matkaileva puutarhatonttu. Kiinnitimme Tontun kylkeen QR-koodin, josta aukesi lyhyt ohjeistus ja kyselylomake. Kysyimme lomakkeella Tontun löytöaikaa ja -paikkaa sekä mihin Tonttu oli tarkoitus viedä. Lomakkeen kautta sai halutessaan lähettää matkakuvan Tontusta.

Lähetimme liikkeelle kaksi Tonttua. Ensimmäinen Tonttu aloitti matkansa turkulaisesta kahvilasta maaliskuussa 2023. Kyselylomakkeelle

6 Toteutimme myös Tonttu Turussa -seikkailupaketin sekä taikapiiriksi kutsutun ruutuhyppelyradan. Seikkailupaketti oli lainattavissa kolmen viikon ajan Turun kaupunginkirjaston lastenosastolla. Hyppelyrata piirrettiin kahdesti Turun yliopiston kampusalueelle, ja kumpanakin kertana tarkkailimme 1,5 tunnin ajan sitä, miten ihmiset reagoivat rataan: kuinka moni hyppi radalla, kiersi sen tai kulki välinpitämättömästi läpi.

7 Jean-Pierre Jeunet'n ohjaustyö.

https://doi.org/10.21435/skst.1502

tuli vastauksia yhteensä 3. Vastausten perusteella Tonttu vieraili viidessä kohteessa, mutta kulku oli sattumanvaraista eikä kaikkia Tontun liikkeitä raportoitu. QR-koodi avattiin yhteensä 43 kertaa – sitten Tonttu katosi. Toinen, Vaeltava Joulutonttu, lähti matkaan jouluna 2023, mutta QR-koodi avattiin vain kolme kertaa matkalle lähettämisen jälkeen eikä Tontun liikkeitä raportoitu lainkaan. Tämäkin Tonttu hävisi.

Saimme Turun historia-aiheisen kurkistusseinän eli tintamareskin lahjoituksena Turun linnasta. Kurkistusseinät sisältävät tavallisesti kuvan yhdestä tai useammasta henkilöstä. Seinissä on hahmojen kasvojen kohdalla aukkoja, joihin käyttäjät voivat laittaa kasvonsa valokuvaa varten. Sijoitimme seinän Turun yliopiston Arcanum-rakennuksen aulaan, jossa se oli yliopiston henkilökunnan, opiskelijoiden ja vierailijoiden käytettävissä. Kiinnitimme seinään jälleen QR-koodin, josta aukesi lyhyt verkkokyselylomake. Kysyimme lomakkeella syitä seinän käytölle, kokemuksia seinistä sekä sitä, millainen on ihanteellinen kurkistusseinä. Seinän käytöstä sai halutessaan jättää kuvan. Koodi avattiin 123 kertaa, mutta vastauksia kertyi vain 13. Lisäksi lomakkeita täytettiin käsin seitsemän kappaletta erään tapahtuman yhteydessä, jolloin vastauksia kertyi yhteensä 20.[8]

Esittelemme näitä interventioita useammasta syystä. Ne olivat kumpikin yrityksiä kerätä leikillisellä tavalla tutkimusaineistoa sekä tarjota mahdollisuutta leikkiin. Kumpikin oli julkisia, eri tavoin kaupunkilaisten saavutettavissa sekä suhteellisen pitkään käyttäjiensä saatavilla. Hyödynsimme molemmissa QR-koodilla avattavaa kyselylomaketta, mutta kummankaan intervention käyttö ei edellyttänyt kyselyyn vastaamista. Lisäksi QR-koodin käyttö mahdollisti interventioiden pitkäaikaisen aktiivisen seurannan, sillä Webropol-lomake kirjasi ylös kaikki koodin avaamiskerrat. Siten pystyimme arvioimaan, millaista kiinnostusta interventio herättää.

