

# Vanhat tavat tietää, uudet tavat pelata: Pelinkehitystapahtumien potentiaali saamelaiskulttuurin voimaannuttamisessa

Lektio 6.2.2021 Lapin yliopistossa

**Outi Laiti**  
Lapin yliopisto

Lektio saamelaisten kansallispäivänä 6.2.2021

Tänään vietämme saamelaisten kansallispäivää, joka juontaa juurensa ensimmäiseen saamelaisten pohjoismaiseen yleiskokoukseen vuonna 1917 ja erityisesti saamelaiseen naiseen, Elsa Laulaan. Elsa Laula on yksi merkittävimmistä 1900-luvun alussa vaikuttaneista saamelaispoliitikoista sekä ensimmäinen saamelainen nainen, jonka tiedetään julkaiseen omia kirjoituksiaan. Hän oli käynyt kouluja, oppinut kirjoittamaan ja kommunikoidaan valtaväestön kanssa sen asettamalla ehdoilla. Elsa Laula oli aikansa muutosagentti, joka uskoi erityisesti kansanvalistukseen sekä yhteistyön voimaan. (Hirvonen 1999, 76–84).

Saamelaisten kansallispäivä on ilon ja ylpeyden päivä, jonka voisi kiteyttää esimerkiksi saamelaisuusikko Sofia Jannokin sanoin:

Me olemme yhä täällä [We are still here]. (Jannok ja Sunna 2016)

Tähän viittaavat myös monet alkuperäiskansatutkijat, esimerkiksi Linda Tuhiwai Smith kirjoittaessaan, että vuosisatojen ajan alkuperäiskansojen tärkein päämäärä on ollut sel-

viytyminen (Smith 1999), tai Gerald Vizenor määritellesään käsitteen *survivance* kuvaamaan eräänlaista aktiivista, asenteellista selviytymistä (Vizenor 1999). Selviytyminen on keskiössä myös saamelaisessa kasvatuksessa ja opetuksessa, jonka ytimessä on erityisesti kielten elvytys.

Tarve digitaalisille peleille on saamelaisopetuksessa suuri esimerkiksi kielen elvyttämisen näkökulmasta. Saamelaisia digitaalisia pelejä on olemassa vain kourallinen, ja ne ovat pääosin opetuksen käytössä olevia sovelluksia tai minipelejä. Haasteeksi nousee esimerkiksi se, että saman pelin pitäisi paikata puutteita saamelaistietämyksessä sekä opettaa saamelaislapsia kulttuurinsisäisesti. Haasteet nousevat esimerkiksi rahoituspuolelta: Suomessa pelejä toteutetaan esimerkiksi hankerahoitteisesti tai saamelaisopetuksen oppimateriaalirahoista. Pelien toteutuksen tekee useimmiten ulkopuolinen peliyrittäjä, ja saamelaiset ovat mukana kulttuurikonsultteina. Vallalla on ajattelua, että vasta pelin pelaaminen opettaa. Epäonnistumiseen ei ole varaa: esimerkiksi Suomessa puhutut kolme saamen kieltä ovat kaikki uhanalaisia. Kysymyksiä on paljon, vastauksia vielä vähän. Jos tarkastellaan esimerkiksi sitä, että digitaalisia pelejä rahoitetaan oppimateri-

---

aalirahoista, nämä rahat ovat pois esimerkiksi oppikirjoista. Jos taas tarkastellaan hyötypelien tavoitteenasettelua, suuret tavoitteet lisäävät epäonnistumisen riskiä: käsissä onkin lopulta yhden koon sukkahousut, jotka eivät sovi oikein keneläkään. Jos taas keskitytään siihen, että digitaalinen peli kuvaa kulttuuria ja esittää kulttuurin mahdollisimman oikein, kuluu suurin osa pelibudjetista yksityiskohtien viilaamiseen monien muiden elementtien kustannuksella.

