

Hannu Itkonen

Kilpailua ja kuvittelua, sattumaa ja jännitystä: paperiukkurheilun jälkiä metsästävässä (ref.)

Varkauden Kommilassa, lapsuuteni elinympäristössä syntyi 1960-luvun alkuvuosina lasten toimintamuoto, jonka määrittäminen joko leikiksi tai peliksi on hankalaa. Kyseistä aktiviteettia voi pitää sekä yhdenlaisena poikien paperinukkeleikkinä että sääntöjen määrittämänä pelinä. Kyseessä oli leikki-peli tai peli-leikki, jossa sormella näppäiltiin lehdistä leikattuja urheilijoiden kuvia. Artikkelin otsikko osoittaa, että kyseisiä kilpailuja käytiin ainoastaan miesten sarjoissa.

Irwin Altman on jakanut ihmisen arkielämän territoriot kolmeen ryhmään. Primäärejä territorioita ovat esimerkiksi oma huone ja leikkipaikka. Pihat ja leikkialueet ovat puolestaan sekundääriterritorioita. Kolmannen territorion muodostavat julkiset tilat sekä niiden tarjoamat palvelut. (Altman 1975.) Vuonna 2002 ilmestyneessä artikkelissani "Kommilan kisat" liikuin sekundaariterritoriossa tarkastellessani pihakortteleidemme urheilukilpailuja (Itkonen 2002). Tässä kohdistan katseeni vielä rajatumminkin tarkastelemalla omakotitalojen sisätiloissa toteutettua paperiukkurheilua.

Artikkelini tavoitteena on ensinnä kuvata, miten toteutimme ukkourheilun eri lajeja. Toiseksi selvitän, millainen aikuisten urheilukulttuurin kanssa käytävän keskustelujen mahdollistaja ukkourheilumme oli. Millaisesta urheiluun ja laajemmin aikuiskulttuurin sosiaalistumisen muodosta tekemisissämme oli kyse, on kolmas kysymykseni. Lopuksi pohdin, oliko ukkourheilumme leikkiä vai peliä vai kenties molempia.

Tutkimusmenetelmäni on mikrohistoriallinen, jolloin hyödynnän historian, sosiologian ja antropologian kysymyksenasetteluja ja aineistonkäsittelyä. Mikrohistorialle tyypillisesti tutkimukseni lähtökohta on erityisen suppea sekä ajallisesti ja alueellisesti että tutkittavien henkilöiden suhteen. Mikrohistorian mikroskooppisessa tutkimusotteessahan olennaista ei ole tutkimuskohteen koko, vaan tavoitteena on pikemminkin päästä menetelmän avulla uusiin löytöihin ja oivalluksiin sekä yltää tarkastelun konkreettisuuteen. (Elomaa 2001, 61; Peltonen 1999, 54–57.)

Mikrohistoriallista menetelmää esitellessään Hanna Elomaa painottaa, että menneisyydestä jääneitä jälkiä ja lähteitä on mahdollista ja antoisaa tutkia ilman valmiita teoreettisia oletuksia. Korhonen puolestaan nostaa esiin Carlo Ginzburgin hahmotteleman metodin, jossa tutkimuksen johtolankojen tulkitseminen muistuttaa metsästäjän tapaa tulkita luonnossa näkyviä jälkiä ja merkkejä tai lääkärin taitoa määritellä sairaus ulkoisten oireiden perusteella. Pienten ja vähäpätöisten vihjeiden avulla pyritään päättämään niiden taustalla olevasta laajemmasta todellisuudesta. (Elomaa 2001, 60–65; Ginzburg 1996, 45–50.)

Tutkimusotettani voi soveltaen pitää myös etnografisena lähimenetelmänä. Juuri kyseisenlaisella menetelmällä on voitu päästä sisälle leikkien intiimeihin ulottuvuuksiin, kuvitteluleikkeihin tai leikkihuoneiden tapahtumiin. Etnografista lähimenetelmää on hyödynnetty muun muassa tyttöjen ja poikien yhteisleikkien tarkastelussa sekä varhaisnuorten diskoi-lun tutkimisessa. (Saarikoski 2005, 12.)

Muistitiedolla on keskeinen asema artikkelini aineistossa. Tiedon lähteille ovat johdattaneet lukuisat veljeni kanssa käydyt keskustelut. Ukkourheilun dokumentaatiota on kirjautunut myös vihkoihin, joihin kirjasimme kilpailujen ja otteluiden tuloksia, sarjataulukkoja sekä muuta ukkourheilun synnyttämää informaatiota. Artikkelin kuviksi olen valinnut muutamia urheilevia ukkoja.

