

*Henning Eichberg*

## Nauru urheilussa ja kansanleikeissä: kohti nauramisen fenomenologiaa

Kuvitelkaamme hurling-ottelu Cornwallissa vuoden 1600 tietämällä. Kaksi kylää kamppailee keskenään tuoden esiin värikylläisiä näkymiä leikistä, väkivallasta ja naurusta. Ihmiset ovat kokoontuneet viettämään juhlapäivää, vanhan perinteen mukaisesti. Pari paikallista aatelismiestä on lahjoittanut hopeisen palkintomaljan, josta tulnaisiin kamppailemaan. Heti kun pallo on heitetty peliin, kaksi luvultaan ja voimiltaan epämääräistä joukkuetta yrittää kaapata sen haltuunsa ja kuljettaa joukkueelleen määrättyyn maaliin. Maalina voi olla kylän kapakka, isännän maatila tai jokin muu sovittu, selkeästi erottuva maastokohta. Villissä takaa-ajossa syöksyillään edestakaisin yli kukkuloiden ja purojen, poikki peltojen ja pensasaitojen. Jos joku kamppailuun osallistujista juuttuu kiinni piikkipensaaseen tai kaksi-, kolmekymmentä pelaajaa kamppailemaan pallosta mutavesikuopassa, ilonpito nousee huippuunsa. Kun pallo on lopulta saatu jompaankumpaan maaliin, väki kokoontuu siemailemaan olutta, jonka voittoisan joukkueen isäntä tuhlailevan hyväntahtoisesti tarjoaa.<sup>1</sup>

Toisenlaisen kuvan saamme Tanskan maaseudulta 1800-luvulla. Muuan iäkäs maanviljelijä muisteli vuonna 1913 nuoruutensa perinteisiä pallopelejä seuraavasti:

"Ljoerslevin kylässä oli tapana, että toisen tai kolmannen pääsiäispäivän aamuna nuoriso kokoontui hautausmaalle pelaamaan palloa. Osallistujat jakaantuivat kahdeksi joukkueeksi, joiden maaleina olivat hautausmaan vastakkaiset päädyt. Palloa heitettiin puolelta toiselle kolme kertaa. Kolmannella kerralla joukkueen piti jättää maalinsa, jolloin sen jäseniä sai ortaa kiinni pallolla. Peli muistutti pitkäpalloa.<sup>2</sup> Jos pallo singahti yli kirkkoaidan, siitä määräytyi sakko, joka käytettiin iltapäivällä yhteiseksi hyväksi."<sup>3</sup>

Monet historioitsijat ja sosiologit ovat pitäneet tällaisia leikkejä nykyaikaisen urheilun esivaiheina. Siinä missä kansanleikkejä ei ollut vielä standardisoitu tilan, ajan, joukkueiden koon ja sääntöjen suhteen, urheilussa nämä pelin ulottuvuudet on tarkkaan säännelty, samoin pelaajien aggressiivinen käyttäytyminen, tulosten kontrollointi sekä kilpailutilanteiden taktinen ja strateginen suunnittelu, tekniikka ja jälkikäteinen arviointi. Tapahtunut muutos on yleensä esitetty sosiofunktionaalisen edistymisen kehityskertomuksena.

Tällainen analyysi sulkee kuitenkin korvansa osallistujien naurulta. Kansankulttuurin leikkejä ei voi ymmärtää ellei kuunnella niihin liittyviä nautinnon ja mielihyvän äännähdyksiä, ironisia huudahduksia, säädyttömiä huomautuksia tai kompastumisten ja epäonnistumisten komiikan synnyttämiä naurunremahduksia. Mikään näistä äänistä ei ole vain leikin sivutuote, vaan keskeistä näille sosiaalis-ruumiillisille tapahtumille. Tässä mielessä kansanleikit eivät ole urheilun pelkkää esihistoriaa. Ne edustavat urheilulle tyystin toisenlaista sosiaalisen kanssakäymisen tyyppiä. Leikit olivat kansanjuhlien ruumiillista ydintä ja täten modernista urheilusta poikkeavaa sosiaalista käytäntöä. Nauru on tämän perustavan eron tarkka osoitin.

Kansanomainen naurukulttuuri tyrehtyi modernin urheilun vakavuuteen. Tätä väitettä<sup>4</sup> käyn nyt testaamaan.

## Kansanleikkien naurun fenomenologiaa

Esimodernin yhteiskunnan leikit ja kilvoittelut olivat täynnä huvittavia, naurua kirvoittavia elementtejä, joista jotkut ovat meille yhä tuttuja. Nauru ei ole kuitenkaan mikään yksioikoinen asia – on olemassa monia erilaisia naurun muotoja, joita erilaiset ruumiilliset käytännöt tuottavat ja jotka purskahtavat esiin erilaisissa sosiaalisen vuorovaikutuksen tilanteissa. Tämän ymmärtäminen edellyttää vastaavalla tavalla eriytynyttä naurun fenomenologiaa. Voimme puhua täysosuman aiheuttamasta naurusta, häviön välttämisen naurusta, estämisen ja kompastelun naurusta, hupikamppailujen naurusta, groteskin ruumiin naurusta, naurusta narrille sekä lopuksi myös karnevaalin naurusta.

## Osuminen maaliin – liikkeen yllätysmomentti

Hyvin tyyppillisellä, perustavalla tavalla nauru purkautuu esiin osumisleikkeissä. Nykyaikaiset heittolajit on kehitelty sellaisiksi, että niiden tulos voidaan ilmaista senttimetreinä – iskulauseen *citius, altius, fortius!* mukaisesti – mutta tällä mallilla ei ollut kovinkaan suurta merkitystä perinteisissä kansanleikkeissä. Keskeistä niissä oli osua maaliin. Tämä erityinen pyrkimys on synnyttänyt keilailun, renkaanheiton ja curlingin kaltaisia kansanleikkejä. Näitä leikkejä voi kirjaimellisesti kuulla – niissä kaikuu naurun intonaatio.

Kun urheilija sinkoaa ilmoille keihään tai kiekon, heiton pituudessa ei ole mitään nauramista. Maaliin osuminen tai osumattomuus, uuden heiton aiheuttama, ennalta arvaamaton keilojen tai maalipallojen asetelma tuottaa sen sijaan erilaisia yllätyksen ja naurun tilanteita.

Maaliin osumisen vastine kaskua kerrottaessa on tietty ydin tai ”pointti”. Nauramisen keskiössä on fyysinen ja psyykinen räjähdys – nauruun purskahtaminen (*éclat du rire, in Gelächter ausbrechen*).

Heittojen ohella sama maaliin osumisen malli on löydettävissä myös juoksuista. Juoksussa eteenpäin niin kovaa kuin mahdollista – *citius!* – ei piillyt kansanleikkien viehäytys. Ytimenä oli jonkun koskettamien tai kiinni saaminen.<sup>5</sup>

Sama pätee uintiin. Se on ollut suosittua läpi vuosisatojen ilman että sitä olisi harjoitettu uimalla vierekkäisillä radoilla kellonaikaa vastaan. Eräässä portugalilaisessa kansanleikissä pojat uivat vedessä yrittäen saada kiinni ankkaa. Maalieläimen ennalta arvaamaton käyttäytyminen teki leikistä suosituksen.

## Häviämispelit

Eräät kiinniottamisleikit noudattavat häviön välttämisen logiikkaa, sillä niissä ei pyritä olemaan ensimmäisiä vaan ainoastaan välttämään viimeiseksi joutumista. Kukaan osallistujista ei halua jäädä "sokoksi" tai "Mus-taksi Pekaksi". Mutta onko tällainen välttäminen sittenkään kansanomais-ten hippaleikkien ydin?

