

Reilu peli

Haastetaan peleissä esiintyvä rasismi ja koloniaalisuus

Käsikirja mediakasvatukseen



Sabine Harrer & Leonardo Custódio

kuvitus Warda Ahmed

Reilu peli

Haastetaan peleissä esiintyvä rasismi ja koloniaalisuus

Käsikirja mediakasvatukseen

Sabine Harrer & Leonardo Custódio

kuvitus Warda Ahmed

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti

Helsinki

2024

KANSALLINEN AUDIOVISUAALINEN INSTITUUTTI
NATIONELLA AUDIOVISUELLA INSTITUTET
NATIONAL AUDIOVISUAL INSTITUTE



kuvitus: Warda Ahmed
graafinen suunnittelu ja taitto: Katja Tiilikka
suomennos: Katja Tiilikka

Copyright © 2024 Kansallinen audiovisuaalinen instituutti ja tekijät
ISBN 978-952-7475-70-6



KANSALLINEN AUDIOVISUAALINEN INSTITUUTTI
NATIONELLA AUDIOVISUELLA INSTITUTET
NATIONAL AUDIOVISUAL INSTITUTE



Sisällys

Kiitokset	7
Johdanto	8
Lukijalle	9
1 Rasismi ja koloniaalisuus	11
2 Representaatio	19
3 Leikilliset kohtaamiset	27
4 Etnisyys peliteollisuudessa	35
5 Reilu peli ja rasisminvastainen toiminta	41



Kiitokset

Tämä kirja on kirjoittajiensa välisten syvällisten, inspiroivien ja edelleen jatkuvien keskustelujen tulosta. Haluammekin aluksi kiittää toisiamme tämän prosessin läpi viemisestä, tilan antamisesta ja tuesta hankalina hetkinä, yhteisestä huumorista sekä ideoiden kehittamisestä ja syventämisestä yhdessä.

Kirja ei olisi ollut mahdollinen ilman eri organisaatioiden tukea ja tutkimusapurohoja. Yksi tukijoista on Anti-Racism Media Activist Alliance (ARMA Alliance) -yhteistyöhanke, jota rahoittaa Koneen säätiö. Suomen Akatemian tukema Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö ja Uppsalan yliopiston pelisuunnittelun laitos ovat tukeneet tämän kirjan ensimmäisiä versioita. Toimittamisen ja tuottamisen myöhempiä vaiheita tuki Itävallan tiedesäätiön FWF:n Hertha Firnberg -projekti T 1222-G. Kiitämme myös Kansallista audiovisuaalista instituuttia (KAVI) sujuvasta ja ammattitaitoisesta yhteistyöstä; erityiskiitos kuuluu Tommi Tossavaiselle.

Kiitoksen ansaitsevat myös useat kollegat ja ystävät, jotka ovat olleet mukana tämän kirjan pitkällä matkalla. Heihin kuuluvat ne tutkijat, joita lainaamme kirjassa ja joiden kriittiset pelitutkimukset ja väsymätön taistelu etnisen tasa-arvon puolesta ovat antaneet meille kielen, jolla puhua peleissä esiintyvistä rasismista ja sen vastustamisesta.

Sabine haluaa kiittää kollegoita, ystäviä ja opiskelijoita, jotka ovat innostaneet tarkastelemaan tässä kirjassa käsiteltyjä näkökulmia. Outi Laitille kuuluu kiitos mukana kulkemisesta ja pelitutkimuksen kuvan kirkastamisesta. Kayode Shonibare-Lewisille kiitos arvokkaasta palautteesta useilla käsikirjoituksen muokkauksierroksilla.

Leonardo haluaa kiittää perhettään, ystäviään ja kollegoitaan. Molemmipuolinen huolenpito ja tuki autoivat pysymään vahvana koronapandemian seurausten keskellä. Erityiskiitoksen ansaitsevat Åbo Akademin Communication, media activism and change -kurssin opiskelijat. Heidän intonsa muuttaa kaikki uusi tieto sosiaalista oikeudenmukaisuutta edistävän toiminnan polttoaineeksi on ollut vahvasti tarttuvaa.

Johdanto

Pelit ja leikki ovat osa maailmaamme syntymästä alkaen. Sanoilla leikkittely, mielikuvitusleikit ja pelit vaikuttavat siihen, millaisena näemme itsemme, muut ja koko maailman.

Siinä ei ole mitään uutta. Pelejä on käytetty muinaisista ajoista asti opettamiseen, parantamiseen ja jopa hengelliseen opetukseen. Tämä historia jatkuu digitaalisten pelien ja verkkopelaamisen muodossa. Pelit auttavat kasvussa ja oppimisessa, mutta historian, sosiaalisen elämän ja pelien tiivis yhteys herättää myös huolta: Miten pelit ylläpitävät historiasta juontuvia ongelmia? Voiko niihin sisältyä epäreilua tai väkivaltaista käytöstä? Millä tavoin pelit voivat voimistaa joidenkin ihmisten sosiaalista eristämistä? Miten voimme toimia näitä ongelmia vastaan?

Käsitlemme tässä kirjassa näitä kysymyksiä suhteessa rodullistamiseen ja rasismiin. Näitä aiheita pidetään usein vaikeina, monimutkaisina ja kiusallisina. Jos haluamme pelata reilusti, mielestämme meidän pitää kuitenkin ensin ymmärtää, mikä ei ole reilua. Rasismi on yksi monista asioista, jotka voivat tehdä pelistä epäreilua, vaikka se ei ole välttämättä heti selvää. Eikö pelin ja pelaamisen ajatus ole, että pelaajilla on hauskaa? Mielestämme rasismin kaltaisista ”vanhoista” ongelmista on kuitenkin puhuttava, jotta ne voidaan kohdata ja niistä voidaan päästä eroon.

Rasismi on epämukava aihe, mutta voidaksemme pelata reilusti meidän pitää ensin ymmärtää, mikä ei ole reilua.

Peleissä esiintyvä rasismi vaikuttaa kaikkiin, jotka pitävät lautapeleistä, videopeleistä, kasuaalipeleistä, roolipeleistä tai muista pelaamisen muodoista. Jokainen voi kehittyä vastuullisemmaksi pelaajaksi taustastaan, asuinpaikastaan tai kiinnostuksen kohteistaan riippumatta. Tämän kirjan tavoitteena on antaa kaikille pelien suunnittelijoille, pelaajille ja pelejä opetuksessa käytettäville välineitä, joilla voi herätellä kriittistä keskustelua peleihin ja leikkeihin liittyvistä rasistisista rakenteista, tuntemuksista ja ilmauksista. Kun ymmärrämme rasismin lainalaisuudet, mekanismit ja vaikutuksen pelaamiseen, pystymme asettamaan ne kyseenalaisiksi ja rakentamaan pelaamisen tulevaisuutta, jossa toisiin suhtaudutaan entistä arvostavammin.

Lukijalle

Olemme kirjoittaneet tämän kirjan pelaajille, opettajille ja pelisuunnittelijoille, joita kiinnostaa yksi tai useampi seuraavista kysymyksistä:

1. Miten (video)pelit ovat yhteydessä rasismiin?
2. Miten peleissä ja leikeissä ilmenevän rasistisen käytöksen voi havaita ja estää?
3. Miten voisimme kehittää vastuullisia, rasisminvastaisia pelejä ja leikkejä?

Näitä kysymyksiä tarkastellaan viidessä luvussa. Jokaisessa luvussa on kriittisiä pohdintoja, jotka perustuvat käytännön kokemuksiin. Niissä on myös ehdotuksia tehtävistä, joiden avulla voi käynnistää keskusteluja peleissä ilmenevästä rasismista.

- Luvussa 1 käsitellään *rakenteellista rasismia*: mistä se juontuu, mikä sitä pitää yllä ja miten se on vaikuttanut koko yhteiskuntaan.
- Luvussa 2 tutkitaan, kuinka pelisisältöihin voi päästä rasismia *mediarepresentaation* kautta.
- Luvussa 3 tarkastellaan tapoja, joilla rasismi voi esiintyä leikillisissä kohtaamisissa.
- Luku 4 käsittelee pelisuunnittelun vinoumia ja valkoisuusnormin ongelmallisuutta.
- Luvussa 5 hahmotellaan rasisminvastaisia näkökulmia peleihin ja leikkeihin.

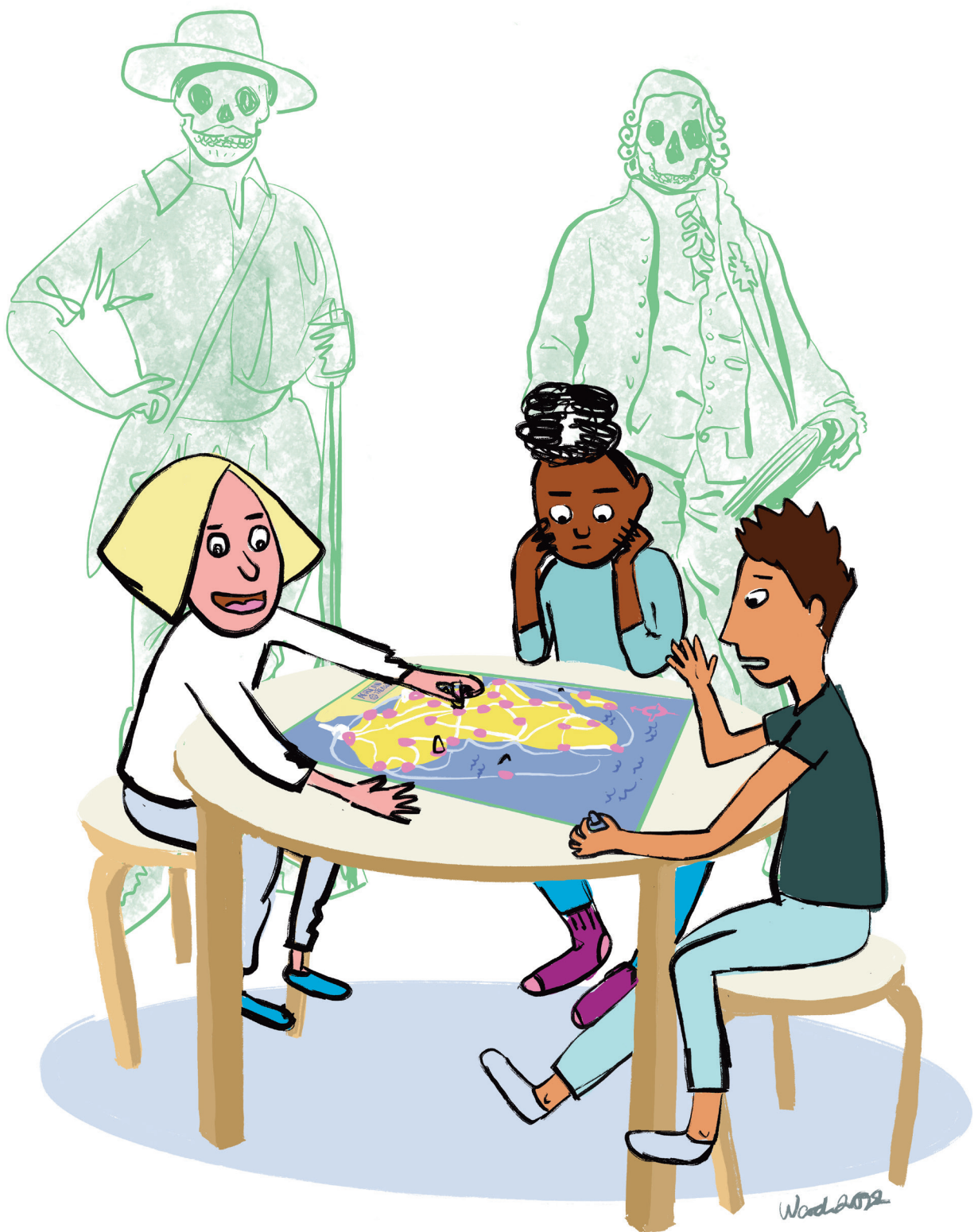
Tarkastelemme näitä aiheita tutkimustemme ja omien taustojemme pohjalta, mutta myös pelaamisesta nauttivina ihmisinä.



Leonardo Custódio, YTT, on viestinnän tutkija ja aktivisti, jonka tutkimus ja toiminta keskittyy median käyttöön ihmisoikeuksien ja oikeudenmukaisuuden edistämiseksi.

Sabine Harrer, PhD, on media- ja pelitutkija ja kokeellisten pelien suunnittelija, joka on suuntautunut kriittiseen pelisuunnitteluun.





1

Rasismi ja koloniaalisuus

Jos leikki, pelit ja rasismi liittyvät jotenkin toisiinsa, miten näitä yhteyksiä voisi alkaa ymmärtää? Haluaisimme aluksi kertoa joitakin muistikuvia lapsuudestamme. Me olemme kasvaneet eri puolilla maailmaa, Leonardo Brasiliassa ja Sabine Itävallassa. Leonardo on musta ja Sabine valkoinen, ja lisäksi olemme eri sukupuolta. Siksi kokemuksemme ovat hyvin erilaisia, mutta meille molemmille leikeissä piilevä rasismi tuli tutuksi jo hyvin varhain.

Leonardo:

Nämä ensimmäiset kertomukset ovat ajalta, jolloin pikku Leo kasvoi pienessä kaupungissa Rio de Janeiron alueella Brasiliassa. Muistan kohdanneeni rasismia jo pienenä lapsena. En tiennyt tuota käsitettä siihen aikaan, mutta muistan tunteneeni itseni hyvin loukatuksi.

Esimerkiksi kun joku minun kaltaiseni musta poika teki virheen jalkapalloa pelatessa, joukkueoverit saattoivat huutaa nauraen: ”Pahuksen prinsessa Isabel, kun meni vapauttamaan orjat!” Sillä viitattiin orjuuden Brasiliassa kieltävään lakiin, jonka prinsessa Isabel allekirjoitti vuonna 1888.

Kun videopeli Donkey Kong julkaistiin 1980-luvulla, ”Donkey Kongista” tuli nopeasti kaltaisten mustien poikien pilkkanimi. Donkey Kong on apina, jolla on ihmismäisiä piirteitä, joten lapset käyttivät vertausta pilkkaamiseen.

Myöhemmin ilmestyi ensimmäinen Counter Strike -videopeli, jossa ammuttiin ihmisiä. Brasiliassa oli suuri sensaatio, kun siihen lisättiin köyhien kaupunginosien kartta. Minä ja ystäväni olimme tässä pelissä valkoihoisia poliiseja. Ammuimme ”rikollisia”, jotka itse asiassa näyttivät meiltä mustilta ja ruskeilta nuorilta.

Sabine:

Pikku Sabinen lapsuudenympäristössä oli enimmäkseen valkoisia perheenjäseniä ja ystäviä. Muistan yhden leikin, jota leikimme usein pihalla. Sen nimi oli *Kuka pelkää mustaa miestä*. Tässä leikissä yksi meistä oli ”musta mies”, joka ajoi takaa muita. Muistan oikeasti pelänneeni tätä ”mustaa miestä”, koska hän oli vaarallinen: se jota hän kosketti hävisi pelin ja joutui vuorostaan jahtaamaan kavereitaan.

Meidän perheemme myös lauloi usein. Yksi lauluista kertoi kolmesta kiinalaismiehestä, jotka istuvat tiellä kontrabassoineen. Laulun sanat eivät tarkoittaneet mitään, mutta kaikki pitivät hauskana tapaa, jolla sitä laulettiin. Valitsimme yhden vokaalin, esimerkiksi a:n, ja lauloimme käyttäen vain sitä. Se kuulosti vieraalta kieleltä, vähän sellaiselta kuin ajattelimme aasialaisten kielten kuulostavan.

Kun mietit kertomuksiamme, huomaat että ne ovat erilaiset, mutta ehkä havaitset myös joitain samankaltaisuuksia. Molemmat kertomukset sisältävät piirteitä, joissa mustuus on jotain pelättävää tai kartettavaa. Sabinen muistoissa ”musta mies” -leikistä tämä pelko on osa leikin perusajatusta: ”musta mies” on uhkaava hahmo ja myös häviämisen symboli. Leikki opetti Sabinelle ja hänen ystävilleen, että he ovat turvassa, kun pysyvät etäällä mustuudesta, ja että heidän pitää pysytellä ”valkoisella alueella” voittaakseen.

