

**TURKU**

Kaupunkitutkimusohjelma

TUTKIMUSKATSAUKSIA

3–2024

Elävä kaupunki hengittää sekä pelejä että leikkejä, mutta niihin suhtautuminen jakaa kaupunkilaisia

Turku on täynnä pelejä ja leikkejä: jalkapalloturnauksia, liiduilla piirrettyjä hyppyrudukoita, opiskelijoiden juomapelejä ja niin edelleen. Kyse ei ole vapaa-ajan vieton sivujuonteesta, vaan peli- ja leikkitoiminta on keskeinen osa kaupunkikulttuuria. Suhtautuminen peli- ja leikkitoiminnan edistämiseen kuitenkin jakaa mielipiteitä voimakkaasti.

SUOSITUKSET

Huomioi erilaisten leikkijöiden tarpeet. Tekemistä voi ohjata esimerkiksi kaippu yhteisöllisyyteen tai kisailuun. Leikin tulisi olla mahdollisimman esteetöntä, eikä pelien tarvitse olla vain vauhdikkaita urheilupelejä.

Lisää leikin kiinnostavuutta nimeämällä tapahtumia luovasti. Osa ihmisistä vierastaa sanoja ”leikki” tai ”peli”, mutta saman toiminnan kuvaaminen ilmaisuilla ”seikkailu” tai ”koko perheen tutkimusretki” herättää mielenkiinnon.

Tunnista leikkien ja pelien kaupunkiin jättämät jäljet. Ne antavat vihteitä kaupunkitilan luovasta ja yhteisöllisestä käytöstä, mikä inspiroi kehittämään uusia vapaa-ajan sisältöjä.

Älä pakota leikkiin tai pelaamiseen, vaan suunnittele ympäristöjä, jotka ovat avoimia niille ilman ohjeistamista.

KIRJOITTAJAT

Onni Ratala, Anna Kirveennummi, Aki Koponen, Lilli Sihvonon, Jukka Vahlo ja Jaakko Suominen

AINEISTO JA MENETELMÄT

Osallistuva havainnointi, haastattelut, kysely (N=750).

Laadullinen sisällönanalyysi, tilastollinen analyysi, latentti luokkanalyysi

TEEMAT

Kaupunkikehitys, vapaa-aika, kaupunkikulttuuri, julkinen tila, pelillisuus ja leikillisuus

HALUATKO TIETÄÄ...

...mikä säätelee kaupungin pelien ja leikkien rytmiä? **s. 3**

...miten leikin jäljet viestivät kaupunkilaisten asenteista ympäristönsä? **s. 4**

...miltä näyttää pelaamisen tulevaisuus kaupunkitilassa? **s. 7**

...millaisia tarpeita kaupunkilaisilla on? **s. 8**

Kaupunkitilassa pelaamisessa tai leikkimisessä on kyse elävästä kulttuurista. Se muuttuu jatkuvasti elämäntilanteen, perhestatuksen, sijainnin ja käytettävien välineiden mukaan. Ihmisen elämänkululla on siihen oma vaikutuksensa.

Lasten leikeissä korostuu hauskanpito, kun taas ikääntyessä huomiota kiinnitetään pelien ja leikkien terveysvaikutuksiin. Perheelliset palaavat hauskanpitoon lasten kanssa. Turussa on kaikenikäisiä leikkijöitä, mutta katukuvassa erityisen näkyviä ovat opiskelijat. He ottavat rohkeasti omaa tilaa ja ovat leikeissä kokeellisia. Esimerkiksi Kupittaanpuistoon kyhätty mekaaninen rodeohärkä tai taukopiste viinijoogalle ovat opiskelijoiden luomuksia.

