

Mediafilosofi Marshall McLuhan on todennut: “Peli on kone, joka voi lähteä käyntiin vain jos pelaajat suostuvat muuttumaan joksikin aikaa nukeiksi.”¹

Jos lähtökohdaksi otetaan se, että peli tai leikki edellyttää sääntöjä, silloin peliin osallistuminen edellyttää aina pelaajan muuttumista tiettyjen sääntöjen mannekiiniksi. Pysin kirjoituksessani synteisinomaisesti selvittämään näiden sääntöjen fundamentaalisuutta semiootikko Umberto Econ, kulttuuri-filosofi Johan Huizingan ja teoretikko Jean Baudrillardin ajatuksia seuraten. Käyttämässäni lähteissä Eco selvittää komiikan problematiikkaa, Huizinga tutki leikin struktuuria ja Baudrillard käsittelee viettelyn peliä.

Hyödyttömyys

Pelaaminen saattaa ulkopuolisesta tuntua mielettömältä ajan haaskaukselta. Henkilö, joka ei ole pelissä mukana, pitää usein pelaajia joukkona tyhjän-toimittajia. Esiintyvä pelaamista kulttuurin, filosofian tai urheilun muodossa, aina löytyy joku ulkopuolinen, jonka mielestä “peli on täysin hyödytöntä”. Pitää paikkansa. Mutta miksi tai millä tavalla peli on hyödytöntä?

Kirjoituksessaan MM-kilpailuista Umberto Eco demonstroi törmäämistä pelin hyödyttömyyteen. Hän kertoo, kuinka lapsuudessa hänen isänsä vei hänet katsomaan “järjetöntä kosmista näytelmää”, jalkapallo-ottelua.² Koska hän ei ollut koskaan pitänyt jalkapallosta, saati itse osannut sitä, kokemus oli negatiivinen. Tapahtumahetkellä Umberto oli 13-vuotias ja tulkitsi asian omalla tavallaan: “Ensimmäistä kertaa epäilin jumalan olemassaoloa ja tulin siihen tulokseen, että maailma oli tarkoituksetonta kuvittelua.”³

Jalkapallon tarkoituksettomuus ei ole sen sattumanvaraisuudessa tai irrationaalisuudessa. Jalkapallo on tarkoituksetonta, koska se ei ole hyödyllistä. Jalkapalloa pelaavat ihmiset (aikuiset miehet!) eivät ole yhteiskunnallisesti vastuullisia, vaan he ovat vailla “tehtävää”, velvollisuutta, usein myös vaka-
vuutta.

Johan Huizinga on sitä mieltä, että myös leikki on tarkoituksetonta, jopa järjetöntä.⁴ Vaikka organisoidussa urheilussa leikkitunnelma saattaa nykyaikana kadota, Huizinga pitää urheiluakin leikkinä.⁵ Leikki on jotain, jonka tarkoituksiperät ovat välittömän aineellisen edun ja yksilöllisen tarpeentyydytyksen ulkopuolella.⁶ “Deterministisen maailmankatsomuksen valossa, joka ottaa huomioon pelkät voimanvaikutteet, se [leikki] on sanan täydessä merkityksessä *superabundansis*, jotakin tarpeetonta.”⁷

Leikin hyödyttömyys ei rajaudu hyödyllisten tarkoituserien poissulkemiseen. Sen lisäksi, että leikkiä ei liikuta hyöty, sitä ei liikuta myöskään hätä.⁸ Mikäli leikin aikana ilmenee myötätuntoa, armeliaisuudelle on vain yksi peruste: se, että leikki jatkuu.⁹ Leikin etiikka, sikäli kuin sellaista on, ei palvele mitään ulkoisia arvoja. Jotta leikki voi säilyttää leikkillisyytensä, sen on oltava iloista välinpitämättömyyttä, piittaamattomuutta,

kevytmielisyyttä — leikkiä. “Leikin alkuperäisyys saa sattuvimman ilmauksensa englantilaisessa sanassa *fun*”, toteaa Huizinga.¹⁰