Leonardon muistoissa hänen omaa mustuuttaan kommentoitiin pilkkanimillä ja viittauksilla orjuuteen. Toisaalta Leonardon Counter Strike -esimerkki osoittaa mustien ja ruskeiden lasten ymmärtävän jo hyvin nuorina, että pelissä on vahva, kun pelaa valkoisella hahmolla.

Opimme siis pääosin saman asian: Valkoiset ovat normaaleja, sankareita ja syntyneet voittamaan. Mustat ja muut rodullistetut, kuten kiinalaiset kontrabasson soittajat, taas nähdään joko vaarallisina tai outoina. Valkoisilla on oikeus pitää hauskaa ja olla turvassa. Muut kuin valkoiset kärsivät kiusaamisesta ja syrjivistä stereotyyppioista. Nämä oppimamme asiat edustavat rasismia – ajatusta, että ihmisillä on erilainen ihmisarvo heidän taustastaan ja ihonväristään riippuen.

PYSÄHDY POHTIMAAN: Omat lapsuusmuistosi

Ajattele muistikuviasi lapsena pelaamistasi peleistä. Onko sinulla samanlaisia muistoja kuin Leonardolla tai Sabinella?

Muistatko lauluja, pelejä tai leikkejä, joissa valkoiset esitettiin normaaleina, sankareina tai voittajina ja muut kuin valkoiset vaarallisina, outoina tai alkukantaisina?

Miten sitten päädyimme oppimaan saman asian, vaikka asuimme aivan erilaisissa paikoissa kaukana toisistamme? Nykytieteessä ihmisiä ei erotella eri rotuihin. Tiedetään myös, etteivät lapset synnynnäisesti suhtaudu toisiin ihmisiin rasistisesti. Miksi sitten jo päiväkotikäiset lapset osaavat jakaa maailman ”mustaan ja valkoiseen” ja käyttää tätä jakoa toisia loukkaavalla tavalla, jopa leikkiessään?

Yksi vastaus on se, että rasismilla on pitkä historia. Olemme syntyneet rasistiseen maailmaan ja luovimme nyt rasismin keskellä (DiAngelo 2018). Siksi jokainen meistä voi havaita rasistisia elementtejä peleissä ja muussa leikillisessä toiminnassa. Voit kokeilla tätä itsekin.

Olemme nyt pohtineet niitä rasistisia maisemia, jotka avautumat omista tarinoistamme ja leikkeihin liittyvistä muistoistamme. Seuraavaksi siirrymme tutkimaan, miten nämä maisemat ovat alun perin muotoutuneet. Sitä varten meidän on tarkasteltava kolonialismia, tarkemmin sanoen eurooppalaisen kolonialismin historiaa. Eurooppalainen kolonialismi on nimittäin vaikuttanut suurelta osin nykyisen rasismien syntyyn. Rasistinen ajattelu ja toiminta kasvoivat kolonialismin aikana, mutta miten ja miksi niin tapahtui?

Muistatko, että eurooppalaiset löytöretkeilijät lähtivät merille löytääkseen ”uuden maailman”? Heidän tarkoituksenaan oli tuoda palatessaan luonnonvaroja ja rikkauksia, joilla he vaurastuttaisivat imperiumeitaan. Siirtomaavaltujen huippuaikaa on joskus nimetty – eurooppalaisesta näkökulmasta – kolonialismin ”kultakaudeksi”.

Eurooppalaisten valtioiden (kuten Portugalin, Espanjan, Britannian, Alankomaiden, Belgian, Saksan ja Ranskan) harjoittama väkivalta on sen sijaan usein jätetty historian oppikirjojen ulkopuolelle. Maat valloittivat alueita väkivaltaa käyttäen, tuhosivat luonnonvaroja ja orjuuttivat alkuperäisväestöjä Aasiassa, Afrikassa ja Amerikassa.

”Löydettyjen” maiden väestöstä huolehtiminen ei eurooppalaisia juurikaan kiinnostanut. Kuvaava esimerkki tästä on Belgian kuningas Leopold II, joka puhui Afrikasta ”upeana kakkuna”, josta Belgia halusi osansa. Berliinin konferenssissa 1800-luvun lopulla useat Euroopan maat ja Yhdysvallat tosiaan päättivät jakaa Afrikan kuin kakun ja julistivat itsensä jaettujen alueiden uusiksi hallitsijoiksi.

Tämä aiheutti talouden ja kulttuurin kehitykselle pitkäaikaista haittaa, jonka voi nähdä edelleen. Monet entisten siirtomaiden rakenteellisista ongelmista, kuten köyhyys, sodat ja pakolaiskriisit, ovat eurooppalaisen kolonialismin seurausta. Mutta kuinka eurooppalaiset saivat tämän aikaan? Miten heidän teoillaan oli niin suuri vaikutus? Ja miksi he jatkoivat muiden alueiden ja kansojen räikeää hyödyntämistä?

Yksi selitys on **rasistinen maailmankuva**, joka yleistyi Euroopassa (ja vietiin Amerikkaan) siirtomaavallan aikana. Tähän maailmankuvaan kuului käsitys, että

eurooppalaiset olivat ”valkoinen rotu”, ihmisrotu jonka ajateltiin olevan vahvempi, älykkäämpi ja edistyneempi kuin muut maailman ”rotu” (Saini 2019).

Monet eurooppalaiset tieteenharjoittajat, uskonnolliset johtajat, taiteilijat ja muut auktoriteetit tarttuivat tähän ajatukseen. Käytettiin esimerkiksi näennäistieteellisiä kallonmittausvälineitä, ja Jeesuksen kuvista tehtiin enemmän eurooppalaisen näköisiä (Dyer 1997). Kuuluisat

RASISTINEN MAAILMANKUVA

on muiden kuin valkoisten ihmisten syrjintää ihonvärin perusteella. Rasistinen maailmankuva ”keksittiin” kolonialistisen riiston oikeuttamiseksi, mutta se vaikuttaa nykymaailmassakin, vaikka eurooppalaisten siirtomaavallan aika on päättynyt.

ajattelijat, kuten Carl von Linné (Ruotsi), Immanuel Kant (Saksa) ja Paul Broca (Ranska) väittivät, että biologiset eroavuudet ”todistivat” valkoisten etevämmyyden.

Heidän mielestään erityisesti alkuperäiskansoihin kuuluvat ja mustat ihmiset olivat alkukantaisia, kun taas valkoiset eurooppalaiset olivat sivistyneitä.

Nykyään tiedämme, että monet näistä ajatuksista ovat virheellisiä. Biologisesti ajatellen eri ihmisrotuja ei ole olemassa. On vain yksi ihmislaji. Silti kolonialistinen ajatus ”paremmista” ja ”huonommista” roduista muovaa edelleen maailmaa. (Kendi 2016.) Ja mitenpä se olisi lakannut vaikuttamasta? Kestihän kolonialismin aika vuosisatoja, ja olisi kovin outoa, jos sillä ei olisi minkäänlaista vaikutusta nykymaailmaan.

Nykyisin on tavallista ajatella, että rasismi johtuu jonkun ihmisen pahasta luonteesta tai pahoista aikomuksista. Luultavasti sen vuoksi ihmiset menevät puolustuskannalle ja tulevat surullisiksi ja vihaisiksi, jos heitä sanotaan rasisteiksi. Rasisti-sana tuntuu halveksivalta ja loukkaavalta. Useimmat meistä eivät halua tulla yhdistetyiksi menneisyyden rasistiseen maailmankuvaan. Siksi rasismia koskevat rakentavat keskustelut pyrkivät muuttumaan loputtomaksi syytelyksi.

Me näemmekin rasismien suhteessa tekoihin ja käyttäytymiseen. Kaikki rasistiset ilmaukset eivät ole tarkoituksellisia. Rasistisista käsityksistä on tullut niin tavanomaisia, että monet rasistiset teot ovat tiedostamattomia.

Mielestämme on rakentavampaa puhua rasistisista *teoista* kuin rasistisista tarkoituseristä. Ensinnäkin toimintaa ja käyttäytymistä voi muuttaa helposti. Toiseksi rasistisiin tekoihin keskittymällä keskustelua voi ohjata tunteista ja tarkoituseristä tapoihin, joilla rasismista kärsiviin ihmisiin voi suhtautua kunnioittavasti. Lopultahan nimenomaan rasistisilla teoilla – ei tarkoituserillä – on kauaskantoisia seurauksia niiden elämässä, joita on kohdeltu vuosisatojen ajan alempi-arvoisina: mustien, alkuperäiskansoihin kuuluvien ja muiden POC-ihmisten.

On rakentavampaa puhua rasistisista teoista kuin rasistisista tarkoituseristä.

POC ja BIPOC

POC on lyhenne englanninkielisistä sanoista *People of Colour*. Termillä viitataan ihmisiin, jotka mielletään erilaisten ominaisuuksien (esimerkiksi nimen, ihonvärin tai uskonnon) vuoksi muiksi kuin valkoisiksi ihmisiksi.

BIPOC-lyhenne tulee englanninkielisistä sanoista *Black* (musta ihminen), *Indigenous* (alkuperäiskansaan kuuluva ihminen) ja *People of Colour*.

Yksi tapa ajatella menneen ajan ja nykyisyyden yhteyttä rasismissa on puhua ”koloniaalisuudesta”. Monien mielestä kolonialismi kuuluu menneisyyteen, koska useimmat aiemmat siirtomaat ovat nykyisin itsenäisiä valtioita. Koloniaalisuudella viitataan kuitenkin niihin siirtomavallan seurauksiin, jotka ulottuvat nykyisyyteen (Maldonado-Torres 2007). Ne vaikuttavat ihmisten tunteisiin ja näkemyksiin (esimerkiksi siihen, millaiset kehot nähdään kauniina tai rumina). Ne ulottuvat maailmantalouteen (kuten siihen, ketkä omistavat yritykset ja ketkä ovat alipalkattuja työntekijöitä). Niitä tulee ilmi myös peleissä ja leikeissä.

TEHTÄVÄ 1: Mitä koloniaalisuus on?

1.1 "Historian merkkihenkilöt": Aseta ajastimeen yksi minuutti ja käynnistä aika.

Kirjoita paperille niin monta "historian merkkihenkilöä" kuin ehdit. Kun minuutti on kulunut, katso luettelosi.

- Kuinka moni nimistä kuuluu mustalle, alkuperäiskansaa edustavalle tai POC-ihmiselle?
- Miten monta ihmistä on muualta kuin Euroopasta tai Pohjois-Amerikasta?
- Mikä mielestäsi tekee luettelon ihmisistä merkittävämpiä kuin muut? Mistä arvelet sen johtuvan?

1.2 "Katastrofit mediassa": Tutki tämän päivän sanomalehteä tai uutissivustoa.

Etsi artikkeli jostain maailman ongelmasta, kuten köyhyydestä, sodasta, nälästä, väkivallasta, rikoksista tai pakolaisista.

- Keistä artikkeli kertoo?
- Jos artikkelissa on kuvia, miltä ihmiset näyttävät? Raportoiko media eri tavalla kriisissä olevista valkoisista ja muista ihmisistä? Mikä on erilaista?

Koloniaalisuus muovaa sitä, mikä koetaan viihteeksi, mitä pelin odotetaan sisältävän ja kenen oletetaan suunnittelevan pelejä. Ennen kuin tutkimme tarkemmin, miten kolonialismi vaikuttaa peleihin, voit tehdä tämän luvun tehtävät 1.1 ja 1.2. Ne auttavat hahmottamaan selkeämmin, mitä koloniaalisuudella tarkoitetaan.

Eurooppalaisten tunkeutumisella muille alueille on ollut psykologisia, fyysisiä, sosiaalisia, taloudellisia ja poliittisia vaikutuksia. **Koloniaalisuus** liittyy myös siihen, ketkä muistetaan historian "merkkihenkilöinä" ja ketkä liitetään maailman ongelmiin. Vaikka erot rikkaan ja köyhän välillä ovat todellisia, ne ovat myös ihmisten kehittämiä ja niitä ylläpitää historian ja tarinankerronnan yhdistelmä.

Tässä pelit tulevat mukaan kuvaan. Pelejä pidetään vahvoina tarinankerronnan välineinä, mutta niillä on myös kasvavat maailmanlaajuiset markkinat. Niinpä koloniaalisuus ja rasismi vaikuttavat peleihin aivan kuten kaikkeen muuhunkin yhteiskunnassa.

Tämä kirja keskittyy kolmeen tapaan, joilla pelit, koloniaalisuus ja rasismi liittyvät toisiinsa. Ensimmäinen niistä on **peleissä esiintyvät teemat, kertomukset ja käsitykset**. Kerroimme aiemmin, kuinka pelit voivat esittää valkoisuuden hyvänä tai sankarillisena ja mustuuden vaarallisena tai elämellisenä. Useat pelit rakentuvat siirtomaa-aikaa

KOLONIAALISUUS

tarkoittaa eurooppalaisen kolonialismin pitkäaikaisia vaikutuksia nykymaailmaan, myös tavalliseen elämäämme.

kuvaavalle kertomukselle, jossa pelaajat ovat eurooppalaisia kuninkaita, valloittajia tai uudisasukkaita (esimerkiksi Puerto Rico, Afrikan tähti, Catan ja Civilization-pelisarja). Monissa videopeleissä pelaaja on valkoisten amerikkalaisten sotilaiden tai vapaustaistelijoiden puolella (America's Army, Resident Evil). On myös pelejä, joissa voi taistella ”hyvällä” valkoisella voimalla ja ”pahalla” mustalla voimalla (Magic: The Gathering). Nämä kuvitteelliset maailmat juontuvat koloniaalisesta käsityksestä, että valkoiset eurooppalaiset ovat sivistyneitä ja moraaliltaan kehittyneitä, kun taas etelän alkuperäiskansat ovat epäinhimillisiä olentoja, hirviöitä ja villi-ihmisiä (Marks 2017). Luvussa 2 kuvataan tarkemmin, miten siirtomaahistorian ajatusmaailma liittyy peleihin, ja annetaan siitä esimerkkejä.

Toinen syy, miksi koloniaalisuuden, rasismien ja pelien suhdetta pitää tarkastella, on itse **pelaamistilanne**. Kuka saa pelata rauhassa? Kenen pelaaminen keskeytyy häirintään tai syrjintään? Pelit eivät valitettavasti ole näiden kysymysten valossa tasa-arvoisia: Rasistisia tekoja tapahtuu leikeissä ja peleissä. Esimerkiksi monia mustia pelaajia syrjitään toistuvasti heidän äänensä perusteella verkkoalustoilla, kuten Xbox Livessä (Gray 2012). Ihmiset omaksuvat ja toistavat rasistista kieltä hyvin usein – tietoisesti tai huomaamattaan. Kysymys kuuluukin, miten voimme tiedostaa rasistiset teot niiden tapahtuessa, oppia ehkäisemään niitä ja tulla siten reilummiksi pelaajiksi. Tähän aiheeseen syvennytään luvussa 3.

Kolmanneksi koloniaalisuus ja rasismi vaikuttavat yksittäisten ihmisten lisäksi **peliteollisuuden** eriarvoisuuteen. Usein ajatellaan, että pelinkehittäjä on valkoinen nörtti jossain Yhdysvalloissa tai Euroopassa. Kuvitelma ei olekaan kaukana todellisuudesta. Suurinta osaa peliteollisuuden hyvätuloisista töistä tekevät valkoiset ihmiset pohjoisella pallonpuoliskolla. Näihin tehtäviin lukeutuvat esimerkiksi ohjelmointi, suunnittelu ja sijoittaminen. Samaan aikaan vähän koulutetut ihmiset rakentavat pelikonsoleita, tietokoneita ja älypuhelimia esimerkiksi Kiinassa ja Brasiliassa (Huntemann 2013). Tämä jako korkea- ja matalapalkkaiseen työntekijöihin johtuu siitä, että rasismi on institutionaalinen ja rakenteellinen ongelma. Institutionaalilla rasismilla tarkoitamme tässä rasismia, joka esiintyy hallinnollisten, taloudellisten, kulttuuristen ja muiden sosiaalisten ja poliittisten instituutioiden tasolla (Ture & Hamilton 1992). Rakenteellisella ongelmalla viittaamme siihen, kuinka rasistiset ajatukset säilyvät sitkeästi sosiaalisessa järjestyksessä, joka on luotu historian kuluessa ja saatu näyttämään luonnolliselta (Almeida 2019). Usein pidetään normaalina, että suurten peliyhtiöiden johtajat ovat valkoisia ja elektroniikkaromua kierrättävät ihmiset eivät. Luvussa 4 pureudutaan tähän teemaan.

