

Antiikin arpapelit

Lektio

Reko Tikka
Turun yliopisto

Lektio 12.5.2023 Turun yliopistossa

Kuten ainakin useimmat varmasti tietävät, on tänään J. V. Snellmanin päivä. Snellman syntyi 12.5. vuonna 1806. Snellmanilla ei ehkä ole paljoakaan tekemistä antiikin arpapelien kanssa, mutta jonkinlainen yhteys väitöksen aiheeseen voidaan tietysti löytää. Snellman opiskeli Turun Akatemiassa sekä latinaa että kreikkaa, mutta se oli ajan tapa eikä viittaa mihinkään sen erityisempään kiinnostukseen antiikin aikakautta kohtaan. Snellman harrasti myös shakin peluuta, mutta sehän on vain soveliasta filosofille ja valtiomiehelle – arpapelit, ja varsinkin uhkapeli, olisi hieman toinen juttu, eivätkä lähteet kerro, pelasiko Snellman arpapelejä.

J. V. Snellmanin päivä on myös suomalaisuuden päivä. Snellmanin ajan johtava aate oli romantiikka, Suomessa erityisesti kansallisromantiikka, johon liittyi kansan ihannointi – vaikka herrasväki ja koulutettu kansanosa puhui ruotsia, oli suomi kansan kieli, ja ajan ideologian mukaan jonkinlainen kansanhenki oli yhteydessä kansan kulttuuriin ja kansan kieleen.

Snellman ajatteli, että kansakunnan ajattelu kumpuaa sen yhteisestä kielestä. Tässä ei ollut mitään uutta tai yllättävää, sillä H. G. Porthan oli ehtinyt jo aiemmin esittää, että kieli vaikuttaa ajatteluun, eli oletuksen kielirelativismista, joka tultiin myöhemmin tuntemaan Sapirin ja Whorfin hypoteesina. Kielirelativismilla ei ehkä muuten olisi paljoakaan tekemistä antiikin arpapelien kanssa, mutta kun pelin käsite näyttäisi

olevan hieman erilainen eri kielissä, niin voidaanko pelistä oikeastaan sanoa yleisellä tasolla yhtään mitään yleispätevää, jos se käytännössä tarkoittaa eri kielissä eri asioita? Johan Huizinga on edelleen yksi niistä harvoista pelitutkijoista, jotka ovat kiinnittäneet huomiota tähän seikkaan. Asiaan on saattanut vaikuttaa se, että vaikka Huizinga tunnetaan nykyään historioitsijana, oli hän koulutukseltaan filologi. On kuitenkin melko ilmeistä, että Huizinga (1984) yrittää vain näennäisesti ymmärtää omasta ihanteestaan poikkeavia käsityksiä, sillä hänen mielestään hollannissa ja ”useimmissa Euroopan kielissä” on päädytty ainoaan oikeaan malliin, jossa yksi ja sama sana kattaa hyvin laajan joukon eri toimintoja ja, toisin kuin suomessa ja skandinaavisissa kielissä, merkitsee sekä ’peliä’ että ’leikkiä’. Huizinga tekee näin ollen pelin määrittelystä kielirelativistisen kysymyksen. Huizingan *Homo ludens* on selvästikin enemmän leikkivä kuin pelaava ihminen, ja peli on Huizingan mielestä vain yksi leikin alalaji. Itse sanoisin, että vaikka rajat ovat toisinaan hämärät, niin peli ja leikki ovat kaksi eri asiaa. Tämä on tietysti aivan yhtä kielirelativistista kuin Huizingan näkemys, mutta siirtymä koiranpentujen telmimisestä jalkapalloon, shakkiin ja uhkapeleihin tuntuisi yhtä ratkaisevalta kuin vaikkapa siirtymä ääntelystä ääntheisiin – leikkivä ihminen on vain yksi eläin muiden joukossa, samoin äänthelevä ihminen, mutta puhuva ja pelaava ihminen on jotain oikeasti ainutlaatuista.

Kieli on yhteydessä peliin siinäkin mielessä, että jopa kaikista yksinkertaisimpiin peleihin sisältyy sopimus säännöistä, jotka edellyttävät sellaista kieltä, jolla pystytään välittämään huomattavan monimutkaisia ja abstrakteja viestejä, eikä tällaista kieltä tunneta muualta eläinkunnasta. Yksinkertaisesti sanottuna: ei peliä ilman kieltä.

