

Mihin valvova silmä näkee? – Kokemuksia kaupunkitutkimuksesta ja kaupunkilaisten kohtaamisesta

pelikaupunki, Turku, kaupunkitila, kaupunkitutkimus, pelitutkimus

Onni Ratala

onni.w.ratala [a] utu.fi

FM, projektitutkija (Pelikaupunki Turku)

Turun yliopisto

Viittaaminen / How to cite: Ratala, Onni. 2024. "Mihin valvova silmä näkee? – Kokemuksia kaupunkitutkimuksesta ja kaupunkilaisten kohtaamisesta". *WiderScreen Ajankohtaista* 8.3.2024. <http://widerscreen.fi/numerot/ajankohtaista/mihin-valvova-silma-nakee--kokemuksia-kaupunkitutkimuksesta-ja-kaupunkilaisten-kohtaamisesta/>

Kaupunkitila on jäänyt reaaliaikaisen seurannan mottiin. Kuka tahansa saa parilla googlauksella näkyviin suosittujen kohtaamispaikkojen hektisimmät kävijämäärät, eikä menosta jää ulkopuoliseksi edes kotisohvalla. Kunhan osaa käyttää somessa oikeita asiatunnisteita, sormenmitan päähän avautuu kaikenkattava tieverkko. Sitä seuraamalla silmät ja korvat siirtyvät välittömästi sinne, missä tapahtuu. Kaupunkitilan salojen ollessa parin klikkauksen päässä kaupunkitutkimuksen on hyvä pysähtyä pohtimaan, onko kenttätyö katoavaa kansanperinnettä vai viimeinen valttikortti.

Pelikaupunki Turku (2022–2024) on Turun kaupunkitutkimusohjelman piiriin kuuluva Turun yliopiston humanistisen tiedekunnan ja kauppakorkeakoulun konsortiohanke, jonka vastuullinen johtaja on digitaalisen kulttuurin professori Jaakko Suominen. Hänen johdollaankin hankkeessa lähdettiin selvittämään pelaamisen ja leikin merkitystä kaupunkitilakokemukselle.

Hyppäsin mukaan, kun aineiston hankinta oli kovassa vauhdissa. Tavoite kuulosti yksinkertaiselta: tutki, mitä peli- ja leikkitoimintaa kaupungissa tapahtuu. Nyt, kun asioita saadaan vihdoinkin kauniisti pakettiin, on hyvä reflektoida, miksi tavoitteella ei ollut mitään tekemistä yksinkertaisuuden kanssa.

Selitystä pitää hakea niin kaupunkilaisista kuin digitaalisista palveluista sekä audiovisuaalisista tapausesimerkeistä. Mietteeni pohjaavat tutkijatohtori Lilli Sihvosen keräämiin aineistoihin ja muistiinpanoihin sekä omiin havainnointikokemuksiini ja keräämiini aineistoihin. Tämän näkökulman julkaisuhetkenä työskentelyni hankkeelle on päättynyt.

Kaupunkitilaan sijoittuva peli- ja leikkitoiminta on melkoisen laaja siivu elämää. Yhdelle se voi tarkoittaa futismatsia Kupittaaanpuistossa, toiselle pelitaukoa *Clash of Clans* (2012) -mobiilipelin parissa bussipysäkillä, kolmannelle opiskelijoiden kadunvarteen kantamaa juomapelipöytää ja niin edelleen. Pelkällä esimerkkien listaamisella saisi täytettyä puoli *Dungeons & Dragons* (1974) -sääntökirjaa.

Koska esimerkkien kirjo on laaja, aineistolta toivottiin samaa. Tässä onnistuminen vaati usean ihmisen ponnistuksen: 750 vastausta vetänyt laaja kysely, luotaimia kaupunkilaisten arkeen (ks. Ylipulli 2015, 66–68) ja haastatteluja sekä havainnoiteja kaupunkitilassa. Niistä tehdyt tulkinnat tarvitsivat vielä erikseen monitaustaisten pelitutkijoiden mietteitä.

Omalta osaltani tuin kaupunkitilan peli- ja leikkitoimintaa käsittelevän haastattelu- sekä havainnointimateriaalin kertymistä. Tutkimusmenetelmä oli siten pitkälti etnografinen. Kaupunkitilassa etnografinen havainnointi voi olla yksityiskohtaista tutustumista tietyn aktiviteetin harjoittajiin (esim. Raymen 2018, 102–103) tai havainnoiva katse saattaa suuntautua vaikkapa katupolitiikkaan (esim. Hjelm et al. 2014, 49–50).

Kaiken ei tarvitse tapahtua taivasalla. Kaupunkitilan etnografia voi löytää tiensä myös kouluun tarkastelemaan oppilaiden sosiaalisia suhteita (esim. Olsson 2012, 74). Lisäksi havainnoinnin ajankohdalla on yleisesti väliä, kun eläkeläisten suosimat paikat muuttuvatkin iltaa kohden nuorten paikoiksi (Junkala 1999, 42).

Monipuolisen etnografian kaikkien nyanssien kertaaminen ei ole tarpeen tämän näkökulman ymmärtämiseksi. Niinpä tarkoitukseen sopiva yleinen tiivistys etnografialle on lähestymistapa, johon sisältyy ihmisten tarkkailu ja haastattelu arkipäiväisessä kontekstissa. Tutkimusprosessiin kuuluu niin kenttämuistiinpanojen kirjoittamista kuin ääni- tai videotallenteiden transkriptioita. (Hammersley & Atkinson 2007, 3, 4, 16.) Pelikaupunki Turku selvitti tällä tavoin peli- ja leikkitoiminnan muotoja Kupittaaanpuistossa, Vanhakaupungissa ja Kauppatorilla.