Nämä esimerkit osoittavat, miten pelit ovat osa rakennetta, joka ylläpitää ja kierrättää rasistisia käsityksiä yhteiskunnassa. Peleillä on suuri merkitys sosiaalisessa kehityksessä ja ihmisenä kasvamisessa. Ne kantavat kuitenkin mukanaan myös kolonialistisen ajan painolastia. Siksi meidän on edelleen puhuttava rodullistamisesta ja rasismista – myös ja aivan erityisesti hovin ja viihteen yhteydessä. Keskustelusta kieltäytyminen ei muuta historiaa eikä auta ymmärtämään, miten voimme sitoutua toisten kunnioittamiseen ja reiluun peliin.

Tiedämme, että rodullistamisesta ja rasismista puhuminen voi olla epämukavaa. Näitä aiheita koskevat keskustelut vaativat kaikilta kovaa emotionaalista työtä. Meidän pitää tutkia tunteitamme ja miettiä, miten ja miksi rasismi on saattanut vaikuttaa meihin ja toimintaamme jopa iloa ja läheisyyttä tarjonneissa pelihetkissä. Epämukavuus on kuitenkin juuri se syy, miksi keskustelua on käytävä. Vakavat keskustelut ja kova työ voivat auttaa meitä irtautumaan hankalista menneisyyden painolasteista. Tarkoituksena ei ole pilata pelaamisen iloa vaan päästä tilanteeseen, jossa kaikki voivat nauttia peleistä yhtäläisesti.

Lähteet

- Almeida, S. (2019). *Racismo estrutural*. São Paulo: Polen.
- DiAngelo, R. (2018). *White fragility: Why it's so hard for White people to talk about racism*. Boston: Beacon Press.
- Dyer, R. (1997). *White*. London: Routledge.
- Gray, K.L. (2012). Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live, *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 18:4, 261–276.
- Huntemann, N.B. (2013). Women in Video Games: The Case of Hardware Production and Promotion. In: Huntemann, N.B., Aslinger, B. (eds.) *Gaming Globally. Critical Media Studies*. New York: Palgrave Macmillan.
- Kendi, I.X. (2016). *Stamped from the beginning: the definitive history of racist ideas in America*. New York: Nation Books.
- Maldonado-Torres, N. (2007). On the coloniality of being, *Cultural Studies*, 21:2–3, 240–270.
- Marks, J. (2017). *Is science racist?* Cambridge: Polity Press.
- Saini, A. (2019). *Superior: The return of race science*. London: 4th Estate.
- Ture, K. and Hamilton, C. V. (1992). *Black power: the politics of liberation*. New York: Random House.



CHOOSE YOUR HERO!

2

Representaatio

Edellisessä luvussa kuvasimme, miten koloniaalisuus ja rasismi ovat seurausta rotujaottelusta, jonka valkoiset siirtomaaisännät loivat jakaakseen ihmiset ylempiin (he itse) ja alempiin (muut). Osoitimme myös, kuinka koloniaalisuus ja rasismi vaikuttavat tapaan, jolla suhtaudumme maailmaan, omaan asemaamme ja mahdollisuuksiimme elämässä.

Kerroimme, että **rasistinen maailmankuva** vaikuttaa peleihin ja leikkeihin luomalla ja ylläpitämällä eriarvoisuutta. Ratkaisuksi esitimme keskustelua siitä, miten rasismi on vaikuttanut meihin. Tämä keskustelu on oleellista, jotta peleistä saadaan kaikkia ihmisiä kunnioittavia. Kuvasimme kuitenkin myös, miten tällaiset yhdessä oppimiseen johtavat keskustelut voivat olla epämukavia ja emotionaalisesti uuvuttavia. Niissä joutuu muuttamaan näkökulmaansa ja kyseenalaistamaan luonnollisilta tuntuvia asioita.

Nykyään peleissä ilmenevä koloniaalisuus ja rasismi asetetaan helposti kyseenalaiseksi. Saatetaan ajatella, että siirtomaat ovat menneisyyttä tai että aito kunnioitus tarkoittaa eroavaisuuksien unohtamista ja ”rotujattelusta” luopumista. Ihmiset ehkä ajattelevat, että peleissä on jo tarpeeksi POC-hahmoja tai että muutos tapahtuu automaattisesti, kunhan vähän odotamme. Meistä näitä ajatuksia on hyvä tarkastella vähän kriittisemmin – ainakin jos uskotaan, että menneisyydellä on merkitystä.

Otetaan esimerkiksi ajatus, että ”rasismi on menneisyyttä”. Yleisesti hyväksytään, että antiikin Rooma on muokannut nykyajan eurooppalaisten elämää myönteiseen suuntaan. Rooman kulttuuri oli olemassa kaksi tuhatta vuotta sitten, mutta muinaisen Rooman tekniikan, politiikan, taiteen, musiikin ja uskonnon vaikutus eurooppalaisten elämään tunnustetaan mielihyvin edelleen. Patsaiden, rakennusten, kirjoitusten ja monien muiden ihmisen tuotosten ansiosta tunnemme hyvin roomalaisten kahden vuosituhannen takaista elämää ja saamme siitä selville yhä lisää.

Tässä suhteessa kolonialismi ei eroa kovin paljon muinaisesta Roomasta. Koloniaalisuus ja rasismi ovat säilyneet, koska rasistiset symbolit ovat jatkaneet kiertokulkuaan tieteessä, kulttuurissa, taiteessa, kirjallisuudessa, musiikissa, valokuvauksessa, elokuvissa, tv-ohjelmissa, meemeissä, sosiaalisessa mediassa ja peleissä (Maldonado-Torres 2007).

Sen sijaan että väiteltäisiin, onko peleissä koloniaalisuutta ja rasismia, onkin rakentavampaa kysyä: Miksi vanhat käsitykset ja ennakkoluulot säilyvät peleissä? Miksi esimerkiksi valkoiset hahmot esitetään usein sankareina, seikkailijoina tai pelastajina?

Sen sijaan että väiteltäisiin, onko peleissä koloniaalisuutta ja rasismia, on rakentavampaa kysyä: miksi vanhat käsitykset ja ennakkoluulot säilyvät peleissä?

Onko mukana lainkaan mustia, alkuperäiskansoja edustavia, aasialaisia tai monietnisiä hahmoja? Jos on, onko heidät esitetty lähinnä stereotyyppien mukaisina?

Voit ajatella esittäväsi näitä kysymyksiä ikään kuin olisit **mediarepresentaatioihin** suuntautuvalla arkeologisella tutkimusretkellä. Tarkoituksena on etsiä peleistä puuttuvia yhteyksiä ja merkityksiä, jotka ovat hautautuneet pölykerrosten alle kauan sitten. Jotkut toivovat niiden pysyvän piilossa: pöly voi kirvellä heidän silmiään, tai pahat henget voisivat päästä vapaaksi, jos salainen ovi murretaan auki. Jotta tutkimusretki etenee, sinun täytyy esittää kysymyksiä.

On ainakin kaksi tapaa, joilla mediarepresentaatioihin voi alkaa kaivautua. Ensimmäinen kysymysryhmä koskee **määriä**. Voit kohdistaa seuraavat kysymykset mihin tahansa valitsemaasi peliin:

- Miten monta pelattavaa hahmoa pelissä on? Mikä on niiden ihonväri?
- Miten monta hahmoa pelissä on kaikkiaan? Kuinka moni niistä näyttää valkoiselta, mustalta, alkuperäiskansan edustajalta, aasialaiselta, monietniseltä tai etnisyydeltään vaikeasti määriteltävältä? (Määritä muille kuin ihmishahmoille etnisyyttä, jota ne eniten muistuttavat.)
- Voiko pelissä luoda oman hahmon? Jos voi, kuinka monta ihonvärin vaihtoehtoa on tarjolla? Kun avaat hahmovalikon, mikä on ensimmäinen näkemäsi vaihtoehto?

Tällaisten kysymysten vastaukset antavat hyvän käsityksen siitä, miten lukumäärät peleissä eroavat todellisen elämän lukumääristä. Esimerkiksi pelaajien ihonvärit ovat erilaisia, mutta useissa peleissä on vain valkoisia pelattavia hahmoja (Dietrich 2013). Peleissä, joissa voi itse luoda hahmoja, tarjotaan usein ensimmäisenä vaihtoehtona valkoista hahmoa.

Toinen kysymysryhmä koskee **laatua**. Siinä tarkastellaan yksityiskohtaisemmin, miltä hahmot näyttävät, millaisessa maailmassa ne elävät ja mitä pelissä voi tehdä:

- Millainen ihonväri on esimerkiksi ystävällisillä, pahoilla, pelaajaa tukevilla, avuliailla tai vaarallisilla hahmoilla?
- Mitä valkoiset hahmot voivat tehdä? Mitä muut kuin valkoiset hahmot voivat tehdä? Onko niillä erilaiset mahdollisuudet?
- Millaisia motiiveja tai taustatarinoita valkoisilla ja ei-valkoisilla hahmoilla on?

Näiden kysymysten vastaukset antavat ensikäsityksen siitä, miten rasistiset ja koloniaaliset käsitykset näyttäytyvät pelissä. Onko valkoiset hahmot esitetty moraalisesti hyvinä, sankarillisina ja sivistyneinä ja ei-valkoiset turmeltuneina, surkeina, pahoina tai alkukantaisina? Ota tutkimusretken ensimmäiset askelet tekemällä tehtävät 2.1 ja 2.2.

On tärkeää muistaa, että kun representaatiosta etsitään rasismia ja koloniaalisuutta, tavoite ei ole löytää ”todisteita”, että pelit olisivat pohjimmiltaan rasistisia. Tavoitteena on tunnistaa sisältö, joka voi olla pelaajille vahingollista, koska se koetaan rasistiseksi. Pelit voivat yhdessä muiden mediatuotteiden, alustojen ja teknologioiden kanssa kierrättää ja vahvistaa **etnisiä stereotyyppiä**.

Stereotyyppit ovat pinttyneitä, yleistettyjä uskomuksia ihmisistä. Ne esittävät ihmiset syvimmältä olemukseltaan pelkistettyinä, tietyn ihmisryhmän edustajina. Rasistisissa stereotyyppioissa ihmiset nähdään tietyntyyppisina heidän etnisyytensä vuoksi: ihmistä

TEHTÄVÄ 2: Etsi rasismia pelien representaatioista

2.1. Määrä: Valitse hyvin tuntemasi peli (mieluiten digitaalinen peli, jossa keskushahmot ovat ihmisiä, mutta tehtävän voi tehdä millä tahansa pelillä). Yritä vastata seuraaviin kysymyksiin:

- Miten monta pelattavaa tai tärkeää hahmoa pelissä on, ja mikä on niiden ihonväri?
- Miten monta hahmoa pelissä on yhteensä? Kuinka moni niistä näyttää valkoiselta, mustalta, alkuperäiskansaansa kuuluvalta, aasialaiselta, monietniseltä tai etnisesti määrittelemättömältä? (Määritä muille kuin ihmishahmoille etnisuus, jota ne eniten muistuttavat.)
- Jos pelissä voi rakentaa hahmoja, kuinka monta ihonvärin vaihtoehtoa on tarjolla?

Kirjoita vastauksesi paperille. Pohdi sitten seuraavia kysymyksiä: Onko pelissä enemmän valkoisia kuin ei-valkoisia hahmoja? Miksi luulisit näin olevan? Miltä sinusta tuntui pyyntö luokitella hahmot niiden etnisyyden perusteella? Miten helppo tai vaikea tämä tehtävä oli sinulle? Millaisia mahdollisuuksia ja rajoituksia tällä menetelmällä mielestäsi on?

2.2. Laatu: Tarkastele samaa peliä ja vastaa seuraaviin kysymyksiin:

- Mitä roolia pelin hahmot esittävät (esimerkiksi sankari, roisto, ystävä, avustaja)? Mitä etnisiä piirteitä heillä on? Miksi luulisit näin olevan?
- Mitä valkoiset hahmot voivat tehdä? Mitä ei-valkoiset hahmot voivat tehdä? Onko näissä eroja?
- Millaisia ovat valkoisten ja ei-valkoisten hahmojen motiivit tai taustakertomukset?

Kirjoita vastauksesi paperille. Anna joitain esimerkkejä siitä, kuinka valkoiset hahmot toimivat verrattuna ei-valkoisten hahmojen toimintaan. Löydätkö kirjoittamastasi merkkejä koloniaalisesta hierarkiasta valkoisten (hyvä, sankarillinen, sivistynyt) ja ei-valkoisten (huono, kärsivä, sivistymätön) hahmojen välillä? Miten tilanne eroaa tehtävästä 2.1? Oliko vastaaminen vaikeampaa vai helpompaa? Mitä opit?

pidetään esimerkiksi rikollisena, koska hän on latino, urheilullisena, koska hän on musta, hengellisenä ja viisaana, koska hän on aasialainen, tai terroristina, koska hän on arabi. Melkein kaikissa peleissä on tällaisia stereotyyppioita (Leonard 2003).

Etnisissä stereotyyppioissa on se ongelma, että ne saavat meidät näkemään ihmiset (joskus myös meidät itsemme) syrjivien luokittelujen kautta. Siksi on tärkeää tunnistaa stereotyyppiat ja olla tietoinen niiden mukanaan tuomista ongelmista ja rajoitteista.

Yllä olevien esimerkkien havaitseminen on ehkä helppoa, mutta tilanne muuttuu monimutkaisemmaksi, kun stereotyyppit ovat kätkeytyneet symbolien ja kielikuvien taakse. Symbolit ovat tärkeitä, koska ne koskettavat tunteitamme. Ajatellaan esimerkiksi piirrosta, joka esittää sydäntä. Kun saamme sydän-emojin sosiaalisessa mediassa, meistä tuntuu usein rennolta ja onnelliselta, koska olemme oppineet, että tuo symboli tarkoittaa rakkautta, iloa ja kiintymystä. Vastaavasti on toisia symboleja, jotka saavat ihmiset tunteemaan olonsa pahaksi niihin kytkeytyvien rasististen merkitysten vuoksi.

Leonardo kertoi edellisessä luvussa muistonsa Donkey Kong -pelistä lapsuutensa Brasiliassa. Hänen ystäväpiirissään Donkey Kong -hahmoa käytettiin rasistisena loukkauksena mustia lapsia kohtaan. Miten se oikeastaan tapahtui? Pelin päähahmo on gorilla, mutta se ei elä luonnossa, vaan sillä on vaatteet ja se käyttäytyy kuin ihminen. Joidenkin mielestä se näyttää vain hauskalta pelihahmolta. Niille, jotka ovat kokeneet saman kuin Leonardo, tämä ihmisen kaltainen apina symboloi jotain muuta.

Valkoiset ovat nimitelleet mustia ”apinoiksi” ainakin siirtomaa-ajoista lähtien. Donkey Kong on antanut tälle vanhalle rasistiselle ajattelulle uudet kasvot. Vaikka pelin kehittäjät eivät ole tarkoittaneet mitään pahaa, he ovat luoneet hahmon, joka vastaa rasistista apinavertautusta. On jälleen tärkeää tutkia tarkemmin, miten symbolit saavat merkityksiä ajan myötä.

Mustien ihmisten kuvaamista apinoina voidaan etsiä historiasta samalla tavalla kuin arkeologit etsivät antiikin Rooman esineistöä. Tällaisten hahmojen juuret ulottuvat satojen vuosien taakse Euroopan historiaan. Ensimmäistä kertaa hahmon on kuvannut Antonio Torquemada vuonna 1570. Hän kertoi, että portugalilainen nainen oli karkotettu Afrikkaan, päätyneet apinan sieppaamaksi ja synnyttänyt apinalle lapsia.

