

ANTTI STÖCKELL JA NINA LUOSTARINEN

Lupa leikkiä metsän sylissä

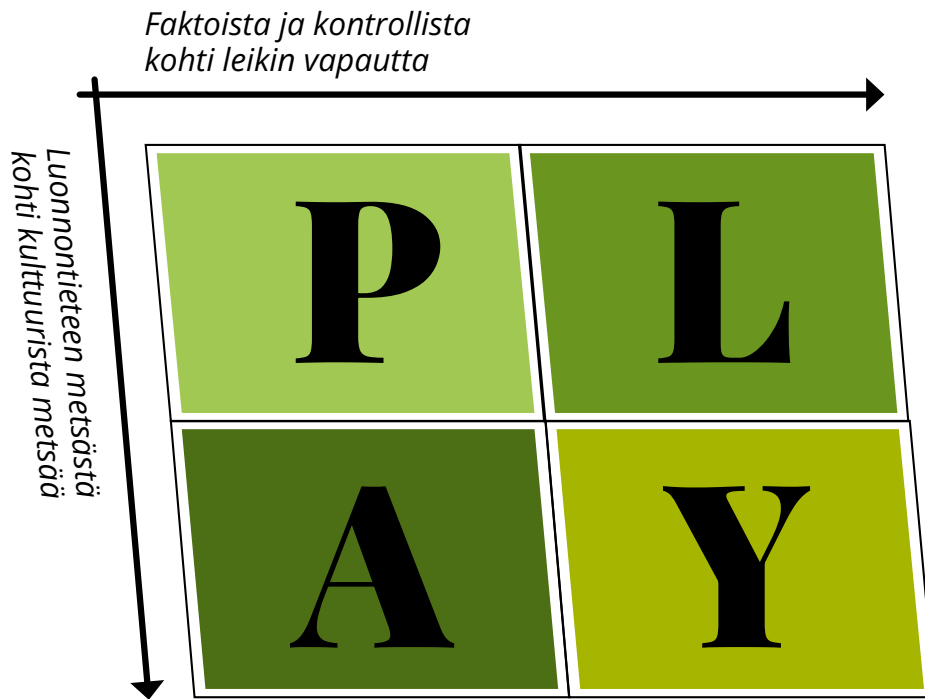
*-taideperustaisten metsäkohtaamisten tarkastelua
aikuisen leikin näkökulmasta*

Johdanto metsäleikin nelikenttään

Tarkastelemme tässä artikkelissa Metsän ekosysteemipalvelut luovien alojen kestävässä potentiaalina -hankkeessa toteutettua taideperustaista toimintaa aikuisen leikin näkökulmasta. Erilaisissa taiteen määritelmässä viitataan luovuuteen ja vapauteen, ennalta arvaamattomiin prosesseihin, missä ei ole tiettyjä oikeita tai “järkeviä” ratkaisuja. Tässä mielessä taiteellisella toiminnalla on jo olemassa yhteys leikin maailmaan. Kiinnostus aikuisen leikkiä kohtaan on myös kasvamassa ja voidaan puhua jopa leikillisestä käännteestä (Frissen ym., 2003; Sutton-Smith, 2017). Hankkeen kannalta keskeisen

metsäympäristön tiedetään vapauttavan aikuisia arkiympäristön normeihin ohjaavista käyttäytymismalleista: metsässä on lupa löysätä kontrollista ja vapautua erilaisista velvoitteista ja odotuksista, jotka muutoin piirittävät arkeamme (Hallikainen ym., 2014). Tavoitteenamme on innostaa luovien alojen toimijoita oivaltamaan leikin voima metsään kytkeytyvien taideperustaisten palvelujen elävöittäjänä.

Jäsennämme tekstimme kaavion 1 nelikentän mukaisesti neljään toisiinsa liittyvään osa-alueeseen, jotka olemme nimenneet kirjaimin P L A Y. Seuraavassa selitämme nelikenttämme idean.



Kaavio 1. Taideperustaisen metsäleikin nelikenttä.