Kupittaaanpuisto on Suomen laajin ja vanhin kaupunkipuisto, jossa sijaitsee muun muassa urheilukenttiä, shakkipöytiä, luistinrata ja laajoja viheralueita. Vanhakaupunki edustaa Turun

historiallista keskustaa, joka kattaa myös yliopistojen aluetta. Alueen tunnetuin maamerkki lienee Turun tuomiokirkko. Kauppatori löytyy puolestaan aivan nykyisen keskustan ytimeä, jossa se toimii tapahtuma-, kohtaamis- ja oleskelupaikkana.

Alueiden valintaperusteina käytettiin Turun kaupungin kärkihankkeita, joihin lukeutuu keskustan kehittäminen (ks. Turun kaupunki 2021, 15). Havainnoimassa käytiin mahdollisimman monenlaisina aikoina aamusta yöhön, mutta yksittäinen havainnointi oli aina noin tunnin mittainen pyrähdys kaupunkitilaan. Tavoitteena oli kuvata anonyymista alueiden aktiivisuutta sekä ottaa ylös, mitä niissä tapahtuu peli- ja leikkitoiminnan näkökulmasta.

Merkinnöistä muodostui kokonaisuuksia, joissa avattiin havainnointihetkenä nähtyä, kaupunkilaisten määriä, sääolosuhteita, alueiden käyttöä ja niin edelleen. Kenenkään ulkonäöstä ei kirjattu huomioita, eikä puskipöydissä hiippailtu salakuuntelemassa keskusteluja. Lopputuloksena oli kasa raportteja, jotka kuvasivat, miten havainnoinnin aikana kaupunkitilaa käytettiin ja mihin, sekä millaiset olosuhteet havainnointihetkellä vallitsivat.

Pelien ja leikkien havaitseminen ei tietenkään kerro vielä kaikkea. Kauppatorilla on maahan kiinnitettyjä pelipöytiä, joiden avulla on mahdollista pelata vaikkapa jätkänshakkia. Tarkka silmä näkee, millaista on niiden käyttöaktiivisuus havainnointihetkellä, mutta käyttökokemuksesta tiirailu ei anna luotettavaa tietoa. Niinpä tavoitteena oli, että havainnoinnin lisäksi osa kaupunkilaisista saataisiin napattua paikan päältä kertomaan omin sanoin, miten he hyödyntävät kaupunkitilaa.



Kuva 1. Shakkitarjonnan ohella Kauppatori mahdollistaa pöytätennismittelöt. Pelivälineiden näkyminen tässä kuvassa on yllättävää. Tavallisesti ne tulee pyytää aina erikseen Kauppatorin liikkeiden kassahenkilökunnalta. Kuva: Onni Ratala.

Haastatteluihin haluttiin myös kaupungin tapahtumia sivusta seuraavia ohikulkijoita. Heillä on väliä, sillä ohikulkijoiden reaktiot läpivalaisevat tehokkaasti, millaiset pelit ja leikit koetaan kaupunkitilaan sopiviksi. Esimerkiksi parkour saattaa hermostuttaa sivustaseuraajaa siinä määrin, että hän päättää ilmoittaa siitä poliisille (Raymen 2018, 114).

Eettisistä haasteista johtuen lapsia ei edes yritetty pyytää spontaaneihin haastatteluihin (ks. lapsista ja etiikasta esim. Olli 2019, 106–107). Lapset tietenkin ansaitsevat paikkansa kaupunkitilan peli- ja leikkitoiminnassa, mutta pienten leikkijöiden tutkimussuostumuksen varmistaminen vaatii aikaa sekä ymmärrystä lapsen tavoista kommunikoida (vrt. Olli 2019, 113). Varttuneempien kaupunkilaisia kohdattiin aktiivisesti, ja tietosuojalomakkeet olivat ahkerassa käytössä.

Kohtaamisten yhteydessä tiedustelimme myös mahdollisuutta jäädä pidemmäksi aikaa sekä seuraamaan että keskustelemaan, miten esimerkiksi kaveriporukka hyödyntää kaupunkitilaa laittaessaan pelejä pystyyn. Haastattelunauhoihin pyysimme erikseen suostumusta, ja nauhat tuhottiin litteroinnin jälkeen.

Tietosuojalomakkeet, havainnoinnit, haastattelut, litteroinnit ja paikasta toiseen siirtymiset vievät melkoisesti aikaa. Kenttätyö on jatkuvasti hidasta, eikä siinä ole pahemmin optimoitavaa. Laajoilla alueilla tai hektisinä aikoina lisäpontta saa toki hyödyntämällä useampaa havainnoitsijaa, mutta pelisäännöt eivät muutu miksikään. Aikaa kuluu nyt vain useammalta ihmiseltä.

Kellon tikittäessä armotonta vauhtia somen loputon pöhinä haastaa hitaan kenttäkartoituksen. Instagram auki, tarkkailtava alue aihetunnisteeksi ja siinähän sitä aineistoa kertyy. Tähän toki liittyy niin omanlaisiaan eettisiä kysymyksiä (ks. Östman & Turtiainen 2016, 70–71) kuin tarkasti myllättävää lupabyrokratiaa, mutta niiden selättäminenkään ei automaattisesti johda otteluvoittoon. Kenttätyöllä on yhä paikkansa korvaamattomana tiedonlähteenä. Sen ymmärtämiseksi on ensin käsiteltävä hetki valokuvia.

Valokuva on side kaupunkitutkijan silmillä

Kaupunkitilasta tai mistä tahansa nykyihmisen toimintakentästä puhuttaessa erityisesti digitaalisilla jäljillä tuntuu olevan äkkikatsomalta rajaton potentiaali tässä hetkessä. Niin kuva- kuin videomateriaaleja julkaistaan hengästyttävää tahtia. Some, kovalevyt, muistikortit sekä pilvipalvelimet pursuavat heitteille jätettyä materiaalia, josta todennäköisesti löytyy, mitä erikoisempia välähdyksiä kaupunkitilan arjesta. Oletettavasti erityisistä tapahtumista on siinä määrin sähköistettyä muistitietoa, että analysoitavaa riittäisi loputtomiin.

