

Vihan pitkät jäljet ja historian pelillistäminen

Vainon, vihapuheen, kansankiihotuksen ja toiseuttamisen pitkä historia ja sen kaiut nykypäivässä olivat Turun yliopistossa kahtena viime vuotena (2017–2018) toteutetun Vihan pitkät jäljet -hankkeen aiheena. Hanke sai rahoituksen Suomen Kulttuurirahaston Argumenta-ohjelmasta, joka on tarkoitettu ajankohtaisten ja kiistanalaisten tieteellisten kysymysten selvittämiseen monitieteisistä lähtökohdista. Argumenta-rahoitus ei ole tutkimusrahoitusta, vaan sitä käytetään esimerkiksi seminaarien, työpajojen ja keskustelutilaisuuksien järjestämiseen.

Vihan pitkät jäljet -hankkeen idea syntyi Turku Centre for Medieval and Early Modern Studies -keskuksessa (TUCEMEMS). Sen piirissä toimivat englantilaisen filologian ja kulttuurihistorian tutkijat alkoivat keskustella siitä, kuinka erityisesti vuonna 2015 lisääntynyt rasistinen puhe ja keskusteluilmapiiirin polemisoituminen muistuttavat hätkähdyttävällä tavalla niin keskiajan harhaoppivainojen kuin uuden ajan alun uskonsotien ajan retoriikkaa. Tästä menneisyyden lähtökohdasta lähdettiin tarkastelemaan kriittisesti nykypäivän puhepajoja.

Hanke järjesti syksyllä 2017 ja keväällä 2018 kaksi isoa työpajaa, joiden aiheena olivat uskontoon liittyvät viholliskuvat sekä uhrit ja uhuriutuminen. Kysymyksiä lähestyttiin niin kielen, kulttuurin, historian kuin oikeustieteen, oikeushammaslääketieteen ja sosiologian näkökulmista. Lisäksi osallistujina oli kansalaisjärjestöjen toimijoita, maahanmuuttajien parissa työskenteleviä virkamiehiä, vapaita kirjoittajia, toimittajia ja aktivisteja. Hankkeen työryhmän jäsenet ja hankkeen piirissä toimineet tutkijat ovat myös osallistuneet lukuisiin pienempiin tilaisuuksiin. Hankkeen jälkimmäisenä vuonna työryhmä alkoi suunnitella, miten inspiroivien työpajojen tulokset saataisiin muotoon, joka tavoittaisi mahdollisimman laajan yleisön.

Työpajojen esitelmistä ja keskustelujen tuloksista koottiin napakka, yleistajuinen kirja *Vihan pitkät jäljet: Menneisyydestä, vainosta, vihasta ja siitä, mitä mei-*

dän olisi sille tehtävä. (toim. Marjo Kaartinen). Kirjan artikkelit käsittelevät vainon ja vihan historiaa antiikista 2000-luvulle. Loppuun on koottu ohjeita meille kaikille sekä erityisesti päättäjille. Niistä nostettakoon hankkeen aikana usein puhuttu sietämisen periaate, joka on toivottavasti helpompi saavuttaa kuin nytemmin ideologisesti latautunut suvaitseminen. Sietäminen tarkoittaa käytännönläheistä tilanteen hyväksymistä, silloinkin kun se ei ole miellyttävä. Meidän ei tarvitse pitää kaikista kanssaihmisistä, mutta yhdessä on silti elettävä. Syyskuussa julkaistu kirja on vapaasti ladattavissa hankkeen verkkosivuilta, ja sen painettua versiota on jaettu yleisölle muun muassa Tutkijoiden yössä ja Turun kirjamesseilla.

Samaan aikaan kirjan kokoamisen kanssa syntyi ajatus selainpelistä, joka opettaisi esimodernin historian viholliskuvista mutta myös pyrkimyksistä rajoittaa vihan ja vainon etenemistä. Tavoitteena oli esimerkiksi opetuskäyttöön soveltuva peli, jota voi pelata ilman ennakkotietoja historiasta mutta joka antaa uutta tietoa myös lukeneelle historian harrastajalle. Melko nopealla tahdilla syntyi Turun yliopiston ja A1-median yhteishanke, jonka lopputulos julkaistiin samaan aikaan kirjan kanssa. Peli on pelattavissa yleisimmillä selaimilla ja laitteilla hankkeen sivuilla.

Pelissä pelaaja kohtaa Lainoppineen hahmossa kuusi tilannetta, joissa historian hahmot kuten inkviisittorit tai sotilaskomentajat pyytävät neuvoja hankalissa tilanteissa. Teloitetaanko antautuneet pakanat, ja onko vanha nainen kansanparantaja vai noita? Oman ratkaisunsa jälkeen pelaaja oppii, miten tapahtumat historiassa etenivät. Väliillä lopputulos voi yllättää: menneisyydenkään ihmiset eivät aina antaneet periksi ennakkoluuloille. Toisaalta joskus pelaajalla on valittavanaan vain vaikeita vaihtoehtoja. Mikäli pelaaja pelaa läpi kaikki kuusi skenaarioria, peli antaa hänelle tuomariprofiilin: hän voi olla maailmaa parantava Rauhanruhtinas, taktiivoiva keskittien kulkija Viekas vouti tai vääräuskoisten kahu Noitavasara.