"Et saa minua kiinni" (*You can't catch me!*) on laajasti tunnettu lastenleikki. Leikissä toista pelaajaa yritetään hipaista ja samalla juosta itse karkuun ja välttää joutumasta kiinni. Tavallisesti yksi pelaajista on "se", ja hänen tehtävänsä on tavoittaa tai hipaista toisia pelaajia, joista kiinni joutuessaan tulee vuorostaan uusi "se".<sup>6</sup>

Nykyaikaisen urheilun näkökulmasta tämä voidaan tunnistaa peliksi, jossa juostaan lujaa ja jossa hitain häviää. Leikki näyttää urheilulliselta, vaikka se ei huipennukaan voittajan vaan häviäjän löytämiseen. Se on "ei-vielä-urheilua" – valmiin urheilun kannalta katsottuna. Jos leikkiä kuitenkin leikittäisiin urheilun ehdoin, se ei toimisi. Hitain ja kömpelöin vetäytyisi pian sivuun kyyneleet silmissä ja leikki loppuisi siihen. Jotta se jatkuisi, leikkijöiden täytyy toimia nopeuden, voittamisen ja huippusuorituksen sääntöjä vastaan. Nopeiden juoksijoiden täytyy lähestyä hitaampia kiusaten ja hännäten: "Etpä saa kiinni, hä-hä-hää!" Nopeat juoksijat provosoi ja houkuttelee muita kimppuunsa, sillä vain tämä pitää leikin elossa. On kaikkien leikkijöiden etu, että kukaan ei oikeasti ja lopullisesti häviä. Hippaleikeissä häviämistä ei vältetä – niissä itse asiassa leikitellään häviämisen mahdollisuudella.

Tyypillistä tällaiselle leikille on sen "intonaatio" – naurun sävelkulku. Häviäminen voi olla hauskaa. Siinä on groteskiuden ominaispiirteitä. Jos hidas juoksija saa kiinni nopean – joko vapaachtoisuuden tai onnekkaan sattuman kautta – se luo leikkiin pilkanteon, hännäämisen ja naurunalai-

seksi saattamisen ilmapiiriin. Häviäjää leikkiminen saa leikkijät nauramaan. Hippaleikkiä kauempaa kuunnellessa huomaa, että sen äänimaailma poikkeaa urheilukentältä kantautuvista äänistä. Voittamisen ja sokoksi jäämisen välttämisen sijaan näiden leikkien vetovoima on toisaalla: älä ota tätä tosissasi!

## Estää ja kompastella – mutkittelevat liikkeet

Kansanleikeille ovat tyypillisiä myös kanssapelaajien estäminen ja kompurointi. Jälkimmäinen on tyypillistä klovnille, joka herättää sillä yleisössä naurun. Kilpajuokset ovat ikiajoista asti olleet osa kansankulttuuria – mutta niissä juoksijoille oli sallittua toisen suorituksen häirintä. Tämän moderni urheilullistuminen kielsi. Juoksu tapahtuu vierekkäisillä radoilla, vailla kosketusta kanssakilpailijaan, ja sen tavoite on tuottaa objektiivinen, määrällinen, sekunneissa mitattu tulos.

Eräät kansanomaisen juhla-kulttuurin juoksetapahtumat ovat säilyneet hengissä näihin päiviin saakka, folkloristisiksi tapahtumiksi muunnettuna. Wittenbergin lammaspaimenten vanha kilpajuoksu, *Markgröninger Schäferlauf*, on eräs tällainen tunnettu, vuosittainen, kansanperinteeksi sovitettu matkailutapahtuma. Kisan erityinen viehäytys piilee siinä, että "paimenittarilla" on lupa kaikin keinoin häiritä kanssakilpailijoihensa juoksua.<sup>7</sup>

Kaikessa tässä ei ole kuitenkaan kyse vain historian suhteesta nyky aikaan. Käytännön ongelmia syntyy aina uuden sukupolven astuessa kasvatukseen ja koulun piiriin. Kun lapset lähetetään radalle oppimaan "oikeita" urheilullisia käytöstapoja, he aluksi pyrkivät leikkimielisesti tönimään toisiaan. Kärsivällisesti heidät on opetettava kuriin: Älkää tyrkkikö! Älkää häiritkö toisianne!

Laajalti tunnettu kansanjuhlien vetonaula on ollut pussijuoksu. Säkki on keinotekoinen este, jolla osallistujat saadaan tuuskahtamaan nenilleen. Jälleen kerran tapahtuma voidaan kuulla – naurunremahduksina. Kansanomaisissa kilvoitteluissa kompastuminen ei ole virhesuoritus eikä murhenäytelmä, jollaiseksi se määrittyy nykyaikaisessa urheilussa, vaan liikkeen keskeinen, karnevalistinen piirre.

Sama pätee tasapainoleikkeihin. Niissä leikitellään epätasapainoon joutumisella, putoamisen mahdollisuudella. Putoamisen riemu on tyypillistä kansanleikeille vastakohtana urheilulle ja voimistelulle, joissa putoaminen – esimerkiksi rekiltä – on vakava virhe ja onnettomuus.

Kansanomaisia juoksemisen, tasapainoilun ja hyppelyn liikekulttuureja reunustava naurun kehä voidaan liittää suoran ja mutkaisen viivan väliseen vastakohtaan. Sivuun hyppääminen, mutkille juoksu (saksaksi *Hakenschlagen*) ja kiertotie avaavat huvituksen ja yllätyksen mahdollisuuksia. Tästä on vain askel labyrintinomaiseen liikkeeseen, jossa astutaan ulos nykyaikaisen urheilun suorien ja yksisuuntaisten linjojen piiristä.<sup>8</sup>

## Hupikamppailut

Kansanleikkien mutkille juoksemisille ja kompuroinneille löytyy vastineita tietyistä kamppailumuodoista. On esimerkiksi järjestetty soututurnajaisia. Sen sijaan, että soutu-urheilun tapaan olisi kilvoiteltu vierekkäisillä radoilla, näissä kansansouduissa kamppailtiin vene venettä vastaan ja yritettiin työntää toisen veneen soutajat veteen.<sup>9</sup>

Tällaiset vesiturnajaiset olivat leikkisotaa ja pilakamppailua – ja niitä luonnehtimaan löytyy tanskan kielestä aivan erityinen sana *dyst*. Erotuksena soturien kuolemanvakavista otteluista ja nykyaikaisen urheilun säännellyistä kilpailuista *dyst*-kamppailuun liittyy pilailun ja naurun potentiaali. Eräs näihin liikkeen ominaisuuksiin tukeutuva kansanleikki tunnetaan Pohjoismaissa nimellä "Markus ja Luukas". Kamppailijat seisovat silmät sidottuina pöydän vastakkaisilla puolilla käsissään sanomalehdestä käännettyt pehmeät miekat. Vuoron perään he kutsuvat toisiaan nimeltä toisen yrittäessä samalla osua huutajaan äänen suunnan perusteella. Leikki on kahdelle pelaajalle sovitettu versio sokkosilla olost ja se saa sekä osallistujat että yleisön ulvomaan naurusta.<sup>10</sup>

Vetämisleikkien rikas kirjo – sormikoukusta köydenvetoon – on myös vahvasti sidoksissa pilakamppailun maailmaan. Köydenveto on yksi niistä harvoista lajeista, jotka on poistettu olympialaisten ohjelmasta. Vakavamieliset urheilijat pitivät sitä "lähinnä vitsinä".<sup>11</sup>

## Groteski ruumis

Pohjoisten inuitien poskesta vetäminen tuo esiin naurun, pelleilyn ja groteskin ruumiin väliset yhteydet.

Kaksi kilpakumppania asettuu vierekkäin, olkapää olkapäätä vasten. He kiertävät toisen kätensä kumppanin niskan takaa tämän avattuun suuhun ja tarttuvat etusormellaan suupielestä. Annetusta merkistä aletaan vetää. Suu ja posket vääntyvät vinoon, silmät pyörivät päässä. Omaa otetaan lujittaen leikkijät kääntävät päätään sivuun koettaen lievittää kipua ja lujittaa samalla vastarintaa, kunnes toinen lopulta antaa periksi.<sup>12</sup> Tämäkin kilvoittelu voidaan kuulla katsojien reagoiessa kilpakumppanien hullunkurisiin ilmeisiin.

Vielä erikoisempi vetoleikki kuvataan eräässä grönlantilaisessa piirroksessa 1800-luvun puolivälistä. Se kuvaa takapuolella vetämistä: joukko inuiteja on kerääntynyt kahden miehen ympärille. Miesten housut ovat polvissa ja heitä yhdistää naru. Narun molempiin päihin on sidottu puukappale, jonka miehet puristavat pakaroitensa väliin.<sup>13</sup>

Näissä vetoleikeissä kilvoitellaan, mutta urheilua ne eivät ole. Niissä leikitellään ruumiillisuuden groteskilla puolella.