Digivirran ajelehtijat ovat periaatteessa tutkimuskentälle sama kuin, mitä *Monopolyn* (1935) Vapaudu vankilasta -kortti viidettä vuoroa jumittavalle pelaajalle. Luvat vain kuntoon ja pian käsissä on ääretön avaruus tutkittavaa. Pelikaupunki Turku -hankkeessa tehtiin valokuva-aineistoihin liittyvä kokeilu. Suuntasin opiskelijajärjestöjen tapahtuma-aktiiveille opiskelijoiden leikkejä ja pelejä koskevan kyselyn, jonka yhteydessä pyydettiin kuvia tutkimuskäyttöön.

Lähtöajatuksena oli saada lisätukea havainnointiin, koska havainnoitsija ei ehätä kaikkialle samanaikaisesti. Kyselyn kautta saapui valitettavasti vain yksittäisiä kuvia, mutta datasta näkee, että

kysely avattiin lukuisia kertoja. Osa taas on halunnut lähettää kuvia, mutta innokkuus ei ole riittänyt tutkimuskäytön sallimiseen.

Saapuneiden kuvien edustavuus kaupunkitilan käyttöä kokonaisvaltaisesti kuvaavana todistusaineistona on parhaillaankin kyseenalainen. Siksi jäin pohtimaan, olisiko niissä aineksia laadulliseksi tausta-aineistoksi. Tarkemmin katsottuna osoittautui, että kaupunkitilan näkövinkkelistä valokuva sumentaa tilanteen kuin silmille kietaistu side.

Kuvissa toistuu pysäytetty aktiivinen hetki. Joukko ihmisiä säntää juoksuun, tai koko kuva on vauhdista tärähtänyt. Näiden perusteella voi pohtia, millaisena leikki on haluttu kuvata: sen voisi pikaisesti tulkita esimerkiksi olevan erityisen aktiivista ja ennen kaikkea liikunnallista tekemistä. Rajattu pika-analyysi ei tietenkään kannu kovin pitkälle, mutta todelliset ongelmat paljastuvat, kun pysähdytään pohtimaan, mitä kuvista jää pois.



Kuva 2. Kupittaaanpuisto muuttuu opiskelijoiden käsissä vaikkapa rodeoareenaksi. Kuva ei tosin kerro kaikkea. Rodeohattu ei ollut opiskelijan oma, vaan niitä jaettiin rekvisiitaksi. Lisäksi kuvan ulkopuolella on käynnissä tapahtumakokonaisuuden muuta hauskanpitoa, kuten opiskelijoiden valtaama pomppulinna. Kuva: Onni Ratala.

Kuvat eivät kerro osallistujien määrää, kuvatus leikin sääntöjä, valitun leikkipaikan merkitystä, muita samanaikaisesti alueella järjestettäviä leikkejä ja niin poispäin. Ne eivät suoranaisesti ota

kantaa kaupunkitilan peli- tai leikkikäyttöön. Oma lukunsa tähän päälle on tulkinnan vaikutus, sillä jo yksittäisiin kuviin liittyy lukuisia, katsojan mukaan vaihtelevia tapoja tulkita niitä (Pink 2021, 88–90). Toisaalta kuvista on mahdollista keskustella tutkimuksen osallistujien kanssa, mikä kerryttää tietoa (Pink 2021, 109–110).

Yritin rakentaa kuvien ympärille tietoa niiden sisällöstä pyytämällä kuvia lähettäneiltä selityksiä kuville ja kuvaamistilanteille. Pyynnöistä huolimatta asiat jäivät epäselviksi. Kuvat olivat hyperzoomattuja yksityiskohtia monimutkaisesta kokonaisuudesta. Ne menivät niin lähelle, etteivät edes niiden ottajat kyenneet jälkikäteen avaamaan, mihin ne liittyvät. Tilanne on sama, kun yrittäisi ymmärtää lautapelin sääntöjä keskittymällä sääntökirjan yhteen satunnaiseen sivuun.

Kenttätyö on mahdollisuus ottaa yksityiskohdista askel taaksepäin ja nähdä asioita laajemmin. Nimenomaan peli- ja leikkitoiminnan taustalla tapahtuu asioita, jotka kuvaavat kaupunkitilan käyttöä jännittävillä tavoilla. Kuvista ei näe, miten kaupunkilaiset luovivat toistensa keskellä ja etsivät optimaalista paikkaa pihapeliensä levittelyyn.

Kaupunkitilasta neuvottelun lisäksi aktiivisuutta korostavista kuvista jäävät pois leikin välähdyksenomaiset hetket. Esimerkiksi sinällään peleihin ja leikkeihin liittymättömän yhteisöllisen tapahtuman järjestely voikin liittyä hetkellisesti leikkiin, kun telttaa väärinpäin kasanneet järjestäjät hassuttelevat hautaamalla yhden koordinaatiovirheen syyllisistä telttakankaaseen. Tällainen spontaani hauskanpito on niin äkkinäistä, että se asettuu heikosti valokuvattavaksi.

Vaikka pelien ja leikkien äkillinen pirskahtelu tai laaja kokonaiskuva pakenee kameran salamaa, kenttätyö ei tietenkään ole täydellistä – ihmisjalka kun liikkuu sähköä hitaammin. Vaikka havainnoinnissa olisi tarkkaan rajattu tunnin aikaikkuna, on epätodennäköistä, että havainnoitsija kykenisi sisäistämään kaiken, mikä tässä ajassa tapahtuu. Aina jotain jää huomiotta.

Havainnoitsija ei ehdi kaikkialle, tai jotain erikoista tapahtuu sillä välin, kun hänen huomionsa on kiinnittynyt toisaalle. Tämän avulla on mahdollista rakentaa myös puolustuspuhe kyselyllä keräämälleni kuvamateriaalille. Ehkäpä saamani kuvien erä oli vain heikohko. Olisiko tilanne parempi, jos käytössä olisi useiden kuvien sarja yksittäisen leikin monista vaiheista?