Nelikentässä vasemmalta oikealle edetessä liikutaan metsän faktoista kohti leikin ja taiteen vapautta ja ylhäältä alas liikuttaessa tullaan luonnontieteen metsästä kulttuuriseen metsään. Alhaalla oikealla yhdistyvät kaikki kentät. Faktat ja vapaus, luonto ja kulttuuri, eivät ole vastakkaisia, erillisiä ääripäitä, vaan toisiinsa sulautuvaa jatkumoa nelikentässä.

Kenttä P merkitsee perustaa, joka on metsä itsessään, luonnontieteellisesti tarkasteltuna ekosysteeminä. Metsään keskittyvät luonnontieteen alat tarjoavat runsaasti kuvauksia ekosysteemien rikkaudesta ja toisaalta herkästä haavoittuvuudesta. Luonnontieteellinen tieto on yksi merkittävä juuri rihmastoineen myös taiteelle ja leikille metsässä.

Kentässä L pujahdetaan taiteen ja leikin maailmaan. Aikamme uhkakuvien keskellä leikki tarjoaa muun muassa tarpeellisen terapeutin tavan tarkastella osaamme ja osuuttamme ekosysteemeissä. Leikki voi tarjota alibin (Deterding, 2017), hyväksyttävän syyn, toimia toisin.

Vasemmalla alhaalla olevassa kentässä A saavutaan kulttuuriseen metsään, meidän suomalaisten alkukotiin. Hankkeessa olemme tarkastelleet uudenlaisia mahdollisuuksia elannon hankkimiseen metsästä pyrkien tunnistamaan erityisesti metsän kulttuuristen ekosysteemipalvelujen vielä piileviä

kasvupaikkoja. Kuinka yhdistää luonto, kulttuuri ja palvelut kestävästi?

Neljännessä kentässä Y teemme yhteenvedon kaikki aiemmat kentät yhdistäen. Tiivistämme vastauksen kysymykseen, millaisena innostajana leikki voi toimia metsäluonnon, kulttuurin ja taideperustaisen toiminnan yhdistävässä kokonaisuudessa, uusia palveluita kehitettäessä?

Perustana metsän ekosysteemi (kenttä P)

Suomen metsissä arvioidaan elävän yli 20000 erilaista eliölajia, joista valtaosa on hyönteisiä tai muita selkärangattomia eläimiä sekä erilaisia sieniä ja leviä. 2500 lajia käyttää ravinnokseen eläviä kasvinosia, 4000 lajia elää toisten lajien loisena ja lahoavalla puulla elää 4000–5000 lajia. (Saaristo ym., 2010) Keskeinen osa metsän monimuotoisuutta ilmenee näin pienessä ja usein piiloutuvassa koossa. Maaperässä, jossa tapahtuu puolet metsän kasvusta, risteilee juurien ja sienien muodostama, bakteerien kyllästämä rihmasto – yhdessä grammassa juurta ympäröivää maata voi olla 10 miljardia bakteeria (Ruohonen, 2019). Runsaimpien lajien pienen koon ohella toinen merkille pantava piirre on aika – hyönteiset ja sienet kukoistavat vain hetken helposti havaittavassa olomuodossaan, ollen muun ajan



Metsän iän pohdinta antaa ajankohtaisen näkökulman metsän tarkasteluun. Kuinka vanha on kuusi, jonka helman suojiin mahtuu kolmekin retkeilijää yöpymään ja jonka oksat ovat kuin vankat tikapuut leikkisän asenteen omaavan retkeilijän kiivetä? Kuva oikealla: Hankkeessa keskeistä oli löytää mahdollisuuksia kaikenlaisista metsistä, kuten nuorista tiheiköistä. Kun normaalikuntainen nuorekas ihminen



työstää itselleen kävelykeppiä, siinä on jo hieman leikin makua, joka saa edelleen pelimäisiäkin piirteitä, kun sauvaan etsitään liitettäväksi kymmentä eri puulajia. Lajien nimeäminen ja erottelu toisistaan on tyyppillistä luonnontiedettä, jota voi oppia hauskaasti ja toiminnallisesti.

Kuvat: vas. Antti Stöckell, 2022, oik. Timo Jokela, 2022.

munina, toukkina, kotiloina ja itiöinä lähes näkymättömissä. Monimuotoisuudelle korvaamattoman arvokkaan lahopuun syntyminen on puolestaan hyvin hidasta. Metsän elämä rytmittyy näin jatkuviin, kestoltaan hyvin vaihteleviin muutoksen sykleihin.