Suun ja takapuolen ohella seksuaalisuus on aina ollut groteskin ruumiin esillepanon lempiaiheita.<sup>14</sup> Miehet pukeutuvat naisiksi ja naiset käyttäytyvät kuin miehet – nämä transvestian elementit sävyttivät usein kansanjuhlia. Tataarien kevätjuhlissa, joiden keskiössä ovat *korash*-painit, voi nähdä naisten esittävän liikkeitä, joita miehet yrittävät matkia – ympärillä olijoiden purskahtaessa nauruun. Seksuaalinen parodia tuo esiin ja laukaisee yhteisellä naurulla tataarien patriarkaatissa piilevää sukupuolten välistä jännitettä ja epätasapainoa.<sup>15</sup>

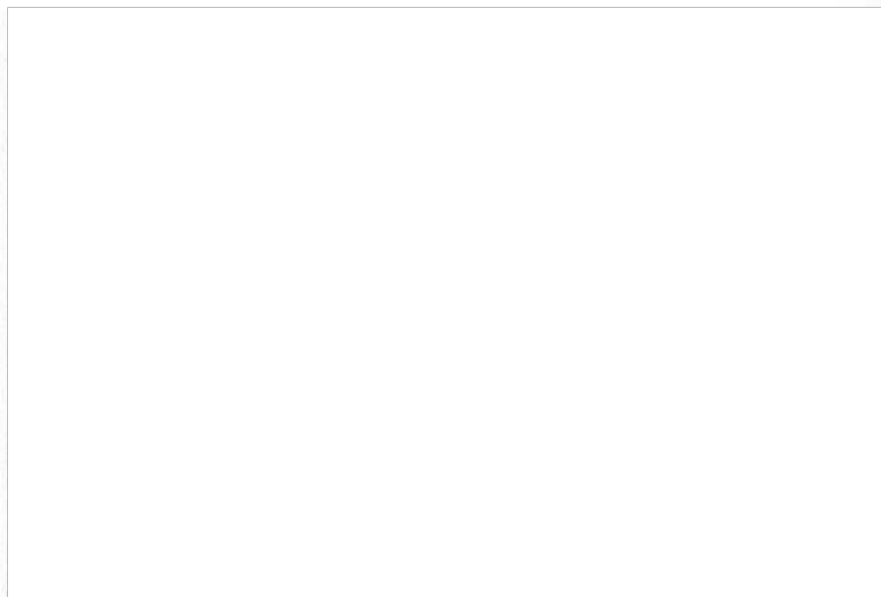
## Narri

Naurun kulttuuri on tuottanut myös erityisen roolin tai naamion – narriuden.<sup>16</sup> Hupsuttelut ja hölmöilyt olivat tärkeä osa kansanleikkejä ja kisailuja. Keskiaikainen *Hausbuch* 1400-luvulta kuvaa ritarien turnajaisia, joiden yhteyteen oli järjestetty talonpoikien kilpa-ajot. Narrit alleviivaavat tämän kilpailun groteskiutta muun muassa vetämällä hevosia hännästä.<sup>17</sup>

Pieter Bruegel vanhemman kisailuja, leikkejä ja tansseja kuvaavan piirroksen "Kermes van Hoboken" (1559) etualalla näkyy narri, joka pitää kädestä kahta lasta.

Aivan erityinen ilveilijän tyyppi oli *Pritschenmeister*, jolla oli keskeinen rooli saksalaisten kaupunkien ampumakilpailuissa.<sup>18</sup> Nimi tulee sanasta *Pritsche*, joka tarkoittaa puista miekkaa tai keppiä, jota myös saksalaisen kansanomaisen nukketatterin Kasper-hahmo käyttää. *Pritschenmeister* ivasi huonoa ampujaa – jopa (tai erityisesti) silloin kun tämä sattui olemaan korkea-arvoinen aatelismies. Tälle luovutettiin varsin erikoinen palkinto, karkeasta säkkikankaasta tehty lippu, joka oli kiinnitetty orapihlajan oksaan. Toimenpiteellä parodioitiin aatelistaa kunniaa. *Pritschenmeister*-nimien omivat 1500- ja 1600-luvuilla eräät näihin ampumajuhliin kiinnittyneet runoniekat. He pitivät hulluttelevan kriittisiä, humoristisia puheita, joiden tyylikeinot ulottuivat kansanomaisen häpeämättömästä pilkasta pompöösiin, barokkimaiseen virkamieskieleen.

Kansanomaisen naurukulttuurin narri tasapainoili "oikeasti hullun" ja "tekohullun" välillä esittäen eräänlaista pilailutaitelijaa.<sup>19</sup> Joissakin tanskalaisissa kyläjuhlissa saatettiin 1900-luvulle asti "todellinen" hullu nimetä



Pieter Bruegel: "Kermes van Hoboken" (1559).



juhlien johtajaksi.<sup>20</sup> Hänen päivän kestävä roolinsa oli tasapainoilla yhtäältä syrjittyinä, henkisesti vammaisena ja toisaalta vedettynä sosiaalisesti mukaan paikallisen yhteisön elämään.<sup>21</sup>

## Karnevaali – nurinkäännetyn maailman juhla

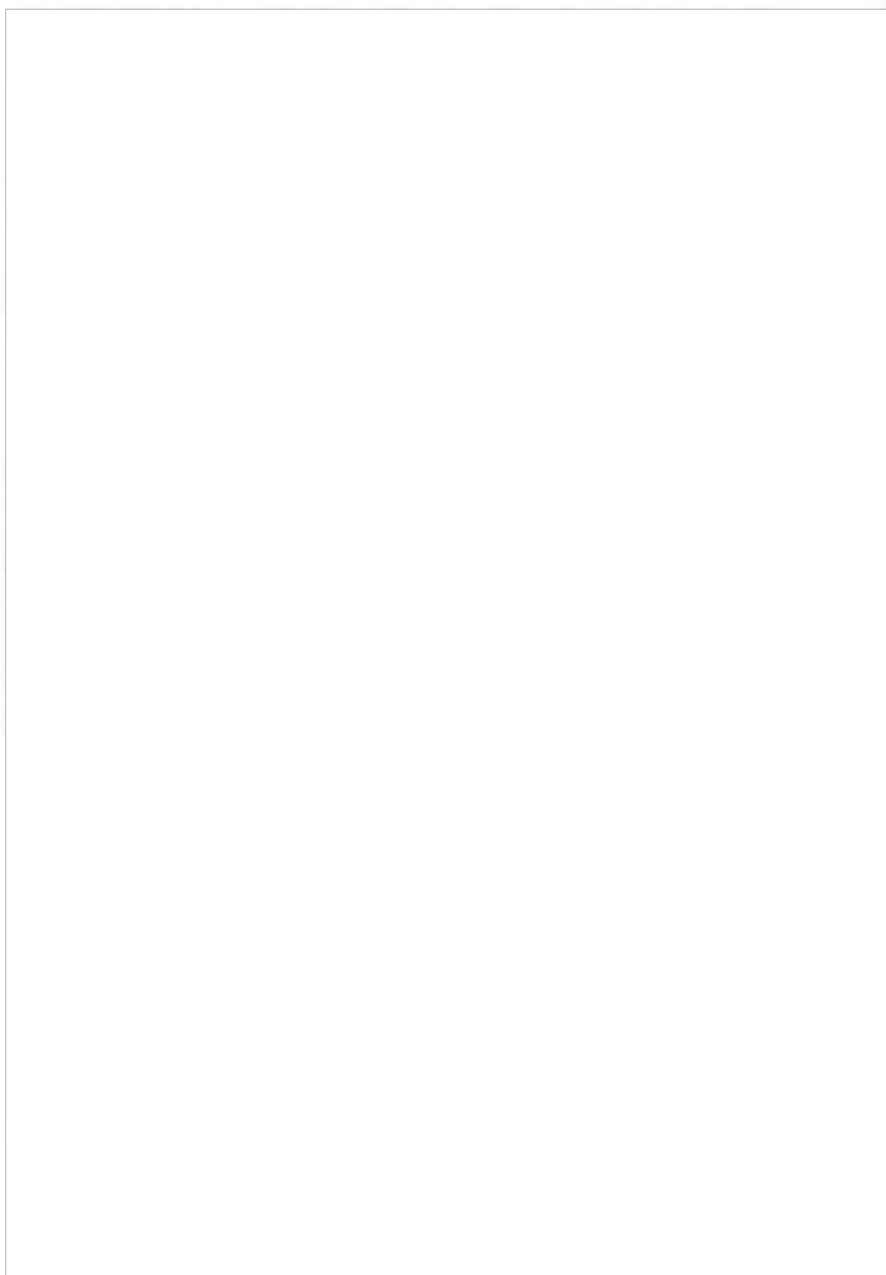
Erilaiset leikit muodostivat kansanomaisen juhlinnan ruumiillisen puolen varsinkin silloin, kun tämä juhlinta ”käänsi maailman nurin” eli muuttui karnevaaliksi.<sup>22</sup> Silloin ”oikeasti hullusta” saattoi tulla kuningas ja kuningas käyttäytyä kuin hullu. Farssin ja burleskinäytelmän ritualisoidussa vastajärjestyksessä kirkon, aatelisten hierarkian, varakkuuden ja valtiollisen auktoriteetin säännöt käännettiin ylösalaisin. Karnevaalin periaate oli pitkälle ruumiillinen. Tavallisesti ruumis – samoin kuin väki, rahvas, yhteinen kansa – oli ”siellä alhaalla”. Juhlapäivän ajaksi groteski ruumiillisuus nostettiin valtaan.