Ensisijainen havaintomme on ollut se, että leikilliset interventiot epäonnistuivat. Ne jäivät lopulta varsin kauaksi tyypillisistä kulttuuriluotaimista, tutkittavat käyttivät niitä hyvin vähän eivätkä vastanneet niitä

8 Tämän jälkeen annoimme Turun yliopiston mediatutkimuksen, musiikkitieteen ja taidehistorian opiskelijoiden ainejärjestön *Efekti*-lehden toimituskunnalle luvan tuhota seinän syyskuussa 2023, ja tuhoaminen dokumentointiin osana leikin tuhoavaa luonnetta.

https://doi.org/10.21435/skst.1502

Kuvat 8 ja 9. Pelikaupunki Turku -hankkeen kaksi interventiota: Vaeltava Tonttu ensimmäisen löytäjän kuvaamana sekä kurkistusseinä Arcanum-rakennuksen aulassa Turun yliopiston tiloissa. Kuvat: Lilli Sihvonen.

koskeneisiin kyselyihin. Tämäkin on tutkimustulos, ja menetelmällinen riskinotto oli tutkimussuunnitelmassamme tietoista. Olemme aiemmin arvioineet, että leikillisten interventioiden epäonnistuminen on voinut johtua esimerkiksi vastausväsymyksestä, QR-koodiin liittyvistä mahdollisista negatiivisista mielleyhtymistä tai siitä, etteivät interventiot kiinnostaneet kaupunkilaisia riittävästi. Leikkiin voi myös liittyä seikkoja, jotka halutaan pitää salassa. (Sihvonen, Suominen ja Ylipulli 2024.) Vaikka kaupunkilaiset olisivat ehkä mielellään kertoneet Tontulle lempipaikoistaan, taustalla ollut tutkimus on saattanut pilata kaupunkileikistä ilon.

Leikin paikat ja leikin tekeminen

Kaupunkitilat itsessään ovat Quentin Stevensin mukaan täynnä epäjärjestystä, riskejä, haasteita sekä spontaaniutta. Ihmisten toiminta on oikullista, eikä sitä tai leikkiä voi täysin ennustaa etukäteen. (Stevens 2007,

1–5.) Törmäsimme usein siihen, ettemme todistaneet havainnointijaksojen aikana kovinkaan paljon leikillisiä tai pelillisiä aktiviteetteja.[9] Syytä tähän voi vain spekuloida. Eivätkö kaupunkilaiset leiki vai sattuiko tutkija paikalle väärään aikaan? Eikö tutkija tunnistanut toimintaa leikiksi tai peliksi? Vai tapahtuuko leikki kenties jossain muualla kuin tutkimuskohteissamme? Kyse on myös siitä, ettei pelaaminen ja leikkiminen kiinnosta kaikkia ja ne voivat jopa herättää suoranaista vastustusta. Pelikaupunki Turku -hankkeessa tehdyn määrällisen kyselyn vastaajista noin puolet ei halunnut lisää leikki- ja pelitoimintaa kaupunkiympäristöön. Nämä vastaajat pitivät leikkimistä ja pelaamista ajanhukkana tai toisarvoisena sille, mitä he olivat kaupungissa tekemässä. Jotkut vastaajat näkivät pelaamisen myös hävettävänä tai kokivat itsensä ulkopuolisiksi suhteessa kaupunkitilan leikkeihin ja peleihin. He eivät myöskään katsoneet osaavansa pelejä eivätkä luottaneet oppivansa niitä. (Ratala, Kirveennummi, Koponen, Sihvonen, Vahlo ja Suominen 2024, 5–6.)

Kun havainnointijaksoillamme leikkiä ja pelaamista selvästi ilmeni, toiminnat tapahtuivat päiväsaikaan, olivat riippuvaisia suotuisista sääolosuhteista ja niille tarkoitetuista alueista. Leikin ja pelaamisen paikkoina toimivat useammin Kupittaanpuisto ja Kauppatori kuin historiallisen keskustan alue. Tähän syynä ovat todennäköisesti puiston ja Kauppatorin runsaat leikin ja pelaamisen tarjoumat, joita jokirannassa ja historiallisen keskustan alueella on vähemmän. Kuitenkin kesäaikaan myös jokiranta kutsuu kaupunkilaisia ajanviettoon ja pysähtymään alueella.

Kupittaanpuistossa leikki- ja pelitoiminta on aktiivista ja liikuntapainotteista, sillä esimerkiksi puiston jättishakin pelaaminen vaatii pelinappuloiden siirtämistä kaksin käsin ja puistossa voi usein havaita urheilevia kaupunkilaisia. Kauppatorin pelipöydät puolestaan vaativat kaupunkilaisia pysähtymään äärelleen. Toisaalta skeittarit ja liikuntatapahtumat tuovat Kauppatorillekin aktiivista toimintaa.