Pelien ja leikkien tutkimuksesta

Suomalaisella leikki-, peli- ja tanssiperinteen tutkimuksella on pirkä traditio. Myös kirjoittelu on ollut verraten runsasta, vaikka valtaosa artikkeleista onkin suppeita katsauksia eri seutujen leikkiperinteeseen. Etenkin perinteentutkimuksen piirissä leikit, pelit ja tanssit ovat sellaista tapakulttuurin aluetta, joka on vanhastaan jäänyt etnologian ja folkloristiikan rajalle, tieteiden väliin. (Laaksonen 1999, 436.) Toki jo varhain on kirjoitettu laajempiakin esityksiä, joissa on jäljitetty maapallon eri alueiden leikkien ja pelien kulttuurihistoriallisia vaihteita (ks. Hirn 1918).

Leikkien ja pelien olemusta selviteltiin eri tieteenaloja edustavien kirjoittajien voimin vuonna 1981 ilmestyneessä teoksessa *Pelit ja leikit*. Julkaisun tekstit osoittavat, millaiset seikat kiinnostivat tutkijoita lähes 30 vuotta sitten. Artikkelien laaja skaala käy todisteeksi siitä, kuinka monitieteistä kiinnostusta aiheeseen kohdistui. Julkaisussa tarkasteltiin leikkimistä alkaen esteettis-filosofisista pohdinnoista päätyen aina suomalaisten urheilusankareiden kuvaan kirjallisuudessamme. Kirjan toimittaja Pekka Laaksonen esittää pelien ja leikkien tutkimisen muutoslinjan kulkeneen sääntöleikkien ja pelien historiasta leikinlaskuun, leikinlaskusta naurukulttuuriin ja naurukulttuurista inhimillisen elämän ja ihmisyyshetimiten perimmäisiin kysymyksiin. (Laaksonen 1981, 12–13.)

Paitsi lasten leikit myös leikkitoiminnan tulkinnot ovat muuttuneet yhteiskunnallisen muutoksen vanavedessä. Nykyään lasten leikki nähdään varsin yleisesti kehitykseen ja kasvuun kytkeytyvänä käytöksen muotona, joka suo lapselle mahdollisuuden omien tietojen ja taitojen testaamiseen sekä ilmentää saavutettua kehitystasoa. Tyttöjen ja poikien leikkien eriytymisen on katsottu tapahtuvan erityisesti 6-10-vuotiaiden keskuudessa. Perinteisesti on tulkittu tyttöjen suuntautuvan koti- ja hoivaleikkeihin, poikien kiinnostuksen kohdistuessa seikkailuleikkeihin. (Knuuttila 1989, 69–70, 74–75.)

Lasten leikeistä kirjoittaessaan Seppo Knuuttila on esittänyt lastenperinteentutkimuksen kokemusvaraston osoittavan vakuuttavasti, miten merkittävä asema leikeillä ja suullisella perinteellä on ikätoveri- ja vertaisryhmien sekä myös aikuismaailman tapahtuvassa sosiaalistumisessa (Knuuttila 1989, 79). Tulkintansa vakuudeksi Knuuttila nostaa esiin Rafael Helangon (1953) tutkimuksen turkulaisista pihayhteisöistä ja niiden

pihaleikeistä. 1960-luvun lopulla yli 12-vuotiaiden suosikkileikkejä olivat penkillä istuminen, pyöräily, korttipeli ja tupakanpoltto. Nykysilmin hieman yllättävältä näyttävät leikit osoittavat siirtymisvaihetta sosiaalisen kanssakäymisen kommunikatiivisiin muotoihin, joissa fyysisellä aktiviteetillä harrastusten ulkopuolella on vähän merkitystä, ja fantasiat ohjaavat toiveiden ja haaveiden suuntaan.

Varhaisnuoruuden siirtymävaiheessa eletään vielä lapsuuden maailmassa, mutta ammennetaan samalla jo aineksia myös aikuisuudesta. Varhaisnuoruuden ikäkauteen siirtyy yksilöiden mukana lastenperinteestä aineksia, jotka saavat osittain uusia tulkintoja. Tällöin vaikkapa pelit, sosiaalista integraatiota vahvistava kielenkäyttö tai harrastustoiminnan muodot saavat uusia sisältöjä. Lapsuudesta irtisanoutuneet varhaisnuoret omaksuvat kasvavaa itsenäisyyttä korostaakseen käytöksen piirteitä, asenteita, arvoja ja normeja varttuneemmilta nuorilta, osittain myös aikuisilta ja erityisesti idoleiltaan, joko reaalisilta tai fiktiivisiltä. (Knuuttila 1989, 80.)