Kun Umberto Eco sanoo “Jalkapallo on mielessäni aina liittynyt tarkoituksen puuttumiseen ja kaiken turhuuteen”, kritiikki voisi kohdistua myös pelin motivoimattomaan *tuhlaukseen*. Jalkapallossahan on kyse toiminnasta, jossa ihminen vailla ansaitsemistarkoitusta tuhlaa fyysisiä voimavarojaan raskasiinkin ponnistuksiin. Filosofit Georges Bataille väittää, että yksilöitä ja yhteisöjä elävöittää vastustamaton ja epälooginen impulssi hylätä, työntää ulkopuolelleen moraalisia ja materiaalisia hyödykkeitä, joita olisi voitu käyttää rationaalisesti hyväksi.¹¹ Mikäli pelaaminen nähdään tässä valossa, myös näyttävien monumenttien rakentaminen tai vaikkapa merkivaatteilla keikarointi on tietynlaista peliä.

Sääntö

Pelit, leikin sfääri, paljastaa sääntöihin kohdistuvan intohimon. — Baudrillard

KUULUU ASIAAN

Säännöt Huizingan leikissä, Econ komiikassa ja Baudrillardin pelissä

Jakke Holvas

“Jokaisen pelin muoto on ensiarvoisen tärkeä. Peli-teoria samoin kuin informaatioteoriakin on jättänyt pelin ja tietojensiirron tämän puolen huomiotta. Molemmat teoriat ovat käsitelleet järjestelmien informaationsisältöä ja panneet merkille “häly- ja harhautustekijät”, jotka pyrkivät sotkemaan tietoja. Tämä on samaa kuin jos tarkastelisi maalausta tai sävellystä sisällön näkökulmasta. Toisin sanoen on vuorenvaramaa, että kokemuksen keskeinen rakenteellinen ydin jää tavoittamatta. Nimenomaan pelin *kaava* tekee sen merkitseväksi sisäiselle elämällemme, riippumatta siitä

kuka pelaa tai mikä on pelin tulos.”¹²

Näin kirjoittaa McLuhan. Kun peliä tai leikkiä käsitellään muodon kannalta, lähtökohdaksi on otettava sääntö. Tätä mieltä ovat niin Eco, Huizinga kuin myös Jean Baudrillard. He kaikki lähtevät tavalla tai toisella siitä, että leikki luo järjestystä, se on järjestystä. Epätäydelliseen maailmaan se tuo hetkellisen rajatun täydellisyys.¹³ Tältä kannalta esim. sanonta “Leikki sikseen!” jonkinlaisena järjestyksen palauttajana on epäjohdonmukainen. Koska leikki vaatii ehdotonta järjestystä, leikin kiistäminen “vain leikkinä” on samalla tietyn systeemin kiistämistä. Se, että joku “vain leikittelee” tarkoittaa siis sitä, että jollakin on “vain” ehdoton järjestys.

Jos tästä järjestyksestä halutaan saada selkoa, on kiinnitettävä huomio leikkiä rajoittaviin sääntöihin. Jokaisella leikillä ja pelillä on omat sääntönsä. Pienikin poikkeus pilaa leikin, riistää siltä sen oikean luonteen ja tekee siitä arvottoman.¹⁴ Niin taloustieteen (mm. von Neuman ja Morgenstern), antropologian (mm. Levi-Strauss), sosiologian (mm. Bourdieu) kuin monien muidenkin yhteiskuntatieteiden peliteorioissa on ainakin yksi sama lähtökohhta: peli koostuu sitä kuvaavien *sääntöjen* kokonaisuudesta. Toisin sanoen: ilman sääntöjä ei ole peliä (ja päinvastoin). Tämä pätee myös leikkeihin. Huizinga kirjoittaa: “Leikin säännöt ovat ehdottomasti sitovia eivätkä siedä epäilyä. Paul Valery on kerran ohimennen huomauttanut:

‘Leikin sääntöihin nähden ei mikään skeptisismi ole mahdollista.’ Tällä ajatuksella on suunnaton kantavuus. Kohta kun sääntöjä rikotaan, leikkimaailma luhistuu. Leikki on lopussa.”¹⁵

Jos, kuten Huizinga toteaa, kaikkina aikoina inhimillinen ihanne on ollut kunniakas taistelu hyvänä pidetyn asian puolesta, tämä kunniakas taistelu on edellyttänyt uskollisuutta leikin tai pelin sääntöjä kohtaan. Jos taas kulttuurin voimakkaimpia vaikuttimia on jalon taistelun aate, jalo taistelu on taistelua, joka tapahtuu tiettyjen sääntöjen puitteissa.