Tuo kertomus on keksitty tarina, joka epäinhimillistää mustia miehiä vertaamalla heitä apinoihin. Apinavertauksen käyttö kertoo ajatuksesta, että mustia ihmisiä voidaan verrata villieläimiin. Torquemadan kertomusta seuranneina vuosisatoina apinavertauksesta on tullut mediassa yleinen kirjallisuuden, taiteen, viihteen, mainonnan ja jopa tieteen kautta. Tunnettu esimerkki on elokuva King Kong (1933). Samoin kuin Donkey Kongissa (1981) valtava apina sieppaa siinä valkoisen naisen. Maailmassa, jossa ei olisi rasismia, King Kong voisi olla viatonta fantasiaa. Koska historiaamme kuitenkin kuuluvat koloniaalisuus ja rotuhierarkiat, apinaan vertaaminen voi lietsoa rasistisia tekoja mustia ihmisiä kohtaan, esimerkiksi nimittelyä, haitallisia stereotyyppioita ja jopa fyysistä väkivaltaa.

Palataan Donkey Kong -hahmoon, joka on saanut pelisarjassa erilaisia muotoja. Ensimmäyksellä peleissä näyttää olevan paljon yksityiskohtia, joissa ei ole järkeä:

- Miksi apinaa kiinnostaisi siepata valkoinen nainen (Pauline) ja heitellä tynnyreitä valkoista, viiksekästä miestä kohti (Jumpman)?
- Miksi tämä apina tuli kotoaan – luultavasti viidakosta – valkoisten asuttamaan paikkaan vain tekemään heille kiusaa?
- Miksi Donkey Kong alkaa käyttää solmiota myöhemmissä peleissä?
- Miksi Donkey Kongista ja sen ystäväistä kerrotaan rap-kappaleessa?
- Miksi hahmo käyttää kookospähkinäasetta?

PYSÄHDY POHTIMAAN: Pelihahmojen stereotyyppien havaitseminen

1. Katso Donkey Kongista esittämiämme kysymyksiä. Voit myös etsiä Donkey Kong -hahmoja verkosta: Millaisia ihmismäisiä piirteitä löydät niistä? Tee luettelo tunteista, vaikuttimista, toiminnasta, ulkonäöstä ja kaikesta muusta, mikä näyttää mielestäsi ihmismäiseltä.
2. Mieti, millainen ihmishahmo Donkey Kong on. Ovatko esimerkiksi havaitsemasi tunteet positiivisia vai negatiivisia? Entä sen toiminta, ulkonäkö tai jokin muu huomaamasi asia? Kuvaile löytämäsi piirteet mahdollisimman tarkasti.
3. Oletko nähnyt tämän saman yhdistelmän aikaisemmin? Tuovatko havaitsemasi piirteet mieleesi jonkin ”rodullisen” tai etnisen ryhmän?

Voit toistaa tämän tehtävän kohdat 1–3 mille tahansa valitsemallesi fantasia-, eläin- tai ihmispelihahmolle.

Kaikki on toki mahdollista peleissä, vaikka täysin järjettömätkin asiat. Kaivaudutaan kuitenkin vähän syvemmälle: Millaisiin käsityksiin Donkey Kong -pelin tarina perustuu? Miten ne suhtautuvat stereotyyppiin, jossa mustia miehiä samaistetaan apinoihin?

Donkey Kong perustuu stereotyyppisiin piirteisiin, joita on toistettu historiassa. Niistä on muodostunut ennakkoluulojen perinne, jossa mustat miehet niputetaan yhteen: heihin liitetään fyysinen aggressio, rap-musiikki ja impulsiivisuus. Koska Donkey Kongissa yhdistyvät kaikki nämä piirteet, se toistaa yleisesti tunnettua kuvaa ja sitä voidaan käyttää solvauksena mustien miesten kehoja kohtaan.

Leonardon lapsuudessa *Donkey Kongia* käytettiin rasistisen kiusaamisen välineenä. Sen mahdollisti apinan symbolinen merkitys. Solvausta käyttäneet kaverit eivät välttämättä tunteneet sen menneisyyttä, mutta he tiesivät, että heidän sanansa voivat satuttaa.

Sabine oli valkoinen lapsi, eivätkä rasistiset stereotyyppit vaikuttaneet häneen, koska historiassa valkoisista ei ole rakennettu stereotyyppiä. Sabine on epäsuorasti hyötynyt tästä historiasta, sillä kukaan ei kiusannut häntä hänen valkoisuudestaan. Jos Sabine sanoisi nyt olevansa valkoinen ja että häntäkin nimitellään, nimittely johtuisi jostain muusta kuin rodullistamisesta. Kiusaaminen ja häirintä eivät tietenkään ole koskaan hyväksyttäviä! On kuitenkin tärkeää sanoittaa, mihin eri syihin kiusaaminen voi perustua. (Sabinea kiusattiin hänen sukupuolestaan ja pituudestaan, ei hänen etnisen taustansa vuoksi.) Kun tarkastelemme, miten pelien hahmot, kertomukset ja kuvat liittyvät toisiinsa eri aikoina ja eri medioissa, ymmärrämme tätä eroa paremmin.

Ei pidä unohtaa, että pelien tekemisen tarkoituksena on tuottaa huvia pelaajille. Sen perusteella, mitä jo tiedämme rasismista ja koloniaalisuudesta ja niiden kehitymisestä

aikojen saatossa, voimme olettaa näitä teemoja esiintyvän myös kaikkein pidetyimmissä ja suosituimmissa peleissä – itse asiassa kaikkein hauskimmissa peleissä.

Esimerkiksi monet hyvin suunnitellut lautapelit soveltavat **kolonialismia pelin teemana**. Osa lautapeleistä jopa sijoittuu johonkin todellisen paikkaan, muiden muassa *Puerto Rico*, *Mombasa* ja *Afrikan tähti*. Ehkä sinulle tulee mieleen muitakin tällaisia pelejä. Jotkin näistä peleistä voivat olla sinulle tuttuja mukavista pelihetkistä perheen tai ystävien kanssa. Pelien kriittisen tarkastelun tarkoituksena ei ole arvokkaiden muistojen tuhoaminen, vaan uuden näkökulman tuominen.

Tarkastellaan *Afrikan tähteä*, vuonna 1951 ilmestynyttä hyvin suosittua suomalaista lautapeliä, jonka suunnitteli Kari Mannerla 19-vuotiaana. Pelaajien roolina on Afrikassa liikkuva seikkailija. Seikkailussa pelaajat saavat rahaa kuvitteellisesta pankista ja liikuttavat pelinappulaansa vanhentuneen Afrikan kartan päällä. Tarkoituksena on löytää Afrikan tähti -niminen timantti. Pelissä edetään heittämällä noppaa ja liikuttamalla pelinappulaa kartalla olevia pyöreitä pahvikiekkoja kohti. Pelaaja saa pitää löytämänsä jalokivet ja vaihtaa ne rahaksi. Rahaa voi käyttää uusien jalokivien etsimiseen ja liikkumisen nopeuttamiseen.

Afrikan kansoja ei näy koko retken aikana. Jopa rosvot, jotka piileksivät joidenkin kiekkojen kääntöpuolella valmiina ryöstämään pelaajan rahat, näyttävät amerikkalaisten lännenelokuvien valkoisilta cowboy-hahmoilta. Monet paikannimet ovat vanhentuneita tai virheellisiä. Alkuperäisen pelilaudan kuvituksissa näkyy karkeita karikatyyreja mustista ihmisistä, jotka metsästävät villieläimiä alkeellisesti.

Afrikka näyttää pelissä tyhjältä, eksoottiselta paikalta, joka odottaa pelaajien saapuvan, liikkuvan ympäriinsä ja ottavan haltuunsa kaiken löytämänsä. Vaikka pelinappulat ovat monenvärisiä, pelissä on viitteitä siitä, että pelaajien odotetaan asettuvan historiallisen eurooppalaisen tutkimusmatkailijan rooliin. Pelin alussa lähdetään liikkeelle Afrikan pohjoisosasta ja lopussa Afrikan tähti tuodaan sinne ”turvaan”. ”Afrikan tähti” on itse asiassa oikea timantti, joka varastettiin Etelä-Afrikasta ja vietiin Lontooseen, missä se on edelleen osana kuninkaallista valtiikkaa. Tämä tapahtui Afrikan jaon aikana, 1800-luvun loppupuolella ja 1900-luvun alussa, jolloin useat Euroopan maat – mm. Britannia, Ranska, Saksa, Belgia, Espanja, Portugali ja Italia – riistivät Afrikan mantereen resursseja.

Afrikan tähden pelaamisen hauskuus perustuu suureksi osaksi kilpailuun muiden pelaajien kanssa: rahojen laskemiseen, toisten ohittamiseen ja helpotukseen, kun pääsee takaisin pohjoiseen turvaan. Afrikka on vain taustakuva yhteiselle huville. Riippumatta siitä, onko se tarkoituksellista, pelaajat käyttäytyvät samalla tavalla kuin valkoiset eurooppalaiset kolonialismin aikaan: eurooppalaiset kokivat kilpailevansa keskenään ja huolehtivansa kulttuurista, kun he ryöstivät väkivaltaisesti muita alueita ja kielsivät Euroopan ulkopuolisten kansojen ihmisarvon.

Afrikan tähden tekijä tai nykyiset pelaajat eivät tietenkään ole tarkoittaneet mitään paha. Kysymys kuuluu: nyt kun näemme yhteyden pelien, rasismien ja siirtomaahistorian välillä, mitä teemme jatkossa? Yksi mahdollisuus olisi myöntää, että tuo yhteys on todellinen ja että sillä on ollut oikeita, usein haitallisia vaikutuksia

Kysymyksiä seuraavien pelien tutkimiseen...

1. Vastaa niin tarkasti kuin mahdollista: Millainen on hahmosi ulkonäkö? Miten kuvaisit sen etnisyyttä? (Jos hahmo ei ole ihminen, minkä etnisen ryhmän se tuo mieleesi?)
2. Mitkä hahmosi ominaisuudet on esitetty pelissä hyvinä ja mitkä huonoina?
3. Millainen toiminta tai mitkä teemat pelissä esitetään hauskoina pelaajille?
4. Ajattele pelin mahdollisia pelaajia. Millainen pelaaja voisi nauttia pelin toiminnasta ja teemoista? Millaiset pelaajat peli voisi saada tuntemaan ulkopuolisuutta?

Kolonialismissa ihmiset on jaettu parempiin eli valkoisiin ja huonompiin eli ei-valkoiisiin. Kun katsot vastauksiasi kohtiin 1–4, miten monta yhtymäkohtaa tähän löydät?

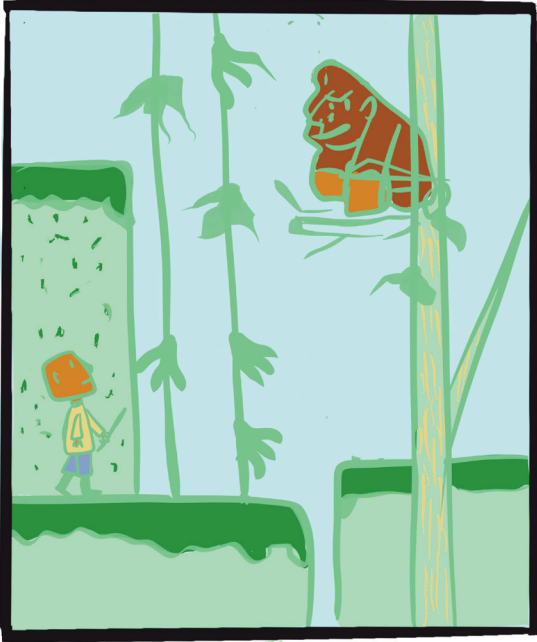
ihmisten elämään. Seuraava askel olisi tutkia muita pelejä, joissa saattaa olla samanlaisia sisältöjä ja mekanismeja. Sillä tavalla opimme vähitellen ymmärtämään, miten peliä ovat viihteen tarjoamisen lisäksi muokanneet myös rasismi ja koloniaalisuus.

Lähteet

Dietrich, D.R. (2013). Avatars of Whiteness: Racial Expression in Video Game Characters, *Sociological Inquiry*, 83(1), 82-105.

Leonard, D. (2003). “Live in Your World, Play in Ours”: Race, Video Games, and Consuming the Other, *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4), 1–9.

Maldonado-Torres, N. (2007) On the coloniality of being, *Cultural Studies*, 21:2–3, 240–270.



Ward 2022

3

Leikilliset kohtaamiset

Edellisessä luvussa tutkimme, miten etniset representaatiot ja stereotyyptit voivat tulla esiin peleissä. Nyt siirrymme pohtimaan, miten rasismi voi näyttäytyä pelitilanteissa.

Sosiaalinen vuorovaikutus – tapa jolla puhumme, toimimme ja pelaamme yhdessä – on sidoksissa kulttuuriin ja meitä ympäröivään maailmaan. Otetaan esimerkiksi kieli. Muille puhuessa käyttämämme sanat eivät ole tarkalleen ottaen omia sanojamme, vaan symboleja ja koodeja, jotka olemme oppineet ja jotka ovat yhteisiä muiden kanssa. Kun käytämme niitä, niistä tulee omiamme. Tämä tapahtuu melkein automaattisesti.

Samoin tapahtuu, kun opimme, mitä erilaiset etniset taustat merkitsevät. Välillä emme edes tiedosta, millaisia kuvia, käsityksiä tai uskomuksia ympärillämme liikkuu. Kieli toimii symbolien avulla, ja otamme niitä käyttöön, vaikka emme aina edes tiedä, mitä jotkin niistä tarkoittavat. Sillä tavoin pyrimme olemaan sosiaalisia, hyväksytyjä ja osa joukkoa. Ikävä kyllä poimimme oppimiemme asioiden joukossa myös vanhoja rasistisia käsityksiä, joita kulttuurissamme elää edelleen. Muistatko, mitä luvussa 1 puhuttiin koloniaalisuudesta? Ajatus, että valkoiset ovat hyviä ja mustat jollain tavalla vaarallisia, eli edelleen Leonardon ja Sabinen lapsuuden peleissä. Historiasta johtuen on vaikea välttää tämän ja muiden rasististen käsitysten oppimista. Niinpä kysymys kuuluu: *miten voimme tarkastella ja muuttaa käsityksiä pelatessamme?*

On tärkeää erottaa kaksi erilaista tapaa, joilla rasismi voi ilmetä pelatessa: joku voi olla *rasisti* tai *käyttäytyä rasistisesti*. Tätä asiaa käsiteltiin jo lyhyesti ensimmäisessä luvussa, mutta nyt tarkastelemme sitä tilanteissa, joissa pelataan muiden kanssa.

Rasististen pelaajien ja *rasistisesti käyttäytyvien* pelaajien välinen ero liittyy siihen, miten pelaajat näkevät itsensä.

Niillä pelaajilla, jotka *ovat* rasisteja, on avoimen rasistinen maailmankuva, jossa valkoisia pidetään ”arvokkaimpina” ihmisinä. Tällaiset pelaajat ottavat rasistiset käsitykset omikseen ja toimivat niiden pohjalta. Välillä he ilmaisevat ajatuksiaan internetissä, usein vihamielisten hyökkäysten muodossa. Tämä on osa **toksiseksi pelikulttuuriksi** nimettyä käytöstä (Consalvo 2012). Yksi toksisen pelikulttuurin yleinen ajatus on, että pelit kuuluvat vain valkoisille. Muista etnisistä taustoista tulevat pelaajat nähdään uhkana valkoisten ”omalle” tilalle. Siksi rasistiseksi identifioituvat pelaajat pitävät haitallista käytöstään itsepuolustuksena. Pisimmälle menevät ja näkyvimmat rasistiset

Rasististen ja rasistisesti käyttäytyvien pelaajien välinen ero liittyy siihen, miten pelaajat näkevät itsensä.

pelaajat organisoivat jopa kiusaamiskampanjoita ja ”vihahyökkäyksiä” ei-valkoisia striimaajia, journalisteja, kehittäjiä ja pelaajia kohtaan. Nämä avoimen rasistiset pelaajat ovat vähemmistö.