Tapausesimerkki onnistuneista kuvista viestii, ettei asia mene ihan näinkään. Havainnoiva kenttätyö vaikuttaa silti pitävän pintansa.

Tapausesimerkki liittyy hankkeen tutkijatohtori Lilli Sihvosen järjestämään kokeeseen, joka käsitteli tuhoavaa leikkiä. Kokeessa opiskelijoille luovutettiin yksinkertainen kurkistusseinä. Kyseessä oli

pääosin vanerilevystä rakennettu pystylevy. Siihen maalattujen hahmojen kasvojen paikalla komeili reiät, joihin mahtui pujottamaan päänsä. Opiskelijat saivat tietää, ettei kurkistusseinää tarvinnut palauttaa, eikä kukaan kaivannut sitä. Tarkempia ohjeita tai rajoitteita kurkistusseinän käyttöön ei liittynyt.

Olen nähnyt kuvamateriaalia kokeen seurauksista. Niiden perusteella pienehkö joukko opiskelijoita päätti tuhota kurkistusseinän. Keinoja tähän oli kolme. Kurkistusseinää iskettiin veitsillä, se jyrättiin sähköpotkulaudoilla ja lopulta jäljelle jäänyt osa tallottiin paloiksi lihasvoimalla. Mukana oli myös sahaamista ja potkimista. Laadukkaan kuvamateriaalin osalta homma näyttää menneen näin, mutta koko totuus on laajempi.



Kuva 3. Kuvassa kurkistusseinä, jonka kohtalona oli tulla tuhotuksi. Osa tuhoajista vei kurkistusseinästä palasia koteihinsa ilmeisesti muistoesineinä. Loput päätyivät kierrätykseen. Kuva: Lilli Sihvonen.

Paikalla olleen havainnoitsijan ja opiskelijoiden kertomuksista tiedän, että tuhoava leikki alkoi jo kauan ennen ensimmäistä iskua. Kaiken aloitti suunnittelu, joka johti tulenarkaan alkuperäisideaan. Opiskelijat päättivät, että kurkistusseinä olisi hauska tuikata tuleen. Oivallus pelastuslaitoksen tarpeellisuudesta riitti siirtämään suunnitelman vähemmän riskialttiiseen suuntaan. Asioiden

sytyttäminen tuleen keskellä kaupunkitilaa ei ole välttämättä paras tapa leikkiä – ainakaan, jos haluaa päästä vielä joskus uudestaan leikkimään.

Suunnittelu ja tuhoavan leikin sisältöjen neuvottelu ovat asioita, jotka eivät kuvista välity. Kuvista ei myöskään välity osallistujien tarkkaa määrää, tai leikin rytmiä, jossa tuhoajat ja katsojat ottavat vuoroja. Samaten pimentoon jää, mikä piste kaupunkitilasta on valittu tuhoavaan leikkiin sekä millä perustein.

Niin ikään vasta jälkikäteen sain kuulla, miten budjettikysymykset ohjasivat veitsiosuutta. Erilaisia astaloita oli tarkoitus olla useita, mutta välineiden hinnoittelu määräitti hankintojen rajat. Opiskelijat kustansivat välineensä itse omien suunnitelmiensa mukaan, eikä hanke osallistunut siihen.

Perusteltu vastaväite kuuluu, ettei opiskelijoiden leikin suunnittelua tarvitse seurata näin intensiivisesti, sillä haastattelu on keksitty. Keskustelemalla saa näppärästi rekonstruoitua kaikkien tapahtumien kulun. Tosin keskustellessani muutaman tempauksen avainhenkilön kanssa asiasta jälkikäteen yksityiskohdat karkasivat äkkiä unholaan. Siinä missä tutkijan ei tulisi yksinomaan luottaa muistiinsa (Hammersley & Atkinson 2007, 144), ei pelkän osallistujankaan muistilla päästä erityisen pitkälle.

Selontekoa kuunnellessa mysteeriksi saattaa jäädä esimerkiksi, vaikuttiko leikki ohikulkijoiden reittivalintoihin tai millaisia jälkiä leikki jätti kaupunkitilaan. Tällaisten seikkojen sivuuttaminen on ymmärrettävää, koska sähköpotkulaudalla kohti puuseinää kaasuttavalla henkilöllä tuskin on aikaa tarkkailla lähiympäristöään. Juuri siksi ulkopuolisella tuntuu olevan leikkien ja pelien tutkimuksen kontekstissa erityinen paikka – varsinkin kaupunkitilassa.

Tarkkaavainen kenttätyöläinen kiinnittää huomiota siihen, mihin muilla ei ole aikaa tai mihin kameraobjektiveja ei hoksata suunnata. Tällaistakaan tarkkaavaisuutta ei ole aihetta kehua täydelliseksi, mutta se tuntuu saavuttavan jotain, mikä jäisi muuten huomaamatta. Samalla esiin piirtyy valitettavan hyvin kenttätyön varjopuoli. Nimittäin mitä enemmän näkee, sitä paremmin ymmärtää, mitä jää näkemättä.

Näkymätön maailma on askeleen tutkijaa edellä – ja hiukan myös jäljessä

Kaupunkitila ei ole nykyään vain vehreitä puistoja, jaettuja futiskenttiä tai risteileviä kävelypolkuja. Kaiken päälle levittäytyy näkymättömänä verkkona niin PokéStoppeja kuin koordinaatteja geokätköihin. Alueen mukaan vaihdellen monista sijainneista löytyy myös paikallisia erikoisuuksia. Turussa on tarjolla lisätyn todellisuuden *Pelasta Turku* (2021) -seikkailu, jossa puhelimen kameran läpi tarkastelemalla ympäristöön piirtyy hahmoja. He ohjeistavat ratkomaan pulmia pitkin kaupunkia.

