

# JÄÄNMURTAJA SISU – TALVIMERENKULKUA KAIKENIKÄISILLE

Saara Matala

Tekniikan historioitsijat ovat toistuvasti osoittaneet, kuinka suhteemme tekniikkaan on kaikkea muuta kuin tekninen. Mekaanisen ymmärryksen ja taloudellisten laskelmien lisäksi käsityksiämme ja asenteitamme tekniikasta muokkaavat eritasoiset kansalliset kulttuuriset kertomukset ja kokemukset. David Nye on todennut: ”The meaning of a tool is inseparable from the stories that surround it.” (Nye, 2006) Suomalainen valtion jäänmurtajiin perustuva talvimerenkulku on esimerkki monimutkaisesta liikennejärjestelmästä, joka on kehittynyt erilaisten teknisten, taloudellisten ja poliittisten kehityslinjojen ristiaallokossa. Toimiessaan, se on yhtä aikaa välttämätön ja näkymätön osa Suomen ympärivuotisia yhteyksiä ulkomaille.

Jäänmurtaja Sisu on Sisulla työskennelleen Teemu Leppäsen ja kuvittaja Petri Kantoniemen luoma lastenkirjasarja ja formaatti, johon kuuluu myös Suomenlahden talvimerenkulkua käsittelevä lautapele. Kirjasarjassa on tällä hetkellä viisi osaa. Neljännessä osasta alkaen kirjasarjan keskushahmo on kansainvälisessä muodossa Jäänmurtaja Snow.

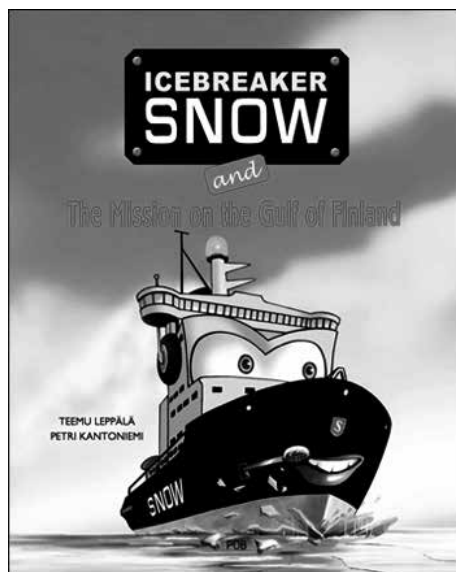
Teknologian inhimillistäminen ei ole uusi keksintö. Esimerkkejä riittää junista leivänpaahtimiin ja pesusieniin. Laivat ovat tarinankerronnan kannalta otollinen kohde. Niillä on nimet jo valmiiksi ja monessa kielessä niistä käytetään samoja pronomineja kuin ihmisistä. Erityisesti erikoiskäyttöalukset kantavat mukanaan laajaa tarinaperinnettä ja niihin liitetään inhimillisiä ominai-

suuksia. Kuvittajan tarvitsee vain lisätä suu ja silmät.

Faktuaaliseen objektiivisuuteen ei ole aina edes syytä pyrkiä, varsinkaan kun kohdeyleisönä ovat kynnisten historioitsijoiden sijaan lapset. Tarinallistaminen ja pelillistäminen ovat tunnetusti tehokkaita keinoja viestiä tekniikan käytöstä ja roolista.

*Sisu on suomalainen jäänmurtaja, joka asustaa Katajanokalla muiden jäänmurtajaystäviensä kanssa. Sisulla on vahvimasta teräksestä rakennettu runko, ja voimaa sillä on kuin sadassa jättiläiskarhussa. Liikkeiltään Sisu on yhtä nopea kuin kärppä, ja täyttä vauhtia ajaessaan metrien paksuinen jää rikkoutuu sen ympäriltä korkeiden aaltojen saattelemana.*