Lapsuuden ja aikuisuuden välisessä akanvirrassa kannetaan mukana sekä leikkimaailmaa että kurkotetaan kohti aikuisuuden toimintatapoja. Knuuttila ilmaisee asian seuraavasti:

"Tässä eri ikäkausilta periytyvien ja imeytyvien kulttuuriainesten ja traditioiden ristiaallokossa ja enkulturaation ehkä ahdistavimmassa vaiheessa syntyy kuitenkin jatkuvasti myös uutta, omaleimaista, kestoltaan lyhytikäistä lievekulttuuria, käyttöperinnettä, josta tosiasiallisesti leikki ei ole kaukana. Tärkeätä olisi pyrkiä sinänsä arvokkaiden kuvausten lisäksi systemaattisesti analysoimaan, millaiset kulttuuriset mallit ja ratkaisut leimaavat ikäryhmäsiirtymissä tapahtuvia irtautumisen, marginaalisuuden ja liittymisen vaiheita; mitkä ovat näiden prosessien pysyviä ja mitkä muuttuvia tekijöitä." (Knuuttila 1989, 80.)

Knuuttilan leikkiartikkelin tulema on yksiselitteinen. Positivisistisesta leikitutkimuksesta olisi ponnistauduttava väljemmille vesille (Knuuttila 1989, 81). Vaikka kehoitus kaikuu 20 vuoden takaa, on asia ajankohtainen myös nykypäivänä. Yhtenä uusimmista leikitutkimuksen koonneista voidaan pitää Helena Saarikosken toimittamaa teosta *Leikkikentiltä – Lastenperinteen tutkimuksia 2000-luvulta* (2005). Kyseisen julkaisun tekstit ovat innovoivaa luettavaa, sillä tutkijat liikkuvat teksteissään lasten omilla paikoilla eli kouluissa, nuorisotalolla, tallilla, musiikkikoulussa ja kotien leikkiympäristöissä.

Liikuntasosiologisessa tutkimuksessa leikkien ja pelien jäljitys ei ole ollut avainasemassa. Klassikkotekstinä liikuntatutkijat ovat lueskelleet juuri Helangon jo vuonna 1953 ilmestynyttä tutkimusta Turun poikasakeista (Helanko 1953). Liikkumisen käsitteellistäjistä Roger Callois on ryhmitellyt leikkejä ja pelejä neljäksi perustyyppiä: kilpailu, sattuma, kuvittelu ja jännitys. Callois'n havaintojen mukaan leikeissä yhdistetään tavallisesti kahta mainituista perustyypeistä. (Callois 1969, 5.)

Suomalaisista liikunnan yhteiskuntatutkijoista Kalevi Heinilä on pohdiskellut leikin ja urheilun eroavuuksia. Heinilän mukaan yhteiskuntamuutoksen myötä urheilu ja etenkin ammattimainen huippu-urheilu on erkaantunut alkuperäisestä lähtökohdastaan. Totaalistunut urheilu olisi täten menettänyt alkuperäisen funktionsa sosiaalisena vuorovaikutuksena. Heinilän tulkitsemana urheilu jo sinällään pitää sisällään rappeutumisen siemenen, sillä urheilussa kilpailu on päättymätöntä ja siitä uupuvat kattotavoitteet. Urheilun Heinilä näkee siirtyneen suurelta osin teknologisen urheilukäsityksen ohjaamaksi, jolloin ruumiinharjoituksia tehdään tuloksiin pyrkien, tosimiteltyä, erikoistuneesti sekä seuraa tai liittoa hyödyntävästi. Sen sijaan humanistisen urheilukäsityksen mukaan toteutettu urheilu olisi luonteeltaan leikkimielistä ja harrastuksenomaista. Harrastaminen tapahtuisi urheilun itsensä vuoksi, joten siihen sisältyisi tietty leikinomaisuus. (Heinilä 1974, 24–25.)

Nykytutkijoista leikkeihin ja peleihin, nauruun ja karnevaaliin on kajonnut useissa teksteissään Esa Sironen (esim. Sironen & Kärkkäinen 1988, 77–93). Ulkomaisista tutkijoista Henning Eichberg on paikanantanut leikkejä ja pelejä sivilisaatiohistoriallisesti (Eichberg 2004; 2007). Eichberg on kirjoittanut tekstejä myös urheilun ja naurun kumppanuudesta jäljittäessään muun muassa nauramisen fenomenologiaa. (Eichberg 2008).

Ukkourheilun kentille

Lasten leikit ja pelit nähdään yhteiskunta- ja kulttuurisidonnaisiksi aktiviteeteiksi. Maatalousyhteiskunnan leikeissä ilmenivät ne työn muodot, joita aikuistuttua tarvittiin karjanhoidossa ja maanviljelyksessä. Nykypäivän robotti- ja virtuaaliolentoleikit sosiaalistavat lapset historiallisesti uu-

denlaiseen symbolitodellisuuteen. Yksi tunnetuin leikin määritelmistä on Johan Huizingan esittämä: "Leikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrätyissä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksyttyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoitusperänsä, ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on 'toista' kuin tavallinen elämä." (Huizinga 1938, 43.)