Komiikka

Mikäli säännöt ovat pelissä ja leikissä kaikki kaikessa, miten sitten oppia tai löytää nämä säännöt? Huizinga ei anna tähän mitään vastausta. Todennäköisesti säännöt ovat kuin kieli: pelaaja käyttää ja on käyttänyt niitä sen koommin huomaamatta, mistä ne ovat tulleet. Eco ei tyydy tähän. Hänellä on konventionaalinen “oppiminen virheiden kautta” -teoria säännöistä.

Tutkiessaan komiikkaa ja sääntöä Eco pitää *tragediaa* eräänlaisena komiikan esiymmäryksenä. Tragedialle on ominaista se, että siinä puhutaan pitkään säännön luonteesta — ennen rikkomuksen esittämistä, sitä esitettäessä ja sen jälkeen kun se on esitetty.¹⁶ Esim. Thomas Mannin kuuluisa traaginen tarina *Kuolema Venetsiassa* kertoo meille, että kypsään ikään ehtineen professorin *ei pidä* rakastua poikasiin, Gustave Flaubertin *Madame Bovary* puolestaan selittää, kuinka tuomittava on aviorikos. Eco väittääkin, että traaginen teos on oppitunti, joka tekee mahdolliseksi samaistua sääntöön.¹⁷ Näin ollen sääntöjen oppiminen edellyttää emotionaalista myötäeloa. Todelliseksi peluriksi voi tulla vain ihminen, jolla on tragiikan tajua.

Jos tragediassa vielä *opetellaan* pelisääntöjä, sääntöjä *käytävä* komiikka on jo peliä. “Koomisissa teoksissa pidetään sääntöä selviönä eikä sitä siksi välitetä toistella”, toteaa Eco.¹⁸ Yksinkertaisimmin sitä tapaa, jolla komiikan sääntöjä käytetään, havainnollistaa kasvoja vasten heitetty kakku. Se naurattaa, koska oletetaan, että kakkuja syödään juhlassa (sääntö) eikä heitetä toisten kasvoille (rikkomus). Älyllisemmät ihmiset pitävät tällaista slapstick-komiikkaa huonona, mutta perustelvat harvemmin miksi. Peliteoreettisesti (ecolaisittain) argumentti olisi yksinkertainen: idioottikin tietää säännön, että kakkuja syödään juhlassa. Sääntöä täytyy käyttää vaativammin, haastavammin. Sillä juuri rikutun/käytetyn säännön *keksiminen* on haaste, jonka oivaltaminen saa aikaan naurun. On vaikea kuvitella, että huomio “kakuthan kuuluvat juhliin” kävisi minkäänlaisesta haasteesta.

Samaa nokkelaa havaintokykyä edellytettiin vuosisatoja sitten. Restauration ajan tapakomedioissa, joita kirjoittivat mm. Molière ja Racine, elämä esitettiin sosiaalisena pelinä, ja näyttelijät olivat eräänlaisia vääristyneitä yli-karikatyrejä. Näissä komedioissa katsojien haaste oli huomata, mihin ihmistyyppiin, siis sääntöön, lioittelu perustui. “Sen sijaan että yleisö olisi nauttinut tapahtumien sarjassa ilmenevästä syystä ja seurauksesta, se nautti siitä kun se tunnisti näyttelijän esittämän luonnetyypin”, kirjoittaa teatteriteoreetikko J. L. Styan.¹⁹