Spektaakkelimaiset opiskelijatapahtumat ovat näyttäviä, mutta kaupunkitilan pelillisuus ja leikillisuus eivät rajoitu niihin. Kaupunkilaisten tarpeet, odotukset ja unelmatkin ovat moninaisia. Leikkiminen ja pelaaminen luo mahdollisuuden kohdata niin eri ikäisiä kuin taustaisia ihmisiä sekä löytää uusia tuttavuuksia. Erilaiset tekijät kuten kaveripiiri, persoonallisuus, asenteet, elämäntilanne, vammat tai yleiskunto vaikuttavat siihen millaisiin leikkeihin tai peleihin ihmisillä on valmius osallistua.

Oletamus kaikkia yhdistävästä fyysisestä toimintakyvystä voi rajata ihmisiä ulos kaupunkitilan pelillisestä tai leikillisestä käytöstä. Esimerkiksi Kauppatorin pelipöytien läheisyydestä puuttuvat tuolit estävät pelaamisen niiltä kaupunkilaisilta, jotka eivät jaksa tai pysty seisomaan kokonaisen shakkipelin ajan.

Tuttuja ja yllättäviä sijainteja

Pelit ja leikit yhdistetään monesti niihin tiloihin tai välineisiin, jotka on tarkoitettu ensisijaisesti pelaamiseen ja leikkimiseen. Näitä ovat urheilukentät, leikkipaikat ja pelipöydät. Kaikki pelaaminen tai leikkiminen ei kuitenkaan rajoitu näihin.

Esimerkiksi patsaita, pylväitä, rappusia ja kaiteita saatetaan taivuttaa leikin tarpeisiin. Kaupunkitilassa kiipeily, leikkisät kuvaustilanteet, ympäristön koristelu sekä spontaanit päähänpistot luovat mahdollisuuksia leikkisään vuorovaikutukseen kaupunkitilan kanssa. Näitä mahdollisuuksia kutsutaan tarjousiksi.

Leikit tai pelit eivät sijoitu vain sinne, minne niiden on suunniteltu asettuvan. Yllättävään sijaintiin tiensä löytänyt leikki voi muuttaa vajaakäyttöiset rappuset skeittareiden kohtaamispaikaksi, mikä elävöittää kaupunkitilaa. Toisaalta väärässä paikassa ohjattu drooni voi ajautua autotielle, mikä lisää vaaratilanteiden riskiä.

Olosuhteet ohjaavat kaupunkitilaan – tai pois sieltä

Kaupunkitilassa ei pelata tai leikitä mielivaltaisesti. Toiminta noudattaa sekä yhteiskunnan aikatauluja että vuodenaikoja. Pelikaupunki aktivoituu iltaa kohden ja viikonloppuisin sekä arkivapaina, lomista puhumattakaan, kun merkittävä osa kaupunkilaisista on vapaalla työstä tai opiskelusta.

Valo ja lämpö kutsuvat leikkiin. Turku on kesäkaupunki myös pelien ja leikkien osalta, joskaan se ei ole aivan yksiselitteistä. Toimintaa ohjaavat kaupunkitilan mahdollisuudet ja ylläpito. Viheralueiden kunto vaikuttaa, minne asetutaan viettämään aikaa ja mitä alueella päätetään tehdä. Kuihunut tai mutainen ruohikko ei houkuttele, vaikka sää olisi erinomainen.

Leikki- ja pelivälineiden valinta liittyy sekin sähkään. Jos välineet eivät

**Kaupunkitilan
pelillisuus ja
leikillisuus on
paljon muutakin
kuin opiskelija-
tapahtumia.**



Kuva 1. Säällä on keskeinen kaupunkitilan käyttöä ohjaava vaikutus. Juhlahattu Tuomaanpuistossa aurinkoisen karkelon jäljiltä.
Kuva: Onni Ratala.

kestä vallitsevia olosuhteita, ne jäävät käyttämättä. Tämä pätee sekä kaupunkilaisten omiin että kaupungin tarjoamiin välineisiin.

Turun kaupunkitilan mahdollisuudet kuten pelipöydät, leikkipaikat tai pihapeleihin soveltuvat sijainnit, eivät jakaudu tasaisesti kalenterivuodelle tai alueellisesti. Jos kaupungin mahdollistamaa toimintaa ei ole, kaupunkilaiset jäävät itse keksittyjen ratkaisujen varaan – tai jättäytyvät pois kaupunkitilasta.

