ZONE VD

PARHAIDEN pelien JÄLJILLÄ

JOONA LEPPÄLÄ

Tammi

MIX
Paperi vastuullisista lähteistä
FSC® C002795
FSC
www.fsc.org

Ensimmäinen painos
Teksti © Joona Leppälä
Kuvitus © Anssi Vaalio

Valokuvat:
s. 15 Su Hanchen / Wikimedia Commons
s. 16, 17 Wikimedia Commons
s. 31 Peter Huys / Wikimedia Commons
s. 32 (ylh.) Abasaa / Wikimedia Commons
s. 32 (alh.) Evan Amos / Wikimedia Commons
s. 33 Guthiwoody / Wikimedia Commons
s. 48 Wikimedia Commons / Museum fur Volkerkunde Berlin
s. 53 Helsingin kaupunginmuseo / Finna
s. 53 (ylh. kesk.) Turun kaupunginmuseo / Finna
s. 54 (alh. vas.) Wikimedia Commons
s. 66 Brookhaven National Laboratory (BNL) / Wikimedia Commons
s. 84 Evan Amos / Wikimedia Commons
s. 85 (ylh.) Gisela Giardano (The alienes) / Wikimedia Commons
s. 85 (alh.), s. 86, s. 87 (alh.) Evan Amos / Wikimedia Commons
s. 98 (ylh. kesk.) Genesis / Wikimedia Commons

s. 8, 28 (alh. vas.), 68 (vas.), 78 (alh. vas.) Joona Leppälän kotialbumi

Joonan valokuvat lukujen alussa By Emmi Oy

Muut kuvat iStock, Shutterstock, Alamy ja Pixabay

Teoskokonaisuus © Tekijät ja Tammi, 2025

Tammi on osa Werner Söderström Osakeyhtiötä.
Lönnrotinkatu 18 A, 00120 Helsinki
ISBN 978-952-04-7381-5
Painettu EU:ssa
Tuoteturvallisuuteen liittyvät tiedustelut: tuotevastuu@tammi.fi

ZONEVD

PARHAIDEN pelien JÄLJILLÄ

TAMMI • HELSINKI

TERVETULOA PARHAIDEN PELIEN ÄÄRELLE!

Urheilu, lautapelit ja videopelit. Niistä on minut, Joona Leppälä, sekä tämä kirja tehty! En voisi kuvitella elämääni ilman tuota pyhää kolminaisuutta. Alkuvuosi on ollut varsinainen kilpajuoksu aikaa vastaan, mutta nyt kun kirjoitan tätä johdantoa, voin julistautua voittajaksi! Tunne on kieltämättä aika uskomaton, sillä näiden sanojen jälkeen olen valmis sulkemaan tietokoneeni ja lähtemään odotetulle Japanin-reissulle. Ennätinpäs saada kirjan valmiiksi ennen lähtöä! Käsittämätöntä, että tämä on jo viides kirjani. Siis mihin aika oikein juoksee!? Jarrua, kiitos.

Sallinette lukijat, jos hiukan avaan minun speedruniani aikaa vastaan. Tapanani on ollut kirjoittaa kirjan sisältöä tasan viiden kuukauden ajan. Aikaisemmin olen aina aloittanut tammikuussa ja saanut tekstin pakettiin toukokuussa. Tiesin vuoden 2025 olevan poikkeus. Maaliskuussa lähtisin kolmen kuukauden seikkailulle Japaniin, ja sen vuoksi aiempi kirjoitustahti ei olisi mahdollinen. Mielessäni kävi, että jätän tämän vuoden väliin kirjojen osalta, mutta rutiineihin tottuneet aivoni eivät suostuneet siihen. Niinpä aloin kirjoittaa tekstejä jo viime syksynä ennen kuin neljäs kirjani julkaistiin. Tiesin, että syksyn ja alkuvuoden työkuorma lisääntyi merkittävästi, mutta horisontissa siintävä kaukomatka toimi erinomaisena motivaattorina.

Tämä pelikirja on ollut projekti, joka on antanut odottaa itseään. Alun perin jo toisen kirjani piti käsitellä tätä teemaa, mutta muiden ideoiden jyrätessä päälle pelikirja sai odottaa. En vielä silloin ollut varma, miten toteuttaisin tämän tekeleen, ja aluksi tarkoitus oli käsitellä vain videopelejä. Rattaat päässäni kuitenkin naksahtivat oikeaan asentoon, ja laajensin käsittelyä myös lautapeleihin sekä urheiluun. Ensimmäiset tunnetut urheilulajit liittyivät sodankäyntitaitoihin ja metsästämiseen. Ensimmäiset lautapelit olivat taas kilpajuoksuja ja myöhemmin taktisempia taistelupelejä. Vastaavasti videopelit olivat aluksi suurilta osin urheilupelejä, ja tänä päivänä ne ovat kokonaisia universumeita. Rohkenen sanoa, että nämä kolme teemaa, urheilu, lautapelit ja videopelit, täydentävät toisiaan ja ovat osa samaa jatkumoa.

Minua on kuvailtu lapsesta lähtien ikiliikkujaksi, joka voisi pää märkänä juosta koko päivän ja pelata katusählyä. Ei siis ihme, että innostuin pesäpallosta ja salibandysta. Pieneltä paikkakunnalta kun olen, meillä ei valitettavasti ollut sählyjoukkuetta. Niinpä päätimme perustaa oman tiimin kavereideni kanssa! Tylsät ruotsintunnit menivät pelipaitoja ja logoa suunnitellessa, ja vanhempien firmojen sponsoroinnin ansiosta pääsimme pian harrastamaan viikoittain. Pelasimme myös aikuisia vastaan lukuisissa puulaakiturnauksissa. Turpaan tuli ja kovaa, mutta oli se hauskaa. Myöhemmin päädyin opiskelemaan liikunnanohjaajaksi Lapin ammattikorkeakoulussa.

Myös lautapelit olivat jo varhain läsnä elämässäni. Eräässä lapsuusajan videossa pyydän yksitellen jokaista sisarustani sekä vanhempiani pelaamaan kanssani myyräpeliä, mutta kukaan ei juuri silloin joutanut tai jaksanut. Mikä pettymys. Tapanani oli myös ärsyttävästi neuvoa vierestä isääni ja isoveljeäni, kun he pelasivat vastakkain shakkia. Peli oli niin jännittävä, että päädyin usein lainaamaan kirjastoautosta strategiaoppaita, jotta kehittyisin paremmaksi pelaajaksi. Ei mennyt kauaa, kun isäni ei enää pärjännyt minulle. Siinä vaiheessa poika

passitettiin shakkikerhoon nöyrtymään. Lautapeleistä kehittyi nopeasti lempitekemistä kaveriporukan kesken, ja peli-illat täyttivät kalenterin. Pöydän ääressä pelaaminen on mielestäni edelleen paras tapa viettää aikaa yhdessä. Nyt kehitän omia lautapelejä, ja voi olla, että tulet pian törmäämään niihin kaupoissa. Ainakin toivottavasti.