Leikin ja pelaamisen tarjoumia on luonnollisesti niille suunnitelluissa paikoissa. Todistimmekin havainnointijaksojen aikana esimerkiksi leikkikenttien ja -paikkojen aktiivista hyödyntämistä. Tarjoumia on myös sellaisissa paikoissa, joita ei ole varta vasten luotu pelaamista ja leikkiä

9 Muutimme tämän vuoksi menetelmää ja ryhdyimme dokumentoimaan leikin ja pelaamisen jälkiä kaupunkitilassa nykyhetkessä havaittavien aktiviteettien sijaan (Sihvonen ja Suominen 2024).

https://doi.org/10.21435/skst.1502

varten ja joiden oivaltaminen saattaa vaatia kaupunkilaisilta enemmän kekseliäisyyttä, rohkeutta ja taitoa kuin selkeämmät leikkiin tarkoitetut ja siihen kutsuvat tarjoumat. Esimerkiksi Aurajoen rannassa sijaitsevan *Tapaaminen Turussa 1812* -patsaan[10] tuoli toimii kuvaleikin paikkana, vaikka patsasta ei ole tarkoitettu leikkiin: tuolille istutaan ja tilanteesta otetaan kuva. Kyseinen patsas on nykyisin myös poliittisesti kyseenalainen, ja havaitsimme sen ympärillä usein Ukrainan sodan vastaisia katuliitukirjoituksia.

Patsaan lisäksi kaupungin kiinteät rakenteet kutsuvat monenlaiseen toimintaan, kuten portaat hyppimiseen, joka ei välttämättä toimijalle itselleen ole edes leikkiä, mutta voi ulkopuolisesta havainnoitsijasta näyttää siltä. Kiinteitä rakenteita ja maastonmuotoja hyödyntävät myös skeittarit ja sähköpotkulautailijat (Wallius, Thibault, Apperley ja Hamari 2022).

Todistimme vain harvoin leikin paikkojen ulkopuolista toimintaa. Niissäkin tilanteissa leikin ja pelaamisen alue rajattiin usein selkeästi esimerkiksi piknik-viltillä. Jos leikki ulottuu leikkipaikkojen ulkopuolelle eikä hyödynnä tarjoumia lainkaan, on kaupunkilaisilla mukana omia leikki- ja pelivälineitä, kuten kauko-ohjattavia lennokkeja, liukureita ja palloja. Eräänä tuulettomana loppukesän päivänä todistimme muutaman kaupunkilaisen pelaavan Uno-korteilla jokirannassa. Lisäksi olemme todistaneet luonnonmateriaalien, kuten lumen, hyödyntämistä leikissä, vaikka emme päässeet havainnoimaan näitä varsinaisia lumisia aktiviteetteja (ks. Suominen ja Sihvonen 2024; Sihvonen ja Suominen 2024).

Etenkin arjesta poikkeavat tilanteet, kuten tapahtumat, tarjoavat mahdollisuuden ja matalan kynnyksen vapaaseen ja julkiseen pelaamiseen ja leikkimiseen. Tapahtumat ovatkin yksi selkeimmistä ja näkyvimmistä hetkellisistä leikin ja pelaamisen paikoista, jotka tulevat jokaisen kaupunkilaisen ja kaupungissa vierailevan ulottuville. Tutkimuksemme aikana tapahtumien peli- ja leikkitarjonta on ollut kirjavaa. Se on ulottunut

10 Patsas on kuvanveistäjä Andrei Kovalčukin teos vuodelta 2012. Sen tilaajina olivat Turun Venäjän pääkonsulaatti ja Turun kaupunki. Teoksessa ”Venäjän tsaari Aleksanteri I ja Ruotsin kruununprinssi Karl Johan neuvottelevat Euroopan laajuisista valtapoliittisista kysymyksistä Turussa vuonna 1812. Tapaaminen oli merkittävä paitsi kansainvälisesti myös Suomen ja Turun historiassa, sillä Pohjoismaita koskevien alueellisten ratkaisujen myötä Ruotsi luopui lopullisesti kaikista tavoitteistaan Suomen suhteen”. (Tapaaminen Turussa 1812 -esittelyteksti.)

https://doi.org/10.21435/skst.1502

Kuva 10. *Tapaaminen Turussa 1812* -patsaan äärellä tapahtuu kuvaleikkiä, mutta samalla patsaan edustalle ilmestyy ajoittain Ukrainan sotaa vastustavia katuliitukirjoituksia. Kuva: Lilli Sihvonen.

