

## Kovat kertoimet – Palkittu verkkopeli pakolaisuudesta

**Tuuli Saarikoski**

*Kovat kertoimet on UNCHR:n eli YK:n pakolaisasiain päävaltuutetun toimiston vuonna 2005 ruotsiksi ja vuonna 2007 englanniksi julkaisema verkkopeli, jossa pelaaja eläytyy pakolaisen kokemusmaailmaan. Tammikuussa 2008 pelistä on julkaistu myös suomenkielinen versio.*

Pelissä on kolme eri osiota, joista kukin jakautuu neljään pienpeliin tai -tehtävään. Aluksi pelaajan on selvitettävä itsensä pakoon lähtömaastaan, sitten saatava turvapaikka toisesta maasta ja lopulta sopeuduttava uuteen kotimaahan. Pelin kohderyhmä on 12 - 15 -vuotiaat koululaiset, joiden opettajille pelissä on mukana erillinen informaatiopaketti.

Ensimmäinen kolmesta osiosta on tietokonepelinä toimivin ja jännittävin. Se sisältää pelin varsinaisesti ainoan pelinkaltaisen tehtävän, jossa pelaajan pitää paeta kaupungista liikkuttamalla hahmoaan nuolinäppäimillä. Muut alaosiot ovat useimmiten monivalintakysymyksiin vastaamista tai hiirellä klikkailua uusien, tarinaa eteenpäin kuljettavien tekstipalasten näkyviin saattamiseksi. Ensimmäisen osan jännittävyys johtuu toki myös sen aihepiiristä: pelaaja joutuu poliisikuulusteluun ja pakenemaan. Pelin muissa osissa pelaaja yrittää sopeutua uuteen ympäristöön vähemmän pelillisten tehtävien kautta.



*Mistä löytää yöksi piilopaikka?*

Kovien kertoimien äänimaailma lisää jännitystä. Synkeät taustasoinnut ja "vieraskielinen" puhe, josta ei saa selvää, muokkaavat tunnelmaa tehokkaasti ahdistavaksi ja välillä pelottavaksikin. Varsinkin pelin lopussa vieraskieliseltä kuulostavaa äänimaailmaa on käytetty hyvin; pelaaja yrittää sopeutua luokkahuoneeseen, jossa muut puhuvat käsittämätöntä kieltä. Hänen on tulkittava eleistä ja merkeistä, mitä valtaväestön edustajat tarkoittavat.

Jotkut pelin monivalintakysymyksistä tuntuvat kovin helpoilta, ja vastaukset kovin ilmeisiltä. Esimerkiksi yhdessä pitää arvioida tarinan perusteella, onko henkilö siirtolainen vai pakolainen. Muutkin monivalintakohdat ovat helpohkoja, tosin epäilemättä pelin koh-

deryhmälle vaikeustaso on toinen. Monivalintakysymyksiin vastaamista helpottaa, että peli tarjoaa jatkuvasti mahdollisuuden lisätietojen opiskeluun sen omien monipuolisten tietosivujen avulla. Minulle ainoastaan sorminäppäryyttä vaativa peliosuus – pako kaupungista – tuotti varsinaisia hankaluuksia. Se taas sujui epäilemättä tietokonepeleihin tottuneelta lapselta hetkessä.



### *Pakolainen vai siirtolainen?*

Alkuvaiheen monivalintakohdat pakottavat pelaajan vaikeisiin moraalisiin valintoihin, sillä pelin läpäisyn kannalta oikea valinta ei ole välttämättä eettisesti paras vaihtoehto. Pelin läpäistäkseen pelaajan on muun muassa päätettävä jättää henkilöpaperinsa unohtanut ystävä jälkeen ja ylitettävä raja ilman tätä. Mietin hetken tämän osion sanomaa: ymmärtääkö nuori tästä, että pakolaiseksi päätyneen on ollut pakko tehdä vaikeita valintoja, vai tulkitseeko hän tilanteen yleisemmin niin että päästäkseen eteenpäin on itsekkäästi hylättävä taakaksi koituneet henkilöt. Materiaalisempiakin vaikeita valintoja pelaaja joutuu alkuosassa kohtaamaan. Ottaako pakohetkellä mukaan lämpimät vaatteet vai kirja? Entäpä passi? Stereot on kai pakko jättää...