On paljon tavallisempaa, että pelaajat *toimivat* rasistisesti tiedostamattaan. Tällaiset pelaajat eivät välttämättä koe rasistisia käsityksiä omikseen. He eivät myöskään välttämättä huomaa toimivansa rasistisesti. Esimerkiksi valkoinen pelaaja voi käyttää mustaa avataria näyttääkseen ”coolilta” ja urheilulliselta tai aasialaista hahmoa näyttääkseen salaperäiseltä tai maagiselta tietämättä, että sellaiset mielikuvat perustuvat rasistisiin stereotyyppioihin (luku 2). He voivat jopa esittää rasistisia loukkauksia ”leikillään”, eivät siksi että haluaisivat olla rasisteja, vaan koska he ovat kuulleet muiden vitsailevan rasistisesti ja omaksuneet saman tavan. Pitää muistaa, että siirtomaahistorian seurauksena rasistista käytöstä ja kuvastoa on kaikkialla ympärillämme. Valitettavasti niiden ylläpitäminen voi edelleen aiheuttaa haittaa, vaikka sillä ei tarkoittaisi mitään pahaa. Onneksi asiat, joita olemme huomaamatta poimineet käyttöön ympäristöstämme, on aina mahdollista opetella jättämään pois käytöstä.

Miten sitten voimme *oppia eroon* rasistisista käsityksistä? Ensimmäinen askel on kuunnella ihmisiä, joita jotkin sanamme ja tekemme ovat voineet loukata.

Miten voimme oppia eroon rasistisista käsityksistä? Ensiksi voimme kuunnella ihmisiä, joita sanamme ja tekemme loukkaavat.

Sellainen palaute voi olla raskasta kuunnella, mutta se voi myös johtaa syvältä lähtevään kasvuprosessiin itsetutkistelun kautta.

Seuraava askel on ottaa muita mukaan opettelemaan rasistisista käsityksistä luopumista. Jos sinusta tuntuu, että joku lähelläsi (vaikka ystävä, sukulainen tai opettaja) puhuu tai toimii rasistisesti, voit

ehkä auttaa häntä miettimään toimintaansa.

Muista, että rasistisesti *toimimisen* ja rasistina *olemisen* ero on tärkeä. Jos vaikka huomautat jonkun rasistisesta käytöksestä huutamalla ”sinä olet rasisti”, saat luultavasti kielteisen tai vähättelevän vastauksen: toinen voi suuttua tai ei ota sinua tosissaan. Tulos voi olla erilainen, jos sanot, että hän on *käyttäytynyt* rasistisella tavalla. Silloin on todennäköisempää, että hän kuuntelee. Rakentavia keskusteluita saadaan usein helpommin aikaan puhumalla siitä, mitä ihmiset *tekevät*, kuin siitä mitä he *ovat*.

Varoitus on kuitenkin paikallaan. Aina ei tarvitse pyrkiä keskusteluun rasistisesti toimivien ihmisten kanssa, varsinkaan jos on itse rasismien kohteena. Kiukku ja turhautuminen ovat täysin normaaleja reaktioita, kun joutuu syrjinnän kohteeksi. Jos kuitenkin haluat pyrkiä keskusteluun ja oppimiseen, usein kannattaa keskittyä ihmisen toimintaan eikä hänen ominaisuuksiinsa.

Jos olet valkoinen pelaaja ja joku nimittää sinua rasistiksi, pysähdy miettimään. Miten hyvin tämä henkilö tuntee sinut? Onko hän tarkkaillut sinua jo jonkin aikaa ja muodostanut käsityksen, että todellakin olet huono ihminen? Vai onko hän hermostunut jostakin, mitä olet sanonut tai tehnyt? On hyvin mahdollista, että hän nimittää sinua rasistiksi jonkin tekemäsi tai sanomasi asian takia eikä sen vuoksi, millainen todella

olet. Älä heittäydy puolustuskannalle, koska sinua on nimitetty rasistiksi. Yritä sen sijaan miettiä, miten olet saattanut *toimia* rasistisesti.

Muista, että jos joku kokee sinun satuttaneen häntä, hänen ei ole pakko kertoa siitä. Hänen ei ole myöskään pakko kertoa siitä tavalla, jonka sinä ymmärrät heti tai koet mukavaksi. Jos tunnet olosi epä mukavaksi, hyvä ensimmäinen askel olisi ajatella, mitä olet tehnyt, miten se on saattanut satuttaa toista, ja mitä voit tehdä toisin tulevaisuudessa.

Omat kokemukset ja tausta vaikuttavat muutenkin siihen, miten pelien maailmaan astuu. Etnisyyden lisäksi sukupuolella ja vammaisuudella tai vammattomuudella on merkitystä sen kannalta, mitä pystyy tekemään ja miten isoja riskejä pelikokemukseen voi liittyä.

TEHTÄVÄ 3: Miten rasismi tulee mukaan peliin?

Lue alla oleva tilanteen kuvaus ja mieti, mitä tilanteessa tapahtuu. Vastaa sitten seuraaviin kolmeen kysymykseen.

Lasse pelaa läppärillä strategiapeliä ystäviensä Jasminen ja Jacobin kanssa. Lasse ja Jacob ovat valkoisia, ja Jasmine on puoliksi itäaasialainen ja puoliksi valkoinen. Kun Jasmine tekee voittosiirron, Lasse sanoo: ”Tuo on epäreilua, aasialaiset ovat niin paljon parempia matematiikassa.” Jasmine ja Jacob nauravat.

- Mitä tässä tilanteessa tapahtui? Ajattele Lassen kommenttia. Mikä siinä oli rasistista? Sanoisitko, että Lasse on rasisti vai että hän käyttäytyi rasistisesti? Miksi?
- Miksi sekä Jasmine että Jacob nauravat Lassen huomautukselle? Onko heillä hauskaa? Miksi (ei)?
- Ajattele muita mahdollisia tapoja reagoida Lassen ”vitsiin”. Miten Lassea voisi auttaa ymmärtämään, mikä on rasismia? Ovatko Jasminen ja Jacobin mahdollisuudet erilaisia?

Tehtävässä 3 pyysimme sinua miettimään keksittyä pelitilannetta, jollainen voisi tapahtua myös todellisuudessa. Jopa hyvien ystävien – kuten Lassen, Jasminen ja Jacobin – välillä voi nousta esiin rasistisia ajattelutapoja. Lasse tarkoitti varmasti vain hyvää, kun hän keksi vitsin Jasminen etnisestä taustasta. Jasmine nauroi mukana, ettei tekisi asiasta suurta numeroa, mutta Lassen vitsi saattoi oikeasti loukata häntä. Miksi Jasmine ei ottanut asiaa puheeksi? Miksei hän ei haastanut Lassea?

Tilanteeseen voi vaikuttaa **etuoikeus**, ”etu tai joukko etuja, joka jollain on ja toisilla ei” (Oluo 2018, 59). Etuoikeutta voidaan havainnollistaa syntyessä saatavalla selkärepulla, jossa on herkkuja, vaatteita, työvälineitä ja karttoja (McIntosh 1989). Valitettavasti kaikilla ei ole samaa määrää hyviä asioita etuoikeuksien repussa, ja se on hyvin epäoikeudenmukaista.

Esimerkiksi Lassen ja Jacobin repuissa ovat valkoisen ja miespuolisen ihmisen etuoikeudet. Ne auttavat heitä eteenpäin elämässä, koska yhteiskunta arvostaa niitä. Jasminen repussa ei ole niitä, mutta hänellä voi olla toisenlaisia etuoikeuksia. Hänellä voi olla esimerkiksi hyvä koulutus, varakas perhe tai hyvä terveys.

Jasminen on luultavasti kuitenkin tehtävä kovemmin työtä, koska hän ei ole valkoinen eikä miespuolinen eikä hänen repussaan ole samoja etuoikeuksia. Hän myös kärsii syrjintätavoista, jotka eivät kohdistu Laseen ja Jacobiin.

Ota huomioon, että kukaan ystävyksistä ei ole *päättänyt* olla etuoikeutettu jossain suhteessa. Etuoikeudet ovat tulleet heille, koska he ovat syntyneet yhteiskuntaan, jossa ihmisiä arvostetaan eri tavalla. Etujen ja haittojen selkäreppu tarkoittaa, että yhteiskunta päättää, kuinka paljon kutakin kunnioitetaan, kenen mielipide ja kokemus merkitsee eniten, ja kuka saa pelistä eniten huvia.

Mitä etuoikeuksien selkäreppu siis merkitsee pelien kannalta? Kaksi seikkaa on hyvä muistaa. Ensiksi etuoikeudet tekevät maailman vähemmän reiluksi, joten emme ehkä haluaisi huomata niitä. Pelatessamme haluamme olla samalla pelikentällä. Eikö pelin sääntöjen pitäisi olla kaikille samat?

Valitettavasti se ei ole niin yksinkertaista. Kun pelaamme pelejä, otamme etuoikeuksien selkäreppun aina mukaan. Voimme jopa käyttää etuoikeuksiamme toisia vastaan. Lasse keksi vitsin luultavasti siksi, että hänestä tuntui pahalta hävitä Jasminelle. Hän käytti siinä tilanteessa **valkoista etuoikeutta** Jasminea vastaan, jotta ei tuntisi itseään niin pahasti häviäjäksi. Hän ei vitsailnut loukatakseen Jasminea, vaan koska valkoisten ja miespuolisten etuoikeudet ovat antaneet hänelle luvan purkaa tunteitaan haluamallaan tavalla useimmissa tilanteissa.

Kaikilla ei ole mahdollisuutta ilmaista tunteitaan aina halutessaan ilman seurauksia, ja sekin liittyy etuoikeuksiin. Mitä vähemmän selkäreppussa on varusteita, sitä vaikeampaa on ilmaista itseään joutumatta hankaluuksiin.

Jos esimerkiksi joku *ei-valkoinen* kertoo rasismiin liittyvistä tunteistaan, häntä voidaan syyttää vihaisuudesta ja perusteiden puutteesta. Jos ei ole *sukupuolettaan mies* ja kertoo tuntevansa, että on tullut kohdelluksi epäoikeudenmukaisesti, voi myös saada osakseen arvostelua.

Silloin saattaa ajatella aivan oikeutetusti, ettei epäreilusta kohtelusta edes kannata huomauttaa. Aivan kuten Jasmine päätti nauraa ja antaa Lassen kommentin mennä ohi.

Asia on kuitenkin vielä monimutkaisempi. Se mitä etuoikeuksia kullakin on, voi riippua sosiaalisesta tilanteesta. Jasmine saattaa olla ainoa ei-valkoinen tyttö ystäväpiirissään, mutta sisarustensa joukossa hän voi olla vaaleaihoisin. Repuissamme

VALKOINEN ETUOIKEUS

on joukko yhteiskunnan antamia ansaitsemattomia etuja. Peggy McIntosh (1989) on kuvannut valkoisen etuoikeuden olevan "näkyvätön ansaitsemattomien etujen pakkaus, josta voin luottaa hyötyväni joka päivä, mutta josta minun on 'tarkoitus' olla tietämätön".

olevat varusteet eivät ole siis ole mitenkään yksioikoisia. Ne voivat muuttaa muotoaan tilanteesta riippuen, ja ne voivat olla vain puolittaisia etuoikeuksia, jotka suojaavat *joiltain* ikävyyksiltä mutta eivät toisilta.

Mieti Ijeoma Oluon toteamusta ”etuoikeus syntyy vain jonkun toisen kustannuksella – muuten se ei ole etuoikeus” (Oluo 2018, 63). Toisin sanoen etuoikeuksia ja reilua peliä ei voi olla samaan aikaan. Mitä siis voimme tehdä etuoikeuksille, ja miten pelaamisesta saataisiin tasa-arvoista?

Oluo (2018) on ehdottanut, että aloittaisimme tarkastamalla etuoikeutemme. Hän tarkoittaa, että katsomme selkäreppuumme ja mietimme, mitkä kaikki siellä olevat asiat ovat antaneet meille ansiotonta etua elämässä verrattuna johonkuhun toiseen. Millä tavalla etuoikeutemme muovaavat mielipiteitämme ja toimintaamme? Miten ne estävät meitä ymmärtämästä kunnolla toisten kokemuksia ja vaikeuksia? Miten etuoikeutemme vaikuttavat peleissä? Aloitetaan tarkastamalla meidän kirjoittajien etuoikeudet.

Sabine:

Valkoinen etuoikeuteni on antanut minulle useita hyötyjä, kuten sen, että samasta etnisestä taustasta tulevia ihmisiä on paljon esillä peleissä, televisiossa ja historiankirjoissa. Tummempi-ihoisista ihmisistä poiketen minun ei oikeastaan tarvitse olla huolissani, että ihmisarvoni kyseenalaistetaan, että menneisyyteni häivytetään tai että oman etnisyyteni edustajia ei pääsee mihinkään valta-asemiin lähitulevaisuudessa.

Lisäksi tulen perheestä, joka pystyi suojelemaan minua, tarjoamaan minulle turvallisen kodin ja hyvän koulutuksen. Maani sosiaalisen järjestelmän ansiosta pystyin hankkimaan yliopistotutkinnon velkaantumatta. Vaikka olin ajoittain varaton ja epäilin kykyäni opiskella, koska en ole akateemisesta perheestä, en koskaan kohdannut vakavia uhkia, kuten kodittomuutta tai sotaa.

Eurooppalainen passini on taannut minulle mahdollisuuden saada yhteiskunnan tukia ja lääketieteellistä apua kaikissa maissa, joissa olen tähän mennessä asunut. Matkustaessani minua ei ole koskaan pysäytetty tai kohdeltu epäluuloisesti ihonvärini vuoksi. Koska olen valkoinen ja näytän eurooppalaiselta, kykyäni sopeutua muihin Euroopan maihin ei ole koskaan epäilty, vaikka en puhuisi maan kieltä.

Kun suutun pelatessani, voin odottaa saavani enemmän huomiota kuin samaa sukupuolta oleva tummempi-ihoinen saisi. Koska minulla ei ole miesten etuoikeuksia, mielipiteitäni pidetään toisinaan ”kohtuuttomina” ja niille annetaan vähemmän arvoa kuin valkoisten miesten mielipiteille.

Valkoisen etuoikeuksieni vuoksi käyttäydyn joskus rasistisesti tiedostamatta, että käytökseni voi loukata muita. Jos joku huomauttaa minun käyttäytyvän rasistisesti, voin odottaa, että valkoiset ystäväni, perheeni ja työtoverini lohduttavat ja suojelevat minua. Vaikka minusta ei aina tunnu, että pelit ottavat huomioon ei-binäärisen sukupuoleni, löydän kuitenkin pelejä, jotka ottavat tämän osan minusta vakavasti.

Leonardo:

Jotkin olosuhteeni ovat suojanneet minua rasistisilta tilanteilta koko elämäni ajan. Yksi niistä on sukupuoli. Cis-sukupuolisena, heteroseksuaalisena, vammattomana miehenä en ole kärsinyt rasismista, joka yhdistyy seksismiin tai homofobiaan. Kun pelasin lapsena Brasiliassa, toiset lapset haukkuivat minua rasistisesti, mutta en koskaan joutunut fyysisten loukkausten kohteeksi, kuten mustat tytöt. Heitä alennettiin hiusten ja kehon jatkuvalla koskettelulla ja vähättelyllä. Mustat homoseksuaaliset pojat joutuivat sietämään hakkaamista ja muuta fyysistä väkivaltaa, jonka tarkoitus oli ”opettaa heitä pelaamaan kuin miehet”.

Sabinen tavoin minäkin hyödyin vakaasta kodista. Eriarvoisessa Brasiliassa, jossa synnyin, molemmilla vanhemmillani oli pysyvä työpaikka. Siitä oli minulle paljon hyötyä. Saatoin elää täyttä lapsen elämää turvallisessa kodissa. Kävin hyviä kouluja, minulla oli aikaa levätä ja saatoin leikkiä ja pelata niin paljon kuin halusin ilman painetta hankkia työtä, jotta voisin tukea perhettäni (kuten jotkut ystäväni tekivät). Sain myös pelata videopelejä, joita pystyi pelaamaan turvallisesti, kun ulkoleikit olivat vaarallisia katuväkivallan vuoksi.

Olosuhteitani ei voida kuitenkaan pitää etniseen taustaan liittyvinä etuoikeuksina. Sukupuoli ja taloudellinen vakavaraisuus eivät ole antaneet minulle etuja valkoisiin ihmisiin nähden. Repussani olevat hyödykkeet ovat pehmentäneet minuun kohdistuvaa rasismia verrattuna niihin mustiin lapsiin, joiden reput olivat vielä tyhjempiä. En kuitenkaan elänyt elämää, jossa en olisi kohdannut rasismia. Siksi on vaikeaa ajatella näitä asioita etuoikeutena: mikään niistä ei kunnolla suojellut minua törmäämästä rasistisiin käsityksiin ja tekoihin.

