

Kohti saamelaisten suvereenien digitaalisten pelien tutkimusta

Artikkeli

Outi Laiti

Helsingin yliopisto

J. Tuomas Harviainen

Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelin tarkoituksena on pohtia, miten dekoloniaalisia tutkimusmenetelmiä voidaan soveltaa digitaalisten alkuperäiskansapeliin tutkimuksessa. Hyödynnämme dekoloniaalista tarinatyön menetelmää ja pohdimme, millä tavoin saamelaisia pelejä voidaan tutkia osana sitä tietokäsitystä, jossa ne ovat syntyneet. Menetelmällisen pohdinnan kautta rakennetaan kolmivaiheinen tarinatyön spiraali, jonka keskiössä on kolmen saamelaisen pelinkehittäjän keskustelu. Aineiston tulkinta nojaa tutkijoiden vuoropuheluun, josta tarinatyön spiraali laajenee yleiseksi keskusteluksi. Tuloksena esitetään tarinatyön spiraalin menetelmällä luotu yhteinen tarina analyseineen sekä eettinen pohdinta. Tarinatyön spiraalimalli on hyödynnettävissä alkuperäiskansapeliin tutkimuksessa sekä valtapositioiden tarkastelussa. Herättelemme myös pohtimaan lähtökohtia, joista alkuperäiskansojen digitaalisia pelejä tarkastellaan.

Avainsanat: saamelaiset, alkuperäiskansat, dekoloniaaliset tutkimusmenetelmät, tarinatyö, kertomaperinne

Abstract

The aim of the article is to consider how decolonial research methods can be applied in the study of Indigenous digital games. We use the decolonial method of storywork and ask how Sámi games can be studied as part of the knowledge system in which they were created. Through methodical reflection, a three-stage spiral of storywork is built, the center of which is a conversation between three Sámi game developers. The interpretation of the data relies on the researchers' dialogue, from which the spiral of storywork expands into a general discussion. As a result, a story created using the spiral method of storywork is presented with its analyses, as well as an ethical reflection. The spiral model of storywork can be used in the study of Indigenous games and in the reflection of positions of power. We also encourage thinking about the starting points from which Indigenous games are examined.

Keywords: Sámi people, Indigenous peoples, decolonial research methods, storywork, storytelling tradition

Johdanto

Alkuperäiskansalähtöisten digitaalisten pelien määrä jatkaa globaalisti kasvuaan avaten samalla mahdollisuuksia tarkastella pelejä tutkimuksen keinoin. Pelien yhteisölähtöisyys sekä niiden tematiikka tekevätkin niistä mielenkiintoisen tarkastelun kohteen. Pelitutkimus sinällään voi sisältää hyvin monenlaista tutkimusta pelianalyyseistä suunnitteluun ja teknologiaan (Mäyrä ja Sotamaa 2017), mutta alkuperäiskansalähtöisten digitaalisten pelien tutkimuksissa tarkastelun lähtökohtana on usein tapaustutkimus ja eri näkökulmien pelianalyysit. Tutkimuskohteina ovat olleet esimerkiksi, mitä valtaväestö voi oppia alkuperäiskansakulttuureista alkuperäiskansalähtöisen digitaalisen pelin välityksellä (Alves 2019; Hawley 2016; de Vasconcelos Neto ja Alves 2020), alkuperäiskansojen aktiivista asenteellista selviytymistä kuvaavan survivanssin (engl. *survivance*, Vizenor 1999; ks. myös LaPensée 2014) käsitteen ilmeneminen digitaalisessa pelissä (Brown 2017), alkuperäiskansojen uskontokäsitykset digitaalisen pelin kautta tarkasteltuna (Lohne 2020), arkeologia pelitutkimuksessa alkuperäiskansalähtöisen pelin kautta tarkasteltuna (Reinhard 2015) ja alkuperäiskansojen yhteisöllisyyden kuvaukset digitaalisessa pelissä (Bledstein 2017). Näille tarkasteluille yhteistä on tarkastelun kohde: Inupiat-kansan tarinoista inspiroituva *Never Alone [Kisima Innitchuᅇa]* (Upper One Games 2014) on sekä globaali hitti että yksi tarkastelluimmista alkuperäiskansojen yhteisölähtöisistä peleistä.

Myös saamelaiskulttuuria käsittelevien yhteisölähtöisten digitaalisten pelien lukumäärä on hiljalleen kasvamassa. Esimerkiksi Saamelaiskäräjien hallinnoimalla Oktavuohtasivustolla on listattuna joitakin saamelaisuutta käsitteleviä digitaalisia pelejä, joita voi vapaasti käyttää (Oktavuoha 2023). Pelien määrällisen kasvun taustalla ovat esimerkiksi erilaiset saamelaisten omaa toimijuutta korostavat pelin-

kehittämistapahtumat (Laiti 2021), jotka ovat tuottaneet julkisia ja avoimesti saatavilla olevia digitaalisia pelejä. Näistä peleistä on jo tehty tutkimuksiakin, joissa on tarkasteltu esimerkiksi saamelaisten luontosuhdetta ja sitä, millaisia ilmentymiä alkuperäiskansojen epistemologialla on Sami Game Jam -tapahtumassa (2018) kehitetyssä *Rievssat* -pelissä (suom. riekko) (Nijdam 2023a). Saamelaisten epistemologiaa on tarkasteltu myös *Gufihtara Eallu* -pelissä (suom. maa-histen elo) (Nijdam 2023b). Tarkasteluissa muun muassa todetaan, että yhteisölähtöisissä digitaalisissa peleissä alkuperäiskansojen omat tiedon tuottamisen menetelmät ovat keskiössä, jolloin digitaalisilla peleillä on mahdollisuus siirtää tietoa alkuperäiskansojen omien epistemologioiden pohjalta (Nijdam 2023a; Nijdam 2023b). Myös kaupallisia, ei suoranaisesti opetukseen keskittyviä mobiilisovelluksia sekä digitaalisia pelejä, on julkaistu jo jonkin aikaa: esimerkiksi *Raanaa – The Shaman Girl* (2019) ja *Skábma – Snowfall* (2022) ammentavat viihteellisesti saamelaisen kulttuurin ylisukupolvisista tarinoista ja tietokäsityksistä. Kertomaperinteestä inspiroituvat pelit, kuten *Raanaa* ja *Skábma*, ovat mielenkiintoisia juuri kertomaperinteen näkökulmasta: pelien keskeinen sisältö muodostuu ja välittää tietoa saamelaisten omilla tiedon tuottamisen tavoilla. Alkuperäiskansojen yhteisölähtöisissä digitaalisissa peleissä on siis sisältöjä, jotka ovat kytköksissä alkuperäiskansojen epistemologioihin, jolloin niiden tarkastelu vaatii dekoloniaalisia menetelmiä. Tällöin pelianalyysit eivät ole irrallaan siitä tietokäsityksestä, jossa tarkasteltavat pelit on luotu. Kysymmekin, millä tavoin saamelaisia pelejä voidaan tutkia osana sitä tietokäsitystä, jossa ne ovat syntyneet.

Tämän artikkelin tarkoituksena on saamelaispelien tutkimuksen metodologinen pohdinta. Samalla jatkamme saamentutkimuksen menetelmäosaajien (pohjoissaam. *Sámi dutkama máttut*, Porsanger ja Seurujärvi-Kari 2021) työtä edelleenkehittämällä menetelmiä alkuperäiskansalähtöisten digi-

taalisten pelien tutkimuksen tarpeisiin. Menetelmien kehittäminen on yksi olennainen osa tutkimusmenetelmien dekolonisaatiota (Smith 2021), mikä edistää alkuperäiskansojen omia pyrkimyksiä. Tarkastelun lähtökohtana ovat kaksi peliä: *Raanaa* (2019) ja *Skábmá* (2022), koska ne inspiroituvat saamelaisesta kertomaperinteestä ja aktiivinen toimijuus pelinkehittämisessä on lähtöisin saamelaisyhteisöstä. Tässä artikkelissa kuitenkin siirrämme tietoisesti tarkastelun painopisteen pois pelien sisällönanalyysistä ja keskitymme toimijuuteen pelien taustalla. Tutkimusmenetelmät, jotka nivovat pelinkehittäjät ja pelinkehitysprosessin, auttavat hahmottamaan lopputulokseen johtanutta suunnittelua ja päätöksentekoa (Hughes 2017; Mancini 2017; Loban 2023).