Väitöstutkimukseni työnimenä oli pitkään *Saamelaisuus pelissä*, sillä siihen kiteytyy mielestäni tämän tutkimuksen monimerkityksinen luonne. Kun jotakin laitetaan peliin, on mahdollisuus voittaa moninkertaisesti tai hävitä peliin asetettu panos. Alkuperäiskansojen käteen on monesti jäänyt pelikorttien Pekka, tuo varsin selvä esimerkki toiseudesta pelissä. Menemättä sen enempää siihen kuvastoon, jota peleissä on esimerkiksi etnisistä vähemmistöistä tarjoiltu, kerron esimerkin kulttuurin pelillistämisen vaikeudesta.

Pelaan itse jonkin verran ja pyrin myös pelaamaan erityisesti alkuperäiskansoista kertovia pelejä. Tunnetuin näistä lienee Alaskan alkuperäiskansasta kertova *Never Alone* (E-Line Media 2016). Pelasin kyseisen pelin läpi samoihin aikoihin, kun aloittelin väitöstutkimustani. Pelissä pelaajan tehtävänä on muun muassa selvitä arktisessa luonnossa. Itselleni esimerkiksi kaamos näyttäytyy hieman eri tavalla kuin *Never Alone* sen kuvaa. Iso osa pelistä vietetäänkin lumipyryssä, pimeässä tai pimeässä lumipyryssä sen sijaan, että kuvattaisiin esimerkiksi kaamosajan kauniita sinisen sävyjä.

Tämäntyyppisen kuvaamisen voin ohittaa esimerkiksi taiteellisina vapauksina, mutta sitten pelissä tuli kohta, jossa revontulet kuvataan ihmisiä napsivina aaveina. Se pysäytti miettimään. Saamelaisessa tarinankerronnassa on muun muassa tarina revontulista ja revontulien pilkkaajasta. Tarinassa kuvataan kaksi veljestä, joista nuorempi alkaa joikaa-

malla pilkata aurinkoa, kuuta ja tähtiä. Vanhempi veli varoittaa pilkkaamasta luontoa, mutta nuorempi veli ei ota varoituksia kuuleviin korviinsa, vaan alkaa pilkata revontulia. Lopulta revontulet villiintyvät, alkavat paukahdella lunta vasten ja lopulta iskevät kuoliaaksi pilkkaajan. (Aikio ja Aikio 1978, 96–99.)

Tarinalla opetetaan kunnioittamaan luontoa. Se myös opettaa, mitä luonnon kanssa eläminen vaatii. Luonto on toisinaan armoton ja arvaamaton, mutta myös ihmisen omalla toiminnalla on roolinsa, jota tarinassa korostetaan. Esimerkiksi arktisten alueen alkuperäiskansojen tarinoissa tämä samainen tematiikka korostuu riippumatta kansasta. Siksi tuntuikin hieman merkilliseltä ajatus revontulista metsästämissä pelaajaa ilman sen suurempaa syytä, sillä se tuntui olevan suorassa kontrastissa alkuperäiskansojen maailmankuvan kanssa. Luonto ei ole vihollinen tai vastustaja, se on elinehto. *Never Alone* on kuitenkin peli, jossa on tehty sekä tiivistä yhteistyötä alkuperäiskansan kanssa, että myös pelinkehittämissä on ollut mukana alkuperäiskansajäsen. Jäin silti miettimään, kenen näkökulma *Never Alone* lopulta on, ketä varten se on, ja kenen ehdoilla se on.