https://doi.org/10.21435/skst.1502

urheilullisista ja kilpailullisista peleistä ja leikeistä lauta- ja pöytäpeleihin sekä digitaalisiin ja sähköisiin pelikoneisiin. Myös vaikeista, haastavista ja henkilökohtaisista teemoista on voitu tehdä tapahtumissa helpommin lähestyttäviä leikillisin keinoin. Esimerkiksi Turun yliopiston avajaiskarnevaalien yhteydessä vuonna 2022 opiskelijoiden mielenterveyttä käsittelevässä esittelypisteessä oli kurkistusseinä ja mahdollisuus osallistua teemaan liittyneeseen ongintaan.

Poikkeavana tilanteena voidaan pitää myös muiden tahojen, kuten kaupungin ja eri organisaatioiden, järjestämiä kaupunki-interventioita. Esimerkiksi hypoteesihavainnointijaksolla syksyllä 2023 havaitsimme *Lasten muuttuva jokirunokirja* -aiheisen intervention, joka oli Turunlahden sanaversomon ja Turun kaupungin keskustan kehittämisen ja kulttuurin kärkihankkeen yhteistyö. Aukkorunotaulut oli aseteltu reitiksi pitkin jokirantaa, ja ne oli kirjoitettu sekä suomeksi että ruotsiksi. Niitä pystyi itse täydentämään sopivilla sanoilla, ja halutessaan runot saattoi kirjoittaa itselleen ylös. Havaitsimme intervention yhteydessä sekä uteliasta tutustumista että sen käyttöä.

Kaupunkilaisten pelaaminen ja leikkiminen näyttäytyivät sosiaalisina toimintoina, joissa useimmiten toinen vähintään seurasi toisen leikkiä tai pelaamista. Aikuiset myös leikkivät usein yhdessä lasten kanssa. Kaupunkilaiset tarttuivat kaupunkitiloissa tarjolla oleviin vapaisiin pelivälineisiin ja -materiaaleihin yleensä perheiden tai ystävysten muodostamina ryhminä. Havainnointijaksojen aikana olemme todistaneet shakin peluuta Kupittaanpuistossa ja Kauppatorilla sekä hernepussien heittokisaa Turun tuomiokirkon vieressä Kirkkopuiston terassilla eli kesäaikana auki olevalla ulkoravintola- ja tapahtuma-alueella.

Yksin leikkiviä ei tiettävästi havaittu. Tämä voi johtua siitä, että moni peli ja leikki on tehty vähintään kahdelle pelaajalle, ja esimerkiksi älypuhelimella yksin leikkivää on haastavaa havainnoida. Yksin leikkiminen voidaan nähdä myös nolona toimintana tai sitä voidaan haluta piilotella. Esimerkiksi kurkistusseinän käyttäjät huomauttivat, etteivät käytä vastaavia seiniä yksin ja että seuralaisen on oltava valmis hassuttelemaan.

Leikki sai harvoin kielletyn, vaarallisen tai ikävän toiminnan piirteitä. Todistimme kerran Kupittaanpuistossa nuorten leikkiä kauko-ohjattavalla lennokilla, joka ohjautui pari kertaa leikin aikana autotielle. Vaeltavien

https://doi.org/10.21435/skst.1502

Kuvat 11 ja 12. Kupittaanpuiston jättishakki vaatii pelaajaltaan enemmän aktiivisuutta kuin tavallinen shakki. Kauppatorin pelipöydät vaativat pysähtymään äärelleen. Kuvat: Lilli Sihvonen.

Tonttujen kohtalona on taas voinut olla päätyminen roskakoriin tai jonkun leikkijän leluhyllyyn. Toisaalta leikkiin voi liittyä myös positiivista tai jopa kiellettyä jännitystä, jota havaitsimme eräällä hypoteesihavainnointijaksolla syksyisellä Kauppatorilla, kun torin uusi suihkulähde innosti lapsia testaamaan uskallustaan ja juoksemaan käynnistyviä vesisuihkuja karkuun. Samalla havaitsimme aikuisten kieltävän tätä toimintaa.