Leikkien karnevalismissa ”sakko” – kuten edellä Ljoerslevin kylän tapauksessa – ei ollut rangaistus nykyaikaisen urheilun tapaan, vaan leikin tärkeä osatekijä. Ilman ”virheitä” ei pelin päätteeksi olisi saatu koolle yhteisiä juominkeja. Ilman ”sakkoja” ei pelistä päästäisi nauttimaan.

Näin ei ainoastaan voittajia palkittu, kuten on ollut tapana kaupunkien ampumakilpailuissa, aristokratian turnajaisissa ja nykyisessä urheilussa. Päättyjäsenten oluet tarjosi kaikille – kuten Cornwallin hurlingissa – kisan voittanut osapuoli.<sup>23</sup> Sosiaalisen maailman ylösalaisin kääntäminen, karnevalisoiminen, voidaan siten tunnistaa myös näiden ruumiillisten kisailujen piirteeksi.

Läpi keskiajan, aina uuden ajan kynnykselle saakka ylempien luokkien jäsenet ottivat osaa kansanjuhlien ja leikkien maailmaan, usein niiden isäntinä, mutta joskus myös osallistujina. 1600- ja 1700-luvuilla aatelisto kuitenkin vetäytyi ja kehitti omia hovijuhliaan näennäisantiikkisine turnajaisineen, geometrisine ratsastusnäytöksineen ja -balletteineen. Näihin tilaisuuksiin sai kansan nauru porttikiellon. Naurusta tuli luokkien välisen kamppailun kenttää.

Kansan keskuudessa spontaanista ilonpidosta saatettiin liukua organisoituun nauruun, jolla hohotettiin nurin tiettyjä epäsuosittuja henkilöitä. Tapa tunnetaan nimellä *charivari*. Nuoret naimattomat maanviljelijät ja



*"Ei mitään nauramista." Jääkiekkoseura Jokerit putosi keväällä 2008 niukasti SM-mitaleilta ja jäi neljänneksi. Kuvassa puolustaja Mikko Jokela. (Jokerit HC Oy)*

yhteisön vanhat pojat järjestäytyivät salaseuroiksi, jotka heräsivät toimimaan aina silloin kun kylässä jokin meni "väärin". Normaalisti nämä samat henkilöt vastasivat kevätjuhlien järjestelyistä sekä leikeistä ja kilvoittelusta muiden paikallisten ryhmittymien kanssa. Mutta he saattoivat myös naimioituneina, mustiksi värjäytyne kasvoineen ilmestyä yöllä käyttämään "asettaan" – kollektiivista naurua – jotain henkilöä kohtaan, jonka katsottiin loukanneen yhteisön sääntöjä. Charivariin osallistui usein toisten paikkakuntien väkeä, jota oli kutsuttu tukemaan paikallisia, jotka eivät täten itse paljastuneet. Syytetty pahantekijä pakotettiin seisomaan keskellä piiriä ja kuuntelemaan pilapuheita, lauluja, ilkkumista ja häpäisyä.

Charivarista saattoi tulla myös poliittinen mielenilmaus. Eräs viimeisiä tavan esiintymisiä oli rettelö niin sanotun *Habererbundin*, Baijerin ylängön talopoikien muodostaman salaseuran liepeillä 1800-luvulla. Näyttävä mielenosoitus suunnattiin erästä aatelismiestä vastaan, joka oli perustanut seudulle teollisia sahoja ja jota täten syytettiin työpaikkojen lakkauttamisesta. Yölliset naurajaiset johtivat aseelliseen yhteenottoon poliisin ja sotaväen kanssa. Vasta ensimmäisen maailmansodan myötä valtiovallan onnistui tukahduttaa seudulla järjestetyt yölliset naurut.<sup>24</sup>

Baijerin salaseuralla oli tiettyä yhtäläisyyttä sille, kuinka talonpojat käyttivät hyväkseen soulea ja muita vastaavia jalkapallopelejä. Koska niissä syöksyiltiin villisti laajalla alueella, ne soveltuivat maanomistajien seudun yhteismaiden ympärille pystyttämien aitojen tuhoamiseen. Aitauksilla maanomistajat pyrkivät ottamaan haltuunsa perinteistä yhteismaata. Soulepelin järjestäminen tälle vastatoimenpiteenä oli perinteen turvaamaa tapakulttuuria ja lisäksi "pelkkä vitsi", joten maanomistajien oli vaikea siihen puuttua. Peli kääntyi näin poliittistaloudelliseksi konfliktiksi.<sup>25</sup>

Leikeissä ilmenevälle kansanomaiselle naurulle ei ole löydettävissä yhtä ja yksiselitteistä figuraatiota. Joillain sen muunnelmilla saattaa kuitenkin olla syvempää merkitystä. Epäonnistumisille nauretaan. Kansanleikeissä toisen huvittavaa epäonnistumista tasapainotti kuitenkin ironinen nauru omalle epäonnistumiselle. Yritys osua maaliin vie maalin ohi. Häviämisellä leikkiminen tarkoittaa leikkimistä epäonnistumisella. Kompurointi ja pilakamppailut luovat odottamattomina lopputuloksinaan ironisia tilanteita. Groteski ruumis tuo näkyviin ihmisen epätäydellisyyden. Narri ja karnevaali ovat kuvia siitä, mikä ei ole elämässä "mennyt oikein". Kaikki tämä

synnyttää naurua, joka on kytköksissä tietoisuuteen inhimillisistä epäonnistumisista – ja joka on sysätty syrjään täydellistymisen kulttuurista.

## Nykyaikainen urheilu: nauru painuu maan alle

Epäonnistumisen ja täydellistymisen dialektiikka voi auttaa ymmärtämään naurun historiallista torjuntaa. Valtion muodostusta uuden ajan alussa säästivät monet kiellot ja rajoitukset, joita kohdistettiin kansanomaista naurua ja siihen liittyneitä juhlan ja leikin muotoja vastaan.<sup>26</sup> Ruumiinkulttuurin alueella jalkapallon ja soulepelin kiellot läpi vuosisatojen ovat näistä erityisen kuvaavia esimerkkejä.<sup>27</sup>

Pelit kieltäneillä säädöksillä oli kuitenkin vain rajallinen vaikutus. Paljon tehokkaampia olivat yritykset kehittää vaihtoehtoisia ja "oikein järjestettyjä" ruumiinkulttuurin muotoja. Esivallan edustajat esimerkiksi pyrkivät muuntamaan paikallisia kyläjuhlia sotilasparaateiksi ja katselmuksiksi.<sup>28</sup> Vasta modernista urheilusta tuli kuitenkin se tehonyrkki, jolla kansankulttuurin vanhat leikit ja kilvoittelut saatiin nujerrettua. Urheilu yhdisti hovin ja nautinnon teolliseen pyrkimykseen oikaista linjat suoriksi ja kesyttää kansanpelien karnevalistiset piirteet.