Edellä kuvattua, luonnonoloiltaan yhtenäisellä alueella, eli tässä tapauksessa metsässä toisiinsa vuorovaikutussuhteessa olevien eliöiden ja niiden elottoman ympäristön muodostamaa toiminnallista kokonaisuutta kutsutaan ekosysteemiksi (Kolström, 2010). Ekosysteemistä voidaan tunnistaa sen rakenne, koostumus ja prosessit ja edelleen hierarkisesti edeten eliöyhteisö, populaatio ja yksilöt. Ekosysteemipalvelut ovat ekosysteemin toimintojen tuottamia hyötyjä muulle ekosysteemille, tai ihmiselle. (Kolström, 2010.)

Ihmisen kokemuksen näkökulmasta puut tekevät metsästä metsän. Edellä mainitun maaperän juuristosta, suurelta osin piilossa tapahtuvan kasvun ansiosta, kohoavat pohjoisten metsien tutuimmat kymmenen puulajia, joita opeteltiin tunnistamaan *Tarvepuu*-metsäkohtaamisessa. Talousmetsän ja suojellun vanhan metsän ero voi olla dramaattinen erityisesti puuston ikärakenteen ja lajien määrän suhteen. Vanhin suomessa elävä mänty aloitti kasvunsa 1200-luvulla ja normaalisti mänty elää 300–400 vuotiaaksi (Räinä, 2019). Talousmetsässä, joita metsämme suurimmaksi osaksi ovat, puun elämä päättyy hakkuuseen yleensä 80 vuoden iässä, mikä

on keskimäärin meidän suomalaisten elinikä. Metsien monimuotoisuuden turvaaminen puhuttaa laajasti ja keskustelu luo painetta myös metsätalouden menetelmien kriittiseen tarkasteluun. Taideperustaisella toiminnalla voi olla tärkeä rooli rakentavien näkökulmien tuomisessa keskusteluun.

Meneekö elämyksellisten palveluiden kehittämiseltä pohja, jos niissä kiinnitetään huomiota ongelmiin? Voiko metsää tarkastella lajeina ja prosesseina ekokriisin kysymykset sivuuttaen? Pelkkä lajien tarkastelu ja esimerkiksi niiden suojelun korostaminen voi johtaa hyvääkin tarkoitettavaa toimintaa sivupoluille. Ekosysteemipalvelujen käsite pyrkii purkamaan luonnon suojelun ja sen käytön välistä vastakkainasettelua ja ristiriitaa (Kolström, 2010). Esimerkiksi Liro-työpajan pohjalla oli tutkimuksen tuottamaa tietoa soiden ojituksen seurauksista ja ennallistamisesta. Työpajassa metsäekosysteemin hyväksi tehty työ oli huolen kääntämisestä toiminnaksi, joka tuotti iloa ja toivoa. Suon palautuessa esimerkiksi sen keskeinen veden kiertokulkua säätelevä ekosysteemipalvelu voi eheytyä hiljalleen. Samalla ojituksen myötä peitteiseksi ja monotoniseksi käyneelle metsäalueelle avautuu suon avoimempi aukko rytmittämään alueella kulkevan esteettistä maisemakokemusta. Näin työpajamme maillaan mahdollistanut matkailuyrittäjä hyötyy palautuvan suon kulttuuristen ekosysteemipalveluiden kohentumisesta.



Leikki metsän ekosysteemissä (kenttä L)

Useat leikin tutkijat esittävät (esim. Huizinga, 1947; Stenros, 2009), että leikkiessä syntyy erityinen, normaalista todellisuudesta poikkeava paikka ja aika. Tällöin myös yhteisöjen normaalit säännöt lakkaavat olemasta. Leikki siis sijaitsee erilaisten todellisuuksien välimaastossa, ikäänkuin liminaalitullassa (Turner, 1982) ja tekee tutuista asioista vähemmän tuttuja, mahdollistaen uudelleentulkinat ja uudet näkökulmat (Mainemelis & Ronson, 2006).