Tilanne voi muuttua pahemmaksi. Sukupuoli ja taloudellinen turvallisuus voivat tuottaa etuaseman tunteen suhteessa toisiin, jotka kärsivät rasismista. Syntyy riski, että käyttäytyy rasistisesti muita kohtaan. Muistan, että monta kertaa siirsin rasistisen loukkauksen johonkuhun, jolla oli tummempi iho kuin minulla. ”En minä ole apina! Katsokaa hänen ihoaan, hänen korviaan! Hän se apina on!”

Meidän pitää tosiaan tarkastaa etuoikeutemme – edut, joita meillä saattaa olla suhteessa toisiin. Täytyy kuitenkin myös kysyä, ovatko ne todella etuoikeuksia vai monimutkaisia rasismien sävyjä vuorovaikutuksessa toisten kanssa.

TEHTÄVÄ 4: Tarkasta etuoikeutesi

Mieti Sabinen ja Leonardon ajatuksia etuoikeuksista. Aloita oman selkäreppusi purkaminen vastaamalla kolmeen kysymykseen (McIntosh 1989, soveltaen). Voit tehdä tämän ryhmässä tai kirjoittamalla vastauksesi paperille.

- Millä tavalla tai tavoilla elämäsi on tullut ansaitsemattomia haittoja?
- Millä tavalla tai tavoilla sinulle on tullut ansaitsemattomia etuja elämässäsi?
- Miten nämä edut ja haitat ovat näkyneet pelaamisessa? Miten ne ovat muokanneet tapaasi olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa?

Lähteet

DiConsalvo, M. (2012). Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology*, 1. <https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>

McIntosh, P. (1989). White Privilege: Unpacking the Invisible Knapsack. The National SEED Project – Wellesley Centers for Women. Wellesley College. https://nationalseedproject.org/images/documents/Knapsack_plus_Notes-Peggy_McIntosh.pdf

Oluo, I. (2018). *So You Want to Talk About Race*. New York: Seal Press.



Ward 2022

4

Etnisyys peliteollisuudessa

Ymmärtääksemme, miten koloniaalisuus ja rasismi vaikuttavat pelikokemukseemme, meidän täytyy tarkastella kriittisesti myös pelien luomista. Jotta peliteollisuus voi olla olemassa, monien ihmisten täytyy työskennellä yhdessä: suunnitella, kehittää, tuottaa ja jaella pelejä.

Keitä nämä ihmiset sitten ovat? Entä kuka todennäköisimmin näkee itsensä tulevana pelikehittäjänä? Näiden kysymysten valossa ehdotamme pohdintaharjoitusta. Ketä ajattelet kuullessasi sanat ”pelintekijä” tai ”pelisuunnittelija”? Jos tunnet pelintekijöitä tai pelisuunnittelijoita henkilökohtaisesti, keitä he ovat? Jos et tunne ketään, millaisiksi kuvittelet heidät?

PYSÄHDY POHTIMAAN: Miltä pelikehittäjä näyttää?

Kuvitele mielessäsi ”pelikehittäjä”, ”pelintekijä” tai ”pelisuunnittelija”. Miltä tämä henkilö näyttää? Miten vanha tai nuori hän on? Mitä sukupuolta ja etnisyyttä hän edustaa? Mistä hän on kotoisin? Mistä hän pitää ja mistä ei?

On todennäköistä, että ajattelemasi henkilö näyttää vähän samalta kuin usein mediassa näkemämme kuvat: nuori, ujonnäköinen valkoinen mies rennoissa vaatteissa. Vaikka pelikehittäjä voisi olla kuka tahansa, meille esitetään usein juuri tällainen kuva – esimerkiksi suosittujen tv-sarjojen tai YouTuben sketsivideoiden nörttihahmojen kautta (Kendall 2011; Lane 2018).

Otetaan esimerkiksi HBO:n televisiosarja *Silicon Valley*. Kuusi kautta vuosina 2014–2019 pyörinyt sarja oli kriitikoiden ylistämä satiiri kulttuurista, joka vallitsee Yhdysvalloissa teknologisen kehityksen ja innovaatioiden ytimessä. Yksi ongelma on, että sarjan näyttelijät olivat pääosin valkoisia miehiä ja muita kuin valkoisia hahmoja oli hyvin vähän. Sarjan tekijöihin lukeutuva Mike Judge vastasi kritiikkiin näyttelijöiden monimuotoisuuden puutteesta näin:

”No, jos tekee elokuvan natsi-Saksasta, ei voi [ottaa puoleen rooleista ei-valkoisia] – –. Ja jos tekee satiirista tv-ohjelmaa teknologiasta, ei voi myöskään tehdä niin.

– – En usko, että olisi mikään palvelus teeskennellä, että [Piilaaksossa] puolet ihmisistä on naisia tai mustia.”¹

Toisin sanoen hän väitti, että sarja edustaa todellisuutta sellaisena kuin se on. Tällainen ajattelu on kovin ongelmallista. Ensinnäkään valkoisten enemmistöasema pelien luomisessa ja suunnittelussa ei ole mitenkään luonnollinen tilanne. Todellisessa Piilaaksossa työskentelee vain vähän mustia rasimin ja syrjinnän vuoksi (Franklin 2022), ei siksi, ettei mustia pelintekijöitä ja pelisuunnittelijoita olisi olemassa (on heitä!). Toiseksi pääosin valkoisista koostuva näyttelijäkaarti vahvistaa koloniaalista ajatusta, että luovassa työssä – kuten pelisuunnittelussa – valta ja menestys ovat valkoisia. Toisin roolitettuna sarja osoittaisi, kuinka studiot voisivat olla monimuotoisempia.

Jos pelien luomisessa ja suunnittelussa olisi enemmän monimuotoisuutta, ehkä valkoisuus ei olisi ongelma myöskään peleissä. Turkkilaisen pelitutkijan Ergin Bulutin mukaan kehittäjien puheet ja teot ovat ristiriidassa, kun he kiistävät pelien olevan valkoisia ja kuitenkin täyttävät pelihahmot ja tarinat valkoisen maskuliinisuuden teemoilla (Bulut 2021). Tutkimuksessaan Bulut keskusteli pääasiassa valkoisista miespuolisista henkilöistä koostuvan pelikehittäjien ryhmän kanssa. Ryhmän jäsenet työskentelivät keskikokoisessa AAA-studiossa Yhdysvalloissa. Kun kehittäjiltä kysyttiin, miten he näkevät valkoisuuden ja pelinsä välisen yhteyden, he keskittyivät vastauksissaan peleihin fantasian ja todellisuuspaon välineinä. Pelikehittäjät näyttävät haluavan asettaa tekniset asiat sosiaalisten edelle ja välttää kysymykset etnisyydestä. Tämä sai Bulutin (2021, 6) kysymään:

Mikä teknologiassa ja valkoisessa maskuliinisuudessa mahdollistaa sen, että pelikehittäjät voivat noudattaa omia halujaan luovassa työssä, ottaa teknologian hallintaansa ja väittää olevansa neutraalissa asemassa ideologisen merkityksen suhteen?

Bulutin mukaan luovan työn tekijät voivat kokea tuotteensa neutraaleina silloinkin kun haluavat kiihkeästi luoda jotain, mikä vetoaa lähinnä heidän omaan sosiaaliseen ryhmäänsä – tässä tapauksessa valkoisiin miehiin.

Bulutin tutkimus tarkastelee pelien luomista ja suunnittelua. Koloniaalisuus ja rasismi näkyvät kuitenkin vielä selvemmin kaukana studioista: siellä missä tehdään fyysistä, usein alipalkattua työtä pelilaitteiden rakentamisen parissa. Bertolt Brechtin runoa ”Lukevan työläisen kysymyksiä” mukaellen voisi kysyä: Kuka rakentaa älypuhelimet ja pelikonsolit? Vievätkö studiot yksin voiton? Kenen työvoimalla miljoonien teollisuus tekee voittoa?

Tehdään toinen pohdintaharjoitus näiden kysymysten pohjalta. Mieti nyt pelien luoja ja kehittäjien sijaan sitä, kuka rakentaa mikrosiruja, kokoaa laitteita, testaa ohjelmistoja ja pakkaa tuotteita vähittäismyyntiä varten. Vaikka et tuntisi ketään näitä töitä tekevää, sinulla saattaa jälleen olla asiasta jokin käsitys sen perusteella, mitä olet

1 Lainaus on Digital Spyn artikkelista (2018). Koko teksti on luettavissa täällä (englanniksi): <https://www.digitalspy.com/tv/ustv/a851718/silicon-valley-female-black-asian-representation-season-five-mike-judge-alec-berg/>. Viitattu 5.5.2022.

nähty mediassa. Teknologiaa fyysisesti rakentavia ihmisiä ei näy niinkään tv-sarjoissa, vaan pikemminkin uutisraporteissa, jotka koskevat – usein köyhien mustien ja ruskeiden työntekijöiden – huonoja työoloja mineraalikaivoksista tehtaisiin Aasiassa, Afrikassa ja Latinalaisessa Amerikassa (Wan 2019; Hammar 2020).

Tilanne sekä studioissa että tehtaissa osoittaa, kuinka koloniaaliset käsitykset ja rasistinen dynamiikka vaikuttavat syvästi peliteollisuuteen. Miten nämä ongelmat voidaan korjata?

Hyvä alku vastauksen etsimiselle voisi olla tunnistaa, ketkä eivät ainakaan voi korjata toimialaa: BIPOC-työntekijät (ks. BIPOC-termin määritelmä s. 14). Yleinen uskomus on, että pelien luomisen ja suunnittelun parissa työskentelevien ihmisten monimuotoisuus ratkaisisi automaattisesti peleissä esiintyvän rasismien ongelman. Tämä uskomus on kuitenkin tällä hetkellä epärealistinen ja epäoikeudenmukainen.

On ehdottomasti hyvä, että yritykset lisäävät monimuotoisuutta ja toimivat eriarvoisuutta vastaan². Kun BIPOC-ihmiset pääsevät töihin pelistudioihin, he toimivat usein muutoksen puolesta tuomalla työpaikalla ilmenevän rasismien esiin ja puhumalla sitä vastaan. Vaikka monet yritykset vastaavat siihen etsimällä ratkaisuja, työntekijöiden rasisminvastainen puhe voi toisaalta myös aiheuttaa lisäongelmia.

Esimerkiksi joissain tapauksissa yritykset voivat väittää, että BIPOC-ihmiset – joiden keinot ovat usein rajalliset ja päätöksentekovalta vähäinen – ovat vastuussa peliteollisuuden rasismiongelman korjaamisesta. Tämä on epäoikeudenmukaista, koska kuten olemme studioita ja tehtaita tarkastelemalla pyrkineet osoittamaan, koloniaalisuus ja rasismi tekevät peliteollisuudesta hyvin epätasa-arvoisen.

Voit kokeilla asettua pelialalla työskentelevän etnisen vähemmistön edustajan asemaan kuvittelemalla olevasi uusi oppilas koulussa. Kiusaajat eivät koskaan anna sinun keinua koulun pihalla olevassa keinussa. Yhtenä päivänä kiusaajat rikkovat keinun. Sen jälkeen he pyytävät anteeksi kiusaamista ja vihdoinkin kutsuvat sinut mukaan leikkivälineisiin. He sanovat kuitenkin, että sinun pitää korjata keinu yksin, jotta kaikki voisivat taas keinua siinä. Sinulla ei ole rahaa varaosiin, ei tarvittavia työkaluja eikä edes kaikkein tärkeintä eli koulun lupaa koskea leikkikentän rikkoutuneisiin laitteisiin. Oletko samaa mieltä, etteivät leikkiin osallistumisellesi asetetut ehdot kuulosta reiluilta?

Tämä vertaus havainnollistaa, kuinka ongelmallista BIPOC-ihmisten voi olla korjata peliteollisuutta. Paine valistaa tai kannustaa työtovereita aiheuttaa pelien luomisen ja suunnittelun parissa työskentelevien mielenterveydelle riskejä. Koloniaalisuus ja rasismi kytkeytyvät usein elinikäisiin henkilökohtaisiin traumoihin. Siksi epäoikeudenmukainen vaatimus tarjota ratkaisuja koettuun rasismiin voi johtaa uupumukseen, loppuunpalamiseen ja muihin ongelmiin.

² Maailman perinteisimpiin pelilehtiin lukeutuva PC Gamer raportoi (helmikuussa 2021) haasteista, joita yritykset ovat kohdanneet pyrkiessään tekemään pelien luomisen ja suunnittelun maailmasta monimuotoisemman ja kaikkia kunnioittavamman ympäristön. Voit lukea artikkelin täältä (englanniksi): <https://www.pcgamer.com/has-the-games-industry-lived-up-to-its-black-lives-matter-promises/> Viitattu 13.5.2022.

Tärkein näkökohta on, että kun BIPOC-ihmisiä vaaditaan ratkaisemaan ongelma, mielestämme samalla kiistetään niiden vastuu, jotka ovat ”rikkoneet” toimialan alun perin. Samoin kuin valkoiset pelintekijät ja suunnittelijat, myös vähemmistöjä edustavat ammattilaiset haluavat tehdä työtään turvallisesti ja rauhassa, ilman velvollisuutta olla kiinnostunut rasismista ja epäoikeudenmukaisuudesta tai toimia niitä vastaan.

On syytä kysyä, miksi yritykset odottavat muutosaloitteita ei-valkoisilta ihmisiltä sen sijaan, että vaatisivat samaa tai enemmän valkoisilta johtajiltaan, päälliköiltään ja studiotyöntekijöiltään. Yritykset harvoin pyytävät valkoista henkilöstöään kertomaan rasistisista käsityksistään tai päivittäisistä toimistaan, joilla he ehkäisevät omia rasistisia tekojaan. Harvoin valkoisia työntekijöitä myöskään kehoitetaan järjestäytymään ennakoivasti tehdäkseen työpaikastaan oikeudenmukaisemman vähemmistötyöntekijöille. Toisin sanoen me uskomme, että pelinkehittämisen tulevaisuudesta saadaan oikeudenmukainen, kun alalla kaikki toimivat sen mukaan, millainen valta heillä on muuttaa asioita.

Esimerkiksi johtajilla on mahdollisuus kehittää tehdastyöntekijöiden työoloja ja palkkoja. Johtajat voivat myös edistää pelistudioiden monimuotoisuutta nollatoleranssilla kaikkea työpaikalla esiintyvää syrjintää kohtaan. Päälliköt voivat varmistaa, että vähemmistöihin kuuluvat pelintekijät ja suunnittelijat tuntevat voivansa työskennellä rauhassa ja että heillä on halutessaan vapaus luoda myös pelejä, joiden juoni on selvästi rasisminvastainen. Valkoisten tekijöiden ja suunnittelijoiden on kunnioitettava vähemmistöjä edustavien työtovereidensa mukanaoloa ja luovia ratkaisuja. Heidän on myös opittava välttämään tahattomiakin rasistisia tekoja työpaikalla.

Entä me? Mitä voimme pelaajina tehdä vähentääksemme koloniaalisuuden ja rasismien seurauksia pelien teossa ja suunnittelussa? Tässä luvussa olemme ehdottaneet ensimmäistä askelta: voimme hankkia tietoa ja puhua eriarvoisuuden vaikutuksista siihen, miten yritykset rakentavat käyttämiämme laitteita ja luovat pelaamiamme pelejä. Tehtävässä 5 pyydämme sinua pohtimaan suosikkipeleistäsi löytyviä merkkejä kolonialismin perinnöstä. Tämän tiedon avulla voimme käyttää henkilökohtaista ja kollektiivista voimaamme pelaajina, kun painostamme yrityksiä tukemaan ja ottamaan käyttöön toimenpiteitä, joilla voidaan parantaa vähemmistöjen työoloja studioissa ja tehtaissa. Kuten kerromme seuraavassa, viimeisessä luvussa, voimme myös etsiä ja luoda vaihtoehtoisia pelikokemuksia, jotka edistävät rasisminvastaista ajattelua ja reilua peliä.