Seuravassa osiossa luodaan katsaus alkuperäiskansayhteisölähtöisiin peleihin ja tutkimukseen. Lisäksi saamelaisella kertomaperinteellä on tässä tarkastelussa useampi ulottuvuus, joita taustoitetaan seuraavassa osiossa. Teoriat ja menetelmät -osio pohjustaa kerrontaperinteen ympärille rakentuneita tutkimusmenetelmiä ja esittelee tarinatyön spiraalimallin. Tutkimuksen kulku kuvataan neljännessä osiossa. Tulos-osiossa esitellään tarinatyön spiraalimallin kahden ensimmäisen vaiheen tuloksia kaksivaiheisesti. Ensimmäisessä osassa kuvataan yhteinen tarina analyysineen. Toisessa osassa kuvataan tutkijapositionit ja eettinen pohdinta. Lopuksi pohdintaosassa arvioidaan menetelmää vaiheittain.

Teoriat ja tausta

Alkuperäiskansojen suvereenit pelit

Alkuperäiskansakontekstissa tuotetut pelit ja niiden tutkimus kulkevat monesti käsi kädessä. Esimerkiksi Elizabeth LaPensée (ks. esim. *When Rivers Were Trails* 2019), Maize Longboat (ks. esim. *Terra Nova* 2019), Meagan Byrne (*Hill Agency: PURITYdecay* 2023), Outi Laiti (Sami Game Jam 2018)

ja monet muut työskentelevät sekä pelitutkimuksen, että pelien kehittämisen parissa (Indigenous Interactive Digital Media and Video Game Database 2023). Alkuperäiskansojen pelitutkimus on viime aikoina keskittynyt korostamaan toimijuutta suvereenien pelien käsitteen kautta (ks. esim. Byrne 2020; Laiti 2021; LaPensée 2018; LaPensée, Laiti ja Longboat 2022; Loban 2023). Toimijuuden ajatellaan usein viittavan tarkoitukselliseen voiman- ja vallankäyttöön ja mahdollisuuksiin valita ja vaikuttaa yksilötasolla itseä koskeviin tahtumakulkuihin (Gordon 2005, 115). Suvereniteettia taas yleisesti pidetään kansainvälisen politiikan ja valtio-opin keskeisenä käsitteenä, mutta se on keskeinen käsite myös alkuperäiskansatutkimuksessa. Suvereniteetin käsite ei siis ole muuttumaton, vaan ajassa elävä ja kontekstiriippuvainen: esimerkiksi alkuperäiskansatutkimuksessa suvereniteetin ei nähdä liittyvän oikeuteen itsenäisestä valtiosta, vaan enemmänkin itsehallintoon (Byers 2010) ja itseilmaisuuksiin (Nadjiwon 1992).

Alkuperäiskansapeliä kontekstissa suvereniteetin nähdään korostavan johtavaa roolia pelien kehittämisen prosesseissa (LaPensée 2018), sisällöissä ja vuorovaikutuksessa (Byrd 2016). Digitaaliset pelit nähdään yleisesti alustana, jossa alkuperäiskansojen itseilmaisuus voi kehittyä esimerkiksi ohjelmoinnin tai taiteen keinoin silloin, kun alkuperäiskansojen jäsenet ovat johtavissa rooleissa (LaPensée, Laiti ja Longboat 2022). Suvereniteetin nähdään suojelevan tätä itseilmaisua (Martinez 2015). On myös huomattava, että alkuperäiskansakontekstissa suvereniteetin käsite ei ole yksilökeskeinen, vaan kohdistuu yhteisön oikeuksiin. Esimerkiksi pelinkehittäjänä toimivalla alkuperäiskansan jäsenellä on usein tiivis kytkös omaan yhteisöönsä, joka on tavalla tai toisella mukana myös pelinkehittämisen prosesseissa tämän tiiviin suhteen kautta (LaPensée, Laiti ja Longboat 2022; Loban 2023). Suvereenit digitaaliset pelit voidaan nähdä siis alustana, jo-

ka alkuperäiskansojen tapauksessa tukee itseilmaisua, tuo aineetonta aineelliseksi ja avaa siten kurkistusikkunan alkupe-
räiskansayhteisöjen ajassa elävään kulttuuriin jäsentensä luovan toiminnan kautta. Suvereenien digitaalisten pelien näkökulmasta kehitetty tutkimusmenetelmä suojaa edellä mainit-
tua toimijuutta ja itseilmaisua, jolloin tutkimusetiikka laajenee myös käsitteistön puolelle.

Saamelaisella suvereenilla digitaalisella pelillä viitataan tässä artikkelissa peliin, jota pelataan digitaalisella laitteella ja jonka pelinkehittämissä on ollut vähintään yksi saamelainen jäsen johtavassa roolissa kaikissa pelinkehittämisen vaiheissa. Jokaisella vaiheella tarkoitetaan videopelin luomisen prosessia esikehityksestä testaukseen ja jälkituotantoon. Sekä *Raanaa* että *Skábmá* ovat joko kokonaan tai osittain saamelaisomistuksessa olevien peliyritysten kehittämiä, jolloin voidaan lähteä siitä olettamasta, että saamelaisilla on aito vaikuttamisen mahdollisuus kaikissa pelinkehittämisen vaiheissa.

Ei-digitaaliset suvereenit pelit on rajattu tässä tutkimuksessa tarkastelun ulkopuolelle, mutta niiden olemassaolo on hyvä tiedostaa. Kansan- ja kielitieteilijä Toivo Immanuel Itkonen kirjoitti paljon kuvauksia saamelaisista, ja myös pelit ja leikit saivat osansa sekä erillisenä Lapin sivistysseuran kustantamana vihkosena (1941) että kaksiosaisessa teoksessa *Suomen lappalaiset vuoteen 1945 I ja II* (1948). Itkonen jäljitti pelien ja leikkien kirjallisia kuvauksia aina 1600-luvulle asti ja täydensi kuvauksia etnografisesti tutkimusmatkoillaan. Leikkiperinteen kuvaamisen ja kehittämisen vatureina ovat sittemmin olleet saamelainen varhaiskasvatus (ks. esim. Äärelä 2016) ja perusopetus (ks. esim. Hirvonen 2003) ja näihin liittyvä tutkimus.

Pelit ovat kuitenkin jääneet vähemmälle huomiolle. Osittain syynä on pelien vähäinen määrä: Suomen pelimuseon etsiessä saamelaisia pelejä kokoelmiinsa, löytyi ainoastaan

Pä'skksiörr (koltansaame) eli suomeksi paaskopeli (Kultima ja Laiti 2019; ks. myös Kuāti 2023). Ei-digitaalisia suvereenia ja saamelaisia pelejä ovat myös esimerkiksi lautapelit *Sáhkku* (pohjoissaame; suom. Sakko) (Borvo 2001) ja *Diehtoárran* (pohjoissaam.) -tietopeli (suom. Tietoarina) (Siida 2023). *Sáhkku* ei itsessään ole saamelaisten alusta loppuun keksimä lautapeli, mutta saamelaisten käytössä siihen on tullut kulttuurisia ilmentymiä, joita Alan Borvo (2001) on tarkastellut artikkelissaan. Borvon mukaan *Sáhkun* kohdalla kytkös saamelaiseen holistiseen tietokäsitykseen ja luontosuhteeseen oli jopa koitua sen kohtaloksi: *Sáhkku*-pelin niin sanottu kuningasnappula sisälsi aurinkosymboleja, jotka Borvon mukaan viittaavat saamelaiseen kertomaperinteeseen ja auringon rooliin kaiken elämän alkuvoimana. Borvon mielestä pohjoissaamenkielinen sana *sáhkku* (suom. sakko) ei nimessä välttämättä viittaa sisällöltään rahalliseen hyvittämiseen, vaan esimerkiksi uhraamiseen kaiken keskiössä olleelle auringolle. Muun muassa siksi *Sáhkun* pelaaminen katsottiin haitalliseksi kristinuskon näkökulmasta ja erityisesti Laestadiuksen seuraajat pyrkivät tuhoamaan pelin (Borvo 2001).