Leikkimisen motiivit löytyvät toiminnasta itsestään. Leikin kulku ja tarkoitus sisältyvät siihen itseensä. Lapsi ei leiki sen vuoksi, että hänestä tulisi parempi ihminen. (Huizinga 1938, 19.) Leikin päätyttyä ei arvioida tekemisten onnistumista, vaan luontevasti siirrytään seuraaviin kiinnostuksen kohteisiin. Leikkiä harjoitetaan huvin vuoksi ja ilman minkäänlaisia hyötypyrkimyksiä. Peleillä puolestaan on kahtalainen luonne. Yhtäältä vakiintuneet pelit ovat sääntöjen määrittämiä. Usein juuri sääntöjen noudattaminen takaa pelin sujumisen. Toisaalta pelit ovat siinä mielessä toimijoiden "itsensä tekemiä", että pelaajat saattavat määrittää tapahtumien kulun ja suunnan omilla valinnoillaan.

Seuraavaksi suuntaan katseeni leikkien hahmoihin aina tinasotilaisista paperinukkeihin. Tämän jälkeen havainnoin pelien erilaisia rooleja. Huomioni kiinnittyy sekä roolipeleihin että niihin rooleihin, jotka pelien säännöt määrittävät pelaajille. Ukkourheilun moniin muotoihin tutustumisen jälkeen vastaan tiivistetysti tutkimuskysymyksiini sekä hahmotellen joitakin jatkotutkimuksen polkuja.

Leikkien hahmot

Leikeissä lapset samaistuvat erilaisiin kohteisiin hakeutuen rooleihin. Tällöin jäljitellään esimerkiksi äidin, isän, sisaren, laulajan tai urheilijan tekemiä. Nukeilla, nalleilla tai tinasotilailla leikittäessä voidaan paitsi asettua rooliin, jonka mukaisen toiminnan edellytyksenä voi olla aikuismaailman tapahtumien tunnistaminen ja tulkitseminen. Niinpä leikkimistä voidaan pitää lasten identifikaatiotoimintana, jolla on oma kasvatuksellinen tehtävänsä. Lapsuuden roolileikin on katsottu ajoittuvan esikoulu- ja varhaiseen kouluikään. Esimerkiksi päiväkodeissa roolileikkiin kannustetaan tiloin, välinein ja asustein. Tavanomaista on ollut, että päiväkodissa toi-

meenpannaan erityisiä roolileikkipäiviä. Roolileikki edellyttää kykyä eläytyä toisen olennon asemaan.

Perinteiset leikkikäytännöt ovat olleet sukupuolittuneita. Tähän ilmiöön törmäsin lastentarhanopettajaharjoittelijana 1970-luvulla. Pienten tarhalasten osastolla tytöt asetettiin pöydän ääreen leikkimään vauvanukkeilla, nukkekodeilla, lastenvaunuilla ja muilla äidin elämänpiiriin kuuluviksi oletetuilla leluilla. Sen sijaan pojat saivat ajella lattialla kuorma- ja kilpa-autoilla sekä leikkiä rakennuspalikoilla. Lasten lelumainontaan katsohtaessa huomaa, että leikin sukupuolittuneet käytännöt ovat edelleen voimissaan. Sukupuolittuminen ilmenee myös lasten ja nuorten harrastuksissa. Tytöt ratsastavat, näyttelevät, soittavat ja laulavat huomattavasti poikia enemmän. Pojat puolestaan urheilevat, vaikkakin myös tytöt ovat löytäneet entistä useammin tiensä urheilukentille ja -saleille.

Tina- ja muovisotilaille leikkiminen on ollut perinteisesti suosittua poikien toimintaa. Tinasotaleikit ovat olleet omintakeista historia- ja yhteiskuntaopetusta. Yrjö Larmola on teoksessaan *Tinasotilas* osoittanut jo Egyptin faaraoiden aikaan leikityn sotilasleluilla, joita jälkipolvet ovat löytäneet haudoista. Roomalaisajan pronssisia leikkisotilaita on puolestaan löydetty Englannista, Espanjasta, Saksasta ja Abessiniasista. Larmola esittää lelututkija Karl Gröberin tukeutuen, että jo vuonna 1446 valettiin ensimmäinen pikku tinaritari. 1700- ja 1800-luvuilla tinasta alettiin valaa muitakin kuin sotilaita. Leikkeihin ilmestyi myös toriväkeä, teatteriseurueita, mustalaisleirejä, maanviljelijöitä eläimiseen ja kokonaisia eläintarhoja sekä näytelmäkirjallisuuden ja seikkailuromaanien merkkihenkilöitä. Muovisotilaiden maihinnousu leikkeihin tapahtui 1950-luvulta alkaen. (Larmola 2008, 5–8, 22–23.)