Kesäkuukausina ulkotilan mahdollisuuksia on huomattavasti runsaammin kuin muina aikoina. Yleisesti kaupungin julkisen tilan leikkitoimintaan tarjottuja pitkäaikaisratkaisuja on heikosti tai niitä on hankala hyödyntää ympärivuotisesti. Niin Kupittaaanpuiston kuin Kauppatorin pelipöydät ovat pääosin käyttämättä kesäkauden ulkopuolella. Oleskeluun soveltuvat viheralueet suosivat niin ikään kesäkäyttöä, ja niiden hyödyntäminen perustuu kaupunkilaisten mukanaan tuomiin välineisiin, joita ovat esimerkiksi pihapelit.

Kaupungin mahdollisuudet keskittyvät hetkellisiin tapahtumiin. Kauppatori tarjoaa tekemistä leikkiville lapsille, kun siellä järjestetään Pelipäivän aartenetsintää tai Joulutorin karuselli. Varttuneemmat kaupunkilaiset kokoontuvat akateemisen mölkyn MM-kisoihin ja keskiaikaisten markkinoiden turnajaisiin. Nähdäksemme alueellisesti Vanhakaupungissa on erityistä kehityspotentiaalia, koska siellä on runsaasti läpikulkua, mutta vielä vähän pelejä tai leikkejä tukevaa infrastruktuuria.

Ympäristön jäljet kielivät suhtautumisesta kaupunkitilaan

Toisinaan pelejä ja leikkejä on haasteellista havaita. Toiminta ei välttämättä tule esiin kaupunkitilassa erityisen hyvin, sillä leikki on herkkää. Esimerkiksi ulkopuolinen tarkkailu voi häiritä leikkijöitä siinä määrin, että he keskeyttävät toimintansa. Oma tila ja yksityisyys ovat osalle leikkijöistä tai pelaajista hyvin tärkeitä.

Vaikka pelejä tai leikkejä ei huomattaisi, ne jättävät jälkensä kaupunkiti-

laan. Varsinkin pallot, asusteet, tölkkitornit ja katuliitutöherrykset ovat johlankoja kaupunkitilan elävästä kulttuurista. Turun kaupunkitilasta tunnistetut jäljet jakautuvat kahteen pääluokkaan.

Tiedostetut jäljet on tarkoitettu löydettäväiksi. Talvimaisemaan tehty lumiukko rakentuu leikkimällä, ja se jää kaupunkitilaan leikkimään ympäristönsä kanssa. Vastaavasti toimivat esimerkiksi mainoshahmojen kasvoin tehdyt pilapiirroks.

Leikistä ja pelaamisesta jää kaupunkitilaan myös tahattomia jälkiä. Osa on lähinnä roskia, joita ei ole asianmukaisesti siivottu. Roskia ovat esimerkiksi pelihetkeen tarvittut tykötärpeet, kuten ruokailu-, muistiinpano- ja pelivälineet. Jäljet paljastavat, millaisiin käyttötarkoituksiin ympäristöä on keksitty muovata.

Pelien ja leikkien näkökulmasta kaiken siivoaminen pois ei ole tarkoituksenmukaista, sillä kaupunkilaiset kommunikoivat toistensa kanssa leikillisten jälkien välityksellä. Ne ovat osa paikallista yhteisöllisyyttä. Jäljet kertovat myös asenteista. Roskan jättäminen viestii välinpitämättömyydestä yhteistä tilaa kohtaan. Roskiin reagoiminen taas paljastaa lisää asenteita: tuotumus vihjaa alueen tärkeydestä, mutta osoittaa myös, mikä saa näkyä kaupunkitilassa ja mikä ei.

Kaupunkilaiset kommunikoivat toistensa kanssa leikillisten jälkien välityksellä.