Kutsumalla asioita leikiksi pyrkimyksenä on myös madaltaa osallistumisen kynnyksiä; taiteen tekeminen voi tuntua ajatuksena vaativalta, mutta leikiksi kutsuminen voi rohkaista osallistumaan. Toisaalta leikin käsitteen käyttöä voi joutua myös perustelemaan, sillä aikuisten leikkiä pidetään jopa stigmatisoivana ja tabuna, toteaa leikin tutkija Katariina Heljakka Väki -lehden haastattelussa ja jatkaa, että leikki voidaan nähdä regressiona ja ajatella, että tehokkuutta ihannoivassa suoritusyhteiskunnassa se vie vakuuttavuutta ja uskottavuutta pois (Karasko, 2021).

Pohjaamme idean taiteen ja leikin yhteydestä Venäläisen (2019) tapaan Dissaynaken jo 1970-luvul-

la esittämään ajatukseen taiteen, leikin ja rituaalin samankaltaisuudesta. Vertaamalla taidetta rituaaliin ja leikkiin Dissanayake tuo esille taiteelle tyypillisiä piirteitä; molempiin kuuluvat vapaus, ennalta arvaamattomuus, mielikuvitus, keksiminen ja ilo. (Venäläinen, 2019.)

Metsäleikkeihin yhteyttä voimme etsiä Jylhämön (2002) esittelemistä Gadamerin ajatuksista, jolle leikki on luonnon leikkiä ihmisessä. Leikki toistaa ideaa luonnon omavaraisuudesta, tapahtuen itsestään, kuten luonto. Leikin olemisen tapa ei vaadi, että olisi oltava subjekti, joka leikkii. Leikki saavuttaa päämääränsä vain silloin, kun leikkijä katoaa leikkiin. (Jylhämö, 2002.) Merkittävä osa leikin lumoa liittyy tällaiseen oman subjektiivisuuden vapauttavaan hälvemiseen. Jylhämön mukaan Gadamer liittyy myös taideteoksen samaan leikin ja luonnon autonomisuuteen. “Inhimillinen leikki saavuttaa täyttymyksensä taiteessa”. (Jylhämö, 2002, s. 83.)

Aikuisten leikkiinkutsulla on tavoitteena mahdollistaa esimerkiksi vaikeiden asioiden käsittelyä – syyllistämisen sijaan – tuomalla menetelmien pohjavireeksi iloa ja palkitsevuutta. Mielihyvän ja hauskuuden kautta voidaan rakentaa toimintaa, jota on pakon sijaan ilo tehdä. Ajatuksena on, että tällä tavoin voisimme kulkea kohti melioristista



Asento -metsäkohtaamisessa toteutettu valomaalaus (kuva vas.) voidaan nähdä "tulella leikkimisenä", mikä on ollut perinteisesti voimakkaasti kiellettyä. Tuli on kiehtova elementti sisältäessään sekä elämyksen ja lämmön, mutta myös vaaran ja tuhon elementit. Leikki voi tarjota luontevan tilan tarkastella turvallisesti vaaran ja pelon tunteita. Puuhaketta suolle liron hahmoon levitettäessä (kuva oik.) leikki tuli luonnostaan: miltä näyttää hakesade, miltä tuntuu olla hakesateen alla? Leikin hetki voi olla spontaani ja ohimenevä, mutta silti merkityksellinen. Suunnitellusti ja varsinkaan pakottaen tällaiset hetket eivät välttämättä toteudu. Tarvitaan välitöntä ilmapiiriä, joustavia suunnitelmia ja huokoista aikataulua, jossa spontaanitkin teot voivat tapahtua. Kuvat: vas. Antti Stöckell, 2021, oik. Nina Luostarinen, 2021.

toimintatapaa. Meliorismi on käsite, joka korostaa ihmisen omaa toimintaa maailman paremmaksi tekemisessä. Kuten Rebecca Solnit (2006) muistuttaa, tärkeää on ylläpitää myös toivoa. Jos on liian optimistinen tai vaipuu epätoivoon, ei tee mitään. Panu Pihkalan (2020) mukaan erilaiset menetelmät, jotka käyttävät kehon liikettä, kohtaamisia, luovaa ilmaisua ja fyysistä yhteyttä muihin olentoihin, ovat merkittävässä roolissa ympäristötunteiden käsittelyssä.