Useat lämpimimmistä lapsuusmuistoistani liittyvät videopeleihin. Pelaamista isän kanssa vanhalla Windows 95 -koneella, Game Boy -käsikonsolin naksuttelua teltassa kesäöisin ja moninpelejä kavereiden kanssa niin, että kaikki koettavat saada kädet mahtumaan samalle näppäimistölle. Sisarusten kanssa tuli tuon tuosta leikittyä myös Tilt.tv-ohjelmaa, jossa katsojat muka lähettivät meille kysymyksiä ja me esittelimme pelejämme. Ja onko joulu edes joulu, jos tenavilla ei ole uutta videopeliä, jota koko perhe voi yhdessä pelata? Yhä edelleen nautin pelaamisesta ja rentoudun sen parissa, enkä suhtaudu siihen hampaat irvessä kilpailemisena. Nykyisin autan ystävääni oman videopelin kehittämisessä ja vastaan pelin kenttäsuunnittelusta. Jokin päivä myös sinä, rakas lukija, pääset pelaamaan tuota peliä!

Tämä pelikirja on jaettu edeltäjiensä tapaan kuuteen päälukuun, joissa käsitellään urheilun syntyä, lautapelien esiintuloa, pelikonsolien taikaa, vaikuttavia videopelejä sekä pelikulttuurin ilmiöitä. Tuttuun tapaan viimeinen kuudes luku koostuu yleisön eli teidän esittämistä kysymyksistä. Osa kysymyksistä oli niin hyviä, että mieleni valtasi hinku lisätä ne päälukujen alle ja kirjoittaa niistä parin aukeaman verran. Kiitos jälleen kerran aktiivisuudesta! Te onnistutte aina paikkaamaan niitä aihealueita, joita en omasta takaa olisi edes hoksannut käsitellä kirjassa!

Kuten aina, haluan sanoa valtavat kiitokset koko Tammen porukalle tämän kirjan toteutuksesta. Yhteistyö kanssanne on ollut pelkkää unelmaa, joten kiitos, että sain toteuttaa unelmieni pelikirjan. Erityiskiitos myös kustannustoimittajalle, joka jo viidettä kertaa on korjannut tekstistä epämääräiset kirjoitusvirheeni. Minun höpsöt kirjoitusmaneerini ovat taatusti jo hänen mielessään. Kirjojen kuvitus on jälleen kerran upeaa, vaikka sen tekeminen oli takuulla haastavaa. Mutta mitäpä olisivat minun kirjani ilman Anssi Vaalion hauskoja piirroksia! Ja erityiskiitos sinulle, hyvä lukija, kun päätit tutustua tähän kirjaan. Painahan start-nappulaa ja eiköhän aloiteta!

JOONA

URHEILU, LAUTAPELIT
JA VIDEOPELIT.
NIISTÄ ON MINUT TEHTY!

Sisällys

1 Urheilun synty 10
Miksi ihmiset kilpailevat? 12
Mitkä olivat ensimmäiset urheilulajit? 14
Miten olympialaiset syntyivät? 16
Mitkä urheilulajit ovat unohtuneet? 20
Miksi rakastamme joukkueurheilua? 24
Millainen on moottoriurheilun nousu ja tuho? 26
Miksi ihmiset riskeeraavat henkensä extremelajeissa? 28
Mitkä ovat oudoimpia urheilulajeja? 30
Mitkä ovat suosituimmat ulkopelit? 34
Millaisia ovat tulevaisuuden urheilulajit? 36

2 Lautapelien esiintulo 38
Mitkä olivat ensimmäiset lautapelit? 40
Miten shakista tuli pelien kuningas? 44
Millainen on pelikorttien tarina? 48
Miten eurooppalaiset pelit poikkeavat amerikkalaisista peleistä? 50
Miten keräilykorttipelit nousivat suosioon? 52
Mikä selittää Monopolyn suosion? 54
Miksi Dungeon & Dragons kiehtoo ja oudoksuttaa ihmisiä? 56
Mitä ovat legendaariset pöytäpelit? 58
Mitkä ovat merkittävimmät modernit lautapelit? 60

3 Pelikonsolien taika 64
Mitkä olivat ensimmäiset pelikoneet? 66
Millainen oli arcadepelien kultakausi? 68
Mitä tapahtui 1980-luvun videopelilamassa? 70
Milloin kotitietokoneet valtasivat pelikentän? 74
Mitkä ovat tunnetuimmat konsolisodat? 76
Millainen oli käsikonsolien nousu? 78
Mitkä pelikonsolit ovat olleet kaikkein merkittävimpiä? 80
Mitkä ovat olleet oudoimmat pelikonsolit? 84
Miksi Suomi dominoi mobiilipelien kentällä? 88
Millainen on pelikonsolien tulevaisuus? 90

4 Vaikuttavat videopelit 92
Mitkä ovat suosituimmat pelit ja pelisarjat? 94
Mitkä olivat ensimmäiset verkkopelit? 98
Miten massiiviset moninpelit muuttivat maailmaa? 100
Miksi räiskintäpelit ovat suosittuja? 102
Miten Moba-peleistä tuli ilmiö? 106
Miten Minecraft loi uuden maailman? 108
Miten urheilupelit synnyttivät ammattilaisia? 110
Miksi indiepelit ihastuttavat? 112
Mitkä ovat ikonisimmat pelihahmot? 114
Mitkä peli-ilmiöt ovat yllättävän suosittuja? 116

5 Pelikulttuurin ilmiöt 120
Miten e-urheilu nousi jättimenestykseksi? 122
Miksi speedrunit kiehtovat ihmisiä? 126
Miten lisätyn todellisuuden pelit saivat maailman sekaisin? 128
Mitkä huijaukset ovat ravisuttaneet pelimaailmaa? 130
Miksi pelistriimit ja -videot kiinnostavat? 134
Mitä erikoisia peliskenejä on ollut? 136
Millainen on klassisten karnevaalipelien tarina? 138
Miksi peliohjelmat koukuttavat edelleen? 140

