

Pelillistämisen hyvät käytänteet monikulttuurisuuskasvatuksessa –opas

Niina Autiomäki / Humak

Kirjoittaja: Suunnittelija Kia Lundqvist, Turun yliopisto Brahea-keskus

9.3.2020

Olemme samanlaisia vai kaikki erilaisia? - Kulttuurinen moninaisuus mobiilipelissä

Miten on hyvä käsitellä kulttuurista moninaisuutta mobiilipelissä ja minkälaisia eettisiä haasteita pelin tekemiseen mahtaisi liittyä? Nämä kysymykset askarruttivat, kun Turun ammattikorkeakoulusta pyydettiin minua mukaan PELIMO - hankkeeseen kulttuurisen moninaisuuden asiantuntijaksi. Oma haasteeni oli, ettei mobiilipelien maailma ollut kovinkaan tuttu itselleni. Mutta hyppäsin mukaan ihan uteliaisuuttani, ja ajattelin, että menen mukaan avoimin mielin. Tästähän on pitkälti kyse kulttuurisissa kohtaamisissa. Kannattaa pitää mieli avoimena ja välttää ennakkokäsitysten luomista. Hankkeessa oli minun lisäksi mukana myös muita naisia, joille mobiilipelien maailma oli tuttu ilmeisesti vahvimmin omien lasten pelaamisen kautta. On ollut todella hauskaa ja vapauttavaa nähdä millä innolla ja ilolla kollegat ovat tarttuneet pelin rakentamiseen ennakkoluulottomasti ja omaan luovuuteen uskoen.

Aika nopeasti selvisi, että oli sitten kyse aikuiskoulutuksesta, pakolaisten kohtaamisesta tai mobiilipeleistä, joudumme miettimään samantapaisia kysymyksiä. Mitä sanoja käytämme kuvaillessamme erilaisuutta tai kuulumista johonkin ryhmään? Mitä käsitteitä on hyvä käyttää, jotta emme leimaa ja korosta vääriä asioita? Miten osaamme esitellä tilanteita, jotta pelaajalle tai muulle toimijalle, jää mahdollisimman avoin pelipaikka luoda oma käsityksensä pelihahmosta tai hahmon kohtaamista tilanteista. Miten osaamme itse välttää ennakkokäsitykset, jotta pelaajalle jää tarpeeksi laajat mahdollisuudet luoda oma käsityksensä itsenäisesti?

Kohtaamisissa ja toisia ohjattaessa on tärkeää tiedostaa omat syvällä uinuvat käsitykset oikeasta ja väärästä. Nämä käsitykset kumpuavat usein syvältä omasta kielestä, uskonnosta ja kulttuurista. Käsitykset ovat jatkuvasti muuntuvia ja kieli, kulttuuri ja uskonto eivät muodosta mitään staattista rakennelmaa. Tästä huolimatta kohtaamisissa on hyvä osata tutkia omia käsityksiään ja pitää mieli avoimena omien toimien ja ajatustensa tarkoitukselle. Myös meidän pitkälle sekularisoidussa kulttuurissa meihin usein taustalla vaikuttaa menneiden polvien käsitykset ja uskonto. Näiden osalta kannattaa aina olla valppaana ja arvioida omia toimia kriittisesti.

Monikulttuurisuus vai kulttuurinen moninaisuus

Yhteiskunnassa käydään laajaa arvoihin liittyvää keskustelua. Miten on sallittua elää ja koska julkisen vallan tulee puuttua peliin. Monet kokevat epävarmuutta eri ilmiöiden kohdalla – miten tästä voi puhua, ilman että leimautuu kapeakatseiseksi, vanhanaikaiseksi tai ehkä jopa rasistiksi? Hankkeen edetessä monet käsitteet esimerkiksi monikulttuurisuuskasvatus ja monikulttuurisuus vähitellen osoittautuivat haastaviksi. Tieteessä on jo pidemmän aikaa käyty laajaa keskustelua eri käsitteistä, niiden käytöstä ja siitä miten käsitteet ohjaavat meidän ajattelua.