Tämän päivän pelinkehittäjät eivät enää joudu kirkon sensuurin kouriin: esimerkiksi *Diehtoárranin* (kehittänyt saamen kielen lehtori Berit-Ellen Juuso) saamelaisen rummun kehää muistuttavalla pelilaudalla ”kerätään arinakiviä” vastaamalla oikein saamelaiseen kulttuuriin liittyviin kysymyksiin (Siida 2023). Arinakivet viittaavat laavun (mukana kulkeva tilapäinen asumus) keskellä olevan tulisijan (pohjoissaam. *árran*) reunakiviin ja nimi *Diehtoárran* saamelaiseen tiedon rakentamisen tapaan, jossa tietoa muodostetaan keskustelemalla yhdessä esimerkiksi laavussa muiden töiden ohessa hieman samaan tapaan, kun pelilaudan ääressä istutaan. Kertomaperinne voi siis asettua luonnolliseksi toiminnan viitekehyyksi, mutta myös toiminnan sisällöksi.

Kertomaperinne on sekä osa elävää kulttuuria että media, jolla tieto siirtyy: se liittyy kasvatustalouksista (pohjoissaam. *gulahalán*, ks. esim. Boine ja Saus 2012) viihteeseen, kielennoppimiseen, perinteen siirtoon kertomalla tai joikaamalla aina etiikan ja moraalin kehittämiseen asti (Keskitalo ja Gaup 2022). Kertomaperinteen moniulotteisuus sisältää runsaasti mahdollisuuksia, joita jo hyödynnetään osana saamelasta kasvatusta nivomalla kertomaperinnettä esimerkiksi saamenkieliseen perusopetukseen (Hirvonen 2003, 2004; Keskitalo ja Gaup 2022). Kertomaperinteen säilymisen haasteena on sille luontaisten tilojen löytäminen tässä ajassa (Keskitalo ja Gaup 2022). Luontaisten tilojen löytämisen haaste voi liittyä esimerkiksi siihen, että kertomaperinteen kuvittaminen tai kirjoittaminen ei ole ollut luontaista vielä kovinkaan pitkään. Tästä Aikio ja Aikio (1978) kirjoittavat kertomaperinteen tarinoita kokoavassa kirjassaan *Lentonoidan poika*:

Hahmoista keskeisimpiä ovat tarinoissa esiintyvät olennot, joilla on enemmän tai vähemmän inhimillisiä piirteitä. Tiede on niitä usein luokitellut ja kuvaillut, mutta sittenkin on vaikea kertoa täsmälleen, millaisia ne ovat. Saamelainen on tuskin koskaan kirjoittanut niistä, ja ylen harvoin hän on piirtänyt niiden kuvan. Silti saamelaisten keskuudessa ajatellaan, että jo lapsikin tietää, millainen on staalo, maahinen, meriraukka tai vainolainen. /.../ Kaikkein yleisimmistäkin hahmoista tulee monimutkaisia ja moniselitteisiä sen takia, että ne käyttäytyvät eri tavoin.

Vielä 70-luvun lopulla kirjallisia tai graafisia saamelaisten tekemiä kuvituksia kertomaperinteen hahmoista oli vähänlaisesti ja tätä puutetta esimerkiksi Aikiot paikkasivat kirjallaan. Heidän mukaansa ”tieteellinen luokittelu ja kuvailu” ei pysty rakentamaan näistä hahmoista tarkkaa kuvausta, mutta

kertomaperinne pystyy, koska kertomaperinteen piirissä kasvaneet ”lapsikin jo tietää”. Kertomaperinteeseen kuuluu paljon sellaista, joka ei sisälly itse tarinaan: esimerkiksi alueelliset erot ja niiden vaikutus tarinaan, vastaaminen kuulijoiden spontaaneihin kysymyksiin kerronnan lomassa (Aikio ja Aikio 1978), liioittelua, toistoa, repliikkejä (Huuskonen 2004), näyttelyä, matkimista ja pelleilyä (Enges 2015). Kertomaperinteeseen voi kuulua myös eräänlainen kertomaperinteen parodia, jossa tarinankertoja ”kokemusasiiantuntijana” kertoo nähneensä jonkin kertomaperinteen hahmon esimerkiksi ihmiselle luontaisten arkisten askareiden parissa (Enges 2015). Hahmot ovat siis ”monimutkaisia ja moniselitteisiä”, kuten Aikiot (1978) kuvailevat, ja tämä luonnollisesti ulottaa lonkeronsa kertomaperinteen pohjalta tehtyihin peleihin sekä niistä tehtäviin tulkintoihin.

Saamelainen kulttuurinen itseilmaisuus on jo pitkään sekoittanut sekä perinteisemmäksi miellettyjä että nykyaikaisia elementtejä (Cocq ja DuBois 2019). Esimerkiksi saamenkielisen rap-musiikin saralla Ailu Valle x Amoc julkaisivat vuoden 2020 lopussa yhteiskappaleen *Horagállis* (2020), jonka pohjoissaamenkielinen nimi viittaa saamelaisen kertomaperinteen ukkosen jumalaan (Porsanger ja Pulkkinen 2023). Kappaleen videolla on nähtävissä perinteiseksi miellettyjä kulttuurielementtejä, kuten *gákti* (pohjoissaam. suom. lapinpuku), inarinsaamen ja pohjoissaamen kielet ja kertomaperinne. Rap-musiikin nivominen osaksi kokonaisuutta voidaan ajatella sekä tämän päivän itseilmaisun välineenä, mutta tekijät ajattelevat sitä itse myös kertomaperinteen siirtoalustana (Kaijosuo 2020). Myös Helsinki Biennaalissa vuonna 2021 esitelty Birit ja Katja Haarlan sekä Outi Pieskin teos *Guhte gullá / Here to hear* (HAM Helsingin taidemuseo 2023) toi esiin kertomaperinteen jumalattaret Uksáhkkán, Juoksáhkkán ja Sáráhkkán (pohjoissaam. suom. Uksakka, Juoksakka ja Sarakka) tanssin ja saamelaisen käsityön eli duodjin kautta. Pe-

rinteisiä elementtejä ovat kertomaperinteen hahmot sekä saamelainen joiku ja käsityö, jonka monimerkityksisenä tarkoituksena on sekä olla menneen ilmentymä tässä päivässä että rakentaa yhteys esiäiteihin tanssin ja elektronisen musiikin avulla (HAM Helsingin taidemuseo 2023). Tätä kulttuurisen itseilmaisun keksimistä uudelleen ja sovittamista vallitseviin olosuhteisiin voidaan kutsua esimerkiksi resilienssiksi (Rahko-Ravanti 2016) tai survivanssiksi (Vizenor 1999).

Sekä resilienssi että survivanssi ovat positiivissävytteisiä käsitteitä, mutta itseilmaisun uudelleenkeksimisen taustalla voi vaikuttaa myös etnostressi (Kuokkanen 1999). Etnostressin on kuvattu liittyvän juuri etniseen ryhmään kuulumiseen liittyvään paineeseen toimia kaikilla elämän osa-alueilla oman yhteisönsä hyväksi (Kuokkanen 1999). Uusista ilmentymistä huolimatta kertomaperinteen nähdään olevan katoamassa, koska sille on yhä vähemmän tilaa tässä ajassa (Keskitalo ja Gaup 2022).