Tinasotilaiden sukulaisina voidaan pitää paperisotilaita, jotka marsivat leikkien rintamille 1800-luvun alusta alkaen. Samoihin aikoihin alettiin painaa arkkeja, joista leikkijät saattoivat leikata kaupunkielämän ihmisiä ja eläimiä. Painoväritekniikan kehittyminen mahdollisti moniväripainatuksen kartongille. Omia leikkikokemuksiaan kuvatessaan Larmola esittää, kuinka lapsuusvuosina leikattiin *Seura*-lehdestä ratsupoliisi Kingejä ja postivaunuja valmistettiin Airamien lamppulaatikoista. (Larmola 2008, 12–13.)

Larmola tulkitsee tinasotilaskasvatuksen olleen sekä poliittista että sukupuolittunutta. Tinasotilaita valettiin vastaamaan ajan tarpeita ja kas-

varuksellisia tavoitteita. Poikien leikkiessä sotatantereillaan tytöt viihtyivät nukkekodeissaan. Pääsääntöisesti tinasotilasleikkiminen ajoittui 6–12 vuoden ikään. Leikin juoni jakaantui kahteen osaan eli pelitilanteen rakentamiseen ja varsinaiseen leikkisotaan. (Larmola 2008, 18–25; 36.) Leikkimisen kasvatuksellisesta vaikutuksesta Larmola esittää seuraavanlaisen tulkinnan:

"Kun nuori ruhtinas leikki sotilaillaan, leikkitoverit vastassa omine armeijoineen, hän harjoitteli sodankäynnin taitoja ja joukkojen hallintaa. Parhaassa tapauksessa rakentui vuorovaikutussuhde sotilaiden ja niitä liikuttavan leikkijän välille, alitajuntaan meni järjestäytyneen yhteiskunnan perusaksiooma. Tinasotilaat eivät olleet avuttomia leikkivälineitä, jotka leikkijän sysäyksestä kaatuivat mekaanisena rivinä, vaan ne olivat hänen pääomansa, hänen leikissä olonsa oikeutus." (Larmola 2008, 17.)

Leikittäessä oli olettava huomioon esimerkiksi sotilaiden asennot, jotka merkitsivät erilaisia funktioita ja tehtäviä. Näin omaksuttiin organisatio-opin alkeita.

Tyttöjen suosituimpia puuhia ovat olleet nukke- ja kotileikit, jotka sosiaalistavat perinteiseen äidin rooliin. Samanlainen tehtävä on ollut myös paperinukeilla, joilla leikkiminen käynnistyi Suomessa 1800-luvun puolella. 1850-luvulta alkaen Suomeen tuotiin tuhansia paperinukke- ja sotilasarkkeja. Ensimmäiset kotimaiset nuket valmistettiin 1900-luvun alun vuosina, ja 1920-luvun puolivälissä kuvaan ilmestyivät suomalaistaitelijoiden piirtämät nuket. (Lehto 2004, 7–9, 15, 19.)

Paperinukkien kultakausi on jo historiaa, vaikka niillä leikitään edelleenkin. Leikkien laantuessa suomalainen nukketuotanto lopahti lähes kokonaan. Satunnaisesti paperinukkeja piirrettiin 1970-luvulla palvelemaan

suosittujen kuva- ja satukirjojen markkinointia. Aika ajoin myös lehdet ovat innostuneet paperinukkien julkaisemiseen. *Apu*-lehteen painettiin 1960-luvulta alkaen Rauni Palosen piirtämää sarjaa, jonka nukeiksi valikoituivat iskelmätähdet, missit ja urheilijat. Vuodesta 2004 lähtien *Helsingin Sanomissa* seikkailivat Laura Virneksen piirtämät Sohvi ja Santtu skeittilautoineen ja lippiksineen. (Lehto 2004, 22, 34.)

Paperinukkeleikit kiinnittyvät monin tavoin yhteiskunnalliseen todellisuuteen. Marja-Liisa Lehdon mukaan paperinuket ovat aikansa peilejä. Niinpä niin kauneus- kuin urheilukilpailussa menestyneet ovat saaneet oman hahmonsä. Leikkiä on voinut esimerkiksi Miss Universumi Armi Kuuselan, maailmanmestaruuden saavuttaneen mäkihyppääjä Tapio Räisäsän tai formulamestari Keke Rosbergin kanssa. (Lehto 2004, 53, 57.)