Vaikuttavassa luontoympäristössä olemme myös sallivampia toisten ihmisten oudolle, aikuisten normaalista maailmasta poikkeavalle käytökselle (Sawada & Nomura, 2020), joten aikuisten leikkiympäristöksi metsä sopii mitä parhaiten. Normien rikkomiseen saattaa liittyä noloja tunteita, mutta joskus myös kutkuttavaa kielletyn tekemisen ja vaaran tunnetta. Metsässä leikkiessään aikuinen voi rikkoa aikuisuuteen liitettyjä normeja varsin

turvallisesti, mikä voi myös tuottaa suurta mielihyvää.

Hannula (2021) luonnehtii leikin filosofiaa, miten sen tavoitteena on kohdata ja avautua, antaa asioiden tapahtua, tulla tapahtumaksi pakottamatta, ovelasti hakien ja hakeutuen. Metsän ekosysteempipalvelut -hankkeessa ei ole luotu valmiita palveluja, vaan tarkasteltu mahdollisuuksia. Näin hankkeen henkeen sopii hyvin Hannulan jatkama ajatus leikin filosofiasta: täsmällisen tuotteistamisen sijaan saatetaan yhteen, tuodaan vuorovaikutuksen vaikutuspiiriin "se mikä oli ja mikä on tulossa, sen mitä haluamme, pelkäämme, tahdomme ja toivomme..." (Hannula 2021, s. 13). Tämä käy myös metsäleikin filosofiasta, menneen ja tulevan aikaa korostava näkökulma tuntuu liittyvän metsään mutkattomasti samoin kuin pelkomme (esimerkiksi luontokatoon liittyen) ja toivomme – sekä tässä hankkeessa toimintaan johtava tahtomme.

Metsä kulttuurin alkukotina (kenttä A)

Luonnossa paljon olevien ja eri tavoin toimivien ihmisten kokemuksia tutkineen Hankosen (2021) mukaan luonto on selvärajaisen kategorian sijaan: “moniaineksinen kooste kulttuurisia merkityksiä kantavista paikoista ja elementeistä ja kulttuuria tuottavista toimijoista” (Hankonen, 2021, s. 248). Kulttuuria ei siten voi rajata luonnosta erilliseksi sisällöksi. Hankonen kuvaa merkitysjärjestelmien sekoittumista toisiinsa ja luonnossa olijan sekoittumista erilaisiin toimijaverkkoihin olemismetsänä, johon hän soveltaa hauskaasti luonnontieteen käsitettä sekametsä. Kulttuurisessa sekametsässä sekoittuvat muiden muassa metsätalouden, luonnonsuojelun, estetiikan, kansan- ja retkeilykulttuurin sekä taiteen ja uskonnon merkitysjärjestelmistä kumpuavat käsitykset paikan ja ympäristön luonteesta. “Sekametsässä sekoittuvat inhimillinen ja ei-inhimillinen, ihminen on osa luontoa ja tuottaa merkityksiä yhdessä luonnon kanssa” (Hankonen 2021, s. 248). Metsä ei ole siis puhtaasti luontoa tai sieltä löytyvät ihmisen toiminnan jäljet puhtaasti kulttuuria.

Keräily- ja pyyntikulttuureissa elannon hankkimisessa on turvauttu metsän antimisiin eli metsän ekosysteemipalveluihin. Kertomukset, myytit ja uskomukset kuvastavat menneiden sukupolvien usein kunnioittavaa suhdetta elannon antajaan ja toisaalta seurauksia, mitä kunnioituksen puutteesta sai osakseen. Metsästä löytyvät kulttuurihistoriallisiksi määritellyt elementit, kuten pilkat puiden kyljissä ja erilaiset maatuivat puiset rakenteet ja rakennusten jäännökset, joita esimerkiksi Taivainen (2017) esittelee kattavasti, ovat taideperustaisten palveluiden kannalta kiinnostavia. Ne tarjoavat kiehtovan aikamatkan ja mahdollisuuden tarkastella ihmistä luonnon osana, ihmisen vuorovaikutusta metsän eri elementtien kanssa. Näitä jälkiä ei tarvitse hakea suojelukohteista, ne ovat löydettävissä kaikkialla.