Teoriat ja menetelmät

Saamelainen tiedon rakentamisen tapa on ollut pohjana monille tutkimuksessa käytettäville malleille. Erityisesti saamelaisen kulttuurin asumus, laavu, on inspiroinut saamentutkimuksen menetelmien kehittämistä kasvatuksen ja koulutuksen aloilla, sillä laavu muun muassa symbolisoi alkuperäiskansojen yhteistoimintaa ja tiedon rakentamisen tapaa keskusteluihin: malleina on esitelty esimerkiksi kielikylypylaavu (Keskitalo, Määttä ja Uusiautti 2014), saamelaisopetuksen laavumalli (Rahko-Ravanti 2016), digitaalisen arinan malli (Laiti ja Frangou 2019 ja alkuperäiskansojen pelisuunnittelun malli (Laiti 2021). Myös saamelaiseen käsityöperinteeseen kuuluvat korut ovat olleet tutkimusmallien pohjana, esimerkiksi komsiopallon muotoon laadittu kielipesäpedagogiikan malli (Äärelä 2016). Yhteistä näille kaikille malleille on saamelaiseen tietokäsitykseen pohjaaminen ja mallin rakentami-

nen yhdenvertaista yhteistoimintaa, erityisesti keskustelua, korostaen. Tämän tutkimuksen tematiikka kietoutuu saamelaisen kertomaperinteen ympärille, joka on itsessään jo menetelmä rakentaa ymmärrystä myös tutkimuksessa. Esimerkiksi Pohjois-Amerikan alkuperäiskansojen keskustelupiireihin (engl. *talking circle*) pohjaava saamelaistutkimuksen menetelmä *gáfestallan* (*pohjoissaam.*, suom. kahvistelu) -keskustelu on menetelmä, jossa muun toiminnan lomassa luodaan myös uutta keskustellen (Keskitalo ym. 2021).

Alkuperäiskansatutkimuksen keskusteluun ja erityisesti kertomaperinteisiin pohjaavaa menetelmää kutsutaan nimellä tarinatyö (engl. *storywork*, Archibald 2008). Se on dekolonisoiva menetelmä antaa oikeus, tila ja ääni alkuperäiskansojen tarinatyöläisille, eli tarinan kerrontahetkessä läsnä oleville kertojille ja kuulijoille (Smith 1999b). Tarinatyön käsitteen esitteli Jo-Ann Archibald Q'um Q'um Xiiem (Archibald 2008): hänen mukaansa tarinatyössä hakeudutaan tarinan ja tarinankertojen yhteyteen ja ollaan vuorovaikutuksessa sekä kertojan että itse tarinan kanssa. Menetelmässä ei siis ole vain kyse vallasta, joka liittyy siihen, kuka tarinaa kertoo ja kenen tarinaa kerrotaan, vaan myös vallasta työskennellä tarinoiden kanssa siten, että alkuperäiskansojen kokemukset, näkemykset ja tieto päätyvät osaksi tarinaa (Smith 1999b).

Tällaisia lähestymistapoja on myös alkuperäiskansatutkimuksen ulkopuolella ja niitä on sovellettu myös saamentutkimuksessa. Esimerkiksi Pigga Keskitalo (2010) esittelee väitöskirjassaan emistisen lähestymistavan kasvatustutkimuksen tiedonhankintaan Piken (1967) esittelemien *etic*- ja *emic*-käsitteiden pohjalta. Pike ajatteli, että kulttuuriset perusyksiköt (*etic*) yhdistyvät kulttuurierityisiksi yksiköiksi (*emic*), jolloin *etic* on se taso, jolla tutkija erottelee kulttuuria ja *emic*-tasolla tutkittavat tuottavat kulttuurimerkityksiä. Keskitalo taas positioi itsensä *emic*-tasolle tarkastellessaan saamelai-

sena Norjan saamelaiskoulujen opetusta. Tutkimusmenetelmien dekolonisaatioon liittyy kuitenkin haasteita erityisesti silloin, kun tutkija tarkastelee omaa yhteisöään: Smith (1999; ks. myös. Wilson 2008) nostaa esiin haastavan asetelman yrittää dekolonisoida menetelmiä, jotka perustuvat alkuperäiskansaparadigmasta erilliselle epistemologialle ja ontologialle. Haasteet liittyvät eri epistemologioiden yhteentörmäykseen esimerkiksi silloin, kun pohditaan, mitä on olennaista tietää ja kenen näkökulmasta. Smithin mielestä toiset tutkijat selviävät haasteista kuivemmin jaloin kuin toiset, mutta työstä länsimaalaisten menetelmien dekolonisointi vähintäänkin on (Smith 1999a).

Tarinatyön menetelmää on hyödynnetty dekoloniaalisena menetelmänä matematiikanopetuksesta kirjallisuudentutkimukseen, elokuvataiteeseen ja oikeuskäytäntöön erityisesti Uuden-Seelannin, Australian ja Kanadan alueilla (Smith 1999b). Archibald (2008, 19) esitteli kirjassaan kaksivaiheisen lähestymistavan tarinatyön menetelmän soveltamiseksi alkuperäiskansoja koskevassa tutkimuksessa. Ensimmäisessä vaiheessa luodaan tila, jossa tarinoita voidaan jakaa, asioista keskustella sisäisesti ja muodostaa yhteinen tarina aiheen ympärille. Toisessa vaiheessa keskusteluun voidaan kutsua muitakin. Tarinatyön tavoitteena on eri osapuolten kasvaminen tarinassa ja tarinan avulla, mutta myös tämän prosessin suojaaminen vaiheistamalla. Vaiheiden välistä yhteyttä voidaan ajatella iteratiiviseksi: ymmärrys rakentuu asteittain. Iteratiivinen spiraalimalli on myös yksi tärkeimmistä ohjelmistokehityksen elinkaarimalleista, ja sen keskiössä on riskinhallinta iteraation eri vaiheissa, jotta iteraation kautta voidaan saavuttaa sekä parempaa (ohjelmistoon liittyvää) laatua ja sitä kautta luotettavuutta (Munassar ja Govardhan 2010). Ohjelmistokehityksessä riskienhallinta liittyy lähinnä tuotannollisiin ja taloudellisiin riskeihin, mutta esimerkiksi tarinatyön

kontekstissa iteratiivisuutta voidaan hyödyntää ensimmäisen vaiheen suojaamiseen.

Tässä tutkimuksessa edelleenkehitämme tarinatyön mallia. Tarinatyön spiraalimallissa yhdistetään Archibaldin (2008) kaksivaiheinen lähestymistapa Smithin (1999a; ks. myös Porsanger 2004) esittelemiin tutkimuseettisyyttä koskeviin kysymyksiin:

- Kenen tutkimus tämä on?
- Kenen tarkoitusperiä se palvelee?
- Kuka siitä hyötyy?
- Kuka on muotoillut kysymykset ja viitekehityksen?
- Kuka sen toteuttaa?
- Kuka sen kirjoittaa?
- Millä tavoin tutkimustuloksia levitetään?

Kysymykset liittyvät laajaan eettiseen tarkasteluun, ja myös tulosten laadun arviointiin. Tarinatyön lokalisoinnin viitekehityksenä käytetään *Digital árrán* (engl. ja pohjoissaam.; suom. digitaalinen arina) -mallia (Laiti ja Frangou 2019), joka tuo saamelaiseen tiedon muodostamisen ja välittämisen tapoja osaksi erilaisia tietotekniikkaa hyödyntäviä ympäristöjä. Digitaalisuus viittaa tässä tutkimuksessa tarinatyön tekniseen toteutukseen kokoussovelluksen avulla, ja arina tiedon rakentamiseen yhdessä keskustelemalla saamelaisen kulttuurin tapaan. Tuloksena syntyy pääaineisto: yhteinen tarina, jonka pohjana on vuorovaikutus sekä keskustelijoiden välillä, että itse tarinan kanssa. Tarinatyön spiraalimallissa on erotettavissa kolme vaihetta:

1. Suojattu sisäinen keskustelu, spiraalin keskiö
2. Suppea kutsu keskusteluun, spiraali lähtee laajenemaan osittain ulkopuoliseen vuoropuheluun

3. Laaja kutsu keskusteluun, tulosten julkaiseminen

Spiraalin keskiössä on suojattu yhteisön sisäisen keskustelun vaihe, jonka tavoitteena on antaa yhteisön omille tiedon rakentamisen tavoille tilaa ja samalla suojata tätä prosessia. Ensimmäisen vaiheen aikana vastataan kysymyksiin:

- Kenen tutkimus tämä on?
- Kenen tarkoitusperiä se palvelee?
- Kuka siitä hyötyy? (Smith 1999a)

Sisäinen keskustelu voi hyvin tapahtua muun toiminnan ohessa, kuten esimerkiksi *gáfestallan*-keskusteluissa (Keskitalo ym. 2021). Keskustelun rakenteen ja etenemisen keskustelijat päättävät itse. Lopputuloksena yhteisössä on rakennettu yhteistä ymmärrystä omilla tiedon tuottamisen tavoilla. On kuitenkin huomattava, että yhteinen ymmärrys ei välttämättä tarkoita yksimielistä ”lausuntoa”, vaan ennemminkin moniäänistä yhdenvertaista pohdintaa aiheen ympärillä. Tarinatyön spiraalimallin tarkoituksena ei ole rajata yhteisön tiedon tuottamisen tapoja tai mahdollisia lopputuloksia, vaan kääntää huomio sisäisen tiedon rakentamisen arvostamiseen ja tämän prosessin suojeluun.