6 Arvovaltaisen yleisön esittämät pelittävät kysymykset 142

1 URHEILUN SYNTY

URHEILU ON OLENNAINEN OSA PELIEN HISTORIAA, SILLÄ SE ON TOIMINUT INSPIRAATIONA SEKÄ LAUTA- ETTÄ VIDEOPELEILLE. URHEILEMINEN ON KAUTTA AIKOJEN KOONNUT IHMISIÄ YHTEEN, JA SEN VAIKUTUS ON OLLUT VALTAVA YMPÄRI MAAILMAN. JO VANHOISSA LUOLAMAALAUKSISSA YLI 10 000 VUODEN TAKAA ESITETÄÄN IHMISIÄ PAINIMASSA, JUOKSEMASSA JA UIMASSA. IHMISET OVAT JOUTUNEET PONNISTELEMAAN SELVIYTYÄKSEEN VILLISSÄ LUONNOSSA, JA URHEILUN KALTAISTA TOIMINTAA ON TODENNÄKÖISESTI MYÖS HARJOITETTU PITKÄÄN. MONET VARHAISISTA URHEILULAJEISTA LIITTYIVÄT LÄHEISESTI SODANKÄYNTIIN. ENSIMMÄISEN KERRAN URHEILUUN VIITATTIIN MAAILMAN VANHIMMASSA EEPOKSESSA *GILGAMESHISSA*, JOSSA KAMPPAILTIIN ERÄÄNLAISESSA PAINISSA. ERITYISESTI ANTIIKIN KREIKASSA URHEILUA ARVOSTETTIIN SUURESTI, JA SITÄ HARJOITETTIIN JUMALIEN SILMIEN ALLA SUURISSA KILPAILUISSA, KUTEN OLYMPIALAISISSA. YHÄ NYKYÄÄN URHEILU ON TODELLA SUOSITTUA VIIHDETTÄ.

MIKSI IHMISET KILPAILEVAT?

Meillä kaikilla on erilaisia kokemuksia kilpailemisesta. Joku voi muistaa, miten onnistui saamaan fysiikan kokeesta paremman arvosanan kuin luokkakaverit. Toinen taas hikoilee tuskissaan, kun muistelee traumaattista alakoulun hiihtokilpailua, jossa yritti itku kurkussa selviytyä maaliin asti. Nykyään yhteiskuntamme on täynnä kilpailua ja siihen jopa kannustetaan. Miksi meillä ihmisillä on luontainen tarve kilpailla?

AIVOMME ON VIRITETTY KILPAILUUN

Ihmiset ovat aikojen alusta saakka kilpailleet selviytyäkseen luonnossa. Sekä ihmisten että eläinten välillä käytiin kisaa vallasta, resursseista ja erilaisista etuuksista. Ihmisten välisen kilvan voitti meidän lajimme Homo sapiens. Kilpaileminen kytkeytyy olennaisesti selviytymisvaistoon, joka on pitänyt lajimme elossa tähän päivään saakka. Ihmiset ovat aina kulkeneet laumoissa, ja asetelma luo luonnollisesti ryhmän sisälle kilpailua. Kuka saalistaa eniten kalaa, kuka metsästää suurimman saaliin ja kuka johtaa parhaiten heimoa? Aivomme on viritetty kilpailuun, ja yhä tänä päivänä se näkyy useissa toimissamme. Lähes poikkeuksetta kilpailussa voittaminen saa aikaan hyvän olon.

MOTIVAATIO OHJAA IHMISTÄ

Biologisen taustan ohella myös psykologia selittää kilpailemista. Ihmisten käyttäytymistä ohjaa usein kolme yleismaailmallista motiivia: yhteistyö, merkityksen löytäminen (tähän voi kuulua vaikkapa oma uskonto) ja kilpaileminen. Meillä on monesti tapana vertailla itseämme toisiin sekä tarve todistaa kykymme ja tuntea saavamme arvostusta yhteisöltä. Asetelma ikään kuin kannustaa kilpailemiseen ja omien kykyjen kehittämiseen.

Kaikki eivät kuitenkaan ole yhtä kilpailullisia, ja se on erittäin hyvä asia. Erittäin kilpailuhenkiset ihmiset tekevät kaikesta kilpailua eivätkä halua ikinä hävitä. Usein tällaiset ihmiset motivoituvat enemmän ulkoisista kuin sisäisistä asioista. Vahvasti kilpailulliset ihmiset kärsivät useammin huonoista ihmissuhdetaidoista ja heikosta itsetunnosta, mutta poikkeuksia on toki yhtä paljon kuin on meitä ihmisiäkin.

KILPAILUA KAIKKIALLA!

Kilpaileminen on olennainen osa nykypäivän yhteiskuntaamme. Ravintolat kilpailevat tuotteiden laadusta ja asiakkaiden määrästä, opiskelijat arvosanoista ja firmojen työntekijät palkankorotuksista. Koulu- ja työmaailma ovat täynnä kilpailuasetelmia. Parhaiten suoriutuneet saavat usein etulyöntiaseman opinto- ja urapolullaan. Ympäristö tarjoaa kannustimia, ja ahkerimmat ja lahjakkaimmat palkitaan. Palkinnot voivat olla esimerkiksi pisteitä, rahaa tai taputuksia selkään. Oikeanlainen palkitseminen ja erityisesti sisäinen motivaatio kirivät meitä eteenpäin ja saavat meidät jatkossakin tekemään parhaamme.

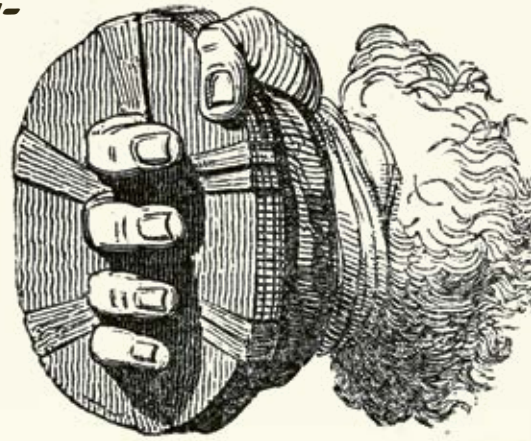
Monet huvittelumuodot on rakennettu kilpailemisen ympärille. Tästä parhaita esimerkkejä ovat urheilu ja lauta- ja videopelit, jotka saavat omat osiot tässä kirjassa. Itse käyn kilpaa aikaa vastaan, jotta ennätän kirjoittaa tämän kirjan valmiiksi ennen seuraavaa Japanin-matkaani. Tätä kilpailua en saa hävitä!

Hauska fakta

Kilpaileminen on aikojen saatossa muokannut maailmaamme, ja voittajat kirjoittavat historiaa. Kylmän sodan aikana Yhdysvallat ja Neuvostoliitto kilpailivat avaruuden valloittamisesta. Tämä tieteen sara kehittyikin tuona aikana valtavasti. Vastaavasti Euroopan suurvallat levittivät kilvan vaikutusvaltaansa, kulttuuriaan ja kieltään kolonisoimalla maailmaa. Nykymaailma on lukuisten kilpailujen lopputulos.

MITKÄ OLIVAT ENSIMMÄISET URHEILULAJIT?