Menneiden sukupolvien toiminnan jälkiä voidaan tarkastella kulttuuriantropologi Ingoldin (1993) tapaan taskscape -käsitteen avulla, asumisen ja siihen liittyvien toimintojen muovaamina jälkinä ja jäänteinä. Myös Ingoldin taskscape-käsite sulauttaa yhteen luonnon ja kulttuurin. Ihminen ei muokkaa luontoa, vaan taskscape syntyy ja elää ihmisen resonoidessa luonnon ajallisten syklien kanssa (Ingold, 1993). Juuri näin toimimme silloin, kun seuraamme vuoden kiertoa esimerkiksi metsän marja- ja sienisatoa poimiessamme. Kulttuuriset

ekosysteemipalvelut, Hankosen sekametsä ja Ingoldin taskscape ovat näin samaa juurta ja auttavat purkamaan suojelu/käyttö, luonto/kulttuuri -parien vastakkainasettelua. Nämä käsitteet eivät vähennä tarvetta arvioida erilaisten metsään sijoittuvien toimintojen kestävyttä. Ekosysteemipalveluita hyödynnettäessä keskeinen kestävyuden kriteeri onkin tarkastella niiden kokonaisuuden keskinäistä tasapainoa – yhden resurssin hyödyntäminen ei saa heikentää merkittävästi muita.

Lapset ovat leikkineet lähimetsissä kautta aikojen. Lasten kyky luoda metsästä ja sen elementeistä leikin maailma vaikuttaa suorastaan synnynnäiseltä, mikäli he vain saavat tilaisuuksia leikille metsässä. Toisin sanoen lapsetkin hyödyntävät leikkissään metsän kulttuurista ekosysteemipalvelua. Maja- ja pesäleikeissä yhdistyvät ihmisten ja eläinten asuminen. Koti löytyy metsästä rakennellen tai maaston elementtejä vuodenaika huomioiden luovasti hyödyntäen, kuten *Asento* ja *Metsäleikkipuisto* -metsäkohtaamisissa. On jännittävää ajatella, miten jokin mielikuvitusta ruokkiva luonnon elementti on innostanut leikkiin satoja vuosia sitten ja innostaa siihen myös nykyihmistä. Aikuisen metsäleikissä voi olla vastaavia elementtejä, pienen pesän sijaan koko metsä voi toimia sylinä, johon aikuinenkin saa kiivetä ja olla pieni.

Metsä kulttuurin alkukotina -otsikko johdattaa ajatusten myyttien, muinaisten keräilijä-pyytäjien ja viime vuosisadan raskaan metsätyön raatajien tarinoiden jäljille. Tullessamme nykyaikaan, koneet suorittavat raadannan, kuten haketuskuone Liro-työpajassa, tehokkaasti ja ihmiselle tulee mahdollisuus leikkiin esimerkiksi lisääntyneen vapaa-ajan muodossa. Taskscape voidaan näin muuntaa muotoon playscape tai playescape (Luostarinen & Hautio, 2019), jolloin leikkimetsään paetaan arjen pyörittystä. Leikkiin voidaan yhdistellä tarinoita myös selviytymiskamppailuista ja raatamisesta.

Metsä on nähty merkittävänä oppimisympäristönä taidekasvatuksessa ja metsäleikit yhtenä tapana käsitellä kestävyuden kysymyksiä (Huhmarniemi, 2018; Huhmarniemi ym., 2020). Myös matkailu- ja hyvinvointialalla tärkeä kasvusuunta ovat oppimiseen innostavat palvelut. Taideperustainen metsäleikki tapahtuu luonnon ja kulttuurin sekoituneella, kerrostuneella maaperällä, jolta löytyy ekokriisien aikakaudella myös haavoja ihmisen toiminnan jäljiltä. Leikki ei ole vain laastaria haavoihin, siinä on potentiaalia sekä ihmisen että luonnon hyvinvoinnin edistämiseen.