Kun joku napauttaa puhelimen näyttöä kadun kulmassa, on mahdotonta sanoa, kuinka moneen virtuaaliseen tilaan hän kuuluu kaupunkitilan lisäksi. Samaan aikaan vastaan juokseva lenkkeilijä saattaa kuunnella kuulokkeista podcastia, äänikirjaa tai *Zombies, Run!* (2012) -pelin ohjeistusta siitä, miten perässä huohottavat epäkuolleet karistetaan kannoilta.

Digipelaamisen tuomaa haastekerrointa saadaan hivutettua taivasiin, kun jäädään väittelemään, mikä on virtuaalisen suhde fyysiseen ympäristöön ja millaista rajakäyntiä tähän liittyy (ks. Søraker 2017, 175–176). Olen nojailut Kupittaanpuistossa satunnaiseen puuhun ja pelaillut *PUBG Mobile* (2018) -verkkopeliä maarajojen yli globaalin peliyhteisön kanssa. Vastaavasti olen Kauppatorin kulmilla vilkuillut, miten *Animal Crossing: Pocket Camp* (2017) -mobiilipelissä taskuuni mahtuvalla kokonaisella leirintäalueella sujuu. Sijainnin kannalta osaa mobiilipeleistä voikin pelata missä tahansa, kun taas osa liittyy spesifeihin sijainteihin (vrt. Parikka & Suominen 2006).

Mobiilipelejä karttava ystäväni puolestaan kertoo, miten hän tykkää etenkin kesäisin istahtaa nurmikolle ”pelaamaan Tinderiä”. Mihin tällainen pelaaminen sijoittuu peli- ja leikkitoiminnan akselilla, tai mikä tila määritellään keskeiseksi laitteiden paikallisen muistin, palvelimien ja käyttäjien kehojen vuoropuhelussa? Edustaako kaikki pelaaminen kaupunkitilassa kaupunkitilan peli- ja leikkitoimintaa?



Kuva 4. Kaikki näkymätön ei liity virtuaalisiin tiloihin. Kuvassa on säännöt Kauppatorilla järjestettyyn etsimisleikkiin, josta on mahdotonta olla tietoinen, ellei ole saanut käsiinsä leikin tehtävävihkoa. Kuva: Onni Ratala.

Kaupunkitilaan sijoittuvan peli- ja leikkitoiminnan kannalta älypuhelin on villi kortti. Samaan aikaan se voi tarkoittaa kaikkea ja mahdollisesti se ei tarkoita yhtään mitään. Kännykällä voidaan pyörittää vaikka minkälaisia peliaktiviteetteja, mutta yhtä hyvin sillä saatetaan navigoida tai sitten puhelin kädessä odotetaan lääkärin soittoa.

Tutkijalla ei ole Sauronin silmää. Tuijottamalla on mahdotonta tietää, liittyykö havaittu teknologia mitenkään peli- ja leikkitoimintaan. Selän takaa kurkkiminen tai puusta kiikarointi taas ei kestäisi sekuntiakaan eettisessä ristikuulustelussa. Ainoa tapa saada epävarmuus hälvennettyä kenttätyöstä on astua esiin sekä kysyä asiasta.

Koska työskentelin ennen yliopistoa toimittajana, tiedän, että kaupunkitilasta löytyy aina sanavalmiita yksilöitä tai kokonaisia ryhmiä, jotka haluavat jakaa mielteitään – myös puhelimistaan.

Katugallup on syystäkin yhä käytössä juttutyypinä. Tosin katututkimuksella ei välttämättä ole yhtä valoisaa tulevaisuutta.

Haastatteluiden saaminen tutkimuskäyttöön oli nihkeää. Harva oli valmis avaamaan spontaanisti oman puuhastelunsa salat tutkimuskäyttöön. Tällöin havainnoitsija jää tilanteeseen, jossa tuntee hyppysissään, miten ympärillä saattaa vilistä peli- ja leikkirikas virtuaalinen maailma, mutta kosketusta näihin asioihin ei saada. Se leikkaa välittömästi tietynlaiset havainnot pois kokonaiskuvasta. Kenttätyö jää virtuaalimaailmojen tavoittamisesta askeleen jälkeen.

Tämä ei ole kritiikki kaupunkilaisten tai eettisten vaatimusten suuntaan. Niin tietosuojalomakkeet kuin oikeus kieltäytyä tutkimuksesta ja siihen vetoaminen ovat oikeastaan mahtava juttu. Niillä saadaan peliin sitä kuuluisaa läpinäkyvyyttä. Ilmeisesti läpinäkyvyyden sulatteluun vain tarvitaan hiukan aikaa. Tietosuojalomakkeet ja spontaanit kohtaamiset eivät vaikuta istuvan samalla tavalla yhteen kuin journalismi ja satunnaiset gallupit.

Virtuaalilojen karatessa kenttätyön ulottumattomiin kaiken näkymättömän suhteen ei peli ole kuitenkaan pelattu. Näön lisäksi ympäristöstä kertovat kuulo-, haju-, tunto- ja makuaisti (Hautamäki 1986, 38–39). Aistietnografian piirissä on ehdotettu tutkittavien ilmiöiden hahmottamista moniaistisesti (Pink 2009, 1, 8, 67). Aisteista kuulo kilvoittelee nähdäkseni näköaistin kanssa samassa sarjassa: molemmat ovat vahvasti läsnä audiovisuaalisissa aineistoissa.

Ääni on siitä kiinnostava vieras, ettei se suostu asettumaan kuvan tavoin selvärajaisiin muotteihin. Etenkin editoimattomissa amatöörivideoissa on kuvan ulkopuolista kohinaa kuten tuulta, luontoääniä ja ohikulkijoiden keskusteluja. Se on monesti jopa väistämätöntä. Jokainen ulkoilmatapahtumaan osallistunut tietää, millaisella voimalla äänimassat kohtaavat kaiuttimien ja äänihuulten ristirummutuksessa.