Jo kivikauden ihmiset kehittelivät lukuisia omia pelejä viihdykkeeksi. Heillä saattoi olla urheilulajeja, joista ei ole jäänyt nykypäivään minkäänlaista dokumentaatiota. Esimerkiksi ensimmäinen varma havainto urheilemiseen käytettävästä pallosta juontaa juurensa ainakin yli 3 000 vuoden taakse, vaikka ihmiset saattoivatkin väsätä palloja paljon aikaisemminkin. Urheilun dokumentaatio alkaa usein antiikin Kreikasta, mutta mitä lajeja tunnemme ajalta ennen olympialaisia?



JUOKSUA, PAINIA JA UINTIA

Ensimmäisissä urheilulajeissa ei todennäköisesti hyödynnetty lainkaan välineitä. Tutkijat pitävät todennäköisenä, että juokseminen olisi ollut ensimmäinen laji, vaikka emme tiedäkään tarkkaan, milloin siinä on kilpailtu ensimmäisen kerran. Ihmiset ovat kuitenkin juosseet arviolta jo 2–4 miljoonaa vuotta sitten riistan perässä. Yli 15 000 vuotta vanhoissa Lascaux'n luolamaalauksissa kuvataan juoksevia ihmisiä, mikä voi viitata myös urheilemiseen.

Juoksun ohella painiminen kuuluu vanhimpiin urheilulajeihin, ja useissa luolamaalauksissa ympäri maailmaa voi erottaa painivia ihmisiä. Koska paini ei ole selviytymisen kannalta erityisen hyödyllistä, voidaan sen kohdalla lähes varmuudella puhua ajanvietteestä. Sumerit pitivät painia urheilulajina noin 5 000 vuotta sitten. Samat kaverit kehittivät vähän myöhemmin nyrkkeilyn, jota useat pitävät edelleen maailman vaativimpana urheilulajina. Myös uinti oli varhainen urheilulaji. Ensimmäiset uintiaiheiset luolamaalaukset sijoittuvat 7 000 vuoden päähän, mutta todennäköisesti jo 100 000 vuotta sitten uitiin ruoan perässä.

VÄLINEET TULEVAT URHEILUUN

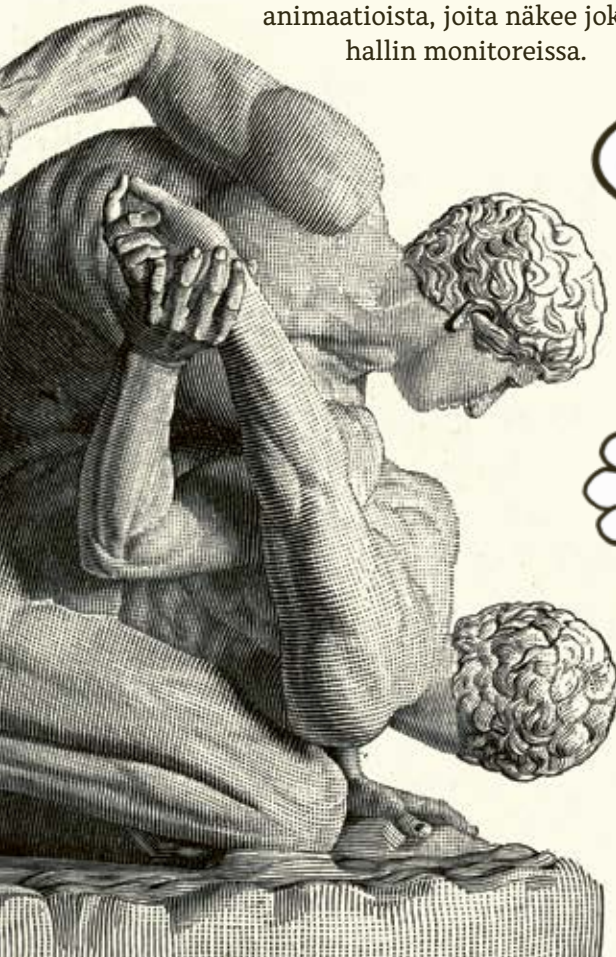
Välineurheilun historia liittyy vahvasti metsästämiseen. Ihmiset ovat väsänneet keihäitä jo noin 500 000 vuotta sitten, ja kuka tietää, kisasivatko parhaimmat keihästäjät keskenään vaikkapa kalastamisessa. Jousipyssyn varhaisista versioista on viitteitä yli 20 000 vuoden takaa, ja tarkimpia ampujia on läpi aikojen pidetty arvossa. Ensimmäinen varma jousiammuntakilpailu ajoitetaan 3 000 vuoden taakse Kiinaan.

Yksi yllättävimpiä muinaisia lajeja on keilaus. Eräs egyptiläinen hautakammio nimittäin sisälsi keiloja. Keilauksen kaltaista lajia on pelattu mahdollisesti jo yli 5 000 vuotta sitten. Sen ajan ihmisten ei tarvinnut kärsiä tämän päivän kankeista animaatioista, joita näkee jokaisen keilahallin monitoreissa.

JALKAPALLON ESIMUOTO

Ensimmäinen pallopeli tulee nykytiedon mukaan Kiinasta. Siellä pelattiin peliä nimeltä cuju tai tsu chu 2 500 vuotta sitten, mutta osa tutkijoista on päätellyt, että peliä olisi pelattu jopa 5 000 vuotta sitten. Pelissä oli tarkoitus käsiä käyttämättä saada nahkapallo maaliin, eli sitä voidaan pitää jalkapallon varhaisena esimuotona.

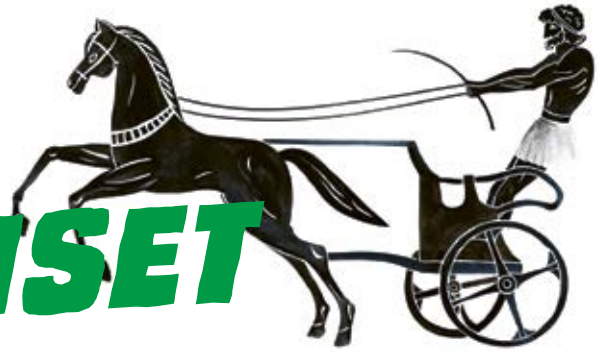
Mesoamerikassa vastaavasti pelattiin jo 3 500 vuotta sitten hurjan näköistä pallopeliä, jossa oli piirteitä koripallosta ja lentopallosta. Tässä pelissä pallo yritettiin käsiä käyttämättä saada osumaan naurettavan pieneen koriin, joka oli asetettu korkealle. Pelillä oli brutaali päätös häviäjille. Heidät uhrattiin jumalille. Aikamoista uhkapeliä!