Kuva 2. Katuliidut ovat välineitä leikkiin, jossa jäljet ovat tärkeitä. Kuva: Onni Ratala.

Klassikot pärjäävät yhä

Digitaalisen pelaamisen suosiosta huolimatta muut pelit pitävät pintansa kaupunkitilassa. Pallopelit ovat erityisen suosittuja. Oli kyse sitten heitteleystä, potkimisesta tai pomputtelusta, niin palloilla pelaavia kaupunkilaisia löytyy. Pallo yhdistää koirien noutoleikkejä, koululaisten liikuntahetkiä, urheilupelien vakiovarusteita ja opiskelijajoukkoja.

Ei-digitaalisen pelaamisen vetovoima näkyi tutkimuksen kyselyvastauksissa. Vastaajien Turkuun toivomaan peli- ja leikkitoimintaan kuuluivat esimerkiksi karnevaalit, flash mobit, paraatit, katuesitykset, shakki, mölkky, petankki, frisbeegolf, kaupunkitilassa suunnistaminen, pulmapelit, tietovisat sekä kaikenlaiset kilpailut ja kisailut. Tulos ei tarkoita, etteikö kaupunkitilassa pelattaisi myös digitaalisia pelejä.

Älypuhelimia käytetään pelivälineinä, minkä lisäksi ne ovat tärkeä apu pelien ja leikkien taltioinnissa. Teknologia ei kuitenkaan ole syrjäyttänyt muita peli- ja leikkitoiminnan muotoja katukuvasta. Klassikot eivät noin vain katoa. Tulevaisuusnäkymissä esimerkiksi pallo on yhä mukana, mutta sen olomuoto saattaa olla myös virtuaalinen. Lisäksi fyysinen ja virtuaalinen leikki tulevat sekoittumaan siten, että yhdessä tilassa voi olla samanaikaisesti käynnissä monia erilaisten fyysisten ja virtuaalisten pelaajien keskenään toteuttamia pelitapahtumia.

TUHOAVA LEIKKI

Osa peleistä ja leikeistä on luonteeltaan tuhoavaa. Tavarointa viskotaan, roskia tallotaan muodottomiksi, parkkeeratun työkoneen renkaita potkitaan, julkisivuja sotketaan ja niin edelleen. Sivustakatsojille tilanteet muistuttavat ilkivaltaa.

Kyseessä ei tosin välttämättä ole ilkivalta siinä mielessä, että tekijä pyrkisi tahallisesti aiheuttamaan häiriötä. Selitys saattaa yhtä hyvin löytyä hetken mielijohteesta, jonka saattelemana jättimäinen shakkinappula muuttuu moukariksi. Ensisijaisuus on ”hauskanpidossa”.

Tuhoavaa ja häiritsevää leikkiä ei ole mahdollista täysin estää, mutta siihen voi varautua. Kaupunkitilaan jätetyt elementit tulee suunnitella siten, että ne kestävät myös yllättäviä leikkitapoja, eivätkä aiheuta väliöntä vaaraa ympäristölle tai leikkijöille.

Teknologia ei ole syrjäyttänyt muita peli- ja leikkitoiminnan muotoja katukuvasta.

Vastustavat asenteet: ajanhukka, toisarvoisuus, kyvykkyys, ulkopuolisuus ja häpeällisyys

Puolet (53%) vastaajista ei halunnut lisää peli- ja leikkitoimintaa kaupunkitilaan. Kyselyvastauksista tunnistettiin eksploratiivisella faktorianalyysillä viisi peli- ja leikkitoimintaa vastustavaa asennetta tai mentaliteettia (Taulukko 1).

Yksi syy pelien ja leikkien välttämiseen on kokemus niistä ajanhukkana. Joillekin ne ovat puolestaan toisarvoisia; niitä ei koeta välttämättä ajanhukaksi, mutta rajallinen vapaa-aika priorisoidaan tärkeämmäksi koettuihin asioihin.