Econ komiikan metafysiikassa on olennaista ymmärtää, että koomisuus perustuu ehdottomaan järjestykseen. Esimerkiksi kerran vuodessa pidettävä karnevaalipäivä edellyttää vuoden rituaalien noudattamista. Eco kirjoittaa: “Ehdottoman suvaitsevaisessa täydellisen anomian yhteiskunnassa ei ole mahdollisuutta karnevaaliin, sillä kukaan ei muistaisi mitä asetetaan (paranteettisesti) kiistanalaiseksi. Karnevaalikomiikka, rikkomuksen hetki, voi olla olemassa vain siinä tapauksessa, että sen pohjana on eittämätön sääntöjen noudattaminen.”²⁰ Komiikka on vapauttavaa ja kumouksellista siksi, että se sallii säännön rikkomisen. Mutta se sallii sen Econ mukaan vain niille, jotka ovat sisäistäneet säännön siinä määrin, että *pitävät sitä*

rikkomattomana.²¹ Rikkominen näin ollen viime kädessä vahvistaa vallitsevaa sääntöä, se muistuttaa siitä luomalla hetkeksi sen vastakohtan. Komiikan peli on tätä vastakohtien, säännön ja rikkomuksen, yhtäkkistä tajuamista.²²

Immanenssi

Nykyaikaisen tieteen legitimointiongelmia käsitellessään filosofi Jean-François Lyotard toteaa: “(...) Se [nykyaikainen tiede] hylkää metafyyssisen, ensimmäiseen todistukseen tai transsendenttiin auktoriteettiin kohdistuvan tutkimuksen, tunnustaen, että toden ehdot, toisin sanoen tieteen pelisäännöt, ovat tuolle pelille immanenteja (...).”²³

Olipa kyse tieteestä, urheilusta tai vaikkapa shakista, peli on vetäytymistä immanenssiin. Immanenssi ei pelissä tai leikissä tarkoita niinkään ‘tajuun rajoittuvaa’, vaan pikemminkin ‘ei omia rajojaan ylittävää’, ehkä jopa ‘läsnäolevaa’. Huizinga toteaa leikin tenhosta: “Se on jotakin meitä, ei muita varten. Mitä toiset tuolla ulkopuolella toimittavat, se ei liikuta meitä tällä haavaa.”²⁴ Tähän immanenssiin eivät välttämättä vetäydy pelkästään pelaajat ja leikkijät, vaan myös katsojat ja myötänäyttelijät, jotka ovat hyväksyneet leikin säännöt.

Baudrillard kirjoittaa: “Sääntö on immanenti rajallisessa ja rajoitetussa systeemissä, jota se kuvaa, mutta ei ylitä ja jonka suhteen se on peruuttamaton.”²⁵ Immanenssi on välttämätön säännölle, sillä transsendentaali tai universaali sääntö olisi totuus. Jokainen joka on pelannut kuitenkin tietää, että on samantekevää, ovatko säännöt totta vai ei. Riittää, kun ne ovat. Sääntöihin luottaessa sivuutetaan koko tosi/epätosi-dialektiikka.²⁶

Sitoutuessaan pelilliseen sopimukseen — vihkiytyessään peliin — pelaajat pitävät kunnia-asianaan olla uskollisia säännöille. Tällainen säännöllinen tila, jossa tuonpuoleisuuden ajatusta ei tunneta, synnyttää Baudrillardin mukaan puhtaimman kuviteltavissa olevan intohimon, pelin fasinaation. Pelin aikana historia katoaa, aika unohtuu. Pelatessa mikään ei muistuta pelin kannalta ulkoisista asioista, mikään ei ylitä peliä.²⁷ Pelin immanenssissa on kyse totaalaisesta, mutta vapaaehtoisesta sulkeumasta.