Tänä päivänä monet alkuperäiskansaan kuuluvat pelisuunnittelijat, kuten Meagan Byrne, Elizabeth LaPensée tai Maize Longboat, ovat käsitelleet esimerkiksi alkuperäiskansojen historiaa digitaalisten pelien avulla. Heidän töissään digitaalinen peli on vahva kasvatuksellinen työkalu, joka tuo esiin alkuperäiskansojen näkökulman historiaan, tähän päivään ja tulevaisuuteen. Alkuperäiskansalähtöisen pelisuunnittelun tarkoitus ei ole palvella valtaväestöä, jauhaa kulttuuri pieniksi, helposti nieltäviksi palasiksi ja syöttää sitten pikkulusikalla massoille. Sen tarkoitus on olla yksi monista itseilmaisun kanavista. Sen avulla voidaan käsitellä esimerkiksi historiallisia traumoja, kasvattaa lapsia alkuperäiskansakulttuurien jä-

---

seninä, tai sitten se voi olla kokonaan vailla minkäänlaista hyötynäkökulmaa tai kulttuurista osuutta. Globaalissa mitakaavassa alkuperäiskansojen ja pelitutkimuksen keskiössä on ollut jo pitkään alkuperäiskansapeliin digitaalinen suvereniteetti ja itsemääräämisoikeus.

Pienen kansanosan toimintaa kuvaa esimerkiksi Matti Morottajan luonnehdinta:

[O]saavia ja aktiivisia ihmisiä on vähän. Sama ihminen joutuu olemaan opettaja, toimittaja, kulttuurityöntekijä, lakimies, muusikko, taiteilija, kirjailija, tutkija, poliitikko ja nuorisotyöntekijä. (Morottaja 2007)

Väitöstutkimukseni tuo myös näkyväksi tätä moniroolisuutta ja työtä, jota saamelaisyhteisöissä tehdään päivästä toiseen kapeilla hartioilla. Olen tämän väitöstutkimuksen aikana ollut muun muassa pelaaja, pelinkehittäjä, tutkija, organisaattori, kulttuurikonsultti, projektipäällikkö, projektikoordinaattori, elokuvateatterin suunnittelija ja saamelaislapsen äiti. Voisin pohtia tämän moniroolisuuden taustaa: koenko niin sanottua etnostressiä (Kuokkanen 1999), eli tarvetta toimia kaiken aikaa kulttuurini hyväksi, vai vaikuttavatko esimerkiksi taakkasiirtymä ja ylisukupolviset traumat siihen, että tämä tutkimus sai alkunsa. Varmasti näillä tekijöillä on roolinsa, mutta itse olen kokenut moniroolisuuden enimmäkseen rikkautena, sillä se tarjoaa monta näkökulmaa. Koska historia on, mikä se on, tämä tutkimus on olemassa. Kolonisaation käsitettä en voi täysin välttää, mutta voin antaa tilaa kolonisaation positiivisävytteiseksi tulkittaville seurauksille. Näen tämän tutkimuksen sellaisena.

Tutkimukseni aineisto on koottu kahdessa eri pelinkehittämistapahtumassa Utsjoella vuosina 2017–2018. Nuorten peliohjelmointikurssi sekä Sami Game Jam kokosivat yhteen

57 peleistä ja pelisuunnittelusta kiinnostunutta paikallisesti, valtakunnallisesti sekä ympäri maailman. Näiden tapahtumien ensisijainen tarkoitus oli iskeä kipinää saamelaiseen pelinkehittämiseen sekä tuottaa pelejä. Pelejä syntyi kaiken kaikkiaan 16 kappaletta joko yksilö- tai ryhmätyönä. Nämä pelit kertoivat hyvin monenlaisia tarinoita esimerkiksi lohesta, riekosta, saamelaisen tarinankerrontaperinteen maahisista tai elämän eri osa-alueiden välillä tasapainoilemisesta. Toisaalta mukana oli myös yleismaailmallisempi teemoja, kuten possuja ja kassakoneita. Kolme Suomessa puhuttua saamen kieltä löysivät myös tiensä osaan peleistä joko puheena tai tekstinä ja yhdistyivät joko yleismaailmallisempaan teemaan tai saamelaisuuden teemaan. Joikua kuultiin ennen kuin kalojen vanhin Skaimmadas opetti pelaajaa hoitamaan kalavesiä ja Gufihtara eallu vei pelaajan osaksi virtuaalimaailmaa kulkemaan läpi perinteisen tarinan maahisten poroelosta. Osa peleistä oli pelimekaniikaltaan perinteisempiä kaksiulotteisia, sivusuunnassa eteneviä tasohyppelyitä, osa oli esimerkiksi virtuaalitodellisuuksia tai vaativat kehollista ohjaimista esimerkiksi kädellä, jalalla tai tasapainolaudalla. Pelit eivät pyrkineet korostamaan saamelaisuutta esimerkiksi alleviivaamalla kulttuurisymboleita vaan pikemminkin leikkimään perimätiedon ja tämän päivän rajapinnassa.