TEHTÄVÄ 5: Koloniaalisuuden etsiminen omista suosikkipeleistä

Tämän tehtävän tavoitteena on lukea ohjekirjoja ja käyttää hakukoneita, jotta löytäisimme mahdollisimman paljon tietoa sähköisten ja digitaalisten suosikkipelemme rakentamisesta sekä niiden pelaamiseen käyttämistämme laitteista. Tehtävän voi tehdä yksin tai ryhmissä. Käytä alla olevia kysymyksiä a) tarkistaaksesi, onko pelin tuotannossa koloniaalisuuden tunnusmerkkejä, ja b) varmistaaksesi,

ovatko yritykset ryhtyneet toimenpiteisiin rasismiin liittyvien ongelmien korjaamiseksi tehtaissaan ja studioissaan.

1. Kirjoita yhden pelin ja siihen käyttämäsi laitteen nimet (esim. Grand Theft Auto, Xbox).

2. Kerää tietoa pelin tekijästä tai suunnittelijasta: Kuka (henkilö, yritys) on luonut pelin? Missä päin maailmaa pelin luoja sijaitsee? Jos löydät julkista tietoa yrityksen henkilöstöstä, kuinka monimuotoinen (etnisyys, sukupuoli, maa) se mielestäsi on? Mitä julkista tietoa löydät pelin luojan toimintaperiaatteista tai monimuotoisuutta ja rasismia koskevista näkemyksistä? Jos peli on tehty enemmistöltään ei-valkoisessa ympäristössä (esimerkiksi japanilaiset pelit), miten se saattaa vaikuttaa koloniaalisuuden ja rasmin dynamiikkaan pelistudiossa ja itse tuotteessa?

3. Kerää tietoa laitteesta, jota käytät pelaamiseen: Mikä yritys valmistaa laitetta? Kuka sen on kehittänyt ja suunnitellut? Missä laitteen kehittäjä sijaitsee? Missä päin maailmaa laite on rakennettu? Jos löydät julkista tietoa tehtaiden työntekijöistä, kuinka monimuotoisena (etnisyys, sukupuoli) pidät henkilöstöä? Mitä julkista tietoa pystyt löytämään tehtaiden työoloista (kuten palkat, työajat, lomat tai turvallisuus)? Kuinka oikeudenmukaisina tai epäoikeudenmukaisina pidät näitä olosuhteita? Mitä julkista tietoa löydät yrityksen toimintaperiaatteista tai työoloja ja reilua kauppaa koskevista näkemyksistä?

Voit esittää myös muita kysymyksiä luvun 4 pohjalta. Jos et löydä julkista tietoa näistä aiheista, kysy itseltäsi, miksi sitä ei löydy. Tämä on tutkiskeleva harjoitus, joten oikeita tai väärä vastauksia ei ole.

Lähteet

Bulut, E. (2021). White Masculinity, Creative Desires, and Production Ideology in Video Game Development. *Games and Culture*, 16(3), 329–341.

<https://doi.org/10.1177/1555412020939873>

Franklin, R.C. (2022). Black workers in Silicon Valley: macro and micro boundaries, *Ethnic and Racial Studies*, 45:1, 69–89. <https://doi.org/10.1080/01419870.2020.1866208>

Hammar, E. (2020). Imperialism and Fascism Intertwined. A Materialist Analysis of the Games Industry and Reactionary Gamers, *gamevironments*, 13, 317–357.

Kendall, L. (2011). “White and Nerdy”: Computers, Race, and the Nerd Stereotype. *The Journal of Popular Culture*, 44: 505–524. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2011.00846.x>

Lane, K.E. (ed.) (2018). *Age of the Geek: Depictions of Nerds and Geeks in Popular Media*. Cham: Palgrave Macmillan.

Wan, E. (2019) Labour, mining, dispossession: on the performance of earth and the necropolitics of digital culture, *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 15:3, 249–263. <https://doi.org/10.1080/14794713.2019.1669358>



5

Reilu peli ja rasisminvastainen toiminta

Edellisissä luvuissa olemme tutkineet rasismien ja koloniaalisuuden alkuperää ja sitä, miten nämä ilmiöt vaikuttavat pelien sisältöön, pelaajien väliseen vuorovaikutukseen ja peliteollisuuteen. Olemme ehdottaneet myös harjoituksia, joiden avulla voit pohtia näitä aiheita omasta näkökulmastasi. Seuraavaksi käsittelemme sitä, miten tärkeää on ajatella reilua peliä rasisminvastaisesta näkökulmasta. Tässä viimeisessä luvussa tarkastelemme, kuinka sinä – pelaajana ja ehkä jopa tulevana pelisuunnittelijana – voit toimia rasismia vastaan. Yleisesti ottaen tavoittemme on pohtia kahta kysymystä: Onko rasisminvastaisuuden vakava luonne ristiriidassa pelien leikillisyyden kanssa? Voivatko antirasistiset pelit olla hauskoja?

Onko rasisminvastaisuuden vakava luonne ristiriidassa pelien leikillisyyden kanssa? Voivatko antirasistiset pelit olla hauskoja?

Selvennetään aluksi yksi asia: *rasisminvastaisuus* ei tarkoita sitä, että sanoo ”en ole rasisti”. Ihmiset, jotka sanovat ”*En ole rasisti, mutta...*” tai ”*en huomaa ihonväriä...*” keskittyvät rasismiin identiteettinä eivätkä tekoina, joihin jokainen voi sortua – tarkoituksella tai tiedostamattaan (katso johdanto ja luku 2). Kiistämällä rasismien he kieltäytyvät hyväksymästä sitä tosiasiaa, että stereotyyppit, syrjinnän historia ja rasistiset representaatiot vaikuttavat meidän kaikkien elämään, ajatuksiin ja käyttäytymiseen.

Sitä vastoin rasisminvastaisuus tarkoittaa, että toimii niitä rasistisia käsityksiä ja tekoja vastaan, jotka muokkaavat jokapäiväistä elämäämme ja tapaamme olla vuorovaikutuksessa toistemme kanssa (Kendi 2019). Rasisminvastaisuus vaatii jatkuvaa ennakoivaa toimintaa niitä rasistisia käsityksiä ja tekoja vastaan, jotka ympäröivät meitä kaikkia ja vaikuttavat meihin kaikkiin.

Rasisminvastainen toiminta on enemmän kuin vain puhetta. Kuten Ijeoma Oluo sanoo: ”Vaikka monet pelkäävät puhua rodusta, yhtä monet puhuvat piiloutuakseen siltä, mitä todella pelkäävät: teoilta” (Oluo 2018, 227). Pelko tai haluttomuus toimia on monella tapaa ymmärrettävää, koska toiminta on vaikeaa. Rasisminvastainen toiminta ei tapahdu automaattisesti, kun joku tulee tietoiseksi rasismista ja koloniaalisuudesta. Antirasismi vaatii jatkuvaa oppimista sekä jatkuvaa valppautta, jotta pystymme ehkäisemään omia rasistisia tekojamme. Se vaatii myös osallistumista erilaisiin aloitteisiin, joiden tarkoituksena on rasistisen käytöksen sekä rasististen sosiaalisten

suhteiden ja toimintaperiaatteiden ymmärtäminen, tunnistaminen, tuomitseminen, ehkäiseminen ja lopettaminen.

Toisin sanoen rasisminvastainen toiminta voi olla hyvin epämukavaa, fyysisesti väsyttävää ja emotionaalisesti uuvuttavaa. Merkittävintä on, että rasismin vastustaminen tuntuu erilaiselta eri sosiaalsiin ryhmiin kuuluvista ihmisistä. Jos olet Leonardon tavoin tuntenut itseesi kohdistuvan rasismin aiheuttamaa kipua, rasisminvastaiseen toimintaan sisältyy myös elinikäisen trauman käsittelyä ja siitä parantumista. Jos olet valkoinen, kuten Sabine, rasisminvastainen toiminta edellyttää ymmärrystä siitä, miten valkoisuus sekä suojelee sinua rasistiselta väkivallalta että on hyödyttänyt sinua monilla elämänalueilla lapsuudesta lähtien. Antirasistinen toiminta liittyy siis syvästi henkilökohtaisiin asioihin, ja lisäksi se on myös kollektiivista. Niinpä on tärkeää muistaa kunnioittaa toisten ihmisten kehityskaarta ja toimintaa yhtä paljon kuin toivomme vastaavaa kunnioitusta heiltä. Siksi meidän on myös tunnistettava sanojemme ja tekojemme vaikutukset toisiin.

Jos pelaamme pelejä pitääksemme hauskaa ja rentoutuaksemme, voiko se sopia yhteen antirasismien vaativuuden ja epämukavuuden kanssa? Jos rasisminvastaisen toiminnan tarkoitus on poistaa vakavia yhteiskunnallisia ongelmia, voiko se olla leikkilistä ja hauskaa, kuten pelaamamme pelit? Näiden kysymysten avulla haluamme pohtia ja osoittaa, miten pelikulttuuri voi edistää rasisminvastaisuutta arkielämässämme.

Itse asiassa jotkut pelien tekijät ja suunnittelijat ovat yrittäneet rakentaa pelejä vakavista aiheista, kuten sorrosta ja syrjinnästä. Hyvistä aiheista huolimatta heidän aikaansaannoksensa ovat kuitenkin saaneet osakseen arvostelua. Jotkut pelintekijät ovat

Vähemmistöjen kärsimysten simulointi voi tehdä ihmisistä välinpitämättömiä ennemmin kuin empaattisia.

pyrkineet opettamaan empatiaa asettamalla pelaajat sorrettujen ihmisten asemaan. Yksi esimerkki on *Darfur is Dying* -peli (2006), jossa pelaajat valitsevat hahmokseen pois kotiseudultaan joutuneen perheenjäsenen keskellä Länsi-Sudanissa vallitsevaa konfliktia³. Jotkut pelitutkijat kuitenkin

väittävät, ettei pelaajia saada näin välittämään toisista enemmän, vaan vähemmistöjen kärsimysten simulointi voi tehdä ihmisistä pikemminkin välinpitämättömiä kuin empaattisia (ks. Fan et al. 2021; Ruberg 2020).

Miltä rasisminvastainen toiminta peleissä voisi näyttää kärsimykseen keskittymisen sijaan? On useita tapoja, jotka vaativat eritasoista toimintaa. Esittelemme neljä niistä tässä suosituksina: 1) etsi pelejä, jotka on suunniteltu vastustamaan aktiivisesti koloniaalisuutta ja rasismia, 2) toimi niin, että ongelmallisiin peleihin saadaan muutoksia, 3) kehitä peliä kriittisen modaamisen avulla ja 4) luo oma rasisminvastainen peli.

³ Darfur is Dying -pelistä on lisätietoa täällä (englanniksi): <https://games4sustainability.org/gamepedia/darfur-is-dying/> Viitattu 16.5.2022.

1. Etsi pelejä, jotka vastustavat koloniaalisuutta ja rasismia

Yksi mahdollinen lähtökohta rasisminvastaiselle toiminnalle olisi etsiä pelejä, jotka on tehty antikolonialistisesta tai rasisminvastaisesta näkökulmasta. Yksi tällainen on *80 Days*, Inkle Studiosin tarinapeli, joka soveltaa Jules Vernen kuuluisaa romaania *Maailman ympäri 80 päivässä*. Siinä pelataan Phileas Foggin ranskalaisen palvelijan Passepartoutin hahmoa. Pelaajat tekevät päätöksiä matkareiteistä, kauppasopimuksista ja toisten ihmisten kanssa tapahtuvasta vuorovaikutuksesta. Vaikka Vernen romaani on selvästi vaikuttanut peliin, 1800-luvun lopun historiallista ympäristöä on muokattu sisältämään steampunkia ja antikolonialistisia elementtejä.

Yksi pelin kirjoittajan Meghan Jayanthin tärkeistä tavoitteista on ollut poistaa kolonialismin aikana syntynyt maailmanlaajuinen vallan epätasapaino. Pelissä tämä näkyy pienten kohtaamisten kautta, joihin lukeutuu Etelä-Afrikassa sijaitseva Zulujen liittovaltio. Se on kehittyneen teknologian avulla estänyt *Afrikan jaon* (1800-luvun lopulla alkaneen Afrikan alueelle tunkeutumisen ja sen jakamisen). Jayanthin mukaan ajatuksena oli antaa vaikutuskykyä kaikille maailman hahmoille sen sijaan, että tarina pyörisi kahden päähenkilön ympärillä (Joho 2014). Näin pelaajat oppivat, että myös muilla ihmisillä kuin valkoisilla eurooppalaisilla tutkimusmatkailijoilla on tavoitteita, joiden vuoksi he ovat kamppailleet.

2. Aja muutoksia ongelmallisiin peleihin

Tiedämme kaikki, että pelien luojat ja suunnittelijat tekevät pelejä pelaajien iloksi. Myöskään useimmat pelistudiot eivät ole kiinnostuneita pelaajien sortamisesta tai syrjimisestä. Niinpä osa pelinkehittäjistä ja studioista on avoimia pelien mahdollisesti syrjivään sisältöön kohdistuvalle kritiikille ja myös valmiita muuttamaan joitakin pelien ominaisuuksia tehdäkseen niistä paremmin kaikkia ihmisiä kunnioittavia.

Vuonna 2018 tšekkiläinen Amanita Design⁴ suunnitteli *Chuchel*-nimisen pelin. Sen päähahmo on musta pölypallero. Chuchelin pörröinen musta vartalo, valkoiset mulkosilmät ja paksut punaiset huulet sekä sen laiskaa hölmöläistä muistuttava käytös ovat tuoneet joidenkin pelaajien mieleen tunnetut blackface-stereotyyppiat (Goodall 2018). Pelin perustajat reagoivat kritiikkiin tekemällä pienen muutoksen, jolla he vaihtoivat Chuchelin värin mustasta oranssiin. He julkaisivat myös selityksen muutokselle: ”Rauhantahtoisten luovien ihmisten tiiminä emme yksinkertaisesti halua, että mitään pelejamme tai hahmojamme yhdistetään edes etäisesti rasismiin tai mihinkään muuhun viharikosten muotoon.”⁵

Tämä Chucheliin tehty suhteellisen halpa muokkaus osoittaa, että studioiden on mahdollista muuttaa pelien ulkoasua myös niiden virallisen julkaisun jälkeen, jos

⁴ <https://amanita-design.net/>

⁵ Voit lukea Chuchelin tekijöiden koko tiedonannon täältä (englanniksi): https://amanita-design.net/chuchel_change.html

pelaajien muutostoiveet otetaan vakavasti. Rasististen stereotyyppien välttäminen oli studiolle lopulta tärkeämpää kuin sellaisen hahmon säilyttäminen, joka saattaa aiheuttaa hankaluuksia ja kärsimystä erityisesti mustille pelaajille.

3. Modaa olemassa olevaa peliä

Yksi tapa toimia rasismia vastaan pelatessa on modata eli muokata olemassa olevia pelejä.

Esimerkki tällaisesta on *First Nations of Catan*⁶ (Loring-Albright 2015), modi suositusta saksalaisesta lautapeliklassikosta *Catan* (aiemmin *Catanin uudisasukkaat*). Modin tekijä Greg Loring-Albright huomasi, että *Catanissa* pelaajat pääsevät korjaamaan satoa ja rakentamaan teitä rehevälle saarelle, mutta heille ei missään vaiheessa kerrota, kenen maille he asettuvat. Tämä muistutti hänestä kovasti tapaa, jolla valkoiset eurooppalaiset uudisasukkaat kohtelivat merentakaisia alueita siirtomaavallan aikana. Siksi hän päätti muokata peliä tuomalla mukaan alkuperäiskansoja, jotka vastustavat uudisasukkaita. *First Nations of Catan* -pelissä käytetään samoja pelitarvikkeita kuin alkuperäisessä pelissä, mutta vuorovaikutuksen sääntöjä on muutettu. Uusissa säännöissä suhtaudutaan kriittisesti siihen ajatukseen, että uudisasukkaat voivat vain tulla ja ottaa Catanin alkuperäiskansoilta.