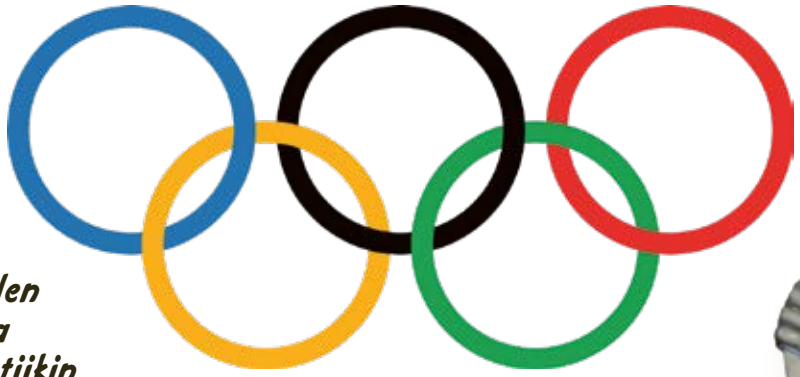


Hauska fakta

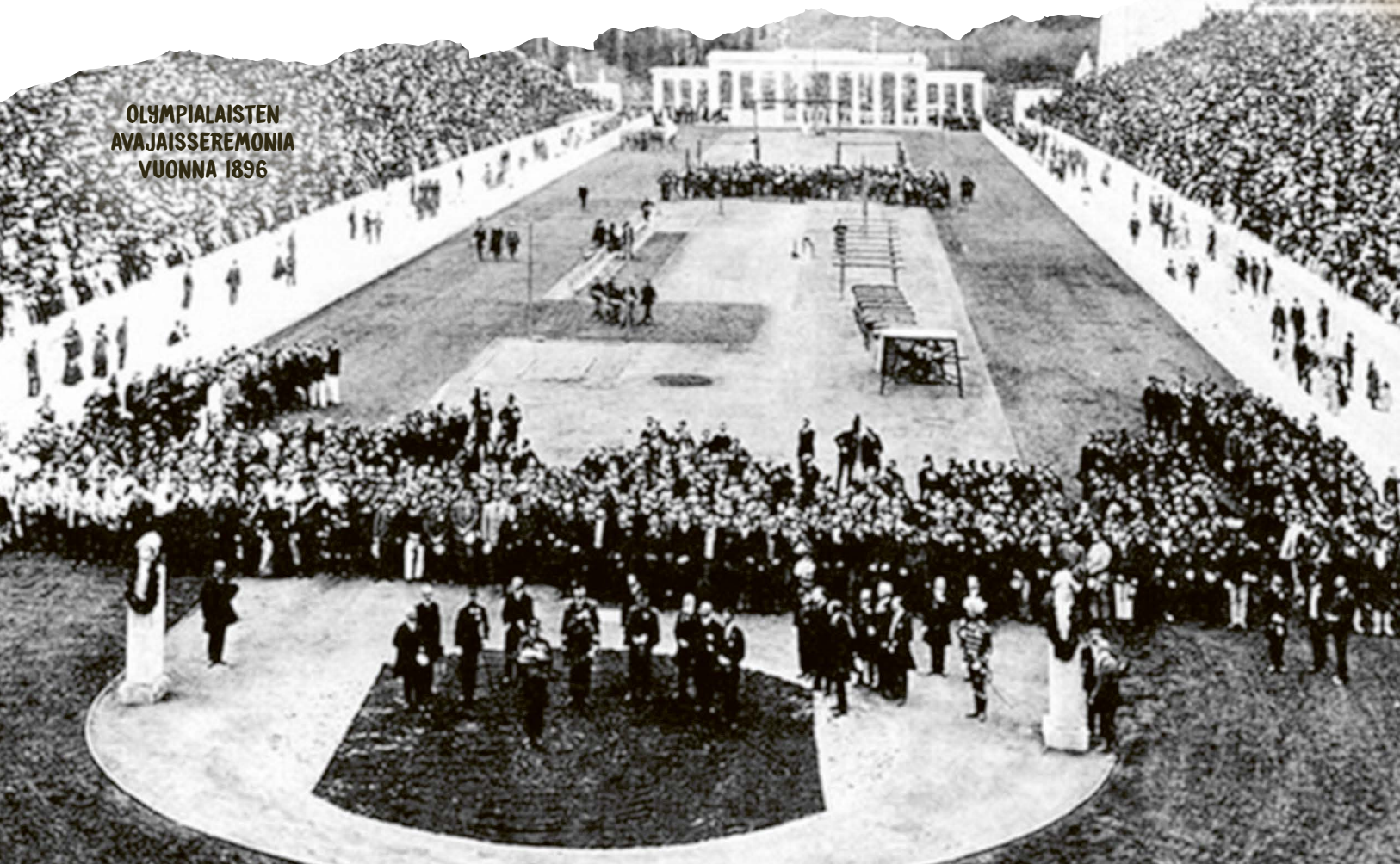
Egyptissä innostuttiin noin 4 000 vuotta sitten jonglööraamisesta. Vanhat maalaukset paljastavat, että noina aikoina oli käytössä pieniä palloja, joita hyödynnettiin temppuiluun. Arvoitukseksi jää, mitkä muut sirkustemput oli myös keksitty jo muinaisina aikoina! Oliko silloin pellejäkin...

MITEN OLYMPIALAISET SYNTYIVÄT?





Kun puhutaan urheilun historiasta, katseet kääntyvät lähes poikkeuksetta olympialaisiin. Olympiakisat ovat erittäin olennainen osa urheilukulttuurin kehittymistä, ja niiden historia kattaa useita mielenkiintoisia vaiheita. Kilpailut saivat alkunsa antiikin aikana, ja legendaarinen tapahtuma herätettiin henkiin uudelleen paljon myöhemmin. Tänä päivänä olympialaisten äärelle kerääntyy lähes koko maailma. Miten tähän on päädytty?



OLYMPIALAISTEN AVAJAISSEREMONIA VUONNA 1896

YLIJUMALA ZEUKSEN KARKELOT

Ensimmäiset tiedot olympialaisista sijoittuvat vuoteen 776 eaa., mutta kisoja on todennäköisesti käyty jo aiemmin. Alkuaikoina kisat olivat vaatimattomat, sillä lajina oli ainoastaan noin 200 metrin juoksu. Kisat järjestettiin Olympian kaupungissa, jonka suuri maamerkki oli Zeuksen temppeli. Temppeliin pystytettiin satoja vuosia myöhemmin suuri kuvapatsas, jota pidettiin yhtenä antiikin seitsemästä ihmeestä.