Nämä yhteistoiminnasta ammentavat pelikehitystapahtumat myös toteutettiin ympäristössä, joka on opettanut saamelaisia alkuperäiskansana. Luonto ei ollut vihollinen vaan oppimisympäristö. Erityisesti mieleeni on jäänyt Sami Game Jam aikaiset lähes neljänkymmenen asteen pakkaset. Olimme lainanneet erään järjestäjän kirjastokortilla norjalaisesta kirjastosta suuren laavun ja myös näillä pakkasilla kokoonnuimme tapahtuman aikana päivittäin laavuun keskustelemaan kokemuksista sekä ratkomaan ongelmia. Mainittakoon tässä, että laavu on maastossa käytetty kevytrakenteinen asumus, joka on rakennettu laavupuista eli ruoteista ja

---

peitetty kankaalla. Laavun sisäpuolella keskellä on tulisija, *árran*, ja tulisijan yläpuolella savuaukko, *reahpenráigi*. Laavu on saamelaiden perinteinen tiedeseminaari – siellä jaetaan perimätietoa tarinoiden muodossa. Laavussa istutaan usein pyöreän tulisijan ympärillä, tasavertaisina. Tiedon muodostamisessa ei ole auktoriteetteja, vaan tieto muodostuu yhdessä keskustelemalla. Laavussa istuneet tietävät, että laavun savuaukosta näkee palasen taivasta - tähtiä, revontulia, toki savuakin. Se on kurkistusikkuna maailmaan. *Reahpenráigista* tuli Sami Game Jam -tapahtuman logo mutta myös väitöstutkimukseni kannen kuvitus sekä alkuperäiskansalähtöisen pelisuunnittelun mallin pohja. Se kuvaa sekä toimintatapaa että useiden kulttuurien keskinäistä yhteistyötä lopullisen toteutuksen muodostamiseksi ollen kurkistusikkuna saamelaiskulttuuriin. Lopputulos näyttäytyy jokaiselle katsojalle eri tavoin, kuten laavussa olijatkin näkevät paikaltaan hieinan eri palan taivasta.

Vuokko Hirvonen on väitöskirjassaan todennut, että perinteen piirissä kasvanut myös kirjoittaa sen mukaan. Suullinen kertomaperinne muuntuu tekstiksi moniroolisuuden kautta: kirjailija on sekä kyselijä, kertoja että kuuntelija. Kirjoittamisen alkuperäiskansakontekstissa on hyvin monitahoinen työkalu, sillä se jäsentää suullista kirjalliseksi, aineetonta aineelliseksi. (Hirvonen 1999, 91–93). Väitöstutkimukseni aikana päästin vallalle itselleni tyypillisen kirjoittamisen tavan, jossa tarinankerrontaperinne kohtaa värikkäät kielikuvat. Saamelainen tarinankerronta ei ole lineaarista, vaan rönsyää sivupoluille, mutta useimmiten nämä rönsyt ja sivupolut jätetään kirjallisesti kuvaamatta. Itse kuvasin nekin, ja lopulta käsissäni oli, lineaarisen käsikirjoituksen sijaan, nippu ympyröitä. Ei ole sattumaa, että esimerkiksi saamen lipussa on kuvattu ympyrä tai laavussa istutaan ympyrän muodossa. Maoritutkija Rangi Matamuaa mukaillen isompaa kuvaa ei voi nähdä,

ennen kun katsoo ilmiötä myös toisen kulttuurin silmin (Matamua 2018).