Osa asenteista liittyy minäkuvaan: kyvykkyytään kyseenalaistavat henkilöt kokevat, etteivät he osaa pelata. Kun omaan pystyvyyteen ei uskota, ei pelaamista edes kokeilla. Yksilö voi myös kokea itsensä ulkopuoliseksi, jolloin hän ajattelee, ettei pelejä tai leikkejä ole tarkoitettu häntä varten.

Viimeinen peli- ja leikkitoimintaa vastustava asenne liittyy häpeään. Asiaan yhdistetään stigma, jonka myötä se näyttäytyy nolona tai kiusallisena. Jos näin ajatteleva yksilö jäisi kiinni pelin tai leikin ääreltä, hän häpeäisi toimintaansa.

Voimakkaat asenteet ovat esteenä, mikäli peli- ja leikkitoiminnalle halutaan uusia yleisöjä. Peli- ja leikkitoimintaa vähätteleihin kantoihin on kuitenkin jossain määrin mahdollista puuttua brändityöllä ja viestintää suunnitteleamalla. Mikäli toiminnasta saadaan häivytettyä sanayhteys peleihin tai leikkeihin, se saattaa soveltua myös kriittiselle yleisölle. Luova leikki ei välttämättä houkuttele osallistumaan, mutta yhteisöllinen taidehetki saattaa innostaa.

Huomattavaa tosin on se, ettei uusien yleisöjen houkuttelu peli- ja leikkitoiminnan pariin ole irrallaan vaihtoehtoiskustannuksista. Myös halu panostaa pikemminkin kaupungin perustoimintoihin voi olla syy sille, miksi ei haluta lisää peli- tai leikkitoimintaa.

Epävarma Nolostuva Piittaamaton Vähättelevä

Ajanhukka "en ymmärrä, mikä peleissä viehättää", "pelaaminen on ajan tuhlaamista"	-0.3 ↓	.0	-0.5 ↓	.5 ↑
Kyvykkyys "pelit ja leikit ovat liian monimutkaisia", "en osaa pelata tai leikkiä"	1.2 ↑	.0	-0.5 ↓	-0.7 ↓
Ulkopuolisuus "pelejä ja leikkejä ei ole tarkoitettu ikäisilleni/sukupuolelleni", "pelit ovat lapsille"	-0.4 ↓	.2 ↑	-0.5 ↓	.3 ↑
Häpeällisyys "en haluaisi muiden saavan tietävän, että pelaan", "pelaaminen on noloa"	-0.8 ↓	1.0 ↑	.4 ↑	-0.9 ↓
Toisarvoisuus "Matkustan/kuntoilen mieluummin kuin pelaan tai leikin"	.1 ↑	-1.2 ↓	1.2 ↑	.7 ↑
Vastaajien määrä	82	155	73	88

Taulukko 1. Asenteet miksi vastaaja ei halua osallistua peleihin ja leikkeihin. Neljän ryhmän latentti luokka-analyysi, luokat muodostettu viidestä standardoidusta faktoripistemuuttujasta: "Ajanhukka", "Kyvykkyys", "Ulkopuolisuus", "Häpeällisyys" ja "Toisarvoisuus". Taulukossa on merkitty nuolilla ne asenteet, jotka poikkeavat muiden ryhmien keskiarvosta tilastollisesti merkitsevällä tavalla.

Tulevaisuuden valtit: vapaa tila ja yksilölliset tarpeet

Turun kaupungin peli- ja leikkitoiminta elää jatkuvassa muutoksessa. Vuodenaika, sää, tapahtumat, juhlapyhät sekä infrastruktuurin ylläpito vaikuttavat siihen, mitä kaupunkitilassa tapahtuu. Lisäksi monenlaisia peli- ja leikitrendejä tulee ja menee. Padel-huuma on tästä osuva esimerkki. Kaikki kaupunkitilassa tapahtuva ei ole tullut sinne pysyäkseen.