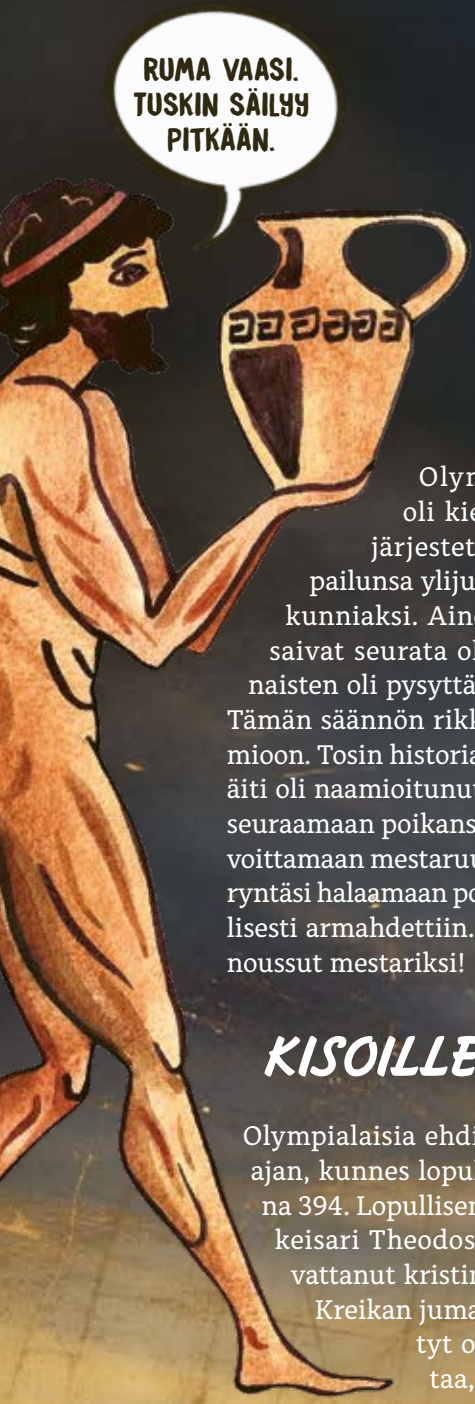
Aivan kuten nykyään, olympialaiset järjestettiin joka neljäs vuosi ylijumala Zeuksen kunniaksi. Tapahtumasta tuli aikojen saatossa erittäin suosittu kreikkalaisessa maailmassa. Se keräsi urheilijoita ympäri Kreikan vaikutuspiiriä, ja yleisöä saapui parhaina vuosina jopa yli 50 000. Aikansa suurimmat tieteilijät, taiteilijat ja filosofit saapuivat myös seuraamaan suurta tapahtumaa.

Kisojen aikana vallitsi olympiarauha, jolloin Kreikan kaupunkivaltiot keskeyttivät hetkellisesti sotimisen. Urheilun lisäksi paikalla nähtiin uskonnollisia menoja ja paraateja. Monipäiväisen tapahtuman illat huipentuivat riemukkaaseen juhlintaan ja syömiseen!

LAJIEN KIRJO MONIPUOLISTUU

Kilpailut kasvoivat vuosien myötä entistä suuremmiksi ja näyttävämmiksi. Urheilijat treenasivat Olympiassa jopa kuukauden ennen tapahtumaa. Alun perin vain vapaat kreikkalaiset miehet saivat osallistua kisoihin, mutta poliittiset syyt pakottivat avaamaan kisat myös ulkomaalaisille. Tavoitteena oli voitto, sillä ainoastaan paras palkittiin. Kultamitalien sijaan voittajat saivat päähänsä oliivinlehväseppeleen. Kuulostaa vaatimattomalta, mutta parhaista urheilijoista nousi arvostettuja sankareita ympäri maan ja he saivat useita etuuksia. Voittajien nimiä on säilynyt tähän päivään asti, mutta tuloksia ei valitettavasti ole tallessa.

Urheilulajien kirjo monipuolistui, ja kilpailuja käytiin esimerkiksi eripituisessa juoksussa, kiekon- ja keihäänheitossa, nyrkkeilyssä, painissa, hevosajossa ja pituushypyssä. Lajeista hurjin oli pankration eli vapaaottelu, jossa voittaja julistettiin vasta, kun vastustaja oli luovuttanut tai kuollut. Surmaaminen oli sallittua, mutta sentään jotkut kepulikonstit oli kielletty, kuten sisäelinten kaivaminen ulos avohaavasta. Miten jaloa!



ZEUKSEN TEMPPELI OLYMPIASSA KREIKASSA

EI NAISILLE

Olympialaisiin osallistuminen oli kielletty naisilta, mutta heille järjestettiin säännöllisesti omat kilpailunsa ylijumala Zeuksen vaimon Heran kunniaksi. Ainoastaan naimattomat naiset saivat seurata olympialaisia, mutta muuten naisten oli pysyttävä kotona lapsia hoitamassa. Tämän säännön rikkominen johti kuolemantuomioon. Tosin historia tuntee tapauksen, jossa eräs äiti oli naamioitunut yleisön sekaan, jotta pääsisi seuraamaan poikansa ottelua. Kun poika onnistui voittamaan mestaruuden, äiti hullaantui niin, että ryntäsi halaamaan poikaansa. Nainen poikkeuksellisesti armahdettiin. Olihan hänen lapsensa juuri noussut mestariksi!

KISOILLE TULI STOPPI

Olympialaisia ehdittiin pitää yli 1 000 vuoden ajan, kunnes lopulta kisat keskeytettiin vuonna 394. Lopullisen naulan arkkuun löi Rooman keisari Theodosius I Suuri. Suosiotaan kasvattanut kristinusko oli syrjäyttänyt vanhat Kreikan jumalat, ja Zeuksen juhlana pidetyt olympialaiset haluttiin lopettaa, sillä kisat nähtiin moraalittomana pakanoiden rituaalina. Theodosius II:n käskystä Olympian temppelit murskattiin, ja ajan saatossa maanjäristykset tekivät lopuistakin raunioista selvää. Vasta 1800-luvulla arkeologiset kaivaukset pelastivat alueen, ja olympialaisten syntysijoilla voi tänä päivänä käydä vierailemassa.

OLYMPIASTA ATEENAAN JA SIITÄ MAAILMALLE

Jo keskiajalla tunnettiin tarina mahtavista olympialaisista, ja se herätti yleistä kiinnostusta. Lopulta 1890-luvun alkupuolella ranskalainen liikuntapedagogi Pierre de Coubertin ehdotti kansainvälisten kilpailujen perustamista ja organisoi kansainvälisen konferenssin asian ympärille. Ajatus otti tuulta siipien alle, ja vuonna 1896 Kreikassa pidettiin yli 1 400 vuoden jälkeen uudet olympialaiset. Ei kuitenkaan Olympiassa, vaan pääkaupunki Ateenassa. Vielä tuolloin kisoihin osallistui edustajia vain kolmestatoista eri maasta. Joidenkin vanhojen lajien lisäksi kisoissa nähtiin lukuisia uusia mittelöitä, kuten uintia, korkeus- ja seiväshyppyä, pyöräilyä, ammuntaa ja tennistä. Vuoden 1900 Pariisin olympialaisista eteenpäin myös naiset ovat saaneet osallistua kisoihin urheilijoina.