Paperinukkien yhteiskunnallisista kytkennöistä viestivät myös leikkien teemat. Tyttöjen leikkien toistuvina teemoina ovat olleet ihmissuhteet, koti ja sen askareet sekä hoivaaminen. Myös paperinukeilla leikittäessä pitkälle 1900-luvulle tyttöjen tulevaisuudenkuvaksi hahmottui avioliitto ja perheenäidin rooli. Myös valtasuhteet ovat olleet läsnä. Valkoisen Suomen oloissa 1920- ja 30-luvuilla nukeissa esiintyivät reippaat lotat ja luutnantit. Maanpuolustuskasvatuksesta kertoo jotakin se, että Arnold Tilgmanin piirtämän pikkulotan asusteista ilmenevät tehtävät ovat ilmatorjunta, kahvinkeitto, kahvilanpito, soppatykin pitäminen valmiustilassa ja sairaanhoito. (Lehto 2004, 81, 95.)

Paperinukkien sukupuolittuneisuus ilmenee piirrettyjen henkilöiden pukeutumisessa ja harrastuksissa. Suomalaisten paperinukkien historiassa poikanuket on puettu usein sotilasasuun tai urheilupukuihin. Urheilu on kuulunut paperinukkien – ja samalla nuorisolle suositeltavien – harrastusten joukkoon. Niinpä poikanukkien varusteita ovat olleet esimerkiksi sukset ja luistimet sekä yleisesti harrastettuja lajeja tennis, pyöräily ja jalkapallo. Sen sijaan pesäpallonukkeja ei juurikaan piirretty. (Lehto 2004, 95, 101.) Avoimeksi kysymykseksi jää, kertooko pesäpallonukkien puuttuminen paperinukkeleikinnän kaupunkimaisesta luonteesta vai piirtäjien herraskaisesta taustasta.

Vastausta vaille jää myös kysymys siitä, missä määrin poikanuket innostivat poikia leikkimään paperinukeilla. Sari Näre ja Jaana Lähteenmaa ovat osoittaneet, kuinka pojat ovat sankari-ihanteissaan ja varsinkin sukupuolikäsityksissään taipuvaisempia suosimaan perinteisiä stereotyyppioita

(Näre & Lähteenmaa 1992, 334, 1992 b). Ehkäpä juuri tämä on yksi syy, miksi poikanukkeja alettiin piirtää. Toki poikanuket palvelivat tyttöjenkin leikeissä sukupuolitettuihin rooleihin sosiaalistamista.

Pelien roolit

Myös pelit toimivat leikkien ohella sosiaalistamisen välineinä. Pelaaminen voi tapahtua toimijapositioiden suhteen hyvin eri tavoin. Helposti on löydettävissä ainakin kolme erilaista pelien toimintakäytäntöä. Ensinnäkin peli voi olla täysin aikuisjohtoinen. Esimerkiksi monet päiväkotien ja koulujen pelit toteutetaan aikuiskasvattajan johdolla. Toiseksi pelaaminen voi toteutua siten, että lapset pelaavat keskenään aikuisilta tai vanhemmilta lapsilta omaksuttua peliä. Molemmissa mainituissa pelikäytännöissä sääntöjen merkitys on korostunut siitäkin huolimatta, että pelin kulussa voidaan tehdä erilaisia "omia sovellutuksia".

Kolmantena pelaamisen tapana voidaan pitää lasten ja nuorten itse suunnittelemaa ja toteuttamaa peliä. Tällainen pelimuoto on esimerkiksi roolipelaaminen. Frans Mäyrä näkee roolipelin länsimaiseksi alakulttuurimuodoksi, jonka lähtökohdat ovat erilaisissa nuorisokulttuurin ja fantasia- ja tieteiskirjallisuuden fanikulttuurien piirteissä sekä viihteen ja massakulttuurin tarjoamissa aineksissa. Yleisiksi roolipeleiksi tutkija määrittelee perinteiset roolipelit eli pöytäroolipelit ja näytelmälliset livepelit eli larpit. Historiallisesti uusimpia roolipelaamisen muotoja edustavat tietokoneilla pelattavat roolipelit. (Mäyrä 2003, 85–86.)

Roolipelaaminen poikkeaa olennaisesti aikuisjohtoisista pelikäytännöistä. Koska alakulttuurisessa roolipelaamisessa ei ole olemassa selkeästi määriteltyä tai ennalta annettua yhteisöä pelisääntöineen, pelin käynnistyminen edellyttää yksilöiden muodostamia kulloistenkin harrastustensa ja intressiensä perusteella synnytettyjä löyhiä tai tiiviitä verkostoja. (Mäyrä 2003, 87.)