Ei siis ole yllättävää, että katsoessa videota rastikierroksen pallopelirastilta havaittavissa on selvästi kuvan ulkopuolisia ääniä. Tavallaan ääni antaa kuvaa kokonaisvaltaisemmin tiedon senhetkisistä tapahtumista. Siihen vain liittyy sellaisen yllätysmuuttuja, että äänen tallentamiseen käytetty kalusto veivaa tiedon luotettavuutta suuntaan tai toiseen. Heikkolaatuisissa äänitteissä monen äänilähteen mittelo tarkoittaa käytännössä puuroutumista. Kaikesta tulee tasapaksua velliä, josta on mahdotonta siivilöidä, mistä ääntä pukkaa. Kaupunkitilan ytimessä keskellä äänekkäitä peli- ja leikkiaktiviteetteja ei ole mahdollisuutta steriiliin äänitykseen. Takataskussani on parikin haastattelunauhaa, jotka ovat puuroutuneet käyttökelvottomiksi.

Koska teknologia harppoo jatkuvasti eteenpäin, lähes kirurginen äänitarkkuus on mahdollista nykyään myös kovassa paineessa. Osumatarkkuutta lisää vaikkapa äänittävän laitteen hyödyntämä taustakohinan vaimennus tai tehokas, vain tiettyä suuntaa äänittävä mikki. Ammattitasosta jäädään kauas, mutta puurojen ja vellien rinnalla lopputuloksena on jopa amatöörin käsissä yleensä jotain käyttökelpoista. Yksittäiset äänet tosin vahvistuvat toisten kustannuksella. Laadukas äänite kompuroi vielä kuvien kanssa samoissa rajausongelmissa, missä tarkkuus on käytännössä fokusoitumista yksityiskohtiin, mikä ei ole kovin hyvä kokonaiskuvaan tähtäävässä kaupunkitutkimuksessa.

Tulevaisuudessa havainnoitsija saattaa olla kovan paikan edessä, kun teknologia jatkaa kehittymistään ja uusimpien innovaatioiden hintapiikit tasoittuvat. Kaupunkitilassa liikkuva robotti, joka kuvaa 360°-videota on melkoinen kilpakumppani lihasvoimaiselle havainnoitsijalle. 360°-video poimii parhaimmillaan ympäriltään kaikki audiovisuaaliset ärsykkeet ja mahdollistaa näin laajan kokonaiskuvan tallentamisen. Esimerkiksi Yle on kokeillut rajatumpaa 180°-videota uutisen tehosteena, joka vie yleisön paikan päälle (ks. [Yle 4.2.2024](#)).

Toistaiseksi näkymättömän maailman osalta ihmiskeho on joltain osin teknologiaa vielä jopa askeleen edellä. Aistien osalta se, missä kenttätyö kerää fanfaareja ilman, että teknologia saa edes mahdollisuutta vastaiskuun, liittyy haju-, maku- ja tuntoaistiin. Lisätyn todellisuuden puolella toki testaillaan haisujen elämysvoimaa esimerkiksi Aromajoin-yrityksen laitteella, jonka avulla pääsee nuuhkimaan virtuaalimaailmoja (Aromajoin s.a.). Tosin ainakaan vielä ei ole kehitetty ratkaisua, joka tallentaisi kaupunkitilan hajut muistiin ja kykenisi toistamaan ne arkistosta yhä uudestaan sellaisinaan.

Tarkkailijan nenä on tärkeä työväline, koska hajuilla on väliä. Tuskinpa kukaan haluaa järjestää pallopelejä kentällä, joka on tunnettu ulosteenhajusta. Fuksiviikkojen tutustumisleikit, joiden yllä leijailee oksennuksen vieno tuoksu, kertoo taas omaa tarinaansa. Peli- ja leikkitoiminnan kirjaamisen kannalta hajut eivät välttämättä ole se tärkein, mutta tietyissä tilanteissa niiden merkitys kokonaiskuvan selittämisen kannalta saattaa olla korvaamatonta.

Maku- ja tuntoaisti ovat hajun kanssa merkityksiltään samansuuntaisia. Ne eivät ole havainnoinnissa etusijalla, mutta yksittäisissä hetkissä ne kykenevät hälventämään epäselvyyksiä tehokkaalla tarkkuudella. Tuntoaistilla on omat vahvuutensa vaikkapa talvisin, kun tulee ymmärtää

liukkaan maaston haasteita. Sama pätee kokemukseen kylmästä. Isoissa tapahtumissa taas juuri tuntoaisti muistuttaa, miten vaivalloista tiiviisti pakkautuneissa väkijoukoissa on liikkua.

Pelikaupunki Turku -hankkeen keston osuneesta kesästä saa haettua tapausesimerkin makumaailman saloihin. Tavanomaisena kesäpäivänä erästä jäätelökioskia kohti kiemurteli epätavallisen pitkä jono, joka päihitti mitallaan kaikki läheiset kioskit. Lähes kaikki maksaneet asiakkaat jatkoivat matkaansa identtiset jäätelöpallot pikareissaan. Mitä oli tekeillä?

Selitys löytyi jututtamalla jonottajia. Moni oli lähtenyt leikkimieliselle matkalle kokeilemaan, miltä maistuu pienestä kiosista myyty mäntyjäätelö. Vasta makunystyröiden kautta tulee havaittua, ettei mäntyjäätelö tosiaan ole sieltä tavallisimmasta päästä. Kiintoisasti mäntyjäätelö kourassa oli helppo lähestyä muita samaa jäätelöä nauttavia ikään kuin ruoka olisi ollut jäänmurtaja uusien kohtaamisten äärelle (vrt. Pink 2009, 75–76).

Vaikka kenttätyö pitää pintansa moniaistillisena, aukotonta se ei ole. Näön päälle kasaantuva ääni-, tunto-, haju- ja makuärsykkeiden määrä on kaupunkitilassa määrältään käsittämätön. Hetkellisesti niistä saa käärittyä näppäriä kokonaisuuksia, mutta täydellinen kokonaiskuva on toinen asia. Ihminen havainnoi samanaikaisesti monilla toisiinsa vaikuttavilla aisteilla, minkä lisäksi pelissä on sekä tiedostettuja että tiedostamattomia asioita: ihminen jaottelee tarkkailemiaan kohteita enemmän tai vähemmän tärkeisiin (Kupiainen 2022, 208).