Kreikkalaiset olivat aluksi näreissään siitä, että kisat vietäisiin joka kerta uuteen kaupunkiin Ateenan sijaan. Olympialaisten lajikirjo monipuolistui vuosi vuodelta, ja nykyään kilpailut keräävät yhteen lähes kaikki maailman valtiot. Useat antiikin kisoista tutut elementit tekivät paluun, kuten vaikkapa paraatit ja olympiatulen sytyttäminen. Olympialaiset olivat uudestisyntyneet. Mitähän Zeus mahtaa ajatella tästä?

TALVIKISAT JA PARALYMPIALAISET

Myös talviurheilun edustajilla oli tarve tulla nähdyiksi, ja vuonna 1924 järjestettiin Ranskassa ensimmäiset talviolympialaiset. 16 maata oli mukana, ja edelleen nykypäivänä talvikisoissa on pienempi edustus kuin kesäolympialaisissa, koska kaikissa valtioissa ei yksinkertaisesti kilpailla talvilajeissa. Ensimmäisissä talvikisoissa nähtiin muun muassa hiihtoa, mäkihyppyä, jääkiekkoa, taitoluistelua, curlingia ja kelkkailua.

Vuonna 1960 lauteille tuotiin jälleen uudenlaiset olympiakisat. Roomassa järjestettiin paralympialaiset. Kilpailut antavat mahdollisuuden myös vammautuneille urheilijoille nousta valokeilaan. Niin kesä- kuin talvikisatkin saivat omat paralympialaiset. Näissä kisoissa huomioidaan kilpailijoiden toimintakyky, sillä esimerkiksi näkövammaiset kilpailijat tarvitsevat avustajan juoksusuoritukseen. Eri tasoluokilla pyritään varmistamaan mahdollisimman tasaväkiset kilpailut.

Haaveenani oli päästä seuraamaan vuoden 2020 Tokion kisoja samaan tapaan kuin pappani aikoinaan vuoden 1952 Helsingin kisoja, mutta korona esti aikeeni. Ehkä vielä joku kaunis vuosi!

ITALIALAINEN MARATOONARI DORANDO PIETRI LONTOON OLYMPIALAISISSA VUONNA 1908

Hauska fakta

Olympialaisissa lajit myös vaihtelevat. Tuoreina lajeina on nähty esimerkiksi skeittausta ja freestyleä. Vastaavasti jotkin lajit, kuten haavipallo, poolo, kroketti ja 60 metrin juoksu, eivät ole nähneet päivänvaloa olympialaisissa vuosikymmeniin. Ennen mukana oli myös taidelajeja kuvanveistosta musiikkiin, arkkitehtuuriin ja kirjallisuuteen, mutta valitettavasti ne päätettiin lopettaa vuonna 1954.

MITKÄ URHEILU-LAJIT OVAT UNOHTUNEET?

Sitä mukaa, kun uudet urheilulajit ovat ajan mittaan keränneet suosiota, toiset lajit ovat hiipuneet unohduksiin. Useat lajit ovat trendikkäitä tietyn ajan. Vaikka mailapeli padel keksittiin jo vuonna 1969, sen suosio räjähti käsiin Suomessa vasta hiljattain. Jo nyt on kuitenkin uutisoitu lajin suosion laskusta, ja useat padeltoimijat ovat taloudellisissa ongelmissa. Voimme vain arvailla, mitkä lajit menettävät suosiotaan seuraavan sadan vuoden aikana. Ainakin nämä seuraavat lajit menettivät ajan myötä suosionsa.

KESTÄÄKÖHÄN KÖYSI?

KNATTLEIKR →

Tätä pallopeliä pelasivat aikoinaan viikingit Islannissa. Pelissä palloa syöteltiin ja lyötiin käsien sekä keppien avulla kohti vastustajan maalia. Pelissä taklaukset ja iskut olivat yleisiä, ja vahvimmat joukkueet pärjäsivät todennäköisesti parhaiten. Pelissä on samankaltaisuuksia esimerkiksi jääkiekon, jääpallon ja lacrossen kanssa, joten lajia voi pitää näiden eräänlaisena esi-isänä. Vaikka säännöt ovat edelleen aavistuksen epäselvät, historiaintoilijat ovat välillä kilpailleet tässä kaoottisessa lajissa.

CALCIO STORICO

Kyseessä on 1500-luvulla Italiassa pelattu jalkapalloa muistuttava väkivaltainen versio. Jalkapallon tapaan pallo pyritään saamaan vastustajan maaliin, mutta jalkojen lisäksi maalin voi tehdä myös heittämällä. Peli on täynnä järjettömyyksiä, eikä siinä käytännössä ole edes sääntöjä. Pelaajat saavat lyödä, potkia, painia ja jopa kuristaa toisiaan. Molemmilla joukkueilla on 27 pelaajaa, joista suurin osa on hyökkääjiä, joiden tehtävänä on käytännössä pyrkiä vain satuttamaan vastustajien pelaajia. Peli jatkuu siinäkin tapauksessa, jos pelaajat loukkaantuvat vakavasti. Järjetön peli kiellettiin vuonna 1570, mutta nykyisin sen modernisoitua versiota pelataan edelleen Italiassa.

KETUNHEITTO

1600-luvun Euroopassa kilpailtiin mitä typerimmässä lajissa, ketunheitossa. Pelissä oli tarkoitus lingota kettu tai muu pieni eläin mahdollisimman korkealle, joka luonnollisesti johti useiden eläinparkojen menehtymiseen. Korkeimmillaan eläimet lensivät yli seitsemään metriin.

KÖYDENVETO

Useat meistä ovat varmasti kokeilleet joskus köydenvetoa vaikkapa kesäleirillä. Lajista järjestetään edelleen kilpailuja silloin tällöin, mutta se ei nauti samaa arvostusta kuin ennen vanhaan. Jo muinaiset sivilisaatiot kilpailivat köydenvedossa, ja laji nähtiin hetkellisesti myös olympialaisten kattauksessa. Kuitenkaan vuoden 1920 kisojen jälkeen köydenveto ei tehnyt paluuta, ja sittemmin sen suosio on laskenut. Peli nähtiin myöhemmin suositussa *Squid Game* -sarjassa, joten voi olla, että lajin suosio tekee taas notkahduksen ylöspäin.