Kyläjuhlan narri ja varhaisten kivääriampujien *Pritschenmeister* katsoivat. Kun kilpailuista ja peleistä tulee tuotantoa<sup>29</sup> – tulosten ja ennätysten tuotantoa – naurusta tulee marginaalista ja jopa epäfunktionaalista. Narria ei voi pistää sen enempää erotuomariksi kuin mitalien kaulaan ripustajaksi olympialaisissa. "Urheiluhistoriaksi" nimetyn oppiaineen tehtäväksi tuli kuvata suoritusperiaatteen rationaalista, progressiivista kehityskulkua ja unohtaa nauru – sekä sen katoamisen historia.

Yhteiskunnan ylärakenteen tasolla on Saksan esimerkin avulla osoitettu, kuinka valistus sulkeisti naurun ihmiselämän ymmärtämisen ohjelmastaan.<sup>30</sup> Immanuel Kantilta tai Jürgen Habermasilta on turha etsiä kytköstä naurun ja totuuskysymysten välille.

Perustavia tälle muutokselle olivat muutokset ruumiillis-käytännöllisissä malleissa. Tästä eteenpäin ei urheilun agendassa ollut tilaa tönäisyydelle ja tyrkkimiselle, ei vetämis- eikä häviämispelille, ei pilakamppailuille – eikä naurulle kirkkomaalla. Vain muutamia osumisleikkejä ja tasapai-

noharjoituksia jäi jäljelle. Juoksut, heitot ja vesileikit rationalisoitiin kohti rulos- ja ennätystehtailua – *citius, altius, fortius*.

Tässä muutoksessa urheilu ja sirkus erotettiin toisistaan. Siinä missä urheilusta tuli vakavuuden valtakunta, sirkus muotoili oman arenansa. Molemmat ilmiöt sinänsä ovat yhtä nykyaikaisia. Kumpikin tuo omalla tavallaan esiin ruumiillista kykyä ja ”akrobaattista” taituruutta. Mutta ai-noastaan toinen niistä – sirkus – säilytti klovnin keskeisenä hahmonaan. Siksikin viime vuosisadalla urheilu ja – ja ennen muuta liikuntakasvatus – oli innokas vetämään rajalinjaa sirkukseen päin pitäen tätä ”ei-vakavasti-otettavana” pilailuna.

Voimistelu, jota 1800-luvulla yritettiin kehittää vastakohtana urheilulle, kilpaili jälkimmäisen kanssa vakavuudessaan. Osallistujien oli käyt-täydyttävä ”oikein” tiettyjen lääketieteellisten, kasvatuksellisten ja esteet-tisten sääntöjen mukaisesti. Missään niissä ei ollut tilaa naurulle. Eräät yksittäiset voimistelunohjaajat tosin kehittivät myös naurua kirvoittavia tai maltillisen klovnimaisia tyytlejä. Joukkuevoimistelussa, esimerkiksi Itä-Euroopan maiden spartakiadeilla, naurua pidettiin tuottavuutta rajoitta-vana ellei suorastaan kapinallisena elementtinä.<sup>31</sup>

Näitä käytäntöjä vastasivat erilaiset urheilullisen suorituksen ja toi-minnan teoriat, kuten anglo-amerikkalainen funktionalismi, samoin sille ”oppositioksi” 1980-luvulla viritelty saksalainen *Handlungstheorie*. Niissä nauru häivyttiin systemaattisesti ja käsitteellisesti.<sup>32</sup>

Kuitenkin urheilua harjoittavat ihmiset, ja nämä samat ihmiset myös nauravat. Urheilussa nauru joutui siis menemään maan alle. Nykyaikaista urheilua tarkasteleva naurun fenomenologia näkee pelien ja leikkien maa-ilman toisin.

## Ylemmydentuntainen nauru

Urheilussa voi kajahtaa voitonriemuista naurua, joka pilkallisine, herjaa-vine sävyineen kohdistuu hävinneeseen vastustajaan. Se ei ole reilua eikä kuulu ”hyvään urheiluun”, mutta silti... Oma menestymistä seuraava voitonriemu osuu yksin huipun tavoittelun kanssa nykyaikaisen urheilun pyramidissa.<sup>33</sup>

Ylhäältä alaspäin nauramisella, ylemmyyden merkitsemisellä naurulla, lienee käsitteellinen vastineensa Henri Bergsonin ja hänen seuraajiensa teoretisoimassa naurun filosofiassa.<sup>34</sup> Siinä naurun funktio on pilkka, Mustan Pekan, syntipukin ivaaminen. Tehdään pilaa muista – tämä on taustana eräillä feministisillä teoreetikoilla, jotka kokevat sukupuolensa joutuneen miesten naurun loukkaamaksi ja jotka tästä johtuen ovat julistaneet naurulakon.<sup>35</sup> Naurun ymmärtäminen aina ylhäältä alas suuntautuneeksi oli taustalla myös siinä, että kansankulttuurien häviämispelien nähtiin toistavan syntipukkimekanismia tai muita vastaavia rankaisukäytäntöjä.<sup>36</sup>

## Epäonnistuminen draamana

Keikahtaminen kumoon juoksuradalla, putoaminen rekiltä, kompastuminen omiin jalkoihinsa maalinteon hetkellä – kaikkea tätä tapahtuu urheilussa, mutta sitä pidetään ikävänä onnettomuutena, ei tervetulleena mahdollisuutena nauruun. Katsomo pidättää hengitystään juoksijan kaatuessa kesken loppurynnistyksen. Kyseessä on murhenäytelmä, joka saa onnettoman kompuroijan puhkeamaan kyyneliin.

Vastakohtana kansanleikeille urheilu on liikkeen järjestämistä tulosten mittakaavaan. Tuotetuissa numeroissa – senteissä, grammoissa, sekunneissa ja pisteissä – ei ole mitään nauramista.

Tässä vertailussa nähdään, että kansanleikkien naurulla on refleksiivinen ominaisuus. Nykyaikaisen urheilun tuottamisen, saavuttamisen ja täydellistämisen prosessista tämä refleksiivisyyden elementti puuttuu. (Pikemminkin urheilusta löytyy teknologista refleksiivisyyttä, pohdintaa siitä, kuinka pääsen tuloksiin tehokkaimmin.) Tästä näkökulmasta katsottuna muodikas sosiologinen teesi ”refleksiivisestä modernista”, jonka Anthony Giddens ja Ulrich Beck ovat tehneet tunnetuksi, tuntuu pinnalliselta.

## Voittajan hymy

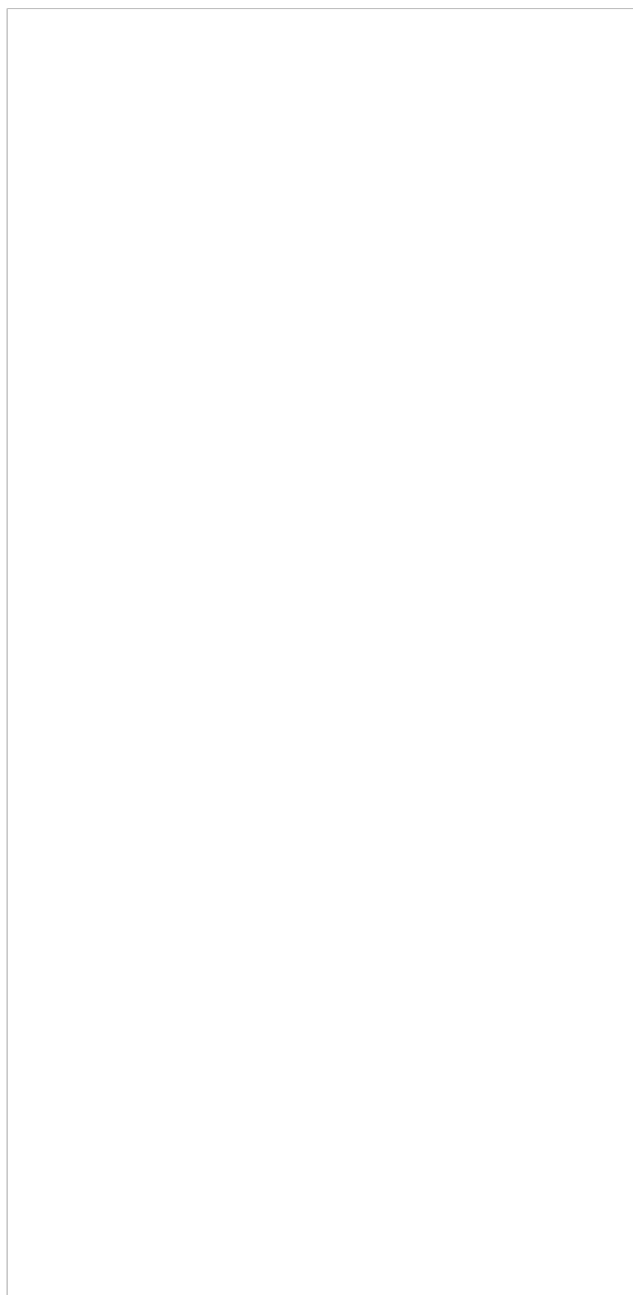
Enemmän kuin naurua urheilusta näyttäisi löytyvän hymyä. Voittaja hymyilee kameralle. Tässä tilanteessa urheilija ei naura muille, ei jollekin eikä myöskään itselleen. Voitonhymyllään hän esittää omaa kuvaansa: "Katso minua!"