Lopulta pilkka osuu omaan nilkkaan. Kun kritisoin teknologian avulla vangittujen hetkien olevan vain irrallisia lähikuvia kaupunkitilan arjesta, lankean samaan ansaan. Kokonaiskuva varjostuu, kun kaupunkilaiset kieltäytyvät haastatteluista ja havainnoitsijan aivot jättävät ärsykkeiden suodattamiseen aukkoja. Jukka Jouhki, Sirpa Tenhunen ja Jelena Salmi (2022, 134) kuvaavat tätä kenttätyön ongelmaa osuvasti: ”Tutkija on aina jossain määrin vajavainen instrumentti, ja yksikään kenttätyöaineisto ei ole kaiken kattava.”

Tarvitseeko havainnoinnin kattaa kaikkea?

Inhimilliset aukot ovat väistämätön tosiasia, joten kokonaisvaltaisuus on tässä mielessä mahdotonta, vaikka yrittäisi keskittyä sellaiseen rajaukseen kuin kaupunkitilan peli- ja leikkitoiminta. Täydellinen malli, joka kattaisi aivan kaiken, olisi melkoinen häkkyrä esitettäväksi. Sen jälkeen pitäisi raaputtaa parikin kertaa päälakea ja kysyä, mitä tällä edes yritettiin sanoa.

Nähdäkseni ihmisvoimaisella kenttätyöllä on paikkansa. Havainnoinnin aukkoisuudesta huolimatta ihmiskeho kykenee poimimaan ympäristöstään nimenomaan ihmiskehon kannalta merkityksellisiä seikkoja taitavasti. Niin ikään mahdollisuus kysyä ja saada havainnoille välitöntä lisätietoa on itsessään arvokas.

En kuitenkaan usko, että kaikki kaupunkitilan peli- ja leikkitoiminnan muodot taipuvat erityisen hyvin havainnointiin. Jokainen geokätköilyä harrastanut tietää, ettei paikalle marssita kaiken tietävällä asenteella. Tietämättömyys on osa etsimisleikkiä – muutoin ei ole etsittävää. Taitava geokätköilijä ei pomppaa kaupunkitilasta erityisen leikkisästi esiin.

Oma lukunsa ovat kaupunkilaiset, jotka tietoisesti jättäytyvät havainnoinnin ulkopuolelle. He toimivat kaupunkitilassa huomaamattomasti ja kieltäytyvät haastatteluista. Julkisen tilan käyttö ei tarkoita, että sitä haluttaisiin käyttää julkisella tavalla. Siinä on visainen tehtävä niin kaupunkitutkimukselle kuin -kehitykselle. Kuinka tärkeää on ottaa huomioon se, mikä jää tutkan ulkopuolelle ja minkä kaupunkilaiset jopa tietoisesti haluavat pysyvän pimennossa?

Ratkaisua on vaikea pallotella, kun toinen osapuoli ei ole koskaan heittovuorossa. Tutkimuksen kautta löytyisi mahdollisesti tapoja kehittää näitä tuntemattomia peli- ja leikkitoiminnan muotoja, mutta sumussa operoiden ei ratkaisuja löydy. Toisaalta tämän takia ei myöskään tiedetä, onko pelissä edes mitään ratkaistavaa. Osa mysteereistä on peli- ja leikkitoimintaa; osa on varmasti jotain muuta.

Havainnoinnin kannalta tulee miettiä, onko kenttätyössä järkeä jahdata väkisin jokaista mysteeriä. Piilotettua peli- ja leikkitoimintaa pyörii kaupunkitilassa aina. Sen sijaan, että yrittäisi havainnoinnilla kattaa kaikkea, ehkä asennoitumista tulisi tökkiä toiseen suuntaan. Kaupunkitilaan kuuluu asioita, jotka ovat piilossa, ja ne saavatkin pysyä piilossa.

Hankkeen tutkijatohtori Sihvonen ja tutkimusjohtaja Suominen kehittivät Pelikaupunki Turku-hankkeessa ratkaisun kaupunkitilan mysteereihin. Kenttätyön tulevaisuuden kannalta jokaisen arvoituksen selvittämisen sijaan hyödylliseksi muodostuu fokuksen ohjaaminen siihen, miten kaupunkitilan toiminta vaikuttaa kenttään itseensä. Hankkeen aikana havainnointia laajennettiin reaaliaikaisesta peli- ja leikkitoiminnan tarkkailusta siihen, mitä jälkiä jo tapahtunut toiminta jättää kaupunkitilaan.

Havainnointiraporteista löytyy esimerkiksi merkintöjä maahan jääneistä bilehatsuista, erilaisista palloista niin puissa kuin puskissa, lumiukoista, kaikenlaisesta paperisilpusta sääntövihkopalasista

joukkuekokoontamoihin ja katupiirustuksiin. Ne kuiskivat tunnistettavia tarinoita kaupunkitilan leikkisästä käytöstä, kunhan tutkija höristää korviaan. Aiheesta on tarkemmin Sihvosen ja Suomisen tulevassa DiGRA-konferenssijulkaisussa ”Studying the Ground of Play: Towards Ludological Semiotics of Playful Traces” (ilmestyy 2024).



Kuva 5. Pelien- ja leikkien jälkiä on monenlaisia. Toisinaan jäljen jättäminen itsessään on koko homman ydin. Kuvassa näkyy, miten Vanhakaupunki on saanut katuliiduista väriä pintaansa. Valikoimasta löytyy piirroksuvia, abstrakteja muotoja, viestejä ja meemien kaltaisia letkahduksia. Kuva: Onni Ratala.