Antiikin arpapelien kannalta sillä ei ehkä ole juurikaan merkitystä, että pelejä, myös arpapelejä, on voitu pelata jo kivikaudella, mutta kun nykypäivän ajatusten ja ilmiöiden alkuperä johdetaan usein antiikkiin, saattaa unohtua, että paljon ehti tapahtua jo aiemmin. Varsinkaan kirjallista todistusaineistoa ei antiikkia edeltäneeltä ajalta juurikaan ole, mutta satunnaisia mainintoja arpapeleistä tavataan jo varhaisemmista lähteistä. Yhtä runsas kuin antiikin peleistä kertova kirjallinen aineisto on aiempaan verrattuna, yhtä vajavainen se on myöhempään verrattuna. Suurin puute on se, että tekstit, joissa kerrotaan peleistä ja niiden säännöistä, ovat pääosin myöhäisiä, epäilyttäviä, epäluotettavia ja osittain jopa ristiriitaisia – niistä tuntuisi joskus olevan tutkimukselle enemmän haittaa kuin hyötyä, mutta aineisto on mitä on, joten sitä täytyy vain tarkastella kärsivällisesti ja kriittisesti ja tyytyä siihen, ettei vastauksia kaikkiin kysymyksiin löydy. Tässä on selkeä ero nykypäivien pelien tutkimiseen, jossa vain mielikuvitus asettaa rajat sille, mihin kysymyksiin voidaan etsiä ja jopa löytää vastauksia. Antiikista ei myöskään tunneta mitään tekstiä, jossa peliä käsiteltäisiin yleisellä tasolla, joten päätelmät siitä, mitä pelillä antiikissa tarkoitettiin, perustuvat lähinnä sanastoon, ja sen perusteella klassilliset kielet vastaavat melko hyvin “useimpia nykyisiä Euroopan kieliä” – varsinkin kreikassa on kyllä omat erikoisuutensa, mutta siinäkin sama sana tarkoittaa sekä peliä että leikkiä. Mitään arpapeliä tarkoittavaa sanaa ei myöskään sen enempää kreikassa kuin latinassakaan ole, vaan yksi ja sama sana tarkoittaa milloin noppapeliä, milloin arpapeliä, milloin uhkapeliä ja milloin tietyn-

laista lautapeliä, ja jos konteksti ei selvennä sanan merkitystä, voi se olla mitä hyvänsä näistä. Eikä mitään kontekstia useinkaan ole, vaan ainoastaan yksittäisiä, irrallisia sanoja. Monin paikoin kyse ei siis ole fragmentaaristen tekstien, vaan yksittäisten sanojen tutkimisesta – joiltain osin sanojen merkitystä voidaan täsmentää tai kyseenalaistaa sanakirjoissa esitettyjä selityksiä, mutta paljon jää väistämättä myös hämäräksi. Aiempien spekulatioiden kyseenalaistaminen ja epävarmuuden korostaminen voivat tuntua negatiivisilta asioilta, mutta kun into pelien sääntöjen rekonstruointiin ja irrallisten palasten yhdistelemiseen johtaa usein pelkkään arvailuun, tuntuisi ensisijaisen tärkeältä pyrkiä vetämään selvä raja faktan ja fiktion välille. Se ei ole aivan niin yksinkertaista kuin miltä se kuulostaa, sillä matka tekstien tulkinnasta tekstinulkoisen maailman ymmärtämiseen ei ole mitenkään suoraviivainen. Ehkä ero pelin ja leikin välillä oli antiikissa selvempi kielenulkoisessa todellisuudessa, samoin ero arpapelin, noppapelin, uhkapelin ja lautapelin välillä, mutta me joudumme tyytymään siihen, mitä käytössä oleva aineisto kertoo tuosta todellisuudesta.

Koska arpapelin lopputulos perustuu arvontaan, voidaan sitä pitää pelin ohella myös yhtenä arvonnin tyyppinä – pelillisenä arvontana, ja tässä mielessä sillä voidaan nähdä olevan jonkinlainen yhteys myös arpaoraakkeleihin, joissa enuslause ei kummunnut mistään jumalaisesta inspiraatiosta, vaan se arvottiin. Arvontaan käytettiin ehkä tarkoituksella erilaisia välineitä kuin peleihin, ja vaikka joitain pelivälineitä käytettiin myös arpaoraakkeleissa, ei näillä toiminnoilla nähty olevan mitään tekemistä toistensa kanssa. Antiikin aineistossa arpapelit ovat aina vain ja ainoastaan pelejä.

Monia antiikin arpapeleihin liittyviä kysymyksiä on pohdittu jo vuosisatojen ajan, ja mukaan mahtuu tietysti kaikenlaisia väärinkäsityksiä ja perusteettomia oletuksia. Kaik-

ki johtolangat eivät johda mihinkään – yksi esimerkki näistä on arpapeleihin liittyvien sanojen etymologia. Nykyään joudutaan toteamaan, ettei sanojen etymologiaa tunneta ja aiempia selityksiä täytyy pitää täysin epätieteellisinä – niiden epätieteellisyys on kuitenkin niin ilmeistä, että niillä voidaan nähdä olevan jonkinlaista viihdearvoa. Vähemmän huvittavaa on tietysti se, että antiikin pelien tutkimus on pullollaan vastaavia huteraan tai olemattomaan aineistoon perustuvia oletuksia.