Toinen esimerkki on *Equality Street*, kuuluisan *Frogger*-pelin modi, jonka ovat luoneet Amanda Phillipsin luokan oppilaat (Phillips 2013; Wilcox 2014). Alkuperäisessä pelissä pelaajien pitää auttaa sammakkoa ylittämään vilkas katu. Modatussa versiossa he auttavat yhtä neljästä ystävyksestä palaamaan asuntolaansa juhlien jälkeen. Pelissä on neljä tasoa, yksi kullekin ystäville. Tasot asettavat erilaisia haasteita, jotka riippuvat henkilöiden etnisyydestä ja sukupuoli-identiteetistä (valkoinen mies, valkoinen nainen, ei-valkoinen mies, ei-valkoinen nainen). Esimerkiksi naisten on välteltävä kadulla ahdistelijoita, kun taas ei-valkoisten hahmojen täytyy väistää partioivia poliiseja, jotka voivat pidättää heidät (Phillips 2013).

Modit eivät pyri olemaan täydellisiä, vaan ne voivat antaa tilaisuuden tarkastella monimutkaisia järjestelmiä kriittisesti ja alkaa kyseenalaistaa niitä. Mitkä logiikat ruokkivat koloniaalisuutta? Kuka on näkyvä, kuka näkymätön? Mitä haasteita rasismi asettaa ja kenelle, ja miten selviytyminen on mahdollista? Modaus ei tuota lopullisia ratkaisuja, mutta se voi auttaa löytämään innostavia ja kaikkia ihmisiä kunnioittavia näkökulmia.

4. Suunnittele oma antirasistinen pelisi

Voit myös ryhtyä itse toimeen ja kehittää rasisminvastaisen pelin puhtaalta pöydältä. Voit aloittaa lautapelistä, mutta tarjolla on myös useita ohjelmia, joilla voi tehdä

⁶ Lue lisää *First Nations of Catan* -pelistä (englanniksi) täältä: <https://dofdmnenno.org/first-nations-of-catan/>

digitaalisen pelin ilman teknistä syventymistä. Kokeile esimerkiksi pikselipelien tekoon sopivaa Bitsy⁷ tai tekstiseikkailun tekemiseen tarkoitettua Twine-työkalua⁸.

Pelintekoalustan valinnan ohella vaikeinta on päättää, mitä peli voisi käsittää. Kun me kirjan kirjoittajat keskustelimme siitä, millainen antirasistinen peli voisi olla, emme löytäneet mitään suoraviivaista vastausta. Löysimme kuitenkin joitakin lähtökohtia.

Leonardo ehdotti esimerkiksi peliä, joka antaa pelaajille tietoa kolonialismin ja orjuuden rakenteesta ilman ihmishahmoja. (Siten vältetään aiemmin tässä kappaleessa kuvattu ”empatia-ansa”.) Pelin päämääränä olisi yksinkertaisesti avata orjuutettujen ihmisten häkit, mutta sitä varten olisi ensin kuljettava laillisia ja laittomia reittejä järjestelmässä, joka pitää häkit suljettuina. Pelin tarkoituksena olisi näyttää, kuinka orjuuden mahdollistava järjestelmä luotiin ja kuinka sitä ylläpidettiin sekä miten vaikeaa orjuuden vastustaminen oli silloin ja miten vaikeaa rasismien vastustaminen on nykyisin.

Pelin aiheen ohella toinen tärkeä selvítettävä asia on oma kokemuksesi ja näkemyksesi pelin luojana. Aluksi täytyy tarkastaa etuoikeutensa (luku 3) ja mieltää, mitä kokemuksia itsellä on rasismista ja mitä kokemusta ei ole.

Oletko valkoinen etkä ole koskaan ajatellut etnisyyden tai rasismien liittyvän itseesi? Voit ottaa sen lähtökohdaksi, josta esität kriittisiä kysymyksiä suhteestasi valkoisuuteen. Sabine esimerkiksi teki Bitsy-pelin *The Stars Are Beautiful Tonight*⁹. Sen aiheena on valkoisten etuoikeuksien havaitseminen Peggy McIntoshin (1989) työn pohjalta (ks. luku 3). Pelissä pieni valkoinen pikselihahmo ihailee kaunista yötaivasta, kunnes McIntoshin henki ilmestyy ja pyytää häntä katsomaan tarkemmin. Käy ilmi, että yötaivaan jokainen tähti edustaa huomaamatonta etuoikeutta Sabinen elämässä. Pelihahmo näkee ensin ”neutraaleja”, suojelevia, kauniita tähtiä ja sitten ansaitsemattomia etuoikeuksia. Näin hän käy läpi sen, miltä Sabinesta tuntui, kun hän oppi havaitsemaan omat etuoikeutensa.

Riippumatta siitä, miten pitkällä olet matkallasi rasisminvastaiseen tietoisuuteen tai millaisia kokemuksia sinulla on rasismista, voit tutkia pelin suunnittelun avulla, missä olet. Miten voisit ymmärtää tilannetta tavalla, joka hahmottuu pelin kautta?

Muista, ettei ole olemassa kaikille sopivaa ratkaisua. Jos kuulut etniseen vähemmistöön, sinulla ei ole velvollisuutta tehdä rasisminvastaisia pelejä. Itse asiassa voi olla hauskaa tehdä peli, jolla ei ole mitään tekemistä etnisyyden kanssa vaan joka keskittyy sinulle iloa tuovaan asiaan, kuten pulmien ratkaisemiseen tai pisteiden keräämiseen. Jos kuitenkin yrität tehdä antirasistisen pelin, peliasiantuntijoilla on neuvoja, mitä tehdä ja mitä välttää. Seuraavassa on kuusi lähteestä Fan et al. (2021) sovellettua suositusta, kuinka välttää joitain ”pahimpia käytänteitä”:

7 <https://ledoux.itch.io/bitsy>

8 <https://twinery.org/>

9 Voit pelata *The Stars Are Beautiful Tonight* -peliä täällä: <https://enibolas.itch.io/the-stars-are-beautiful-tonight>

1. Älä käytä toisten tarinoita ilman lupaa.
2. Älä kysy BIPOC-ihmisiltä, onko pelisi ”realistinen”.
3. Älä pyydä muita vahvistamaan antirasistista sanomaasi.
4. Älä suunnittele hahmoja tai rooleja, joissa BIPOC-ihmisten osana on joutua tuskallisiin tai vahingollisiin tilanteisiin.
5. Älä suunnittele pelejä, joiden tarkoitus on ”maailman pelastaminen” ja kaikkien rasismiin liittyvien ongelmien ratkaiseminen.
6. Älä arvostele BIPOC-ihmisten tekemiä pelejä siitä, jos niiden sisältö ei liity etnisyyksymyksiin.

Nämä kuusi periaatetta on hyvä pitää mielessä, kun alat suunnitella pelin tarinaa, mekaniikkaa ja hahmoja. Alla olevat esimerkit selventävät periaatteita.

Kohdat 1, 2, 3 ja 6 koskevat sitä, miten lähestymme muita ihmisiä pelejä suunnitellessamme. Ennen suunnittelun aloittamista on tärkeää miettiä, mitä tarinoita meillä on ”lupa” jakaa. Jos haluat esimerkiksi suunnitella alkuperäiskansaan kuuluvan hahmon, joka kärsii syrjinnästä, se on suotavaa vain, jos kuulut itse alkuperäiskansaan tai palkkaat mukaan alkuperäiskansaan kuuluvan konsultin tai kehittäjän. Näin voidaan välttää stereotyyppioita (luku 2), kun kerrotaan tarinoita koloniaalisuuden historiasta, joka on muokannut ja ympäröi meitä (luku 1). Pelisuunnittelussa, niin kuin muutenkin tarinankerronnassa, on hyvä pysytellä lähellä omaa kokemusmaailmaansa. Kun emme oleta tuntevamme toisten tarinoita, otamme historian riittävän vakavasti. Emme voi puhua toisen puolesta tai ”asettua hänen saappaisiinsa” – riippumatta siitä, miten realistista grafiikkaa tai kehittynyttä pelimooottoria käytämme.

Toiseen yleiseen ansaan voi joutua, jos haluaa pelin tuovan rasistisia kokemuksia esiin *realistisesti*. Siihen liittyy useita ongelmia. Vaikka rasismi ja koloniaalisuus ovat rakenteellisia (luku 1), ihmiset kokevat ne eri tavoin. Jos BIPOC-ihmisiltä kysytään, onko pelin sisältö ”realistinen”, he joutuvat tilanteeseen, jossa pitäisi antaa yleisen tason vastaus henkilökohtaiseen asiaan. Jos he taas vastaavat henkilökohtaisesti, vastauksen ei voi olettaa edustavan yleistä ”totuutta”. Peli voi vaikuttaa jostain ei-valkoisesta pelaajasta viattomalta, mutta tuntua toisesta sopimattomalta ja traumatisoivalta. Sen vuoksi yhden ihmisen antama hyväksyntä ei voi lopulta suojata peliä siltä, että se saattaa loukata pelaajia.

Kohta 3 varoittaa ongelmasta, joka syntyy, jos toisia pyydetään vahvistamaan pelin rasisminvastaisuus. Aiemmin tässä luvussa käsitelimme rasisminvastaisuutta toimintana, joka on vaikeaa mutta hyvin tarpeellista. Siihen lukeutuu toiminta, jolla vastustetaan nykyisen pelisuunnittelun maailman rasistista dynamiikkaa. Tällaiseen toimintaan kuuluu vastuun ottaminen siitä, mitä suunnittelemme. Jos pyydämme toisia vahvistamaan sanomamme ikään kuin pyytäisimme heidän hyväksyntäänsä, väistämme vastuun ottamista omasta suunnittelutyöstämme. Tuon vastuun ottaminen olisi kuitenkin prosessi, johon kuuluu syvää pohdintaa ja ennakkointia.

Kohdat 4 ja 5 ovat oleellisia, kun pelisuunnittelua käytetään antirasistisen toiminnan muotona. Niissä neuvotaan, miten hahmoja ja maailmoja luodaan vastuullisella tavalla.

On ymmärrettävä mielijohde, että kertoessamme syrjinnästä ja kivusta haluaisimme näyttää tämän tuskan peleissämme. Vahingollisen tai satuttavan roolin pelaaminen voi kuitenkin johtaa stereotyyppien ja trauman toistumiseen, erityisesti jos suunnittelemme tällaisia kokemuksia ulkopuolisen näkökulmasta.

Kohdassa 5 käsitellään myös toista tavallista mielijohdetta, hahmojen ja niiden kautta pelaajien voimaannuttamista, jotta maailma pelastuisi rakenteelliselta rasismilta. Tarinat, joissa yksinäinen sankari pelastaa maailman tuholta, ovat tuttuja monista videopeleistä. Koska sankarit ovat usein valkoisia, ne liittyvät niin sanottuun **valkoisen pelastajan kompleksiin**. Kompleksin taustalla on ajatus, että jos valkoiset yrittävät oikein kovasti, he voivat pelastaa maailman vaarasta – joskin surkuhupaisasti usein ilman suostumusta ja tappamalla ne, jotka on luokiteltu vaaraksi. Meghan Jayanth on kirjoittanut tästä ilmiöstä pelien yhteydessä ”valkoisena päähenkilöytänä” (Jayanth 2021), mallina jossa valkoisiin länsimaalaisiin hahmoihin liitetään yli-inhimillisiä voimia. Mallin ongelma on, että siinä yksinkertaistetaan yhteiskunnan rasismien ja koloniaalisuuden monimutkainen luonne ja esitetään, että kokonaisvaltaiset ongelmat voi ratkaista yksinkertaisilla väliintuloilla. Kun tehdään rasisminvastaisia pelejä, tällaisten yksinkertaisten voimafantasioiden kehittäminen ei kerta kaikkiaan ole tarpeeksi.

Onneksi pelien suunnittelu voi myös innostaa rakenteellisten ongelmien syvälliseen, kriittiseen tarkasteluun. Voimme saada siitä voimaa ajatella totutusta poikkeavalla tavalla ja rakentaa hahmoja ja maailmoja, jollaisia vain juuri me voimme keksiä. Pelejä suunnitellessamme voimme luoda järjestelmiä, jotka heijastavat nykyistä ymmärrystämme maailmasta ja luovat mahdollisuuden pyytää muita mukaan rasisminvastaiseen ajatteluun ja toimintaamme. Siksi me kirjoittajat haluamme kirjan lopuksi tehtävässä 6 pyytää sinua suunnittelemaan ensimmäisen antirasistisen pelisi.

TEHTÄVÄ 6: Suunnittele ensimmäinen rasisminvastainen pelisi

1. Mieti miten tekisit pelin, jonka avulla pelaaja tai pelaajat saavat tietoa yhteiskunnassa esiintyvistä rasismista. Kirjoita muistiin vastaukset seuraaviin kysymyksiin.
2. Ajattele asemaasi pelin suunnittelijana. Mikä on etninen taustasi ja kokemuksesi etnisyyteen perustuvasta syrjinnästä? (Oletko esimerkiksi valkoinen, eikä sinulla ole kokemusta etnisestä syrjinnästä? Oletko aasialais-suomalainen ja kokenut rasismia?)
3. Mitä tiedät koloniaalisuudesta ja rasismista? Miten ajattelet koloniaalisuuden toimivan? Mieti mahdollisia mekanismeja, sääntöjä ja päämääriä.
4. Mitä rooleja pelaajat ottavat pelissäsi? Mitä he tavoittelevat? Kenen toivot pelaavan peliäsi ja miksi?
5. Ketkä ovat päähenkilöitä? Onko pelin maailmassa muita hahmoja?
6. Millaisia ovat pelin tapahtuma-aika, tapahtumapaikka ja maailma?

Kun olet vastannut kohtiin 1–6, tarkastele ”pahimmat käytännöt” -luetteloa, erityisesti sen kohtia 1, 4 ja 5. Mieti sitten seuraavia kysymyksiä:

- Oletko kertomassa tarinaa, joka ei ole omasi?
- Asetetaanko ei-valkoiset hahmot vahingolliseen tai satuttavaan tilanteeseen?
- Yrittääkö pelisi ”pelastaa maailman” tai ratkaista kaikki rasismiin liittyvät ongelmat?
- Jos vastaat johonkin näistä kysymyksistä ”kyllä”, miten voisit muuttaa suunnitelmaasi?

Lähteet

Fan, L., Gray, K. and Kadir, A. (2021). How to Design Games that Promote Racial Equity, *Electronic Book Review*, 12 September. <https://doi.org/10.7273/fkek-qa39>.

Goodall, A. (2018). Chuchel is fun. So what’s up with the blackface? *The Spinoff*, 4 April. <https://thespinoff.co.nz/games/04-04-2018/chuchel-is-fun-so-whats-up-with-the-blackface>

Jayanth, M. (2021). White Protagonism and Imperial Pleasures in Game Design [Keynote speech]. DiGRA (Digital Games Research Association) India Conference, Online, India. 20 November. <https://medium.com/@betterthemask/white-protagonism-and-imperial-pleasures-in-game-design-digra21-a4bdb3f5583c>

Joho, J. (2014). 80 Days is the alternate-reality, anti-colonialism adventure we all deserve. *Kill Screen*, 5 August. <https://killscreen.com/previously/articles/80-days-alternate-reality-anti-colonialism-adventure-we-all-deserve/>

Kendi, I.X. 2019. *How to be an antiracist*. London: The Bodley Head.

Loring-Albright, G. (2015). The First Nations of Catan: Practices in Critical Modification, *Analog Game Studies*, Volume IX, issue 1. <https://analoggamestudies.org/2015/11/the-first-nations-of-catan-practices-in-critical-modification/>

McIntosh, P. (1989). *White Privilege: Unpacking the Invisible Knapsack* (1989), *Peace and Freedom Magazine*, July-August, 10-12

Oluo, I. (2018). *So you want to talk about race*. New York: Sealpress.

Phillips, A. (2013). *Crossing Paths with Colorblindness: Equality Street*, 19 November. <https://gamertrouble.wordpress.com/2013/11/19/crossing-paths-with-colorblindness-equality-street/> Last accessed 16 May 2022.

Ruberg, B. (2020) *Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of “Empathy” in Video Games*, *Communication, Culture and Critique*, Volume 13, Issue 1, 54–71. <https://doi.org/10.1093/cc/czcz044>

Wilcox, S. (2014). *Videogames and Empathy: Towards a Post-Normative Ludic Century*. *First Person Scholar*, 30 July. <http://www.firstpersonscholar.com/videogames-and-empathy/>



Co-funded by
the European Union