Leikin jälkien vaikutusten innoittamana suunnittelin Sihvosen kanssa kokeen, jossa kävelykadulle piirrettiin liiduilla lastenleikeistä tuttu hyppyrudukko. Sen vaikutusta jäätin seuraamaan. Kaupunkitilaan jäänyt hyppyrudukko ei ollut leikkimagneetti, mutta vaikutusvaltaa sillä oli. Hyppyrudukosta tuli erikoinen liikenteenjakaja. Kymmenet kävelijät ottivat sivuaskelaita kiertääkseen hyppyrudukon ikään kuin sen värikkäissä ääriviivoissa olisi herkkyyttä, jota ei sovi häiritä. Tyypillisempää oli noteerata hyppyrudukon olemassaolo kuin marssia sen läpi ilman minkäänlaista havaittavaa reaktiota.

Yksittäisellä testillä ei vielä myllätä koko kenttätöytä uuteen uskoon, mutta se on mahdollisesti pilkahdus tulevasta. Piilotetusta peli- ja leikkitoiminnasta tai sellaisesta, josta ei haluta kertoa, tuskin tullaan saamaan jatkossa parempia havaintoja. Tämä vaatisi, että he, jotka haluavat jättäytyä sivuun, kurottaisivat yllättäen kohti tutkimusta. Näissä tapauksissa havainnointi tulee tuskin koskaan kattamaan kaikkea.

Jos väistämättömästä tietämättömyydestä huolimatta halutaan yhä laajenevalla otannalla havaintoja, jäljet näyttelevät seuraavaa potentiaalista askelta. Ne ovat suoria vaikutuksia kaupunkitilaan ja niillä itsellään on lisäksi mahdollisesti jälkivaikutuksia kaupunkilaisiin (Sihvonen & Suominen ilmestyy 2024). Kenttätöissä saattaa jäädä vaikkapa saappaanheittokisat välistä, mutta kisojen jäljet itsessään antavat kiinnostavaa tietoa kaupunkitilan kuormituksesta. Se ohjaa uusien oivallusten jäljille.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 20.2.2024.

Aromajoin s.a. "Solutions: Virtual Reality". <https://aromajoin.com/solutions/virtual-reality-smell>

Hammersley, Martyn & Paul Atkinson. 2007. *Ethnography: principles in practice*. Milton Park, Abingdon, Oxon: Routledge.

Hautamäki, Lauri. 1986. *Ympäristön havainnointi eri aistien avulla: Miten eri aistien avulla tehtyjä havaintoja voidaan kuvata tutkimuksen ja taiteen keinoin*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Hjelm, Titus, Minttu Tikka, Leena Suurpää & Johanna Sumial. 2014. "Nuorten arkiset katupolitiikat mediakaupungissa: Avauksia kaupunkitilan rajojen etnografiseen tutkimiseen". *Media & viestintä* 37 (1).

Jouhki, Jukka, Sirpa Tenhunen & Jelena Salmi. 2022. "Etnografia antropologiassa". Teoksessa Outi Fingerroos, Konsta Kajander & Tiina-Riitta Lappi (toim.) *Kulttuurien tutkimuksen menetelmät*. Helsinki: SKS.

Junkala, Pekka. 1999. "Kadunristeys näyttämönä". Teoksessa Pekka Junkala & Nina Sääsکیlahti (toim.) *Kadun risteyksessä: Etnologinen analyysi kaupunkitilassa*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Kupiainen, Jari. 2022. "Audiovisuaaliset kenttätutkimusmenetelmät". Teoksessa Outi Fingerroos, Konsta Kajander & Tiina-Riitta Lappi (toim.) *Kulttuurien tutkimuksen menetelmät*. Helsinki: SKS.

Olli, Johanna. 2019. "Pienten ja muuten kuin sanoilla kommunikoivien lasten oma suostumus eli hyväksyntä havainnointi- tai videotutkimukseen osallistumiseen". Teoksessa Niina Rutanen & Kaisa Vehkalahti (toim.) *Tutkimuseettisestä sääntelystä elettyyn kohtaamiseen: Lasten ja nuorten tutkimuksen etiikka II*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura.

- Olsson, Pia. 2012. "Erilaista etnografiaa? Kehitysvammaiset nuoret etnografisen kenttätöön osallistujina". *Elore* 19 (2).
- Parikka, Jussi & Jaakko Suominen. 2006. "Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement". *Game Studies* 6 (1).
- Pink, Sarah. 2009. *Doing Sensory Ethnography*. London: SAGE Publications.
- Pink, Sarah. 2021. *Doing Visual Ethnography*. London: SAGE Publications.
- Raymen, Thomas. 2018. *Parkour, Deviance and Leisure in the Late-Capitalist City: An Ethnography*. Bingley: Emerald Publishing Limited.
- Sihvonen, Lilli & Jaakko Suominen. Ilmestyy 2024. "Studying the Ground of Play: Towards Ludological Semiotics of Playful Traces". Digra Conference 2024: Playgrounds.
- Søraker, Johnny Hartz. 2017. "Virtual Environments". Teoksessa Joseph C. Pitt (toim.) *Spaces for the future: a companion to the philosophy of technology*. New York: Routledge.
- Turun kaupunki. 2021. *Pormestarien Turku – Toiminnan vuosikymmen: Turun kaupungin pormestariohjelma 2021–2025*. https://www.turku.fi/sites/default/files/atoms/files/pormestariohjelma_2021_suomi_web.pdf
- Yle 4.2.2024. "Japanin hikikomorit paljastavat, millaista on olla hylkiö ja eristäytyä muista – Suomessa sama ilmiö kasvaa". <https://yle.fi/a/74-20071360>
- Ylipulli, Johanna. 2015. *Smart Futures Meet Northern Realities: Anthropological Perspectives on the Design and Adoption of Urban Computing*. Doctoral Dissertation. Acta Universitatis Ouluensis. B, Humaniora.
- Östman, Sari & Riikka Turtiainen. 2016. "From Research Ethics to Researching Ethics in an Online Specific Context". *Media and Communication* 4 (4).