Monet asiat ovat toisaalta olleet selviä jo tutkimuksen alkua ajoista lähtien. Joku voi oudoksua viittauksia Erasmus Rotterdamilaiseen ja 1600-luvun tutkimuksiin, ja joillain tieteenaloilla jo parin vuosikymmenen takaisia tutkimuksia pidettäisiin vanhentuneina, mutta kun antiikin pelien tutkimuksessa tutkimuksen ikä ei välttämättä tarkoita, että se olisi parempi tai luotettavampi kuin aiemmat tutkimukset, niin kunnia voidaan vallan hyvin antaa niille, jotka ovat esittäneet asian ensiksi. Ehkä suurin puute vanhemmassa tutkimuksessa on se, että se perustuu lähes täysin kirjalliseen todistusaineistoon. Arkeologinen aineisto tarjoaa ehkä vain harvoissa tapauksissa lisävalaistusta antiikin arpapeleihin, mutta molemmat aineistot kumpuavat samasta antiikin todellisuudesta, joten luotettavan kokonaiskuvan kannalta on suotavaa ottaa kumpikin aineisto huomioon. Usein sanotaan arkeologisen aineiston olevan mykkää, mutta yhtä mykkiä ovat oikeastaan monet tekstikatkelmat, jotka tarjoavat tutkijan käyttöön ainoastaan yksittäisiä sanoja ilman kontekstia. Parhaassa tapauksessa arkeologinen aineisto tarjoaa lisävalaistusta kirjalliselle aineistolle, mutta monesti se johtaa myös uusiin kysymyksiin, joihin ei löydy kirjallisuudesta vastauksia. Ilman mitään selitävää aineistoa voidaan monista esineistä todeta ainoastaan, että luultavasti kyse on arvontavälineistä, ehkä pelivälineistä.

Se, että arvontavälineitä valmistettiin antiikissa erilaisista materiaaleista ei kerro paljoakaan arpapeleistä, mutta todistaa ainakin, etteivät esimerkiksi kirjallisuudessa mainitut kristalliset nopat mitenkään mahdottomia antiikissa olleet. Myös etruskin lukusanojen selvittelyssä on pyritty hyödyntämään arkeologista aineistoa – se ei ole osoittautunut aivan niin ratkaisevaksi mysteerin avaimeksi kuin jotkut uskovat, mutta kun tämä aiemmin laiminlyöty todistusaineisto nostettiin esiin, kävi ilmeiseksi, että antiikin nopilla on paitsi aktuaalinen itseisarvo kiinnostavina tutkimuskohteina myös potentiaalinen välinearvo esineinä, joita voidaan käyttää apuna muussa tutkimuksessa. Arpakuutio oli antiikissa ensisijaisesti arvontaväline ja arvontavälineenä ensisijaisesti peliväline. Telaluu sen sijaan oli muutakin kuin arvontaväline ja pelivälineenäkin se oli ehkä ensisijaisesti muuta kuin arvontaväline, joten siinä missä arpakuutio viittaa käytännössä aina peliin tai arvontaan, voi telaluu viitata johonkin muuhunkin. Itse peleistähän pelkät arvontavälineet eivät kerro paljoakaan, ja vaikei mitään tietoa ole siitä, kuinka paljon tarkalleen ottaen antiikin pelivälineitä on arkeologisissa kaivauksissa löydetty, niin määrä on joka tapauksessa niin huomattava, ettei ole mitään syytä epäillä, etteikö pelaaminen olisi ollut paljon yleisempää kuin kirjallisten lähteiden perusteella voisi olettaa. Aivan varmasti pelaaminen oli myös monipuolisempaa kuin kirjallisten lähteiden perusteella voisi olettaa, mutta “mistä ei voi puhua, siitä on vaiettava”.

Tikka, Reko. 2023. *Antiikin arpapelit*. Väitöskirja. Turku: Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9218-8>

Lektio on julkaistu aiemmin: Tikka, Reko. 2023. “Antiikin arpapelit”. *Ennen ja nyt: historian tietosanommat* 23 (3), 87–90. <https://doi.org/10.37449/ennenjanyt.136152>

Lähteet

Huizinga, Johan. 1984. *Leikkivä Ihminen: Yritys Kulttuurin Leikkiaineksen Määrittelemiseksi*. Porvoo: WSOY.