Roolipelit eivät ole kuitenkaan historiallisesti uusi ilmiö, vaan niiden juuret sijoittuvat 1700- ja 1800-lukujen sotapeleihin. Sotapelejä puolestaan ovat edeltäneet shakin kaltaiset lauta- ja strategiapelit. Sota- ja strategiapelien lumovoimasta viestii jotakin se, että pelejä pelataan tänäkin päivänä varsin innokkaasti. Mäyrän mukaan käänne sotapeleistä roolipe-

leihin sijoittuu 1960- ja 1970-lukujen taitteeseen, jolloin Yhdysvalloissa alettiin tehdä ensimmäisiä kokeiluja rooliasetelmien muuttamiseksi. Tämän seurauksena sekä yksittäisten pelaajien asema että pelien kokonaisorganisointi muuttivat muotoaan. Iso muutos oli erityisesti se, että roolipeleistä muodostui juoneltaan jatkuvia seikkailuja. (Mäyrä 2003, 89–90.)

Kaikissa peleissä pelaajat eivät ole yhtä aktiivisessa asemassa kuin roolipeleissä. Itse asiassa on tavanomaista, että pelaajien roolit on määritelty hyvinkin tarkasti. Juuri tällaista pelien sääntö- ja opaskirjallisuutta kirjastojen hyllyistä löytyy runsaasti. Myös suomalaisen leikkiperinteen jäljitys-työ on ollut painotukseltaan vahvasti pelien ja leikkien roolitusten jäljittämistä (Laaksonen 1999, 438–443.) Ilmiö näkyy hyvin myös yksittäisissä tutkimuksissa. Elsa Enäjärvi-Haavio selvitti väitöskirjassaan *The game of rich and poor* rikkaan voudin ja köyhän kerjäläisen asemaa. Menettelyllään hän tuli valaisseeksi myös sitä, mikä on leikin suhde leikkiperinteeseen ja historiaan. (Enäjärvi-Haavio 1932.) Enäjärvi-Haavion väitöskirjaa luki-essa ja muita leikkiperinteen tallennuksia silmäillessä havaitsee helposti, kuinka leikeillä ja peleillä on ollut staattiseen agraariyhteiskuntaan sosiaal-istava tarkoitusperänsä.

Pelien ja leikkien valistushenkinen roolittaminen on läsnä siinä lii-kunnan ja urheilun opaskirjallisuudessa, jota Suomessa ilmestyi runsaasti 1920- ja 1930-luvuilla (ks. esim. Suomela 1939; Vartia 1920). Oppaiden tavoitteena oli aikuisjohtoinen ruumiillisuuden tilan määrittely. Opaskir-jallisuuden modernisaatiokertomusta jäljittäessä havaitsee, kuinka nor-mittaminen etenee leikeistä voimistelun kautta urheilun tarkasti säännel-tyihin rooliodotuksiin. (Itkonen 1996, 160–178.)

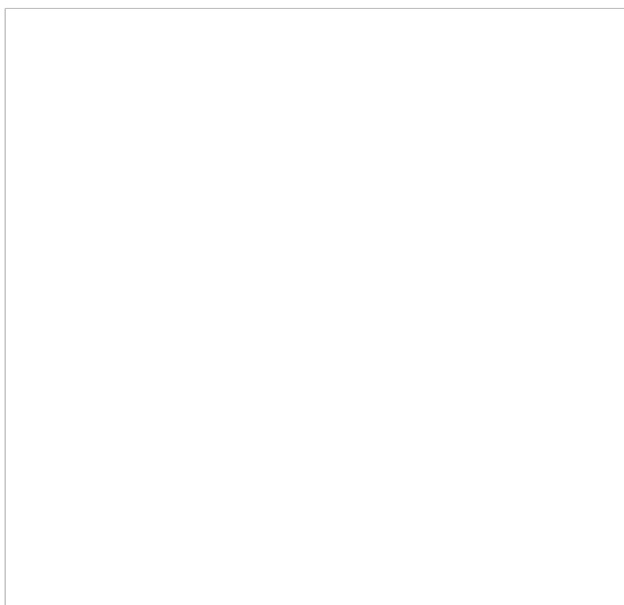
Paperiukat urheilevat

Paperiukkurheilulle muodostui sekä yleisiä käytäntöjä että lajikohtaisia sääntöjä. Ukkourheilusta tuli kodin sisätiloihin rajattu urheilukulttuurin-sa. Ukkourheilun lukuisat lajit otteluineen ja kilpailuineen todistavat, että aikaa käytettiin paljon. Oman vaivannäkönsä vaati myös ukkojen leikkaa-minen ja suorituspaikkojen rakentaminen.