Toisessa vaiheessa tarinatyön spiraali lähtee laajenemaan osittain ulkopuoliseen vuoropuheluun. Seuraa suppean dialogin vaihe, jossa vastataan Smithin (1999a) kysymyksiin:

- Kuka on muotoillut kysymykset ja viitekehysten?
- Kuka sen toteuttaa?
- Kuka sen kirjoittaa?

Toisessa vaiheessa tutkijoiden näkökulmat keskustelevat omista epistemologisista lähtökohdistaan. Vuoropuhelun aikana aineistoa tarkastellaan sekä alkuperäiskansatutkimuksen, että alkuperäiskansatutkimuksen ulkopuolella olevien teorioiden kautta. Tarkastelussa aihetta altistetaan hallitusti erilaisille tulokulmille ja tulkinnoille. Päämääränä on suojata tietoa mystifioinnilta, pirstaloitumiselta ja vääriltä tulkinnoilta. Suppean dialogin vaiheeseen katsotaan kuuluvan myös tutkimuksen sisäinen ja ulkoinen arviointi, jossa tutkimusraporttia lukevat sekä tutkimukseen osallistuneet että rajattu akateeminen yhteisö. Ensimmäisessä vaiheessa mukana olleen yhteisön sisäinen palaute on syytä arvioida eettisten periaatteiden, erityisesti suhteiden ylläpitämisen ja kehittämisen, näkökulmasta. Yhteisön ulkopuolelta tulevaa palautetta taas arvioidaan esimerkiksi suojeltavan tiedon näkökulmasta: edistääkö se alkuperäiskansatutkimuksen tavoitteisiin pääsemistä esimerkiksi auttamalla kehittämään juuri alkuperäiskansatutkimusta tai tutkimuksen kohteena olevan yhteisön päämääriä. Toisen vaiheen keskusteluun kuuluvat myös esimerkiksi tutkijapositiot ja tutkimusetiikka.

Tarinatyön spiraalin kolmannessa vaiheessa julkaistaan tulokset ja kutsutaan laajempaan keskusteluun. Tässä vaiheessa otetaan kantaa Smithin (1999a) kysymykseen: ”Millä tavoin tutkimustuloksia levitetään?” Tulosten levittämisessä on erilaisia tasoja jaoteltuna esimerkiksi kohdeyleisön, kielen, termistön tai informaatioarvon perusteella. Tämän vaiheen perimmäinen tarkoitus on saada pohtimaan tutkimustulosten palauttamista yhteisöön. Tarinatyön spiraalissa kuvatut kaksi ensimmäistä vaihetta pyrkivät varmistamaan, että erillistä palauttamisen vaihetta ei tarvita tutkimukseen osallistuneille, ainakaan kovin suurella mittakaavalla. Tiedon palauttaminen nähdään ennemminkin yhteisöohjauksena julkaisun äärelle silloin, kun tutkimusraportti on lopulta kaikkien luettavissa. Laajemmalle yhteisökeskustelulle voidaan

kuitenkin varata tilaa. Tietoa levitetään myös muilla tasoilla, esimerkiksi akateemiselle yhteisölle. Tällöin informaatioarvo voi olla erilainen. Kolmanteen vaiheeseen voidaan nähdä kuuluvan myös julkaistun tiedon pohjalta tehtävät tulkinat, eli erilaiset mediajulkaisut, jolloin tiedon levittämisen pohtiminen liittyy myös siihen, kuinka tuloksia jatkossa käsitellään. Tiedon suojaamiseen liittyviä valintoja tulee tehdä kahden ensimmäisen vaiheen aikana, sillä hyvin vähän voidaan enää kolmannessa vaiheessa vaikuttaa siihen, millä tavalla tehtyä tutkimusta tulkitaan.

Keskustelua saamelaisista peleistä

Keskeisen aineiston, josta käytämme nimitystä yhteinen tarina, muodostanut keskustelu käytiin 5.12.2022 klo 15–18 välisenä aikana Jitsin (ilmainen verkkovälitteinen kokoustyökalu, <https://meet.jit.si/>) välityksellä. Sana ‘tarina’ viittaa tässä yhteydessä saamelaisen kertomaperinteen tarinatyön tuloksena syntyneeseen tekstiyhteenvetoon. Keskustelun alussa osallistujat sopivat esiintyvänsä tekstissä omilla nimillään alkuperäiskansojen tietokäsityksen mukaisesti (ks. esim. Wilson 2008). Keskustelussa olivat mukana Ántte-Ásllat Leena Outi (Outi Laiti), Eira-Teresá Joret Mariánná (Marjaana Auranen, Red Stage Entertainment) ja Joret Juhana Juhana Mikkel (Mikkel Sara, Miksapix Interactive). Keskustelijoista käytetään jatkossa nimiä Marjaana, Mikkel ja Outi. Tutkimusluopien osalta päädyttiin suulliseen informointiin. Keskustelua käytiin englannin, pohjoissaamen ja suomen kielillä.

Keskustelun alussa todettiin myös, että kaikki kolme keskustelijaa ovat kehittäneet kertomaperinteestä ammentavia digitaalisia pelejä, Mikkel ja Marjaana myös kaupallisesti. Keskustelun lähtökohtana olivat *Raanaa* (2019) ja *Skábma* (2021). *Raanaa* on Miksapix Interactiven luoma mobiilipeli, josta on vuoteen 2023 mennessä julkaistu viisi episodua. Pelissä Raa-

naa seikkailee fantasiamaailmoissa, jotka inspiroituvat saamelaisen kertomaperinteen ympäristöistä. *Skábma* on Red Stage Entertainmentin kehittämä ja PID Games/Sunsoftin vuonna 2022 julkaisema kolmannen persoonan seikkailupeli, joka inspiroituu myös saamelaisesta kertomaperinteestä: pelissä mystinen sairaus valtaa maailmaa ja Áilun, nuoren poronhoitajan, tehtävänä on palauttaa yhteys luontoon löytämänsä vanhan rummun avulla. *Skábma* on tekstitetty kahdeksalle eri kielelle ja sen ääniraitana on pohjoissaame. Pelin ääniraita sisältää myös Hildá Länsmanin joikua. Itse keskustelun pohjaksi Outi kertoi lyhyen tarinan, joka tässä yhteydessä viittaa kertomaperinteen tavalla muodostettuun käsitykseen aiheesta. Tarinan hahmottelemiseksi Outi on pelannut *Raanaata* (2019) ja *Skábmaa* (2022), katsonut niistä YouTubeissa julkaistuja pelivideoita ja kirjoittanut muistiin peliä yhdistäviä (pelimekaniikka pohjaa kertomaperinteeseen, juonen keskiössä kulttuurinen revitalisaatio, ei ole herättänyt julkista keskustelua) tai erottavia (pääpelihahmo, pelialusta) tekijöitä. Peleihin liittyvät muistiinpanot olivat keskustelijoiden nähtävillä samalla, kun Outi avasi keskustelun kertomalla tarinan muistiinpanojen pohjalta. Keskustelun aluksi kerrotun tarinan tarkoitus oli avata keskustelu, mutta muutoin keskustelulla ei ollut mitään muodollista kaavaa tai kysymyspatteristoa. Keskustelijat saivat keskustella aiheesta vapaasti, asiasta tai sen vierestä saamelaiselle kertomaperinteelle tyyppilliseen tapaan (ks. esim. Aikio ja Aikio 1978).