Hymy ilmaisee onnellisuutta, jolla on tärkeä rooli luotaessa myönteistä sosiaalista ilmapiiriä ja ihmisten välistä kommunikaatiota. Hymyilevät kasvot sopivat erinomaisen hyvin luomaan onnellisuuden kulttia stalinisin tapaisissa diktatuureissa. Samalla kun naurua pidettiin vaarallisena, stalinistiseen järjestelmään kohdistuneena mahdollisena kapinana, hymylle luotiin kaikenkattava ikonologia kuvataiteen ja elokuvan keinoin.<sup>37</sup> Näin syntyi syvä ristiriita "sosialistisen onnellisuuden" hymyn ja kapitalistisen naurunrähäkän välille. Siksi hymyilevä urheilija ihminen sai tärkeän roolin stalinistisessa "sosialistisessa realismissa". Täydellistyvässä "tieteellisessä sosialismissa" epäonnistumisia ei suvaittu teoriassa eikä käytännössä, siksi myöskään nauruun ei luotettu.

## Kuntoilijan hymy

Nykyaikaisessa ruumiinkulttuurissa urheilun rinnalla on suosioista kilvoitellut toinenkin suoritusmalli: voimistelu. Fitness-tyyppisessä voimistelussa harjoitellaan hymyssä suin. Tämä hymy on osa terveydellis-urheilullista habitusta, joka on noussut arvossa viimeaikaisen terveyssuuntautuneisuuden aallon myötä: on hymyiltävä kesken raskaimmankin kuntoilutyön.<sup>38</sup> Vaikka tekee kipeää lihaksissa, hymyile – niin opettaa fitness-liikkeen hygieeninen ideologia.<sup>39</sup> Taitouinnin kaltaiset esteettiset lajit ovat omaksuneet sen sieltä.

Voimistelun ja fitnesskuntoilun harjoitteet tähtäävät täydellistymiseen. Siksi naurulle ei jää niissä sijaa. Voimistelun populaareissa käytänteissä epäonnistuminen voi sen sijaan herättää naurunpyrskähdyksiä, ja niinpä esimerkiksi tanskalaisessa *folkelig*-etumerkillä varustetussa voimistelussa esiintyy karnevalistista aluskasvullisuutta nykyaikaisten kurinalaistavien harjoitteiden lomassa.





Nauru ja hymy ilmentävät erilaisia ruumiin rytmejä. Siinä missä leikkien nauru on spontaania purkausta, kuntosalien fitness-hymyt kertovat itsekontrollista ja normalisoinnista.<sup>40</sup> Hymyyn ei "purskahdeta".

## Fanien nauru

Tarkemmin kuunnellen urheilun ja voimistelun valtavirta on toki moniääninen. Sieltä löytyy toisinajattelihoita, eriuskoisia, naurun alamaailmaa. Karnevaali esimerkiksi on saanut jalansijaa fanien maailmassa. Katsomo nauraa, ja se nauraa hyvin erilaisin painotuksin. Hilpeiden kannattajien yhteisöllinen nauru, joka sai sävynsä 1980-luvulla ja tuli Tanskassa tunnetuksi "roligaanin" hahmossa, on vastakohtainen väkivaltaisen kannattajan, "huligaanin", aggressiiviselle naurulle. Uudempi jakautuminen "ultriin" ja "tilapäisiin" eriyttää kuvaa edelleen.<sup>41</sup> Yhdessä ne tuovat esiin juhlinnan ja naurun maanalaisia virtoja urheilussa.

Kurinalaistavat strategiat ovat kuitenkin toiminnassa myös täällä. Cheerleading totuttaa harrastajansa muodolliseen, puolisoilaalliseen hymyyn.<sup>42</sup> Kannattajien nauru ohjataan näin modernin onnellisuuden kohtiin...

Toisenlaista kolonisaatiota on tarttunut viuhahtamisen liepeisiin.<sup>43</sup> Silloin tällöin, 1970-luvun alusta alkaen, on nähty alastomia miehiä tai naisia karkaamassa katsomosta kentälle järjestysvallan – ja lehtikuvaajien – jahtaamina. Yliopistojen kampuksilta lähtenyt viuhahtaminen voidaan ilmiönä sijoittaa jonnekin mielenosoituksen, tabuja rikkovan provokaation, oman mielihyvän ja villiintymisen välimaastoon. Yleisön sokeeraamisen ja naurattamisen ohella viuhahtamiseen alettiin viihdetecollisuudessa 1990-luvulla liittää myös eksploitaation mahdollisuus. Liikkeyritykset keksivät vuokrata viuhahtajia mainostarkoituksiin. Kevyen pornografian ja kaupallistumisen tympeä liitto solmittiin rässäkin.

## Uudet pelit – uusi sirkus

Modernin liikuntakulttuurin maaperästä 1970-80-luvuilla versoneet uudet pelit (New Games, leikkipelit) loivat uusia karnevalismin muotoja

urheiluun (tai antiurheiluun). Liikkeen taustalla vaikutti Kalifornian hippikulttuuri, ja siinä keskityttiin leikkiin tai peliin itseensä, ei siinä saavutettuihin tuloksiin.

Näissä kehitelmissä akrobaatti ja klovnit heräsivät henkiin ja löysivät tiensä jopa koululiikuntaan. Tämä merkitsi ratkaisevaa katkosta 200 vuotta jatkuneeseen liikuntakasvatukselliseen pyrkimykseen vetää tiukka raja suhteessa "sirkukseen".

## Mustaa naurua?

Naurun roolia olisi analysoitava tarkemmin eräissä uusimmissa liikunnallisissa alakulttuureissa, vastaliikkeissä ja "mustissa peleissä". Nämä ilmiöt ulottuvat parkourin ja urbaanien kepposten kaltaisista pehmeistä muodoista päätykiipeilyyn ja base-hyppäämisen kautta metrosurfauksen kaltaiseen hengenvaaralla leikittelyyn. Brian Sutton-Smith varoitti jo kauan sitten ihannoimasta leikkejä ja pelejä, viitaten muun muassa riskeillä ja vaaroilla leikittelyyn, mihin usein liittyy myös alkoholin käyttö.<sup>44</sup> Moniin näihin ei-urheilullisiin tilanteisiin liittyy naurua, joten sitäkään ei ole syytä idealisoida.

Toisin kysyen: onko tietyillä maanalaisen naurun muodoilla vastineensa siinä, mitä historiallisesti on kutsuttu "diaboliseksi – pirulliseksi – nauruksi"?

## Nauru yhteiskuntaruumiin kouristeluna

Urheilun sisäisistä ja ulkoisista, kansanpeleihin liittyvistä ristiriidoista voi kehittää jatkokysymyksiä urheilullistumisen ja naurun kiihdyttämisen välisistä sosiaalisista ja psykologisista yhteyksistä. Ne valaisevat myös yleisemmällä tasolla naurun – kapinallista? – roolia modernin länsimaisen suorittamisen kulttuurin kehityksessä suhteessa tuotantoon ja valtaan. Tarkastelen näitä kysymyksiä ruumiillisten käytäntöjen tasolla.