Stevensin mukaan leikki sijoittuu urbaanin sosiaalisen elämän jännitteiden ja ristiriitojen välimaastoon ja paljastaa kaupunkitilan tarjoamat mahdollisuudet. Leikki kuvastaa yhtä näkökulmaa ihmisten kaupunkikokemuksessa: miten aistimme tilat, liikumme niissä ja toimimme niiden kanssa. (Stevens 2007, 1–5.) Havainnointimme osoittaakin, miten monimuotoinen kaupunkilaisten suhde kaupunkiin on pelin ja leikin kautta tarkasteltuna. Toisaalta tutkimuksemme vihjaa, millaisia sosiaalisia normeja käyttäytymisen, paikan valinnan ja kellonajan osalta peli ja leikki noudattavat.

https://doi.org/10.21435/skst.1502

Lopuksi – Tarvitsemme leikkiä ja pelaamista tukevia tekoja

Miguel Sicart määrittelee leikkimisen ihmisenä olemisen muodoksi – leikki on maailmassa olemista. Sen avulla ymmärrämme itseämme, ympäristöämme ja olemme tekemisissä toistemme kanssa. Leikin konteksti onkin monimutkainen verkosto ihmisiä, ympäristöjä, teknologioita, esineitä ja sääntöjä. Konteksti määrittelee eron esimerkiksi kotipihalla ja stadionilla tapahtuvan jalkapallo-ottelun välille, koska sääntöjen tulkinta, pelin materiaalisuus ja pelityylit muuttuvat. (Sicart 2014, 1–11.) Mitä ja millaista siis lopulta on leikki ja pelaaminen, jotka on tuotu kaupunkiympäristöön?

Tämän tutkimuksen tulokset tarjoavat esimerkin yhdessä kaupunkiympäristössä tapahtuvasta pelaamisesta ja leikkimisestä, mutta samalla niitä ei voi yleistää muihin kaupunkeihin. Joitain johtopäätöksiä voidaan kuitenkin tehdä. Tutkimuksemme valottaa kaupunkilaisten suhdetta urbaaniin leikkiin, kaupunkiin ja (leikin)tiloihin. Kaupunki itsessään luo leikille ja pelaamiselle tarkoitetut paikat ja tilat, joita kaupunkilaiset käyttävät, kun taas osa paikoista muovautuu ihmisten käytössä peliin ja leikkiin. Kaupunkilaiset myös kutsuvat leikkiin läheisiään ja toisaalta viestittävät, millainen julkinen urbaani leikki on mielekästä. Esimerkiksi leikilliset interventiot ovat olleet leikkiin kutsuja, joihin ei haluta tarttua ainakaan avoimesti. Toisaalta interventiot antavat luvan ja tilan leikkiin. Voimmekin kysyä, millaisia tekoja, paikkoja ja tilaisuuksia tarvitaan, jotta näin tapahtuisi.

Ensinnäkin tarvitsemme leikin ja pelaamisen positiivisten tunteiden tukemista ja luvan antamista leikkiin. Leikki ja pelaaminen voivat edelleen herättää negatiivisia tunteita, kuten noloutta, epävarmuutta, pelkoa epäonnistumisesta ja häpeää, joiden yli voi olla vaikeaa päästä. Juuri nuo tunteet saattavat seistä leikin ja pelaamisen tuomien hyötyjen tiellä. Leikkiin kutsumiset epäonnistuvat yhtä kauan kuin asenteet jumittavat noloudessa ja häpeässä.

Toiseksi aiemmat tutkimukset ovat jo todenneet leikin ja pelaamisen lisäävän ihmisten osallisuuden tunnetta (esim. Hartt 2023). Sen takia yksi keino tukea osallisuutta on tarjota lisää leikin ja pelaamisen tilaisuuksia, paikkoja ja välineitä eli luoda tarjoumia. Tarjotut puitteet voivat

noudattaa leikin tutkimuksessa esitettyjä leikin lajeja (Caillois 2001) tai olla kaupunkilaisten vapaasti muokattavissa. Toisaalta leikkiin ja pelaamiseen ei voi eikä saa pakottaa, eli leikin ja pelaamisen tulee aina olla vapaaehtoista (Ratala *ja muut* 2024).

Kolmanneksi tarvitsemme lisää tutkimusta urbaanin leikin herättämistä tunteista. Etenkin kytkökset häpeän tunteeseen vaativat lisäselvitystä sen osalta, millaisiin paikkoihin, aikoihin ja tilaisuuksiin negatiiviset tunteet ensisijaisesti kytkeytyvät, kun tarkastelemme pelaamista ja leikkimistä kaupunkitilassa. Lisäselvitystä vaatii sekin, onko julkisen leikkimisen ja pelaamisen synnyttämillä tunteilla merkittäviä eroja verrattuna toisiinsa: onko pelaamiseen helpompi ryhtyä kuin leikkiin?