Lopuksi haluan todeta, että vaikka digitaliset pelit ovatkin merkittävä aikamme ilmiö, ne eivät ole esimerkiksi saamelaiskulttuurin nousu tai tuho. Kuitenkin sillä, että asiasta puhutaan kulttuurinäkökulmasta valtafoorumeilla voi olla isokin merkitys esimerkiksi saamelaisille lapsille ja nuorille. Myös elokuvaohjaaja Taika Waititi kohdisti sanansa Oscarpuheessaan alkuperäiskansojen lapsille ja nuorille todeten, että me olemme alkuperäisiä tarinankertoja ja voimme menestyä myös elokuva-alalla (Oscars 2020). Roolimallit ovat tärkeitä, ja tätä samaa viestiä haluan myös korostaa lainaamalla Nils-Aslak Valkeapään tekstiä vuodelta 1971:

Koko maailma elää tosiaan voimakkaasti eri kulttuurien hyväksymisen kautta. Kulttuurimonipuolisuus on ajan ihanne. Näissä olosuhteissa ei ole ihmeteltävää, jos saamelainen kulttuuri kehittyy merkittäväksikin tekijäksi. Mutta vain, jos se jaksaa, saa ja tahtoo kehittyä ja sulattaa uusia tekijöitä omintakeiseksi muodoksi muiden omintakeisten muotojen joukkoon. Silloin siinä on tyyliä. (Valkeapää 1971, 127–128.)

Laiti, Outi. 2021. "Vanhat tavat tietää, uudet tavat pelata – Pelinkehitystapahtumien potentiaali saamelaiskulttuurin voimaannuttamisessa". Rovaniemi: Lapin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-249-8>.

## Lähteet

Aikio, Annukka ja Aikio, Samuli. 1978. *Lentonoidan poika*. Porvoo: WSOY:n graafiset laitokset.

E-Line Media. 2016. *Never alone*. Linux, Microsoft Windows,

---

OS X, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U, Xbox One, iOS, Android. E-Line Media.

Hirvonen, Vuokko. 1999. *Saamenmaan ääniä. Saamelaisnaisen tie kirjailijaksi*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Jannok, Sofia ja Sunna, Anders. 2016. *WE ARE STILL HERE (Official)*. YouTube-video, 5:14, julkaistu 21.1. <https://youtu.be/EVH0jvnaIqU>.

Kuokkanen, Rauna. 1999. "Etnostressistä sillanrakennukseen. Saamelaisen nykykirjallisuuden minäkuvat." *Pohjoiset identiteetit ja mentaliteetit I: Outamaalta tunturiin*, toimittaneet Marja Tuominen, Seija Tuulentie, Veli-Pekka Lehtola ja Mervi Autti, 95–112. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

Matamua, Rangī. 2018. *Ngā Pae o te Māramatanga Fulbright 'Indigenous Futures' Forum*. Paneelikeskustelu 13.11.2018, Auckland, Uusi-Seelanti.

Morottaja, Matti. 2007. "Inarinsaamen kielen tilanne sekä kielenhuolto- ja tutkimustarpeet." Kotimaisten kielten keskus. Luettu 29.6.2021. <https://www.kotus.fi/files/716/inariSelvitys2007.pdf>.

Oscars. 2020. "*Jojo Rabbit*" wins Best Adapted Screenplay. YouTube video, 2:55, 11.3.2020.

Smith, Linda Tuhiwai. 1999. *Decolonizing methodologies: Research and indigenous peoples*. London, UK: Zed Books.

Valkeapää, Nils-Aslak. 1971. *Terveisiä Lapista*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Vizenor, Gerald. 1999. *Manifest Manners: Narratives on Postindian Survivance*. Lincoln: Nebraska.