Kaupunkitilojen kehittämisen näkökulmasta yksittäisten trendien jahoaminen ei olekaan järkevää. Tilojen tulee mukautua vaihtuviin käyttötarkoituksiin, jotta niiden elinkaari olisi mahdollisimman pitkä. Vaihtoehtojen suunnittelu lisää joustavuutta, eikä kaiken kaupunkitilan tarvitse olla räätälöityä ennalta määrättyihin tarkoituksiin. Kaupunkilaisilla on uskallusta omaan toimintaan, mutta sitä varten on jätettävä vapaata tilaa, jota he voivat hyödyntää parhaaksi katsomallaan tavalla.

Tilojen hyödyntämisen osalta kaupungilla on merkittävä rooli suunnan näyttäjänä, joka huolehtii leikkipaikoista, välineistä ja infrastruktuurista. Aikuisten halu tarttua leikkiliseen toimintaan madaltuu, mikäli kaupunki osoittaa sen olevan soveliaista. Painetta kohdistuu myös erilaisuuden huomiointiin. Kaupungissa risteilee lukuisia tarpeita, mahdollisuuksia sekä toiveita. Fyysisen toimintakyvyn tai saavutettavuuden lisäksi huomiota kaipaava sellainen, mitä ei osata välttämättä vielä sanoittaa. Tilan tarjoaminen vapaamuotoiseen taidehetkeen tai kaupunkitilaa hyödyntävään peliturmukseen voi poikia uusia innovaatioita.

Yhtä lähestymistapaa, joka yhdistäisi kaikkia kaupunkilaisia peleihin ja leikkeihin, ei ole. Se korostuu niin monikulttuurisessa kuin eri sukupolvista koostuvassa kaupunkilaisten joukossa. Kaupungin tuottamien tapahtumasisältöjen monipuolinen kuratointi ja palvelumuotoilu markkinoinnissa kaipaa huomiota. Kohderyhmillä on merkitystä sekä veto- että pitovoimakysymyksissä.

Peli- ja leikkitoiminta on nyt jo levittäytynyt sijainteihin, joita ei ole ensisijaisesti suunniteltu niihin. Tyhjiä tiloja vallataan osana levittäytymistä yllättäviin paikkoihin. Erityisesti sellaiset tarjoumat, joita ei ole osattu huomioon, tulevat vaikuttamaan. On asenteesta kiinni, nähdäänkö tämä uhkana vai mahdollisuutena. Joka tapauksessa materiaalityökaluissa on perusteltua pohtia, kestävätkö yllättävät paikat ja toiminnot spontaanien leikkijöiden käsittelyn.

Kaupunkilaisten spontaanisuus ei kuitenkaan tarkoita kaupungin ohjausroolin jäämistä passiiviseksi. Kaupunkikehittämisen toimijoilta tarvitaan aktiivisuutta ja aktivointia, joka ruokkii leikillistä liikkumista kaupungissa. Yksi ratkaisu on esimerkiksi kehittää selkeästi viitoitettua polkuverkostoa, joka ohjaa kaupunkilaisia spontaanisti leikkimahdollisuuksien ääreen sekä nostaa esiin paikkoja, joihin kaupunkilaiset eivät muuten löytäisi.

Kaupunkitilojen tulee mukautua vaihtuviin käyttötarkoituksiin, jotta niiden elinkaari olisi mahdollisimman pitkä.