Lausumattomuus

Ehkä hämmästyttävien piirre peleissä on se, että *sääntöä ei saa sanoa*. Baudrillard kirjoittaa: “Vastakohtana laille, joka on aina kaiverretty kiveen, kirjoitettu taivaalle tai sydämeen, tätä fundamentaalista sääntöä ei tarvitse koskaan lausua; itse asiasa *sitä ei saa lausua*.”²⁸ Esim. komiikassa säännön löytäminen tapahtuu ilman, että sääntöä eksplikoidaan. Ajatellaan vaikkapa ironiaa. Ironia katoaa, jos ironian kohde tehdään eksplisiittiseksi. Kaikkien on tiedettävä mitä (sääntöä) ironisoidaan, mutta kukaan ei saa sitä sanoa.²⁹ Yksinkertaisesti: viitsi, joka selitetään, menettää hohtonsa.

Koska pelissä säännöt ovat *jo* selvät (kuten Eco komiikasta totesi), pelaajat tietävät mainiosti mistä on kyse. Pelin lumous on juuri siinä, että peli tapahtuu aina valmiissa tilassa. Kun joku toivoo, että “pelisäännöt tehdään selviksi”, hän ilmaisee vain omaa pelikyvyyttömyyttään. Pelin ja pelaajien kannalta sääntöjen lausuminen on aina taka-askel, peruutus sääntöjen opeteluun (ecolaisittain: traagiseen tunteiluun). Sääntöjen eksplikoiminen on myös merkki systeemin heikkouden tilasta. Thomas Kuhnin mukaan tieteen pelisäännöt otetaan esille vasta hetkellä, jolloin vallitseva paradigma on heikoilla.³⁰ Lisäksi voidaan sanoa, että sääntöjen julkituominen on luonnotonta virallistamista — ikään kuin säännöt olisivat riippuvaisia ilmoittamisesta, ikään kuin ne eivät olisi sanomattakin selvää. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteivätkö vihjaukset

sääntöihin olisi mahdollisia: tietoisuus säännöistä voidaan ilmaista esim. sanomalla “se kuuluu asiaan”.

Peli itseisarvona

No player must be greater than the game itself. — Rollerball

Aristoteleen *Nikomakhoksen etiikassa* määritellään hyvä ystävyys näin: “Ihmiset pitävät hyvänä ystävänä sitä, joka tahtoo tai tekee toiselle hyvää tai hyvänä pidettyä toisen itsensä vuoksi tai joka tahtoo toisen olevan olemassa ja elävän hänen itsensä takia.”³¹ Ajatus “ystävyyss ystävän takia” on naiivi tautologia, mikäli ei oteta huomioon niitä vaihtoehtoja, joiden takia ystävyyttä voitaisiin harjoittaa. Aristoteles toteaa, että jotkut hankivat ystävän hyötyäkseen tästä, jotkut taas hedonistista syistä. Tällöin tärkeää ei ole ystävyys, vaan ulkoinen päämäärä, *jokin johon ystävä on keino*.

Todellisilla pelaajilla on yksi yhteinen sääntö: peliä pelataan sen itsensä takia. Samoin kuin Aristoteleella ystävydessä ystävä, pelaajilla peli ei ole sekundaarinen suhteessa mihinkään. Peli ei ole väline matkalla johonkin arvokkaampaan, peli ei ole keino valtaan, ei edes ymmärtämiseen. Mikäli peli olisi jollekin ei-pelilliselle tavoitteelle alisteinen keino, voisi hyvin kysyä: “Ainahan keinoja löytyy. Miksi juuri tämä keino?” — tai vieläkin perustavammin: “Miksi pelata lainkaan?” Siksikö, että peli saattaa olla päämäärän tavoittamisen kannalta *välttämätön* keino? Tähän voi todeta, että heti kun pelistä tulee välttämätön, silloin ei ole kyse enää pelistä. Kaikki peli on vapaata toimintaa. “Pakollinen leikki ei ole enää mitään leikkiä”, toteaa Huizinga.³² Leikin luonteeseen kuuluu, että mitään fyysisistä välttämättömyyttä sille ei ole, vielä vähemmän siveellistä velvollisuutta. Leikki ei siis ole mikään tehtävä.³³