Ukkourheilua harrastettiin Varkauden Kommilan omakotialueella 1960-luvun alkuvuosina. Kaikki harrastukseen vihkiytyneet olivat poikia

ja kaikkiaan heitä oli alle kymmenen innokasta näppäilijää. Ukot saatiin leikkaamalla urheilijoiden kuvia pääasiassa sanomalehdistä, joskus myös aikakauslehdistä. Koitosten välisen ajan ukkoja säilytettiin kirjan tai lehden välissä. Joidenkin lajien ukot oli sijoitettu kirjekuoriin.

Perusajatuksena ukkourheilussa oli paperisen urheilijan näppääminen joko etu- tai keskisormella. Eri lajeissa näppäämisen voimakkuus vaihteli. Itse muistan voimakkaiden näppäysten vaatineen keskisormea. Lyhyissä ja tarkasti suunnatuissa näppäyksissä käytettiin etusormea. Tavanomaista oli, että ukkoon kirjoitettiin urheilijan sukunimi, jolloin esimerkiksi joukkuelajien seuranta oli helpompaa. Nimi teki urheilusta myös tietyllä tapaa "realistisempaa", sillä yleensä lehdestä leikattu urheilija sai oman nimensä. Niinpä esimerkiksi juoksija Pekka "Parta-Pekka" Juutilaisen rinnassa luki Juutilainen ja Olavi "Tankki" Salosen rinnassa Salonen. Ulkomaisten urheilijoiden nimenannossa saatettiin olla joustavampia, jolloin rinnassa lukenut nimi ei todellisuudessa vastannut kuvassa esiintyvän henkilön oikeaa nimeä.



Maalivahiti Lev Jashin tunnettiin aktiiviaikanaan lempinimellä "Musta hämähäkki".

Nimenannon lisäksi ukkoja väritettiin. Ukothan olivat lähes poikkeuksetta leikattu musta-valkokuvista. Tavallisin värittämistapa oli vesi-värimaalaus. Samalla, kun ukko sai tietyn värin, se myös vahvistui helpommin näpättäväksi. Väritettyjä ukkoja oli kuitenkin ainoastaan pieni vähemmistö, ja mitään erityistä syytä tai luokittelua ukon värittämiseen ei ollut.

Oman ukkourheilumme suorituspaikat olivat omakortitalomme olohuone ja lasten käyttöön tarkoitettu yläkerran pikkuhuone. Myöhemmin suorituspaikaksi otettiin myös yläkerran portaat, joihin rakennettiin silityslautaa hyödyntäen mäkimiesten lentomäki. Olohuoneessa oli lakattu laatalattia, jonka raot saattoivat aiheuttaa näpätuille ukoille aikamoisia yllätyksiä. Sen sijaan pikkuhuoneen korkkimatto oli kiiltävän tasainen. Näin ollen pikkuhuoneesta tuli ukkourheilumme joukkuelajien pelikenttä ja palloiluhalli. Kokonsa ansiosta olohuone sai palvelua näyttämönä, jossa yleisurheiltiin, hiihdettiin, luisteltiin ja hypättiin osa mäkihypyistä.

Lajien tarvitsemia rakennelmia ja välineistöä esittelen lajitarkastelujen yhteydessä. Yhteistä kaikille lajeille oli, että tuloksia kirjattiin vihkoon. Joukkuepelejä pelattiin sekä sarjoina että cup-otteluina. Myös yksilöurheilun tulokset saatettiin dokumentoida. Kilpailuissa saattoi olla yksi tai useampi näppäilijä. Luontevaa oli, että joukkuelajeissa kaksi näppäilijää pelasi valitsemillaan joukkueilla. Yksilölajeissa – ja etenkin yleisurheilussa – saatettiin järjestää kilpailut, joissa näppäilijät olivat valinneet parhaat ukkonsa edustusjoukkueeseensa.

Lajisääntöjen lisäksi oli olemassa yksi normitus, joka säätteli näppäilijöiden toimia. Ukkourheiluun osallistuneiden poikien oli ennen kilpailujen ja otteluiden alkamista vedettävä jalkaansa villasukat. Tällä toimenpiteellä kilpailualustat saatiin pysymään liukkaina. Käytäntöön siirryttiin sen jälkeen, kun oli tunnistettu hikisten sukkiensa tahmaava vaikutus. Palloiluissa pelivälineen luistoa lisättiin sivelemällä liimaa pahvista leikatun pallon molemmille puolille. Kuivettuaan liima muodosti kiiltävän pinnan, ja näin pallo liukui vinosti korkkimaton pinnalla.

Yksilöurheilun lajit olivat yleisurheilu, hiihto, mäkihyppy, luistelu ja nyrkkeily. Joukkuelajeissa kisailtiin jalka-, jää-, pesä- ja koripallossa sekä jääkiekossa. Yleisurheilun ja hiihdon lajiohjelmiin sisältyivät myös viestikilpailut.