KUBIHIKI

Japanin Edo-aikana kehitettiin hiukan erikoisempi versio köydenvedosta. Tässä lajissa kilpailijat vetävät kilpaa köyttä omilla kauloillaan! Tarkoituksena on saada vastustaja liikahtamaan itseä päin tai muuten horjuttaa vastustajan tasapainoa. Tähän lajiin saattaa edelleen törmätä Japanissa eri festivaalien yhteydessä, kun esillä on perinteisiä lajeja. Omat niskani huutavat hoosiannaa pelkästä ajatuksesta, että kokeilisin tätä lajia...

Entinen Puolan kuningas Augustus II Väkevä järjesti aikoinaan suuret kilpailut, joissa surmansa sai 647 kettua, 533 jänistä, 34 mäyrää ja 21 villikissaa. Laji onneksi menetti nopeasti suosionsa, eikä sitä sittemmin nähty. Toivottavasti härkäjuoksuille käy samoin.

PITUUS-SUKELLUS

Vuoden 1904 olympiakisoissa nähtiin ainokaisen kerran lajina pituussukellus, jossa on tarkoitus 60 sekunnin ajan sukeltaa niin pitkälle kuin mahdollista. Jutun juoni piili siinä, että sukelluksen jälkeen ei saanut enää käyttää jalkoja ja käsiä vauhdin potkimiseen. Näin ollen kilpailijat käytännössä kelluivat eleettömästi niin pitkälle kuin mahdollista. Useat pitävät lajia kaikkien aikojen tylsimpänä olympialajina, jota tuskin koskaan tullaan enää näkemään isoissa kisoissa.

NOPEUSLASKU

Kyseessä on kaikkein nopein talviurheilulaji, jossa tarkoituksena on laskea mäkeä alas ja saavuttaa mahdollisimman suuri nopeus. Nopeus voi olla reippaasti yli 200 km/h, mikä luonnollisesti asettaa urheilijat suureen vaaraan. Vuoden 1992 talviolympialaisissa nopeuslaskussa nähtiin kuolemaan johtanut onnettomuus, jonka jälkeen lajia ei enää toiste nähty kisoissa. Suomessa laji nautti 1980-luvulla hetkellistä suosiota, kun sukunimikaimani Leppälän Pertti nykäisi MM-kultaa arvokisoista. Nykyisin harva harrastaa tätä hullua lajia, ja viimeiset SM-kisat järjestettiin vuonna 2010.

SUKSIBALETTI

Tässä taiteellisessa lajissa laskettiin lievää alamäkeä ja suoritettiin sukset jalassa hyppyjä ja piruetteja samaan tapaan kuin taitoluistelussa. Tämä aikainen versio freestylehiihdosta oli hetkellisesti nopeuslaskun tapaan näytöslajina vuoden 1992 olympialaisissa. Laji ei kuitenkaan saanut tuulta siipiensä alle, sillä temput näyttivät taitoluistelun tönköltä versiolta. Suosittelen katsomaan Youtube-videoita lajista, sillä siinä on jotain kiehtovaa ja huvittavaa samaan aikaan.

Hauska fakta

Useista tämän päivän lajeista tunnetaan samankaltaisia varhaisia pelejä. Esimerkiksi Alankomaissa pelattu kolven muistutti golfia. Peliä pelattiin usein jokien jäällä, ja tarkoituksena oli lyödä mahdollisimman vähillä lyönneillä pallo maaliin. Jeu de paume taas oli tenniksen tapainen peli, jota alun perin pelattiin käsillä. Mailat tulivat kuvioon myöhemmin, mutta laji unohtui lopulta tenniksen noustessa suosituimmaksi peliksi. Town ball taas oli Amerikassa 1700-luvulla syntynyt peli, joka pääpiirteittäin oli lähes samanlainen kuin baseball. Tämäkin peli kuihtui ja osin yhdistyi baseballin kanssa. Urheilulajien historiasta löytyy paljon mielenkiintoisia tapauksia!

TYNNYRIHYPPY

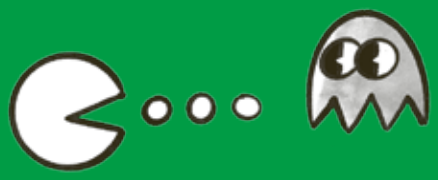
Muistatko sen vanhan Donkey Kong -arcadepelin, jossa Mariolla (tai siis Jumpmanilla) hypitään tynnyrien yli? Ennen vanhaan kilpailtiin hyvin samankaltaisessa lajissa. Tässä lajissa otettiin pituushypyn tapaan kovasti vauhtia luistimilla ja pyrittiin hyppäämään mahdollisimman monen tynnyrin yli. Lajissa järjestettiin aina 1960-luvulle saakka maailmanmestaruuskilpailuja, ja se pyrittiin tuomaan jopa olympialaisiin näytöslajiksi. Laji nähtiin kuitenkin liian vaarallisena, sillä kilpailijat usein räsähtivät epäonnistuneen hypyn jälkeen selälleen kovalle jäälle. Ja kuten arvata saattaa, lajissa ei pidetty kypärää päässä.

MIKSI IHMISET KILPAILEVAT?
MITEN SHAKISTA TULI PELIEN KUNINGAS?
MITÄ TAPAHTUI 1980-LUVUN VIDEOPELILAMASSA?
MITKÄ OVAT SUOSITUIMMAT VIDEOPELIT JA PELISARJAT?
MIKSI SPEEDRUNIT KIEHTOVAT IHMISIÄ?
MIKSI PELAAMISEEN JÄÄ KOUKKUUN?

PELIMAAILMA HALTUUN ZONEVD:N KANSSA!

Suosittu tubettaja ZoneVD on pelien intohimoinen ystävä. Kirjassa hän kertoo parhaista peleistä – niin urheilusta, lautapeleistä kuin videopeleistäkin. Arvovaltainen yleisö on myös jälleen kerran päässyt esittämään kinkkisiä kysymyksiä. Luvassa on kiinnostavaa tietoa, hulvatonta huumoria ja koukuttavia tarinoita!

JOONA LEPPÄLÄ ELI ZONEVD *(s. 1993) on suosittu Ylivieskasta ampaissut, nykyisin Jyväskylässä asuva tubettaja. Joona tunnetaan hauskoista ja uniikeista videoistaan. Häntä kiehtovat maailman ja maailmankaikkeuden mysteerit, joihin hän pyrkii etsimään vastauksia. Joonan kirjat ZoneVD kiehtovan tiedon jäljillä, ZoneVD uskomattoman tiedon jäljillä, ZoneVD pelottavan tiedon jäljillä ja ZoneVD jännittävän Japanin jäljillä ovat olleet supersuosittuja.*



9 789520 473815

www.tammi.fi | L79 | ISBN 978-952-04-7381-5

Kuvittanut Anssi Vaalio
Kannen valokuvat: Istockphoto
Joonan valokuva: By Emmi Oy