Millaisen horisontin naurun antropologia avaa?<sup>45</sup> Perinteisestihän antropologia käsittelee kolmea todellisuuden aluetta – ruumista, sielua ja sosiaalisia suhteita.

On selvää, että naurulla on *ruumiillinen perustansa*.<sup>46</sup> Nauru on enemmän kuin tietyn kognitiivisen tilan ilmaus – kuten vitsi – ja enemmän kuin pelkkä tunteen ilmentymä, kuten asia ilmaistaan "hyväntuulisuuden" tai "iloisuuden" kaltaisissa termeissä. Nauru liittyy myös slapstick-komiikan sanattomaan ruumiinkieleen – Charlie Chaplinista ja Buster Keatonista, Ohukaisesta ja Paksukaisesta Mr. Beaniin. Nauru on fyysistä pakkotoimintaa. Voidaan puhua jopa "naurun fysiologiasta".<sup>47</sup> Tieteellisesti kuulostava termi "fysiologia" voi kuitenkin johtaa harhaan, sillä ruumiillista naurua ei biologisen fysiologian tapaan voida irrottaa kulttuurisesta käytännöstä. Ja kuitenkin nauru on ruumiillisena kouristuksena eksistentiaalinen ja universaali – kuten kipu, vahingonilo, hybris...<sup>48</sup>

Samalla nauru on myös *psykkisen energian* ilmaus. Se luo tietyn sosiaalis-psykkisen ilmapiirin.<sup>49</sup> Jää kuitenkin avoimeksi kysymykseksi, kuinka tämä energia – fyysisine ja psykkisine ulottuvuuksineen – voidaan ymmärtää kulttuurintutkimuksen viitekehyksessä.<sup>50</sup>

Naurun ruumiillinen ja energieettinen prosessi on lopuksi yhteydessä myös *sosiaalisiin subteisiin*. Kutitus on tästä kuvaava esimerkki. Emme voi kutittaa itseämme – voimme kutittaa vain toista. Tässä tulee esiin fysiologisen lähestymistavan raja – ja se osoittaa, että sosiaaliset suhteet ovat ruumiillisia aivan erityisellä tavalla: ne ovat sitä ruumiidenvälisesti.

Nauru oli ja on osa sosiaalista rikkautta kulttuurissa. Ja kuitenkin nauru – kuten leikki tai peli – ei ole harmiton. Nauraminen on inhimillistä – mutta voi myös muuttua pirulliseksi...

Myöskään tieteellinen keskustelu naurusta ei ole harmitonta. Mitä tapahtuu, kun akatemian kylmä käsi tarttuu ihmiskunnan naurukouristuksiin?

(Suomentanut Esa Sironen)

## Lähdeviitteet

- 1 Eloisa kuvaus ottelusta on teoksessa Richard Carew (1602): *Survey of Cornwall*. London: Faulder 1811, 195–199. – Tällainen historiallinen selviytyjä on Ashbourne Shrovetide Football, joka kuulunee "maailman vanhimpiin, laajimpiin, pisimpään kestäviin ja hulluimpiin jalkapallopeleihin". Se dokumentoitiin jo vuonna 1349 ja on tullut kuuluisaksi pelin villistä kulusta yli vainioiden ja ve-

siesteiden. – Vastaava pallo on bretagnelainen *La soule*, jota on pelattu myös brittiläisellä maaseudulla. Pelin nykytarina on kerrottu valokuvakirjassa Serge Moëlo & Jean-Pierre Le Bihan 1986: *Kergohann hag ar vellad./Kergohann et la soule*. Loudéac: Dastum.

- 2 Lapset ovat pelanneet pirkäpalloa Tanskassa tähän päivään saakka.
- 3 Muistelijä vuodelta 1913 oli maanviljelijä Peder Kr. Nygaard. Siteerattu teoksesta Ove Korsgaard 1986: *Krop og kultur*. Odense: Odense Universitetsforlag, 13.
- 4 Kiistasta modernin urheilun ainutlaatuisuudesta, katso John Marshall Carter & Arnd Krüger 1990 (eds.): *Ritual and Record. Sports Records and Quantification in Pre-Modern Societies*. New York: Greenwood.
- 5 Punjabissa pelattu ikivanha *Kabbadi* osoittaa, kuinka tällainen leikki on voitu muuntaa nykyaikaiseksi joukkuekilpaurheiluksi ja saada leviämään muihinkin Aasian maihin.
- 6 Näistä peleistä katso tarkemmin Jørn Møller 1990/91: *Gamle idrætslege i Danmark*. New ed. Gerlev: Idræthistorisk Værksted 1997, vols. 1–4, erityisesti vol. 2. – Myös Jørn Møller 1984: "Sports and old village games in Denmark.", *Canadian Journal of History of Sport*, 15, 2: 19–29.
- 7 Erich Tömschik et al. 1971: *Der Markgröninger Schäferlauf*. Markgröningen: Verlag des Arbeitskreises Heimat- und Denkmalpflege. – Tästä ja muista kansanomaisista kilpajuoksuista katso myös Guillaume Depping 1881: *Die Körperkraft und Geschicklichkeit des Menschen. Historische Darstellung der Leibesübungen bei den alten und neueren Völkern*. Minden 2nd ed., 137–141, 250–253, 275.
- 8 Henning Eichberg 1992: "Labyrintti. Pohjolan vanhin urheilukenttä", teoksessa E. Sironen & A. Tiuhonen & S. Veijola (toim.), *Urheilukirja*. Vastapaino, Tampere, 61–85.
- 9 Henning Henningsen 1949: *Dystløb i danske søkøbsteder og i udlandet*. Copenhagen: Munksgaard.
- 10 Møller 1990/91, 2: 100–101.
- 11 Henning Eichberg 2002: "Universaalia leikkiä vai modernia urheilua? Kiistakapulana vetämisleikit", teoksessa *Lajien synty*. Suomen urheiluhistoriallisen seuran vuosikirja. Atena Kustannus, Jyväskylä, 167–189.
- 12 Keewatin Inuit Associations 1989: *Inuit Games*. Originally published by the Department of Education, Regional Resource Center, Government of N.W.T. Rankin Inlet, 38. – Suun vetämisestä katso tarkemmin Eichberg 2002.
- 13 Kirsten Thisted 1997: *Jens Kreutzmann. Fortællinger og akvareller*. Nuuk: Atuakiorfik, 152–154.
- 14 Groteskin ruumiin merkitystä kansanomaisessa karnevaalissa korosti Mihail Bah-tin 1995: *Francois Rabelais – keskiajan ja renessanssin Nauru*. Suom. Tapani Laine ja Paula Nieminen. Helsinki: Kustannus Oy Taifuuni.
- 15 Zinaida Kuznezova & Oleg Milstein 1992: "Traditions of the Tatar Cultural Minority." Teoksessa Leena Laine (ed.): *Sport and Cultural Minorities*. Helsinki: Finnish Society for Research in Sport and Physical Education, 282–284.