*Asento -metsäkohtaamisessa tehtiin lumikammi, jossa eläydettiin lintujen taitoon suojautua kovissa pakkasissa kieppiin ja veistettiin lasten kanssa kammin päälle "vartijalinnut".
Kuvat: Antti Stöckell, 2022.*

Leikki kutoo yhteen tiedon ja tunteen, meidät ja metsän (kenttä Y)

Olemme edenneet nelikentässämme metsän, leikin ja kulttuurin palikka kerrallaan tarkastellen sisältöjä myös niitä jo yhdistellen. Nyt kiteytämme vastauksen johdannossa esittämäämme kysymykseen: millaisena innostajana leikki voi toimia metsäluonnon, kulttuurin ja taideperustaisen toiminnan kestävästi yhdistävässä kokonaisuudessa, uusia palveluita kehitettäessä? Samalla, kun ajattelemme innostamisen kohteena ja leikistä innostujana palveluitaan

kehittävää matkailu- ja hyvinvointialan yrittäjää, mielessämme on luonnollisesti myös palveluiden käyttäjä, asiakas.

Miten leikki innostaa? Aluksi on ylitettävä leikin kynnyks, joka on saattanut aikuiselle kasvaa korkeaksi. Kun siitä pääsee yli, on leikissä kaikki mahdollista! Kun yksi normi: "aikuinen ei leiki", on rikottu, voidaan rikkoa muitakin normeja. Leikin sijaitessa erilaisten todellisuuksien välimaastossa, normaalien sääntöjen ei anneta rajoittaa uusien näkökulmien etsintää.



Kanalinnuilla ja soiden kahlajilla on erilaisia mutta myös yhteisiä huolia: riittääkö jatkossa ilmavaa kieppilunta, palautuvatko ennallistettavat suot hyviksi elinympäristöiksi niitä tarvitseville lajeille? Tiedon ja taiteen leikin sitein yhteen kietova toiminta loi iloa ja toiveikkuutta myös huolia pohditessa. Kuva: Antti Kurola, 2021.

Mistä seikoista kestävyys syntyy? Kokonaisvaltaisessa luonnon ja kulttuurin yhdistävässä lähestymistavassa ei suljeta silmiä vaikeiltakaan kysymyksiltä, vaan otetaan myös huolet ja ihmisen toiminnasta aiheutuneet ongelmat leikin sisällöksi. Tämä voi onnistua, kun ymmärrystä metsän ekosysteemistä ja ihmisestä osana sitä kasvatetaan leikin ilon ja toiminnallisuuden kautta.

Millä tavoin metsä, kulttuuri ja taide yhdistyvät? Uutta palvelua kehittävä on tarpeen tunnistaa paikkansa ja suhteensa muihin inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden muodostamassa seka-

metsässä. Aineettomien ja aineellisten resurssien perusta metsässä on sama ekosysteemi. Taideperustaisen leikin tai leikkiperustaisen taiteen toisin näkevin silmin aiemmin arvottomana ohitettu voi näyttäytyä käyttökelpoisena ja uusiutuvana – tai jopa kehitettävässä palvelussa uudistettavana – resurssina, kulttuurisena ekosysteempipalveluna.

Uskomme leikin lumoon ja voimaan. Rohkaistuessamme leikkimään metsän sylissä ja taiteen nimissä (tai tekemään taidetta leikin nimissä) voimme oppia itsestämme ja toisistamme, sekä meidän ja metsän yhteydestä.