Lähteet

SÄHKÖISET LÄHTEET

Pormestarien Turku – Toiminnan vuosikymmen. Turun kaupungin pormestariohjelma 2021–2025. Turun kaupungin julkaisu. 2021. https://www.turku.fi/sites/default/files/atoms/files/pormestariohjelma_2021_suomi_web.pdf. Viitattu 12.5.2025.

Tapaaminen Turussa 1812. Turku.fi-sivuston esittelyteksti Internet Archivessa. https://web.archive.org/web/20230330220144/http://www.turku.fi/kulttuuri-ja-liikunta/museo/kokoelmat/ulkoveistokset/andrei-kovalchuk-tapaaminen-turussa-1812. Viitattu 12.5.2025.

Åbo Tidningar. 30.05.1798, nro 20, s. 6. *Kansalliskirjaston digitaaliset aineistot*. https://digi.kansalliskirjasto.fi/sanomalehti/binding/408870?page=6. Viitattu 12.5.2025.

KIRJALLISUUS

Bereitschaft, Bradley 2015: Gods of the City? Reflecting on City Building Games as an Early Introduction to Urban Systems. – *Journal of Geography* 115(2) s. 51–60. https://doi.org/10.1080/00221341.2015.1070366.

Boellstorff, Tom 2006: A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. – *Games and Culture* 1(1) s. 29–35. https://doi.org/10.1177/1555412005281620.

Caillois, Roger 2001 [1961]: *Man, Play and Games*. Kääntänyt ranskasta englanniksi Meyer Barash. Ranskankielinen alkuteos 1958. Urbana & Chicago: University of Illinois Press.

Davies, Charlotte A. 2008 [1999]: *Reflexive Ethnography. A Guide to Researching Selves and Others*. 2. painos. Milton: Routledge.

DeWalt, Kathleen M. & DeWalt, Billie R. 2011: *Participant Observation. A Guide for Fieldworkers*. 2. painos. Lanham, Md.: Rowman & Littlefield.

Donoff, Gabrielle & Bridgman, Rae 2017: The playful city. Constructing a typology for urban design interventions. – *International Journal of Play* 6(3) s. 294–207. https://doi.org/10.1080/21594937.2017.1382995.

Eskola, Jari & Suoranta, Juha 2014 [1998]: *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. 10. painos. Tampere: Vastapaino.

Fangen, Katrine 2005: *Deltagande observation*. Malmö: Liber ekonomi.

Friman, Usva – Arjoranta, Jonne – Kinnunen, Jani – Heljakka, Katriina – Stenros, Jaakko 2022: Johdanto: Pelit kulttuurina ja kulttuurissa. Teoksessa Friman, Usva – Arjoranta, Jonne – Kinnunen, Jani – Heljakka, Katriina – Stenros, Jaakko (toim.) *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino. 7–32.

Gaver, William W. – Dunne, Tony – Pacenti, Elena 1999: Design. Cultural Probes. – *Interactions* 6(1) s. 21–29. https://doi.org/10.1145/291224.291235.

Hartt, Maxwell 2023: Expanding the Playful City. Planning for older adult play. – *Cities* 143. https://doi.org/10.1016/j.cities.2023.104578.

Helanko, Rafael 1980. *Ihminen leikkii*. Turku: Partiomuseo.

Heljakka, Katriina 2013: *Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures. From Wow to Flow to Glow*. Helsinki: Aalto-yliopisto. https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/753a4864-4d44-499a-81c2-c0b4ed81ac62/content.

Heljakka, Katriina 2015: Leikkitieto 2015: Pelillistyvä nukkeleikki leikillisen käänteen aikakaudella. Teoksessa Koskimaa, Raine – Suominen, Jaakko – Mäyrä, Frans – Harviainen, Tuomas J. – Friman, Usva – Arjoranta, Jonne (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto. 99–119. https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-07.pdf.

Heljakka, Katriina 2020: Pandemic toy play against social distancing. Teddy bears, window-screens and playing for the common good in times of self-isolation. – *WiderScreen Ajankohtaista 11.5.2020*. http://widerscreen.fi/numerot/ajankohtaista/pandemic-toy-play-against-social-distancing-teddy-bears-window-screens-and-playing-for-the-common-good-in-times-of-self-isolation/.