- 16 Narrin keskeisen kansankulttuurisen roolin kuvasi Peter Burke 1978: *Popular Culture in Early Modern Europe*. London: Temple Smith. – Rikas aineisto löytyy myös teoksesta Werner Meizer 1991: *Narrenidee und Fastnachtsbrauch. Studien zum Fortleben des Mittelalters in der europäischen Festkultur*. Konstanz: Universitätsverlag. (Habil.) – Teologisen tulkinnan esittää Harvey Cox 1969: *The Feast of Fools. A Theological Essay on Festivity and Fantasy*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- 17 Walter Schaufelberger 1972: *Der Wettkampf in der alten Eidgenossenschaft. Zur Kulturgeschichte des Sports vom 13. bis ins 18. Jahrhundert*. Bern: Paul Haupt, 1: 64/65.
- 18 *Pritschenmeisterin* pieksämässä kahta henkilöä rakamuksiin voi nähdä ampumakilpailua esittävässä kuvassa vuodelta 1527, jolloin St. Gallenissa, Sveitsissä käytiin kolmen kaupungin välinen ampumakilpailu. Vakavamielinen moderni urheiluhistorioitsija pitää tätä "kummallista järjestyksenpitoa" pelkkänä outona "kylkiäisenä": Schaufelberger 1972, 1: 48/49. – Wilhelm Seytter 1904: *Unser Stuttgart*. Stuttgart: Max Kiemann, 281–283, kuvaa suurta varsijousikilpailua Stuttgartissa vuonna 1560 ja sen *Pritschenmeisteria* Leonhard Flexeliä. – Deutscher Schützenbund 1961: *Wir Schützen. 800 Jahre deutsche Schützen. Das offizielle Dokumentarwerk*. Stuttgart. Kirjassa on *Pritschenmeisterin* kuva vuodelta 1603 (p. 217) ja *Pritschenmeisterin* puhe Dresdenissä vuonna 1707 (pp. 209–216). – Katso myös Sigurd Graf von Pfeil 1975: *Schützenwesen und Schützenfeste in Niedersachsen*. Göttingen: Schwartz, 210–231.
- 19 Lääketieteen kannalta katso Angelika Gross 1990: *"La folie". Wahnsinn und Narrheit im spätmittelalterlichen Text und Bild*. Heidelberg: Carl Winter. (Diss. Zürich).
- 20 Erään tanskalaisen opiskelijan lausunto 1980-luvulla tästä tavasta hänen kotikylässään.
- 21 Erityinen narrin hahmo esiintyi Trobriandin kriketissä, joka taltioitiin klassiseen antropologiseen elokuvaan Jerry W. Leach 1976: *Trobriand Cricket – an Ingenious Response to Colonialism*. Berkeley: University of California. – Tässä Melanesian saariston pelissä narri oli ottanut "turistin" roolin valokuvaten pelitapahtumia puisella kamerallaan.
- 22 Bahtin 1995. – Dietz-Rüdiger Moser 1986: *Fastnacht – Fasching – Karneval. Das Fest der „Verkehrten Welt“*. Graz/Vienna/Cologne: Styria-Kaleidoskop. – Wolfgang Dressen 1986: "Possen und Zoten. Ausflüge unter die Gürtellinie." Teoksessa Dietmar Kamper & Christoph Wulff: *Lachen – Gelächter – Lächeln*. Frankfurt/M.: Syndikat, 147–169.
- 23 Voittajan kestitysvelvollisuus tunnetaan monissa kansanleikeissä ympäri maailman, esimerkiksi Al Kora -pallopelissä, jota Libyan aavikon beduiinit ovat harastaneet.
- 24 Richard Wolfram 1936: *Schwerttanz und Männerbund*. Kassel: Bärenreiter, 226–238.

- 25 Roland Renson 1981: "Folk football: Sport and-or-as ritual?", *Proceedings of the 9<sup>th</sup> International HISPA Congress. Sport and Religion*. Lissabon, 275–284. – Sama: *The Association for the Anthropology of Play Newsletter*, 8:1 (1981) 2–8.
- 26 Keith Thomas 1977: "The place of laughter in Tudor and Stuart England", *Times Literary Supplement*, 3, 906: 77–81. – Burke 1978 and Dressen 1968.
- 27 Esimerkkejä 1700-luvulta, katso Henning Eichberg 1998: "A revolution of body culture? Traditional games on the way from modernization to 'postmodernity'." Teoksessa Jean-Jacques Barreau & Guy Jaouen (eds.): *Éclipse et renaissance des jeux populaires. Des traditions aux régions de l'Europe de demain*. Karacz: FALSAB, 202–203.
- 28 Schaufelberger 1972.
- 29 Henning Eichberg 2003: "Die Produktion des Unproduktiven". Teoksessa Manfred Lämmer & Barbara Ransch-Trill (Hrsg.): *Der "künstliche Mensch" – eine sportwissenschaftliche Perspektive?* Sankt Augustin: Academia, 112–140.
- 30 Lothar Mikos kansainvälisessä kollokviossa "Le rire européen", Perpignan 2007.
- 31 Petr Roubal 2007: *Embodying Communism: Politics of Mass Gymnastics in Post-War Eastern Europe*. Budapest: Central European University, dissertation in history, 88 and 97.
- 32 *Handlungstheorien* kriitistä katso Henning Eichberg 1985: "Handlung, Spielraum, Spiel-Raum. Sozialökologische Bedenken und etwas über das Lachen." Teoksessa Günter Hagedorn, Herbert Karl & Klaus Bös (Red.): *Handeln im Sport*. Clausthal-Zellerfeld: DVS, 77–98.
- 33 Pyramidin käytöstä urheilun ikonisena mallina – jälleen kerran – katso EU:n raporttia José Luis Arnaut 2006: *Independent European Sport Review 2006*. October 2006. <http://www.independentfootballreview.com>.
- 34 Rita Bischof 1986: "Lachen und Sein. Einige Lachtheorien im Lichte von Georges Bataille." Teoksessa Kamper/Wulff 1986: 52–67.
- 35 Helga Kothhoff 1996 (ed.): *Das Gelächter der Geschlechter. Humor und Macht in Gesprächen von Frauen und Männern*. Konstanz: Universitäts-Verlag.
- 36 Itse syöllistyin esimodernin naurun moderniin väärintulkintaan jäljittäessäni nykyaikaisen suoritusperiaatteen syntyä teoksessani *Leistung, Spannung Geschwindigkeit*. Stuttgart: Klett-Cotta 1978, 223–225.
- 37 Iain Laughlan 2007: "Laughter in the dark: the Soviet Union under Stalin". Kansainvälisessä kollokviossa "Le rire européen", Perpignan.
- 38 Volker Rittner 1986: "Das Lächeln als mimischer Stossdämpfer". Teoksessa Kamper/Wulff 1986: 322–337.
- 39 Gunn Engelsrud 2007: *Hvad er krop?* Copenhagen: Akademisk Forlag, 94–95.
- 40 John Holten-Andersen 2007: *Vanvid og virkelighed. En økologisk omtankning*. Høbjerg: Hovedland, 199.
- 41 Lise Joern 2007: *Homo fanaticus – passionerede fodboldsupportere*. Getlev: Bavnepanke.

- 42 Charlotte Macdonald 2004: "Putting bodies on the line. Marching spaces in Cold War culture." Teoksessa Patricia Vertinsky & John Bale (eds.): *Sites of Sport. Space, Place and Experience*. London & New York: Routledge, 85–100.
- 43 Tarkka kuvaus aiheen ympärillä käydystä keskustelusta löytyy käsikirjoituksesta Ben Carrington & Ian McDonald 2006: "The ontological impossibility of the Black streaker: Towards a sociology of streaking." (julkaisematon)
- 44 Brian Sutton-Smith 1983: "Idealisierung des Spiels." Teoksessa Ommo Grupe ym. (eds.): *Spiel - Spiele - Spielen*. Schorndorf: Karl Hofmann, 60–75. – Brian Sutton-Smith, "Aikuiseen makuun", *Liikuttaja* 3/1990, 6.
- 45 Filosofisen antropologian klassinen teksti on Helmuth Plessner 1941: "Lachen und Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens." Bern. New ed. teoksessa Plessner: *Gesammelte Schriften*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1982, vol. 7: 201–387.
- 46 Stanley Hall & Arthur Allin 1897: "The psychology of tickling, laughing, and the comic." *American Journal of Psychology*, 9, 1: 1–41.
- 47 Frithjof Hager 1986: "Können Tiere lachen?" Teoksessa Kamper/Wulff 1986: 301–312, tarkemmin 305–306.
- 48 David B. Morris 1991: *The Culture of Pain*. Berkeley: University of California Press. – Mike McNamee 2002: "Hubris, humility, and humiliation: Vice and virtue in sporting communities." *Journal of the Philosophy of Sport*, 29, 1: 38–53. – Sama 2003: "Schadenfreude in sport: Envy, justice and self-esteem." *Journal of the Philosophy of Sport*, 30, 1: 1–16. – Sama 2006: "Suffering in and for sport: Some philosophical remarks on a painful emotion." Teoksessa Sigmund Loland, Berit Skirstad & Ivan Waddington (eds.) *Pain and Injury in Sport. Social and Ethical Analysis*. New York & London: Routledge, 229–245.
- 49 Modernin psykologian piiristä löytyy tätä koskeva varhainen empiirinen tutkimus, Hall & Allin, 1897.
- 50 Henning Eichberg 2007: "The energy of festivity – Atmosphere, intonation and self-orchestration in Danish popular sports." Teoksessa John Bale & Anthony Bateman (eds.): *Sporting Sound – A Conference on Sport and Music*. London: Routledge (valmistilla).