Jäänmurtaja Sisu on klassinen sankarihahmo. Se on päättäväinen, auttavainen ja valtavan voimakas. Sillä on myös satamassa tyttöystävä, luotsikutteri Tuikku, joka mielellään lepuuttaa itseään turvallisen murtajan kyljessä sankarin tarinoidessa sille urotoistään. Aikuisen lukijan huomio keskittyy



huomattavan tarkkoihin teknisiin yksityiskohtiin. Kirjassa esitellään mm. Urho-luokan jäänmurtajien potkureiden sijoittelu ja niiden käyttö tiukoissa käännöksissä, kallistustankkien käyttö vaikeissa jääolosuhteissa, sekä kauppalaivojen avustuksen keskeiset toimintaperiaatteet. Jäänmurtajien lisäksi toimintaan osallistuvat majakat, sukellusrobotti, hydrokopteri ja helikopteri, joiden yhteistyötä kirjoissa myös selitetään.

*Sisu on avulias luonteeltaan, ja se rakastaa työtään merellä. Sellainen on jäänmurtaja Sisu.*

Kirjasarjan ensimmäinen osa *Tehtävä Suomenlahdella* on hyvinkin tekninen kuvaus panamalaisen konttilaivan pelastamisesta matalikolta. Toisessa kirjassa *Hailuodon arvoitus* tarinaan tulee lisää jännitystä, kun aavelaivan hylky nousee laivaväylälle. Kolmannessa osassa *Kadonnut kaupunki* tarina saa fantasiaelementtejä, kun Tuikka eksyy kadonneeseen Hansa-kaupunkiin.

Sarjan kuvaus jäänmurtamisesta ja jäänmurtajista sen korvaamattomina työjuhtina liittyy suomalaiseen kansalliseen kertomukseen. Jäänmurtaja on yksiselitteisesti hyvä teknologia, joka voittaa luonnonvoimien aiheuttamat esteet ja luo ympärilleen turvallisuutta ja hyvinvointia.

Siinä missä kirjat käsittelevät talvimerenkulkua yksittäisten tehtävien kautta, sarjaan liittyvä *Icebreaker Snow* -lautapeli kuvaa aihetta järjestelmänäkökulmasta. Kuuluisan saksalaisen pelikehittäjä Reiner Knizian suunnittelemassa pelissä jäänmurtajien on saatettava kauppalaivat oikeisiin satamiin ennen kuin on liian myöhäistä.

Peli sijoittuu periaatteessa Suomenlahdelle. Jäänmurtajilla on nimet, satamilla ei ole. Sikäli pelilautana toimiva väyläkartta voisi sijoittua mihin rannikkokaupunkiin tahansa tai ei minnekään. Huomio kiinnittyy talvimerenkulkuun, eikä Suomeen, mikä lienee tarkoituksin.

Pelilogiikka ei pyri mallintamaan talvimerenkulun todellisuutta. Siinä ei ole jääluokituksia, väylämaksuja tai jäänmurtajalakkoja. Kaikki neljä peliä osallistuvaa murtajaa ahtautuvat Suomenlahden saaristoon pienelle alueelle, jonka harmaaviiksinen Voima (pelinimeltään Atlas) pystyy todellisuudessa huoltamaan lähes yksin.

Yksityiskohtien sijaan pelin kantava teema on yhteistyö ja taistelu luonnonvoimia vastaan. Jäänmurtajia ohjaavat pelaajat eivät voi voittaa yksilöinä, vaan ainoastaan tekemällä yhteistyötä muiden kanssa. Jos kauppalaivat jäävät jäätynneiden väyliin taakse, kaikki häviävät. Erilaiset haastekortit edustajat luonnonvoimien arvaamattomuutta. Samoin ahtojäät hetkittäin tukkivat muutoin avoimen väylän.

Nämä kaksi teemaa, yhteistyö ja pyrkimys luonnonvoimien voittamiseen, yhdistävät lautapelin Suomen talvimerenkulun historiallisiin kertomuksiin.