Heljakka, Katriina 2024: *How Play Moves Us. Toys, Technologies, and Mobility in a Digital World*. Turku: Turun yliopisto. https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9611-7.

Heljakka, Katriina & Ihamäki, Pirita 2020: Toy Tourism. From Travel Bugs to Characters with Wanderlust. Teoksessa Es, Nicky van – Reijnders, Stijn – Bolderman, Leonicke – Waysdorf, Abby (toim.) *Locating Imagination in Popular Culture. Place, Tourism and Belonging*. Lontoo: Routledge. 183–199.

Hennink, Monique – Hutter, Inge – Bayley, Ajay 2011: *Qualitative Research Methods*. Lontoo: SAGE.

Henricks, Thomas S. 2009: Orderly and Disorderly Play. A Comparison. – *American Journal of Play* 2(1) s. 12–40. https://www.museumofplay.org/app/uploads/2022/01/2-1-article-orderly-disorderly-play.pdf.

Huizinga, Johan 2016 [1949]: *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Hollanninkielinen alkuteos 1938. Kettering, Ohio: Angelico Press.

Hämeenaho, Pilvi – Koskinen-Koivisto, Eerika – Mäkinen, Minna – Väkeväinen, Nina 2022: Havainnointi ja haastattelu. Teoksessa Fingerroos, Outi – Kajander, Konsta – Lappi, Tiina-Riitta (toim.) *Kulttuurien tutkimuksen menetelmät*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 179–205.

Innocent, Troy & Stevens, Quentin 2021: Urban Play as Catalyst for Social Wellbeing Post-Pandemic. – *Frontiers in Computer Science* 3. https://doi.org/10.3389/fcomp.2021.634145.

Johnson, James E & Dong, Pool Ip 2018: Methods of Studying Play. Teoksessa Smith, Peter & Roopnarine, Jaipaul (toim.) *The Cambridge Handbook of Play. Developmental and Disciplinary Perspectives.* Cambridge: Cambridge University Press. 399–416. https://doi.org/10.1017/9781108131384.026.

Junkala, Pekka 1999: Kenttätyö etnologian profiilina. Teoksessa Lönnqvist, Bo – Kiuru, Elina – Uusitalo, Eeva (toim.) *Kulttuurin muuttuvat kasvot. Johdatusta etnologiatieteisiin*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 188–200.

Juul, Jesper 2003: The Game, The Player, The World: Looking For A Heart Of Gameness. *Digital Games Research Association Conference: Level Up*. Utrecht, Alankomaat, 4–6.11.2003. Digital Games Research Association (DIGRA). https://doi.org/10.26503/dl.v2003i1.65.

Kocher, Mela 2018: Game Mechanics of Serious Urban Games: Designing for the Ludic City. Teoksessa Suter, Beat – Kocher, Mela – Bauer, René (toim.) *Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle"*. Bielefeld: Transcript. 267–290. https://doi.org/10.1515/9783839443040-014.

Laaksonen, Pekka 1981: Ymmärrämmekö leikkiä? Teoksessa Laaksonen, Pekka (toim.) *Pelit ja leikit*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 7–13.

Lammes, Sybille & Leorke, Dale 2020: Guest Editors' Foreword. Games, Play, and the Urban. – *American Journal of Play* 12(3) s. 255–258. https://hdl.handle.net/1887/3201295.

Lundman, Riina-Mari 2018: *Exploring Creative Geographies. Urban Art and the Cultural Uses of Public Spaces*. Turku: Turun yliopisto. https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7162-6.

Mattelmäki, Tuuli 2006: *Muotoiluluotaimet*. Helsinki: Teknologiainfo Teknova Oy.

Moll, Veera & Jouhki, Essi 2021. Leikin paikka. Rakennettujen leikkiympäristöjen kehitys 1970-luvun Helsingissä. – *Yhdyskuntasuunnittelu* 59(1) s. 10–32. https://journal.fi/yhdyskuntasuunnittelu/article/view/99337/65446.

Mortensen, Torill & Jørgensen, Kristine 2020: *The Paradox of Transgression in Games*. Lontoo: Routledge.