Huizinga kirjoittaa: “Leikkiä ei voi kieltää. Melkein kaiken abstraktisen voi kieltää: oikeuden, kauneuden, totuuden, hyvyyden, Jumalan! Toden olemassaolon voi kiistää, mutta ei leikin.”³⁴ Mikäli leikki on todempi, olemassaololtaan varmempi kuin mikään näistä mainituista, leikkiä ei voi redusoida niihin. Leikin kulku ja tarkoitus sisältyvät siihen itseensä.³⁵

Leikin tai pelin voi tietenkin väittää “lisäävän sosiaalista koheesiota ja vuorovaikutusta” (sosiologi), ilmaisevan “korkeampaa riippuvuutta” (teologi), olevan hyvä vapaa-ajan rentoutumistapa latauduttaessa työhön (marxilainen) jne. Aina voidaan keksiä jokin tärkeämpi determinantti kuin leikki, mutta tällöin leikkiä ei kohdeltaisi kuten ystävää *Nikomakhoksen etiikassa*.

Huizinga, joka pitää leikkiä täysin fundamentaalisenä, suhteuttaa sen myös sielutieteilijöihin: “Tässä liikumme alueilla, joihin tuskin pääsee tunkeutumaan psykologisin ajatusmetodein tai tietoteoriain.”³⁶ Psykologia ei voi kahmaista peliä, mutta peli itse ulottuu psykologiankin alueelle. Baudrillardin mielestä psykoanalyysin merkitykset tai affektit (halu, ruumis, tiedostamaton) voi nekin pistää peliin, koska pelin hypoteesi kuuluu: “kaikki on pelattavissa”.³⁷ Huizinga puolestaan korvaa leikin alitajuiset motiivit “leikkimotiivilla sinänsä”: leikkiessämme tiedämme leikkivämme.³⁸

Baudrillardin mukaan peli ei ole edes kommunikaatiota, vaan suorastaan sen vastakohta. Kommunikointia haluavat kiihkeimminkin juuri ne ihmiset, jotka eivät halua tai kerta kaikkiaan osaa pelata.³⁹ Kommunikointi perustuu haluun paljastaa asiat, kun taas pelissä lähdetään siitä, että mitään paljastettavaa ei ole.

Peliä ei voi alistaa myöskään pelaajille. Pelaajan voi aina uhrata pelin takia. Baudrillard toteaa, että maksoipa peli pelaajan kuoleman, se ei haittaa, jos peli vain jatkuu. Ja jos elämä voi olla pelissä panoksena, peli on vakavampaa kuin itse elämä.⁴⁰ Uhrausta, pientä tai suurta, ei koskaan tehdä minkään pelaajaa koskevan hyötyperiaatteen takia (ei edes voiton takia), vaan pelaajaa sitovan sopimuksen eli säännön takia. Juuri sääntö, ja sitä kautta itse peli, on periaate jonka puolesta taiste-

leminen on pelaajan suurin ihanne. Huizingan mukaan jopa sotivien osapuolten välillä säännöt synnyttävät sopusoinnun, kunniantunnon, joka erottaa heidät alempiarvoisista barbaareista, joilla ei ole mitään väkivallan rajoituksia.⁴¹

Voitto

Voitto on tärkeä osa peliä, monissa peleissä pelataan voiton vuoksi. Mutta voiton merkitys tuloksena, selvityksenä, “viimeisenä sanana”, osoittaa pikemminkin peli-inhoa kuin peli-innostusta. Voitto lopputuloksena nimittäin ei ylistä peliä, vaan sen loppumista. Voittokeskeisen epäurheilijamaisuuden on huomannut myös sosiologi Pierre Bourdieu: “Mitä pinnallisempaa havaintokyky on ja sokeaa kaikille hienouksille, nyanseille, vihjeille, sitä vähemmän se tuottaa nautintoa näytelmästä itsestään (...), ja lisäksi se kiinnittää huomiota ennen kaikkea urheilunäytöksen toiseen ulottuvuuteen, tulosta koskevaan jännitykseen (...).”⁴²

Kun voittoa tavoitellaan narsistisista syistä, esim. sosiaalisen aseman takia, pelistä tulee vain väline. Tosin yleisö usein huomaa tällaisen epäurheilijamaisen pelin halveksunnan (pitäen sitä esim. jalkapallossa itsekkäänä pelivälineen hautomisena). Kun pelistä pitävälle pelaajalle voitto on ennen kaikkea merkki hyvin sujuneesta pelistä, pelin välineellistäjälle se on merkki pelistä pois pääsemisestä.