On hyvin tavallista, että ihmisiä tulee ja menee laavukestuteluiden aikana, ja näin oli myös tässä virtuaalilaavukestutelussa: Mikkel ja Outi aloittivat keskustelun, ja Outi ja Marjaana jatkoivat Mikkelin poistuttua keskustelusta. Outi teki keskustelun ajan muistiinpanoja, jotka olivat nähtävillä reaaliaikaisesti. Outi myös kirjoitti myöhemmin muistiinpanojen pohjalta keskustelun tarinallisen yhteenvedon, yhteisen tarinan, suomeksi, koska tekstin julkaisukieli tulisi ole-

maan suomi. Tarinaluonnos jaettiin englanniksi käännettynä keskustelijoiden tarkastettavaksi ja muokattavaksi. Tutkimukseen osallistuvilla oli avoin pääsy tutkimusaineistoon ja sen pohjalta kirjoitettuihin luonnoksiin. Menettelyn tarkoituksena oli mahdollistaa osallistujille tutkimuksen etenemisen seuranta ja sitä kautta auttaa arvioimaan suostumusta olla mukana tutkimuksessa myös aineistonkeruun jälkeen. Outi määritteli lopullisen yhteisen tarinan tutkimuksella suojeltavaksi tiedoksi ja tulkitsi alkuperäiskansatutkimuksen eettisiä periaatteita siten, että kolmen keskustelijan suhteet toisiinsa ja tähän aiheeseen ovat suojeltavan tiedon piirissä ja tutkimuksen raportoinnin tulee, paitsi suojella tietoa, myös tukea näiden suhteiden kehittymistä. Samalla alkuperäiskansojen tutkimusmenetelmien kehittäminen määriteltiin tutkimusraportoinnin keskiöön, sillä Outi katsoi sen edistävän myös saamelaisyhteisön omia pyrkimyksiä. Yhteisen tarinan pohjalta kirjoitetun tutkimusraportin kirjoittaminen tapahtui yhteistyössä J. Tuomas Harviaisen kanssa.

Saamelainen rumpu ja kertomaperinne pelissä

Tulokset ovat jaettuna kahteen kokonaisuuteen. ”Yhteinen tarina ja analyysi”-osassa esitellään tarinatyön ensimmäisessä vaiheessa syntynyt yhteinen tarina, jota on täydennetty spiraalin toisen vaiheen tulkinnoilla. Tätä seuraa positiioihin ja eettisen pohdintaan keskittyvä ”Erilaisten positioiden huomioiminen” -osio, joka on tarinatyön spiraalin toisen vaiheen tulos.

Yhteinen tarina ja analyysi

Yhteinen tarina alkoi käsitteiden pohdinnalla: keskustelussa hahmoteltiin saamelaisen rummun käsitettä ja sitä, millä nimellä keskustelijat kyseisen esineen tuntevat tai mitä nimeä he siitä käyttävät tässä keskustelussa. Saamelainen rumpu koettiin aiheena, jonka käsittely esimerkiksi peleissä voi ja-

kaa mielipiteitä, ja siksi olisi hyvä löytää keskusteluareenoita juuri tämän aiheen ympärille:

Outi käyttää tässä keskustelussa nimeä saamelainen rumpu, Mikkel käyttää nimeä Meavrresgárri ja Marjaana nimeä Goavddis (pohjoissaam.; suom. Kannus). Marjaana sanoi välttävänsä shamaani-etuliitteen käyttöä rummusta puhuttaessa, jotta vältettäisiin väärät mielikuvat ja yhteydet esimerkiksi uusshamanismiin. *Raanaassa* kertomaperinne on läsnä, mutta esineistö, kuten rumpu, ei ole yhtä vahvasti esillä. *Skábmassa* rummulla on näkyvä rooli osana pelimekaniikkaa, joka monimutkaistaa pelisuunnittelua. *Skábmassa* esillä ollut rumpu edustaa paluuta luontoyhteyteen.

Saamelainen rumpu esiintyi näkyvästi osana *Skábmán* pelimekaniikkaa, ja sen tuominen peliin kuvattiin ”monimutkaisena”, vaikka sen koetaan osaltaan vahvistavan holistisuutta ja luontoyhteyttä. Holistisuudella viitataan saamelaiseen tietokäsitykseen (ks. esim. Porsanger ja Seurujärvi-Kari 2021), jossa toimijat ovat edelleen kiinni. Esimerkiksi Nils-Aslak Valkeapään runoteos *Beaivoi, áhčážan* (pohjoissaam.; suom. Aurinko, isäni) (1988) on niin monitulkintainen kurkistusikkuna saamelaiseen holistiseen tietokäsitykseen, että aiheesta on tehty useita tutkimuksia (ks. esim. Dana 2003). Monimutkaisuus voi kytkeytyä saamelaiseen rumpuun kertomaperinteen ilmentymänä juuri digitaalisessa muodossa. On tyypillistä, että vähemmistöjen uskonnollisuuden elementtejä typistetään valtaväestön kentille esoteeriseksi salatiedoksi (Young 2022). Niistä puhuminen ulkopuolelta esimerkiksi ”magiana” on vertailevaa, kolonialistista toiseuttamista (Lehrich 2013). Tehtäessä avoimesti saatavilla olevia digitaalisia pelejä kuten *Raanaa* tai *Skábmá*, pelien sisällöt joutuvat väistämättä osaksi tätä haastetta ja kysymystä pyhien asioiden

käsittelystä. Monimutkaisuus voi liittyä yhtäältä siihen, että kertomaperinne saa pelinkehittäjien käsittelyssä uuden digitaalisen ulottuvuuden ja toisaalta siihen, miten tätä peliin päätyntä kertomaperinteen ilmentymää levitetään eli käsitellään esimerkiksi eri medioissa ja millaisen vastaanoton se lopulta saa. Tätä monimutkaisuutta kuvasivat myös Aikiot (1978) viitatessaan saamelaisen kertomaperinteen hahmojen kontekstisidonnaiseen luonnehdintaan. Tarinassa pohditaan tähän myös ratkaisua:

Marjaanan mielestä tarvitaan myös lisää ääniä kuuluviin, jotta kertomaperinteen hahmoille syntyy riittävästi erilaisia kuvauksia ja näkökulmia. Tällöin voimme luoda nämä hahmot uudelleen digitaalisesti ja pohtia, millaisia ne ovat.

Kertomaperinteen eri tarinat luonnehtivat hahmoja eri näkökulmista, jolloin myös kertomaperinteestä inspiroitava peli tuo hahmoista esille tarinan kannalta oleelliset piirteet, eikä pyri piirtämään kokonaista kuvaa. Monimutkaisuus ei kuitenkaan rajoitu vain hahmojen suunnitteluun. Tarinassa pohditaan myös pelisuunnittelun prosessien haastavuutta:

Marjaanalle päätös lähteä kehittämään saamelaisuuteen pohjautuvaa peliä oli helppo, mutta vauhti kiihtyi vaihe vaiheelta ja aikaa tehdä päätöksiä tai selvittää asioita oli jatkuvasti vähemmän. Vaikka kyseessä onkin fantasiapeli, onnistumisen paineet olivat kovat. Työmäärä uuvutti, koska samalla piti todistaa itselleen asioita ja käsitellä omia ylisukupolvisia traumoja, olla muille hyödyksi ja laittaa mahdollisimman paljon kulttuuria yhteen peliin. Toisaalta pelin tekeminen oli myös terapeutista itselle, koska se pakotti käsittelemään omia kulttuuriin liittyviä kipupisteitä. Sekä Mikkel, että Outi jakavat myös

käsityksen siitä, että oman kulttuurin käsitteleminen peleissä lisää työmäärää merkittävästi verrattuna esimerkiksi johonkin yleismaailmallisempaan peliteemaan.

Tarinassa kuvataan sekä yleisluontoista työhön liittyvää stressiä että etnostressiä pelin kehittämisen prosessissa. Stressin aiheuttajina ovat 'onnistumisen paine', jota voidaan ajatella sekä yhteisöpaineena (etnostressi), että yleisemmin esimerkiksi taloudellisesta näkökulmasta. Stressi on yleisesti pelialalla työhyvinvoinnin riskitekijä, mutta esimerkiksi Penttisen mukaan pelialan stressi nousee vähäisistä vaikutusmahdollisuuksista itse työhön (Penttinen 2016). Tähän samaan viittaa myös tarinassa mainittu vauhdin kiihtyminen, nopeutuva taustatyö ja päätöksenteko. Näitä voidaan ajatella ulkopuolelta tulevina stressitekijöinä, johon sinänsä suvereeni pelisuunnittelun prosessi ei voi vaikuttaa. Suvereenin pelisuunnittelun ydin on kuitenkin juuri sen pohtiminen, mistä positioista alkuperäiskansakulttuureja käsitellään peleissä ja kuka lopulta tekee pelien kehittämiseen liittyvät päätökset (Loban 2023).