Mäenpää, Pasi 2005: *Narkissos kaupungissa. Tutkimus kuluttaja-kaupunkilaisesta ja julkisesta tilasta*. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Mäyrä, Frans 2022: Pelikulttuurien tutkimuksen historiaa. Teoksessa Friman, Usva – Arjoranta, Jonne – Kinnunen, Jani – Heljakka, Katriina – Stenros, Jaakko (toim.) *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino. 35–61.

Norman, Donald A. 2000 [1988]: *The Design of Everyday Things*. 3. painos. Lontoo: The MIT Press.

Pellegrini, Anthony D. 2001: Practitioner Review. The Role of Direct Observation in the Assessment of Young Children. – *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 42(7) s. 861–9. https://doi.org/10.1111/1469-7610.00783.

Pöysä, Jyrki 2015: *Lähiluvun tieto. Näkökulmia kirjoitetun muistelukerronnan tutkimukseen*. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.

Ratala, Onni – Kirveennummi, Anna – Koponen, Aki – Sihvonen, Lilli– Vahlo, Jukka – Suominen, Jaakko 2024. Elävä kaupunki hengittää sekä pelejä että leikkejä, mutta niihin suhtautuminen jakaa kaupunkilaisia. *Turun kaupunkitutkimusohjelman tutkimuskatsauksia*,

3/2024. Turku: Turun kaupungin konsernihallinto. https://www.turku.fi/sites/default/files/document/tutkimuskatsauksia_3-2024.pdf.

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

Savolainen, Panu 2017: Julkisen ja yksityisen rajapinnassa ennen ja nyt. – *Suomen Kaupunkitutkimuksen seura,* 29.06.2017. https://kaupunkitutkimuksenseura.fi/en/2017/06/29/julkisen-ja-yksityisen-rajapinnassa-ennen-ja-nyt/. Viitattu 12.5.2025.

Sicart, Miguel 2014: *Play Matters*. Cambridge: MIT Press.

Sihvonen, Lilli & Suominen, Jaakko 2024: Studying the Ground of Play. Towards Ludological Semiotics of Playful Traces. Konferenssiesitelmä. *Digital Games Research Association Conference. Playgrounds*. Guadalaraja, Mexico, 2.–5.7.2024. Digital Games Research Association (DIGRA). https://doi.org/10.26503/dl.v2024i1.2231.

Sihvonen, Lilli – Suominen, Jaakko – Ylipulli, Johanna 2024: Ludic Interventions in Studying Urban Play: Learning from Lack of participation. Konferenssiesitelmä. *Digital Games Research Association Conference: Playgrounds*. Guadalaraja, Mexico, 2.–5.7.2024. Digital Games Research Association (DIGRA). https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/2259/2256.

Sotamaa, Olli 2009: Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa Suominen, Jaakko – Koskimaa, Raine – Mäyrä, Frans – Sotamaa, Olli (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto. 100–105. https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-09.pdf.

Stevens, Quentin 2007: *The Ludic City. Exploring the potential of public spaces*. Lontoo: Routledge.

Suominen, Jaakko 2023: *Pajatsosta pöytätennikseen. Sotienvälisen Suomen pelit ja pelikulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.

Suominen, Jaakko & Sihvonen, Lilli 2024. Leikin jäljillä – kohti ludologista semiotiikkaa. – *Widerscreen Ajankohtaista* 13.5.2024. http://widerscreen.fi/numerot/ajankohtaista/leikin-jaljilla-kohti-ludologista-semiotiikkaa/.

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

Traianou, Anna 2020: The Centrality of Ethics in Qualitative Practice. Teoksessa Leavy, Patricia (toim.) *The Oxford Handbook of Qualitative Research*. 2. painos. Oxford: Oxford University Press. 86–110.

Wallius, Eetu – Thibault, Mattia – Apperley, Thomas – Hamari, Juho 2022: Gamifying the city: E-scooters and the critical tensions of playful urban mobility. – *Mobilities* (17)1 s. 85–101. https://doi.org/10.1080/17450101.2021.1985382.

Whitaker, Julia & Tonkin, Alison 2019: Improving the public's health through playful endeavors. Teoksessa Tonkin, Alison & Whitaker, Julia (toim.) *Play and playfulness for public health and wellbeing*. Lontoo: Routledge. 6–19.

Ylipulli, Johanna 2015: *Smart futures meet northern realities. Anthropological perspectives on the design and adoption of urban computing*. Oulu: Oulun yliopisto. https://urn.fi/URN:ISBN:9789526207483.