Peli ei kerro yhtä tarinaa menneisyydestä, vaan sen tavoite on opettaa valinnan mahdollisuuksista. Pelaaja voi valita julmuuden tai armeliaisuuden, ja niin ovat tehneet myös historian toimijat. Pelin skenaarioina ovat:

1. Ticinum Länsi-Roomassa, 400-luvun alussa. Aiemmin arvostettua roomalaista sotapäällikköä Stilichoa syytetään juonittelusta ja vehkeilystä barbaarien kanssa.
2. Baltiassa, 1200-luvulla. Ristiretkeläiset ovat valanneet pakanoiden linnoituksen. Pelaajan pitää päättää, mitä antautuneille asukkaille tehdään.
3. Stettin Pommerissa, 1392. Inkvisiittori Petrus Zwickerin tuomittavana on harhaoppisia, joita paikalliset syyttävät Luciferin palvonnasta.
4. Roccastrada Italiassa, 1588. Rooman inkvisitio syyttää paikallista parantajaa Angelica de Gherdoa noituudesta.
5. Ruotsin valtakunnassa, noin vuonna 1600. Kaupungin raati käsittelee syytettä leski Maria Mickelsdotterin raiskauksesta.
6. Käkisalmi, Ruotsin valtakunnassa 1679. Kihlakunnanoikeus ratkaisee, ovatko Oinaanvaaran kyläläiset syyllystyneet epäjumalanpalvontaan taikauskoisissa menoissa.

Skenaariot valittiin siten, että edustettuna olisi erityyppisiä ennakkoluuloja ja vainon muotoja harhaoppisyytöksistä sukupuolittuneeseen väkivaltaan. Tapaukset ovat yhtäältä edustavia, toisaalta muutama päättyi ratkaisuun, joka ei vastaa yleistä historiakuva. Inkvisiittori Zwicker ei uskonut huhuja Luciferia kumartavista kerettiläisistä sen enempää kuin ruotsalaiset viranomaiset tarinoita metsänhenkien palvonnasta Oinaanvaarassa. Kaikkien skenaarioiden taustamateriaalin toimitti ja käsikirjoituksen tarkisti aiheen kokenut tutkija, skenaarioiden mukaisessa järjestyksessä dos. Maijastina Kahlos; prof. Kurt Villads Jensen; FT Reima Välimäki;

FT Jenni Kuuliala; dos. Satu Lidman ja dos. Raisa Maria Toivo.

Pelin tuotanto oli äärimmäisen opettava kokemus historian pelillistämisen mahdollisuuksista ja haasteista. Pelin grafiikoissa valittiin tarkoituksella sarjakuvamainen esitystapa, jossa tavoitteena on tunnelma, ei realistinen esitys esimerkiksi puvuissa. Kun historian hahmot saavat kasvot, tutkija joutuu ja pääsee tekemään valintoja, joita kirjoittaessa ei kohtaa. Saimme itsemme tuotantovaiheessa kiinni historian tahattomasta valkopesusta: tiedostamattamme oli ensimmäisiin vedoksiin päätynyt hahmogalleria, jossa skandinaavinen iho- ja hiustyypipi dominoi. Kun osa skenaarioista kuitenkin sijoittuu koko Välimeren kattavaan Rooman imperiumiin tai 1500-luvun Italiaan, päädyimme vaihtamaan hahmojen ihon- ja hiustenvärin historiallisesti uskottavammiksi.

Monipolvesten ja joskus pitkienkin oikeudenkäyntien sovittaminen muutamassa minuutissa pelattavaan muotoon on oma haasteensa. Tässä tutkijat oppivat tiivistämisen taitoa yhteisissä työpajoissa A1-median kanssa. Iso ansio oli erinomaisilla opiskelijoista rekrytoituilla tutkimusavustajilla, jotka vastasivat skenaarioiden dialogikäsitelmistä: Niko Nikkilä, Sami Nyberg ja Dita Tammivaara. Heillä kaikilla oli ennestään kokemusta pelisuunnittelusta ja -käsikirjoittamisesta. Kokemus näkyi ja peliprojekti oli molemminpuolinen oppimiskokemus. Pelillistämistä pohtiessa ei välttämättä tarvitse lähteä omia opiskelijoita kauemmas etsimään osaajia: tällä kentällä seuraavassa sukupolvessa on osaamista, joka kannattaa valjastaa käyttöön.

Vihan pitkät jäljet -kirja on ladattavissa osoitteessa:

<https://vihanpitkatjaljet.net/kirja/>

Peliä voi pelata osoitteessa:

<http://vihanpitkatjaljet.utu.fi/>

Reima Välimäki, FT
Turun yliopisto