Osallistuin vuoden 2019 aikana kahteen käsitettyöpajaan. Opetushallitus järjesti toisen ja toinen oli Helsingin yliopiston järjestämä. Molemmissa yhteyksissä käytiin laajaa keskustelua maahanmuuttoon ja kotoutumiseen liittyen. Monikulttuurisuuden sijasta haluttiin käyttää käsitettä kulttuurinen moninaisuus. Mieluiten moni olisi puhunut vain moninaisuudesta mutta onhan käsitteet myös sitä varten, että ne määrittelevät asioita esimerkiksi työtä varten. Pelkkä moninaisuus tuntui liian moniselitteiseltä, jotta se tavoittaisi ilmiötä, jota varten hankkeemme oli saanut rahoitusta.

Moninaisuus hahmojen piirteissä ja heidän kohtaamisissa tilanteissa

Hahmojen luomiseen oli järjestetty tilaisuuksia, jossa ammattikorkeakoulujen opiskelijat olivat ideoineet roolihahmoille piirteitä ja ominaisuuksia. Roolihahmojen kuvaukset synnyttäisivät peliin jännitteitä, joiden pohjalta olisi hyvä käydä opettajan johdolla keskusteluita moninaisuudesta ja arvoista, joita peli sisältää. Haasteenahan oli tuottaa peli ja materiaalia, joka ohjaisi opettajia käymään monipuolista arvioivaa keskustelua oppilaiden kanssa moninaisuudesta ja auttaa oppilaita orientoitumaan tuleviin tilanteisiin koulutuksessa, työelämässä ja arjessa.

Yhtenä haasteena oli käsitellä hahmojen ja heidän perheidensä kohdalla erilaisuutta ilman, että syyllistytään stereotyyppisiin kuvauksiin esimerkiksi ”muslimiperheestä”. Esimerkiksi Fatima, kuvailtiin jalkapalloa pelaavaksi kavereiden kanssa aikaa viettäväksi aika ”tavalliseksi” nuoreksi. Toisaalta pohdimme, että antaako tämä särmiä vai jääkö monen muslimitytön haasteet kuvailematta ja peittoon. Päädyimme siihen, ettei hahmo voi käsitellä kaikkia tähän ikävaiheeseen kuuluvia haasteita, joita hänen kaltaisellaan nuorella voi olla. Käsittelemme kuitenkin pelissä mitä elämä kollektiivisia arvoja kunnioittavassa perheessä voi tarkoittaa. Tärkeämmältä tuntui välttää stereotyyppistä kuvausta.

Kävimme myös keskustelua pelissä käytettävästä kielestä. Pelin kohderyhmänähän on 4-6 luokkalaiset. Miten käsitellä ristiriitoja ja vaikkapa ulkopuolelle jättämistä ilman, että käytetään rajua kieltä, joka mahdollisesti uusintaa negatiivisia ilmauksia. Tulisiko pelistä poistaa haukkumasanoja kuten ”rättipää” vai silotellaanko silloin todellisuutta? Kysyimme itseltämme, että ”kannattaako istuttaa sellaisia ajatuksia lasten päähän, joita heillä ei välttämättä vielä ole”. Päädyttiin jättämään pois rajuimmat ilmaukset. Samalla emme halunneet peittää todellisuutta ja maalaila auvoista ristiriidatonta maailmaa.

Pohdimme myös, että onko pelitilanteessa hyvä mainita, että ”ihmisellä on erivärinen iho” vai pitäisikö lapsia ohjata itse havainnoimaan erilaisuuksia. Miten tuoda keskusteluun nk. valkoisuuden ylivoimaiset kysymykset rakentavalla tavalla? Miten valta-asemien, rasismien ja etuoikeuksien kysymykset olisi hyvä käsitellä alakouluikäisten kanssa? Varsinkin kun luokassa saattaa olla lapsia, jotka saattavat kokea, joutuvansa tahtomattaan huomion keskiöön keskustelun johdosta. Näiden asioiden käsittelyn osalta olemme Suomessa vasta alussa. Meillä on vielä paljon käsittelemisen arvoisia asioita omien perinteisten vähemmistöjen kohdalla.

Lopputulema oman arvioni mukaan on, että kaikkia kysymyksiä ei pysty yhdessä pelissä käsittelemään ja kohderyhmän ikävaihe on tärkeä ottaa huomioon. Tästä on hyvä jatkaa uusien pelien osalta. Pelejä rakentaessa on tärkeää, käydä syvällistäkin pohdintaa kulttuurisen moninaisuuden eri ilmiöistä.