Lähteet

- Deterding, S. (2017). Alibis for adult play: A Goffmanian account of escaping embarrassment in adult play. *Games and Culture*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/1555412017721086>
- Frissen, V., De Mul, J., & Raessens, J. (2013). Homo Ludens 2.0: Play, media and identity. Teoksessa J. Thissen, R. Zwijnenberg & K. Zijlmans K. (toim.), *Contemporary culture: New directions in Art and Humanities Research* (s.75–92). Amsterdam University Press.
- Hallikainen, V., Sievänen, T., Tuulentie, S., & Tyrväinen, L. (2014). Luonto kokemusten ja elämysten lähteenä. Teoksessa L. Tyrväinen, M. Kurttila, T. Sievänen, S. Tuulentie (toim.), *Hyvinvointia metsästä* (s. 36–47). SKS.
- Hankonen, I. (2021). *Ihmisiä metsässä. Luonto kulttuuriympäristökysymyksenä*. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.
- Hannula, M. (2021). *Leikin filosofia*. Parus Verus.
- Huhmarniemi, M. (2018). Metsäleikkejä kestävään kehitykseen. Teoksessa P. Granö, M. Hiltunen & T. Jokela (toim.), *Suhteessa maailmaan: ympäristöt oppimisen avajaina* (s. 108–132). Lapin yliopistokustannus.
- Huhmarniemi, M., Hiltunen, M. & Jokela, T. (2020). Pöheikön kutsu: taideperustaista ympäristökasvatusta pohjoisen luontokulttuurissa. Teoksessa T. Kyrönlampi, K. Mäkitalo & M. Uitto (toim.), *Esi- ja alkuopetuksen käsikirja*. (s. 199–222). PS-kustannus.
- Huizinga, J. (1984). *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. Werner Söderström.
- Jylhä, K. (2002). Miksi hermeneutiikan leikki pitää ottaa vakavasti? *Niin & näin : filosofinen aikakauslehti*, 9(3), 82–90. <https://netn.fi/sites/www.netn.fi/files/netn023-23.pdf>
- Karakoski, M. (2021). Leikkiä ikä kaikki. Väki 4/2021. 10–14. https://issuu.com/vaki-mana/docs/v_ki4_issuu?fbclid=IwAR0BJLCbiWQMHHOrRvztUjRG1OQd6JginF56zHrOzSxvzb7-gVcDWz-dAxw
- Kolström, T. (2010). Mitä ekosysteemipalvelut ovat? Teoksessa J. Hiedanpää, L. Suvantola & A. Naskali (toim.), *Hyödyllinen luonto. Ekosysteemipalvelut hyvinvointimme perustana* (s. 33–51). Vastapaino.
- Luostarinen, N & Hautio, M. (2019). Play(e)scapes: Stimulation of Adult Play through Art-based Action. *The International Journal of New Media, Technology and the Arts* 14 (3), 25–52. doi:10.18848/2326-9987/CGP/v14i03/25-52
- Mainemelis, C. & Ronson, S. (2006). Ideas are Born in Fields of Play: Towards a Theory of Play and Creativity in Organizational Settings. *Research in organizational behavior*, 27, 81–131. [https://doi.org/10.1016/S0191-3085\(06\)27003-5](https://doi.org/10.1016/S0191-3085(06)27003-5)
- Pihkala, Panu. 2020. Eco-anxiety and environmental education. *Sustainability* 12, no. 23: 10149. <https://doi.org/10.3390/su122310149>
- Ruohonen, A. (2019). Metsä maan alla. Sienet ja bakteerit pyörittävät metsän ekosysteemiä. Teoksessa A. Jokiranta, P. Juntti, A. Ruohonen, J. Rähä; *Metsä meidän jälkeemme* (s. 235–237). Like..
- Räinä, J. (2019). Turkua vanhempi mänty. Teoksessa A. Jokiranta, P. Juntti, A. Ruohonen, J. Rähä; *Metsä meidän jälkeemme*. (s. 32–33). Like Kustannus Oy.
- Saaristo, L., Mannerkoski, I. ja Kaipainen-Väre, H. (2010). *Metsätalous ja uhanalaiset lajit. Metsätalouden kehittämiskeskus Tapion pdf-opas*. Haettu osoitteesta https://tapio.fi/wp-content/uploads/2019/10/Metsatalous_ja_uhanalaiset_lajit.pdf
- Sawada, K. & Nomura, M. (2020). ”Influence of positive and threatened awe on the attitude toward norm violations.” *Frontiers in Psychology* 11: 148. <https://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00148>.
- Stenros, J. (2014). In defence of a magic circle: The social and mental boundaries of play. *ToDiGRA*, 1(2). <https://doi.org/10.26503/todigra.v1i2.10>
- Sutton-Smith, Brian (1997) e Ambiguity of play. Harvard University Press.
- Taivainen, J. (2017). *Metsien kätöksissä*. Metsäkustannus.
- Turner, V. (1982). *From ritual to theatre: The human seriousness of play*. PAJ Publications.
- Venäläinen, P. (2019). *Nykytaide oppimisen ympäristönä: Näkemyksiä nykyaikaisesta oppimisesta ja niiden kohtaamisesta*. Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7848-8>