Voitto on samalla tavalla paradoksaalinen kuin itse leikki. Voitto on näennäinen, sillä se on ehdottomasti tärkeä, mutta kuitenkin se ei merkitse mitään itse peliin verrattuna. Samoin on leikin suhteen: leikki on vain tekeytymistä, lapsikin tietää, että vain “olemme olevinamme”, että “kaikki on vain pilaa”⁴³, mutta samalla leikki on äärimmäisen vakavaa, jopa niin vakavaa, että leikkiyhteisö saattaa tuhota leikinturmelijat.⁴⁴

Voittoa ei tarvitsekaan ajatella peliä “kronologisoivana “viimeisenä” osana, finaleettina, johon säännöistä piittaamatta pakkomielteisesti pyrittäisiin. Kun peli kerran on itseisarvo, voittona voidaan pitää jo sitä, että mukaan saadaan uusi pelaaja. Tällöin pelit ovat sisäisten ilmiöidensä ohella samalla yrityksiä saada kaikki voittajien puolelle, eli pelaamaan. Uudeksi pelaajaksi voidaan katsoa henkilö, joka jättää eipellisen epäjärjestyksen ja alkaa kunnioittaa pelin sääntöjä.

Mikäli peliä halutaan ymmärtää, sitä ei pidä alistaa ulkoiselle instanssille, ei sen koommin pelaajalle kuin voitollekaan. Aristoteleen mukaan ystävyys tuottaa eniten iloa siksi, että sen ei tarvitse johtaa mihinkään. Vastaavasti kun leikin tarve on olemassa, se on lähtöisin nimenomaan leikin itsensä tuottamasta huvista.⁴⁵ Minimissään tähän huviin riittää, että “jostakin on kyse”. Huizinga toteaa: “‘Jokin on kysymyksessä’ — tällä lauseella on oikeastaan ilmaistu leikin olemus sattuvammin. Tämä ‘jokin’ ei ole kuitenkaan leikin materiaallinen tulos, ei esim., että pallo osuu maaliin, vaan pelkästään se tosiasia, että leikki ‘onnistuu’ tai sujuu hyvin.”⁴⁶

Viitteet

1. Marshall McLuhan, *Ihmisen uudet ulottuvuudet* (alkuteos *Understanding Media: The Extensions of Man*). Suom. Antero Tiusanen. Kolmas painos. WSOY 1984, s. 266-7.
2. Umberto Eco, *Matka arkipäivän epätodellisuuteen* (alkuteos *Semiologia quotidiana*). Suom. Aira Buffa. WSOY 1985, s. 209.
3. Emt., s. 210.
4. Johan Huizinga, *Leikkivä ihminen, yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi* (alkuteos *Homo Ludens* 1938). Suom. Sirkka Salomaa. Kolmas painos. WSOY 1984, s. 12.
5. Emt., s. 225-228.
6. Emt., s. 19.
7. Emt., s. 12.