KAUPUNKITILAAN HALUTTU PELI- JA LEIKKITOIMINNAN MUOTO	%
Toimiminen tavanomaisista tavoista ja käytänteistä poikkeavalla tavalla (esim. karnevaalit, flash mobit, paraatit, katusesitykset)	41% ↑
Tunnetun pelin tai leikin tuominen kaupunkitilaan (esim. shakki, mölkky, petankki, frisbeegolf)	37% ↑
Reitteihin tai kaupunkitilassa suunnistamiseen liittyvät leikit, pelit tai tehtävät	31% ↑
Kilpailut ja kisailut	28% ↑
Kognitiiviset tehtävät tai pelit (esim. pulmapelit, tietovisat, päättelyä vaativat tehtävät)	26% ↑
Luova leikki (esim. rakentelu, katuliiduilla piirtäminen, maalaaminen, vapaa leikki)	24%
Pakopelit ja -leikit (esim. pakohuoneet, labyrintit)	21%
Valoon, valaistukseen tai valotaiteeseen perustuvat leikilliset tai pelilliset teokset ja tapahtumat	21%
Etsimiseen tai keräilemiseen liittyvät leikit, pelit tai tehtävät	20%
Ääniin, äänimaisemiin ja äänitaiteisiin perustuvat leikilliset tai pelilliset teokset ja tapahtumat	20%
Sattumaan perustuvat leikit ja pelit (esim. arvonta, noppapelit)	19%
Fyysisten taitojen testit (esim. tarkkuus- tai voimatestit, temppuradat, parkour- ja hyppelytehtävät)	19%
Karusellit, keinut tai huvipuistolaitteiden kaltaiset laitteet	16% ↓
Yhteistyöhön ja yhdessä tekemiseen perustuvat pelit ja leikit (esim. yhteisötaiteen kaltainen leikillinen toiminta)	12% ↓
Simulaatiot tai simulaattorit	9% ↓
Roolileikit ja -pelit	7% ↓
Hoitamiseen ja hoivaamiseen liittyvät leikit ja pelit	3% ↓

Taulukko 2. Lisää peli- ja leikkitoimintaa kaivanneiden toivomat toimintamuodot.

Kaupunkilaisten tarpeet haltuun profiileilla

Peleihin tai leikkeihin tarttumista ohjaavat erilaiset tarpeet. Turkulaisille ja muille varsinaissuomalaisille osoitettu 750 vastaajan kysely paljasti viisi peli- ja leikkitoiminnan tarveprofiilia.

Seikkailija on kaupunkitilan tutkimusmatkailija. Hän nauttii niin suunnistamiseen kuin reitteihin liittyvistä peleistä ja leikeistä. Seikkailijan tavoitteena on irtautua arjesta esimerkiksi karnevaalien tai katuesitysten parissa.

Leikkijä näkee perinteisten leikkien ja pelien arvon. Hän haluaa nähdä kaupunkitilassa tunnettuja pelejä shakista frisbeegolfiin. Leikkimielinen kilvoittelu on tekemisessä läsnä. Leikkijä antaa erityistä merkitystä luovuudelle, jota toteutetaan esimerkiksi katuliitu kädessä.

Kisailija haastaa itseään ja muita. Oli kyse sitten sattumaan perustuvista noppapeleistä tai fyysisen taidon mitteloista, kisailija on valmiina. Kisailijan kokemusten pääosaa näyttelee peleistä saatava voittojen ja tappioiden tuoma jännitys.

Yhteisöllinen on leikillinen osallistuja, joka on monessa mukana. Hän nauttii yhteydestä muihin ihmisiin, oli sitten kyseessä yhteisötaiteellinen luova leikki tai vuorovaikutus äänimaisemallisen taiteen kanssa.

Akrobaatin fyysinen aktiivisuus kipuaa poikkeukselliselle tasolle. Vaikka akrobaatti edustaa määrällisesti pienintä ryhmää, vauhtia piisaa muiden ryhmien edestä. Kaikenlaiset fyysisten taitojen testit, joihin kuuluvat tarkkuus- ja voimatestit, temppuradat, parkour sekä hyppely, vetävät akrobaatin paikalle.

Tarveprofiilien avulla tapahtumasisältöjen suunnittelu ja kohdentaminen tarkentuu. Järjestäjillä on nyt työväline, jonka avulla verrata, vastaako tapahtumaan suunniteltu tekeminen kaupunkilaisten tarpeita. Kävijämäärän maksimointiin tähtäävässä suunnittelussa voi pyrkiä tarjoamaan kaikkiin tarpeisiin jotain tekemistä, tai tapahtuman voi kohdentaa vastaamaan tiettyihin tarveprofiileihin.