Tarinan mukaan pelinkehittämisprosessissa on nähtävissä useita tavoitteita: henkilökohtaisella tasolla (oma kehittyvä suhde kulttuuriin), yhteisötasolla (olla hyödyksi yhteisölle pelinkehittämisen kautta) ja panna mahdollisimman paljon kulttuuria peliin siten, että se palvelee sekä yhteisöä, että yleisöä. Saamelaiset pelisuunnittelijat saattavat siis kantaa tietoisuutta vastuuta ulkoisen ja sisäisenkin tietovajeen paikkaamisesta samalla, kun he tekevät pelejä työkseen. Sisäisen tietovajeen paikkaamisella viitataan siihen, että saamelaiseen kertomaperinteeseen pohjautuvia pelejä on verrattain vähän ja saamelaisyhteisöissä pelejä tarvitaan erityisesti kielenelvytyksen näkökulmasta (Laiti 2021). Ulkoisella tietovajeella viitataan siihen, että saamelaiset ovat yksi tutkituimmista alku-

peräiskansoista, mutta syystä tai toisesta tämä ei näy esimerkiksi saamelastietämyksen määränä tämän päivän Suomessa. Opetus- ja kulttuuriministeriö on julkaissut vuonna 2020 selvityksen, jonka mukaan perusopetuksen saamelastieto on määrällisesti ja laadullisesti puutteellista, yksipuolista, toiseuttavaa, historiapainotteista ja jopa rasistista (Miettunen 2020). Saamelastiedon puute muun muassa lisää syrjintää ja ennakkoluuloja ja vaikuttaa siten heikentävästi saamelaislasten ja nuorten hyvinvointiin (Miettunen 2020; Weckström, Kekkonen ja Kekkonen 2023). Paine “laittaa mahdollisimman paljon kulttuuria peliin” voi nousta siis tiedon tarpeen kokemuksesta, jolloin saamelaisesta kertomaperinteestä inspiroitava fantasiapeli voi pyrkiä jo pelkästään kulttuurin sisäisesti kahteen maaliin: toisaalta kertomaperinteen uudistamiseen (esimerkiksi kertomaperinteen hahmot fantasiamaailmoissa) ja toisaalta luomaan mahdollisimman aitoa kulttuurisisältöä (esimerkiksi puhuttu pohjoissaamen kieli). Työ on raskasta, mutta tukeakin on saatavilla:

Saamelaisyhteisö Bárbmuni oli Marjaanan voimavarana *Skábmán* kehittämisen aikana. Mikkel toteaa, että saamelaisuus tuo mukanaan työtä myös peliprojekteihin. Metatyötä on paljon, ja se turhauttaa ja vie energiaa.

Tarinassa todetaan, että yhteisön tuki on voimavara, kun taas yksilötyö aiheuttaa monenlaista kuormitusta. Stevenson (1996) on verrannut alkuperäiskansojen arvoja ja tietokäsitystä länsimaisiin arvoihin ja tietokäsitykseen ja esittänyt esimerkiksi, että alkuperäiskansoilla on korkea itsetunto ryhmänä mutta matala yksilöinä. Länsimaisissa arvoissa vastaavasti korkea itsetunto on yksilöinä mutta matalampi ryhmänä. Saamelaisyhteisö Bárbmunin tuki pelintekijöiden prosesseissa viestii pyrkimyksestä yhteisön korkeaan ryhmäidentiteettiin ja yhteisön osallisuuteen. Yhteisön tuki vaikuttaisi myös olevan

eräänlainen etnostressin hallintakeino pelinkehittämisen prosesseissa. Yhteisön tuki käy ilmi myös tarinasta siinä, millaista palautetta pelien kehittämisestä saadaan yhteisön sisäisesti sekä muutoin:

Mikkel ja Marjaana kertovat saaneensa yleisesti pääosin positiivista palautetta. Mikkel sanoo saaneensa ehkä noin 2–3 negatiivista kommenttia yhteisön sisästä shamanismiin liittyen ja Marjaana ei yhtään. Marjaana tosin huomauttaa, että hänen mielestään saamelaisessa kulttuurissa palautteen antamisen tapana on erilainen eikä kritiikkiä välttämättä esitetä suoraan. Pääosin yhteisön sisäinen palaute on kuitenkin positiivista. Marjaana kertoo kuitenkin huomanneensa, että median on vaikea kirjoittaa mitään positiivista saamelaisista. Mikkel sanoo ihmisten useimmiten kertovan, että tehty työ on tärkeää, josta Marjaana on samaa mieltä. Outi kertoo kuulleensa muutamia kysymyksiä liittyen esimerkiksi siihen, ovatko digitaalisten pelien tekijät saamelaisia ja onko oikein käsitellä saamelaisuudessa pyhiä asioita digitaalisesti. Mikkel on vahvasti sitä mieltä, että saamelaisissa tarinoissa ei ole sensitiivisiä aiheita, joita ei voisi peleissä käsitellä. Marjaana pohtii, että hänen mielestään sensitiivisiä aiheita ehkä kuitenkin on.

Yhteisön sisäisen keskustelun tarpeeseen viittaa esimerkiksi saatu palaute: “ovatko digitaalisten pelien tekijät saamelaisia ja onko oikein käsitellä saamelaisuudessa pyhiä asioita digitaalisesti” ja ulkoisen keskustelun tarpeeseen vastaavasti “median on vaikea kirjoittaa mitään positiivista saamelaisista”. Negatiivisen mediahuomion osalta myös esimerkiksi Kukka Ranta nosti kolumnissaan esiin “saamelaisuutisoinnin surkean tason”, jonka hän liittää sekä puutteelliseen saa-

melaistietoon että haluttomuuteen paikata tätä tiedon puutetta (Ranta 2023). Digitaalisten pelien saama mediatila voisi toimia myös saamelaisyhteisön oman, sisäisen keskustelun avaajana, jonka käyminen hyödyttää saamelaisyhteisöä esimerkiksi näiden teemojen osalta.

Saamelaisten tarinoiden käyttämisestä pelien pohjana pohditaan tarinassa lisää, erityisesti sitä, kenellä on oikeus saamelaiseen kulttuuriin pelien tuottamisen osalta.

Mikkel, Marjaana ja Outi ovat yhtä mieltä siitä, että vain saamelaisilla on oikeus käyttää saamelaisista kulttuuria esimerkiksi pelien tarinankerronnassa. Mikkel pitää pelejä erinomaisena tapana kertoa omia tarinoita omilla ehdoilla ja korostaa suvereniteettia. Tarinoita on paljon kerrottavaksi ja teknisiä mahdollisuuksia kokeilematta, ja näistä olemme yhtä mieltä.

Se, että saamelainen kertomaperinne saa ilmentymiä digitaalisiin peleihin, ei avaa sitä kuitenkaan kaikkien pelinkehittäjien hyödynnettäväksi: saamelainen kertomaperinne katsotaan tarinassa yksimielisesti kuuluvaksi vain saamelaisille silloin, kun sen pohjalta luodaan uutta. Tämä linkittyy yleisellä tasolla esimerkiksi saamelaisen aineettoman kulttuuriperinnön suojelemiseen ja kehittämiseen sekä saamelaisten perustuslaillisiin oikeuksiin kehittää ja ylläpitää saamelaisuutta. Saamelaisen kulttuurin digitaaliset ilmentymät ovat kaikkien saatavilla, mutta se ei tee saamelaisista avoimen saavutettavuuden (engl. *open access*) yhteisöä, joka tuottaa avoimesti saavutettavaa dataa (ks. esim. Kestilä 2020). Pelaamisen osalta näkemys on, verrattuna tuottamiseen, päinvastainen:

Mikkel myös toteaa, että vaikka saamelainen tarinankerronta pelien välityksellä kuuluukin vain saamelaisille, pelaajiksi toivotaan aivan kaikkia. On tär-

keää, että näitä pelejä pelataan mahdollisimman laajasti.