- | | |
|---|---|
| <p>8. Emt., s. 181.</p> <p>9. Huizinga kertoo esimerkin leikin sääntöjä ylistävästä armeliaisuudesta: Japanilainen ruhtinas Kenshin oli sodassa ruhtinas Shingenin kanssa. Kenshin sai kuulla, että eräs kolmas, joka ei ollut avoimessa sodassa Shingenin kanssa, oli katkaissut tältä suolantuonnin. Kenshin käski alamaisiaan lähettämään Shingenille suolaa yllin kyllin ja kirjoitti hänelle: “En taistele suolalla, vaan miekalla.” Emt., s. 118-119.</p> <p>10. Emt., s. 11.</p> <p>11. Aiheesta lyhyesti mm. Tiina Arppe, “Vaihto, totaliteetti ja tuhlaus — Huomioita strukturaalisen antropologian reuna-alueilta”. <i>Suomen Antropologi</i> 2/90, s. 89-103.</p> <p>12. McLuhan, s. 270-1.</p> <p>13. Huizinga, s. 20.</p> <p>14. Emt., s. 20.</p> <p>15. Emt., s. 21.</p> <p>16. Eco, s. 322.</p> <p>17. Emt., s. 323.</p> <p>18. Emt., s. 232.</p> <p>19. J. L. Styan, <i>The Dramatic Experience — A guide to the reading of plays</i>. Cambridge University Press 1985 (first edition 1965), s. 63.</p> <p>20. Eco, s. 324.</p> <p>21. Emt., s. 325.</p> <p>22. Eco mainitsee esimerkkejä sääntöön perustuvasta komiikasta: “Vuosia sitten <i>Mad</i>-lehden erikoisalana olivat piirroukset, joiden otsikkona oli “Filmi jonka tahtoisimme nähdä” — esimerkiksi villin lännen lainsuojattomat sitomassa neitosta preerian halki kulkeville rautatiekiskoille. Seuraa Griffith-tyylisiä montaaseja, juna lähestyy, hyvät sankarit ratsastavat apuun, kuvat vaihtelevat kiihtyvällä vauhdilla ja lopulta juna jyrää tytön kappaleiksi. Variaatiot: sheriffi joka ensin valmistautuu lopulliseen kaksintaisteluun kaikkien lännenfilmien sääntöjen mukaan ja jonka kona lopussa tappaa; miekkaileva sankari, joka tulee linnaan pelastamaan konnan vankinaan pitämää tyttöä, kulkee salin halki verhoissa ja kattokruunuissa roikkuen, aloittaa taiturimaisen</p> | <p>kaksintaistelun konnan kanssa, joka lopulta lävistää sankarin. Kaikissa näissä tapauksissa täytyy edellyttää filmilajin säännön olevan tunnetun ja tavallisesti rikkomaton, jotta sen rikkomisesta voitaisiin nauttia.” Emt., s. 325.</p> <p>23. Jean-François Lyotard, <i>Tieto postmodernissa yhteiskunnassa</i> (alkuteos <i>La condition postmoderne</i>). Suom. Leevi Lehto. Vastapaino 1985, s. 49.</p> <p>24. Huizinga, s. 22.</p> <p>25. Jean Baudrillard, <i>Seduction</i>. Kääntänyt Brian Singer. St. Martin’s Press 1990, s. 134.</p> <p>26. Emt., s. 133-136.</p> <p>27. Emt., s. 134-137.</p> <p>28. Emt., s. 82.</p> <p>29. Eco, s. 323-324.</p> <p>30. Thomas Kuhn, <i>The Structure of Scientific Revolutions</i>. The University of Chicago Press 1970, s. 47.</p> <p>31. Aristoteles, <i>Nikomakhoksen etiikka</i>. Suom. Simo Knuuttila. Gaudamus 1989, IX KIRJA, 4. luku, s. 171.</p> <p>32. Huizinga, s. 17.</p> <p>33. Emt., s. 17.</p> <p>34. Emt., s. 12.</p> <p>35. Emt., s. 19.</p> <p>36. Emt., s. 28.</p> <p>37. Baudrillard, s. 133.</p> <p>38. Huizinga, s. 12.</p> <p>39. Jean Baudrillard, <i>Revenge of the Crystal</i>. Pluto Press 1990, s. 28.</p> <p>40. Baudrillard, <i>Seduction</i>, s. 132 ja 133.</p> <p>41. Huizinga, s. 115.</p> <p>42. Pierre Bourdieu, <i>Sosiologian kysymyksiä</i> (alkuteos <i>Question de sociologie</i>). Suom. Jeja-Pekka Roos. Vastapaino 1985, s. 160.</p> <p>43. Huizinga, s. 17.</p> <p>44. Emt., s. 21-22.</p> <p>45. Emt., s. 17.</p> <p>46. Emt., s. 65.</p> |
|---|---|