Viimeisessä vaiheessa pelaaja yrittää sopeutua uuteen kotimaahansa. Jo aiemmin mainitun vieraskieliseen koululuokkaan sijoittumisen lisäksi on haettava töitä ja hankittava kännykkä. Edellä mainittu tehtävä lopputuloksineen aiheutti pienen hymähdyksen: pelihahmollani oli tutkinto, työkokemusta ja kielitaitoa, mutta työhönottaja tarjosi paikkaa siivoojana. Niinpä. Jälkimmäinen, kännykänosto, taas toi mieleeni ensimmäisen kieli- ja sopeutuskurssini muutettuani Alankomaihin. Siellä meille opetettiin pankkiautomaatin toimintaa – epäilemättä kovin tärkeä osa sopeuttamista, kuten kännykänostokin.

Loppuosiossa pelaaja pannaan myös miettimään eri ilmiöiden ja tuotteiden alkuperää. Mistä tuleekaan xylitol-purkka? Entä mistä laskiaispullat? Onko kännykkä suomalainen keksintö, vai ehkä sekin jostain muualta? Sinänsä ihan hyviä asioita miettiä, mutta pelin kontekstissa ne tuntuivat hieman irrallisilta. Vaikka osio tekee selväksi, että omassa nykykulttuurissamme on vieraita vaikutteita jo paljon, on hyppäys ihmiskohtaloiden jännittämisestä esineiden ja keksintöjen kotimaiden tunnistamiseen hämmäntävä.



*Ystävä jäi matkan varrelle.*

Kysymyksiä nousi muistakin osioista: miksi pelissä ei esiinny yhtään mustaihoista ihmistä? Varsinkin Suomessa Somaliasta peräisin olevat pakolaiset ovat selkeästi erottuva ryhmä, joka nykyään assosioituu usein nuorten ajatuksissa pakolaisen käsitteeseen. Eikö tätä olisi voitu ottaa huomioon esittelemällä vaikkapa pelin pakolainen/siirtolainen -osiossa somalia-lainenkin elämänkohtalo? Entäpä olisiko peli voitu toteuttaa sitenkin, että "jostain kaukaa" kotoisin olevan pakolaisen tarinan sijasta asetelma käännettäisiinkin pääläelleen: pelaaja olisi oma itsensä, suomalainen tai muu länsimaalainen, joka jonkun yllättävän käänteentehtävien joutuukin pakolaiseksi esimerkiksi vaikkapa Japaniin. Vieraan kulttuurin tuomat vaikeudet voisi mahdollisesti havainnollistaa tässä skenaariossa ymmärrettävämmin.

Pelin grafiikka on yksinkertaista ja tyylikästä ja selaimella käytettävälle verkkopelille ihan toimivaa. Nykyaikaisiin tietokonepeleihin tottuneelle nuorelle peli saattaa kuitenkin vaikuttaa turhan staattiselta ja vanhanaikaiselta. On tietysti mahdoton tarjota verkossa nykyaikaista 3D-grafiikalla varustettua seikkailua, joka toimisi mahdollisimman monella tietokone- ja käyttöjärjestelmäkokoelma-panolla. Tekniset rajoitukset huomioonottaen pelin toteutus siis on varsin hyvä. Luokkahuoneessa käytettävänä pelinä se varmasti vetää puoleensa koululaispelaajia, mutta vapaa-ajalla kohdeikäryhmä ei siihen valitettavasti ihan ensimmäisenä tarttune.

*Kovat kertoimet* -peli suomeksi: <http://www.kovatkertoimet.org>

*Against All Odds* -peli englanniksi <http://www.playagainstallodds.com>

*Mot alla odds* -peli ruotsiksi <http://www.motallaodds.org>

***Tuuli Saarikoski*** on vapaa kirjoittaja ja opiskelee tällä hetkellä valokuvausta Haagin kuninkaallisessa taideakatemiassa Alankomaissa.