VARSINAISSUOMALAISTEN VIISI PELI- JA LEIKKI- TOIMINNAN TARVEPROFIILIA

Lisää peli- ja leikkitoimintaa Turkuun halusi 47 prosenttia vastaajista (n=352). He jakautuivat alaryhmiin seuraavasti:

1. *Seikkailija* (19%)
2. *Leikkijä* (12%)
3. *Kisailija* (8%)
4. *Yhteisöllinen* (7%)
5. *Akrobaatti* (1%)

53% ei halunnut lisää peli- ja leikkitoimintaa. Kyselyaineisto vastasi maakunnan ikä- ja sukupuolirakennetta.

LUE LISÄÄ

Glas, René; Lammes, Sybille; Lange, Michiel de; Raesens, Joost & Vries, Imar de (toim.). 2019. *The Playful Citizen: Civic Engagement in a Mediatized Culture*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Hagenaars, Jacques & McCutcheon, Allan (toim.). 2002. *Applied Latent Class Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.

Huizinga, Johan. 1938. *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseksi*. Sirkka Salomaa (suom.). 1984. Kolmas painos. Helsinki: WSOY.

Lydon, Mike & Garcia, Anthony. 2015. *Tactical Urbanism: Short-term Action for Long-term Change*. Washington, DC: Island Press.

Nylund, Karen; Asparouhov, Tihomir & Muthén, Bengt. 2007. "Deciding on the Number of Classes in Latent Class Analysis and Growth Mixture Modeling: A Monte Carlo Simulation Study". *Structural equation modeling*, 14(4), 535–569.

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

NÄIN TUTKIMUS TEHTIIN

Hankkeessa selvitettiin Turun peli- ja leikkitoimintaa kokonaisvaltaisesti. Tutkimuksessa haluttiin kattaa peleihin ja leikkeihin suunniteltujen alueiden, kuten urheilukenttien ja leikkipaikkojen, lisäksi muu julkinen kaupunkitila, jota kaupunkilaiset käyttävät haluamillaan tavoilla. Aihetta tutkittiin havainnoimalla ja haastatteleamalla kaupunkilaisia niin, että kenttätössä korostuivat Vanhakaupunki, Kauppatori ja Kupittaaanpuisto. Lisäksi kaupunkitilasta kerättiin tietoa leikkiläisillä interventioilla sekä varsinaissuomalaisille suunnatulla Turkua koskevalla kyselyllä, johon saatiin 750 vastausta. Peleistä ja leikeistä kysyttiin sekä suoraan että epäsuorasti. Tulevaisuudennäkymiä kartoitettiin aineiston analyysin ohella työpajatyöskentelyssä hankkeen ohjausryhmän jäsenten kanssa. Myös opiskelijoille suunnattiin työpajoja. Tutkimuksen lopuksi järjestettiin "roadshow", jossa tulokset vietiin suoraan sinne, missä niille nähtiin tarvetta. Hankkeesta kiinnostuneita yrityksiä ja organisaatioita kohdattiin pääosin opastuskävelyillä, joissa tuloksia havainnollistettiin kaupunkitilassa. Tutkimuksen rahoitti Turun kaupunkitutkimusohjelma.

OTA YHTEYTTÄ:

Jaakko Suominen

Digitaalisen kulttuurin professori
Turun yliopisto
jaakko.suominen@utu.fi

Jukka Vahlo

Erikoistutkija
Centre for Collaborative Research CCR
Turun yliopisto
jukka.vahlo@utu.fi

Tutkimuskatsauksia-sarjassa

julkaistaan tiiviisti Turun kaupunkitutkimusohjelmaan kuuluvien tutkimusten tuloksia. Kirjoittajat ovat tutkijoita.

TOIMITTAJA

Sampo Ruoppila, tutkimusjohtaja
sampo.ruoppila@turku.fi

JULKAISIJA

Turun kaupungin konsernihallinto
PL 355 (Yliopistonkatu 27a), 20101 Turku
www.turku.fi/kaupunkitutkimus