Ensinnäkin Suomen talvimerenkulun järjestelmän käsittäminen kilpailullisen liiketoiminnan sijaan yhteistä hyvää tuottavana julkisena infrastruktuurina ei ole historiallinen itsestäänselvyys. Suomalainen talvimerenkulku alkoi yksityisillä kaupallisilla talvilaivoilla. Erityiskäyttöisten valtion jäänmurtajien vakiintuminen talvimerenkulun tukijalaksi taas edellytti ympärivuotisen ulkomaankaupan infrastruktuurien ymmärtämistä kansakunnan kehityksen osana. On selvää, että Suomen talvimerenkulku ei voi olla laivanupotuspeli.

Toiseksi teknologian hyödyntäminen hallitsemattomien luonnonvoimien asettamien esteiden voittamiseen liittyy pelin modernin ihanteisiin. Siinä, missä esimodernissa yhteiskunnassa merenkulun kausivaihtelu oli vielä Jumalan säättämä välttämättömyys, moderni teknologian kehitys muutti luonnonvoimat ratkaistaviksi oleviksi ongelmiksi. Jäänmurtajat eivät poista Suomen pohjoisesta sijainnista seuraavia hankalia jääolosuhteita, vaan ovat välineitä niiden aiheuttamien ongelmien voittamiseksi.



Tekniikan historian tutkijoiden koe-ryhmä testaamassa Icebreaker Snow-lautapeliä Aalto-yliopistossa. Kuva: Aaro Sahari.

Käytännössä kaikki muut suositut infrastruktuuri-aiheiset pelit keskittyvät rakentamiseen ja kilpailevien järjestelmien väliseen nollasummapeleihin, jossa mahdolliset koalitiot syntyvät vain väliaikaisiksi ja rikottaviksi. Kypsän ja koordinoitun liikennejärjestelmän ylläpitoon keskittyvä peli on poikkeus.

Omalla tavallaan peli vastaa modernin tekniikanhistorian piirissä esitettyyn kritiikkiin teknologiantutkimuksen innovaatio- ja kilpailukeskeisyydestä. Huomiomme keskittyy uusien jäänmurtajien tarjouskilpailuun, hankintaan ja suunnitteluun ja huipentuu hetkeen, jolloin uusi alus otetaan salamavalon räiskyessä käyttöön. Teknologian varsinainen käyttö, joka vasta konkretisoi sen kehitykseen ja rakentamiseen tehdyt panostukset, saavuttaa harvoin vastaavaa yleistä kiinnostusta tutkijoiden, suuren yleisön tai päätöksentekijöiden keskuudessa. On tunnetusti helpompi rahoittaa uutta tierumpua kuin ylläpidolle välttämätöntä tiehöylää.

Pelillistäminen on nopeasti yleistyvä keino lisätä tärkeäksi katsottujen asioiden saamaa huomiota viihtymistä korostavassa kulttuurissa. Miten hyvin pelillistäminen tässä tapauksessa onnistuu popularisoimaan talvimerenkulun järjestelmän ylläpidon? Yritys on hyvä. Lautapeliä suositellaan yli seitsemänvuotiaalle. Pääosin diplomi-insi-

nööreistä ja humanististen tieteenalojen tohtoreista koostuva testiryhmä selvisi tehtävästä noin joka toinen kerta, mikä kertoo siitä, että haastetaso on säädetty sopivaksi. Nuorimmat talvimerenkulun harrastajat kiittävät värikkäitä kuvia ja kirjojen hyvää makua. Lautapelissä tuskin kuitenkaan riittää aikuisille pureskeltavaa pidempään. Uuden rakentamiseen ja kilpailuun keskittyvien pelien houkutus on liian suuri.

Kansallisten kertomusten tukeminen on tuskin ollut sarjan kehittäjien päämäärä. Kyseinen peli, kuten lautapelit yleensä, tuotetaan viihdyttämään. Suomen jäänmurtajia operoiva Arctia ei ole osallistunut sarjan suunnitteluun tai toteutukseen. Juuri siksi tarkoituksettomat yhteydet suomalaisen talvimerenkulun teknopoliittisen kertomuksen tukemiseksi ovat sitäkin kiinnostavampia. Ne osoittavat kansallisten kertomusten voiman.