Kertomaperinteeseen pohjautuvien pelien pelaaminen nähdään tarinassa kuuluvaksi kuitenkin kaikille taustasta huolimatta. Taustalla on mahdollisesti ajatus saamelaistiedon leviämisestä digitaalisten pelien välityksellä, eräänlainen hyötypelinäkökulma. Aiemmin mainittu perusopetuksen saamelaistiedon laadullinen tila herättää kuitenkin pohtimaan, millaisista lähtökohdista tämän perusopetuksen pohjalta ponnistava voi ymmärtää, tulkita, tuottaa ja kriittisesti arvioida saamelaiseen kulttuuriin liittyviä mediasisältöjä? Voiko suomalaisen perusopetuksen läpikäyneellä valtaväestöllä esimerkiksi olla sellaista pelilukutaitoa, jonka pohjalta kertomaperinteeseen pohjautuvista peleistä voisi erottaa saamelaista kulttuuria kuvaavia sisältöjä? Yksiselitteistä vastausta ei tietenkään ole, sillä ihmiset voivat hakeutua itse saamelaistiedon äärelle lukien, katsellen, kuunnellen tai vaikka pelaten. Saamelaisia pelejä pelaavan ja tutkivan voisi kuitenkin ajatella hyötyvän eräänlaisesta kulttuurisesta pelilukutaidosta, sillä yksittäinen peli ei voi sisältää kuin palasia kulttuurista (Laiti 2021). Pelien käsitteleminen saamelaiskuvauksina ja paikkaamassa esimerkiksi perusopetuksen puutteellisia oppimateriaaleja voi osaltaan lisätä pelintekijöiden etnostressiä, sillä se lisää painetta kuvata kulttuuri oikein ja toisaalta vähentää mahdollisuuksia ottaa taiteellisia vapauksia. Kuten tarinassa aiemmin kuvattiinkin, pelit ovat kulttuurinsa tuotteita, mutta myös fantasiaa. Tässä viitekehyksessä pelejä tulisi myös osata tulkita sekä yksilötasolla, mutta erityisesti silloin, kun peleistä raportoidaan muille.

Yhteisessä tarinassa käsitellään hetki sukupuolia, koska *Raanaa* (engl. *The Shaman Girl*, suom. *shamaanityttö*) -pelin nimi ottaa kantaa pelin päähahmon sukupuoleen. *Skábmán* pää-

hahmon Áilun voi nähdä edustavan samanikäistä maskuliinista hahmoa.

Marjaana kuitenkin sanoo, että Áilun sukupuolta ei kerrota pelissä. Áilu voidaan nähdä muunsukupuolisena, vaikka nimi viittaaakin poikaan.

Tarkasteltujen pelien pääpelihahmot edustavat siis sukupuolten moninaisuutta. Yleisimmin peleissä pääosaa esittää maskuliininen keski-ikää lähestyvä hahmo (ks. esim. Friman 2013). Vahvoja naisia esiintyy siis peleissä yleisesti vähänlaisesti, mutta saamelaisessa kulttuurissa vahvat naiset eli matriarkat ovat olleet saamelaisen kulttuurin, ja siten esimerkiksi saamelaisen taiteen, keskiössä:

Mikkel ja Outi keskustelevat saamelaisen kulttuurin matriarkalisuudesta. Suvuissa on tarinoita tällaisista henkilöistä. Lisäksi todetaan, että vahvojen naisten joukossa on ollut shamaaneja, mutta esimerkiksi etnografisissa tutkimuksissa nämä eivät ole tulleet välttämättä näkyviin, koska kulttuurin kuvaukset ovat osin vääristyneitä ja painottavat miesten tekemisiä.

Alkuperäiskansatutkimuksessa, erityisesti feministisessä tutkimuksessa, on käsite rematriaatio (ks. esim. Kuokkanen 2019), joka viittaa paluuseen siihen saamelaiseen yhteisörakenteeseen, jossa naisilla oli auktoriteettia yhteisössä (matriarkaatti) ja myös keskeinen rooli päätöksenteossa. *Raanaa*-pelin päähahmo voidaan nähdä eräänlaisena rematriaation ulottuvuutena, paluuta naisvetoiseen yhteisörakenteeseen fantasiamaailmassa. Pelisuunnittelu mahdollistaa vaihtoehtoisten tapahtumakulkujen kuvittelemisen: esimerkiksi millaiselta matriarkaattisaamelaisuus voisi näyttää?

Yhteinen tarina päättyi tähän. Kaikki keskusteluun osallistuneet olivat saaneet sanoa asiasta sen, mitä halusivat siitä juuri

sillä hetkellä sanoa.

Erilaisten positioiden huomioiminen

Tutkimuksen menetelmällinen lähtökohta voidaan tiivistää sanoihin *saamelaisilta saamelaisten kanssa saamelaisille* (ks. esim. Barnes 2000; Porsanger 2004). Lyhyesti tämä tarkoittaa, että saamelainen tutkija on ollut vastuussa alkuperäiskansaparadigman (Wilson 2008) tulkitsemisesta ja soveltamisesta tutkimuksessa, tutkimusaihe nousi saamelaisyhteisöstä, ja tutkimusta tehtiin yhdessä saamelaisten kanssa ja saamelaisyhteisöä ensisijaisesti hyödyttäen.

Esimerkiksi Squiren (2005) mielestä on olennaista pohtia pelien tarkastelun lähtökohtia ja sitä, mistä positiosta tulkinat syntyvät. Tällöin voidaan myös hahmottaa, missä analyysien ja tulkintojen rajat menevät. Me, tämän artikkelin kirjoittajat, tulemme erilaisista taustoista: Laiti on saamelainen, kun taas Harviainen ei ole. Tiedostamme, että tutkijoina ymmärrämme ja tulkitsemme esimerkiksi pelejä ja pelaamista hyvin eri tavoin: Laiti alkuperäiskansatutkimuksen näkökulmasta ja Harviainen valtavirtapelitutkimuksen viitekehyksessä. Laiti on suullisen kertomaperinteen kasvatti ja myös kirjoittaa sen mukaisesti, rönsyillen, ja jäsentäen aineetonta aineelliseksi (ks. esim. Hirvonen 1999, 92). Saamelaisen suullisen kertomaperinteen ja suomalaisen kirjallisen ilmaisun välissä on paljonkin sellaista, joka ”häviää käänöksessä”, ja sen voidaan nähdä kuuluvan kertomaperinteen kirjalliseen luonteeseen (ks. esim. Aikio ja Aikio 1978). Laiti on siis mitä suuremmassa määrin subjektiivinen ja tiukasti sidoksissa sekä tämän tutkimuksen aiheeseen että saamelaisyhteisöön. Alkuperäiskansatutkimuksessa tutkijan kuuluminen alkuperäiskansaan ei itsessään ole laadun tae, koska kulttuurit eivät ole monoliitteja ja ”sisäpuolellakin” näkökulmat vaihtelevat (Porsanger 2004). Subjektiivisuus ja sidoksisuus ei myöskään heikennä tutkimuksen laatua (ks. esim. Wilson 2008; Van Maanen 2011).

Sen sijaan eettisten periaatteiden noudattaminen muuntuu myös laadun varmistamisen välineeksi, sillä esimerkiksi tutkimustulosten hyödynnettävyys yhteisöissä tai tutkimuksen aikaisten suhteiden kehittyminen kertovat tutkimuksen laadusta.

Tässä tutkimuksessa noudatetaan alkuperäiskansatutkimuksen eettisiä periaatteita (engl. *the six R's*, Tsosie ym. 2022): kunnioitus (*respect*), suhteet (*relationship*), merkityksellisyys (*relevance*), vastavuoroisuus (*reciprocity*), vastuullisuus (*responsibility*) ja representaatio (*representation*). Ne näkyvät tässä tutkimuksessa esimerkiksi siten, että:

1. Kunnioitamme tutkimuksen aihepiiriä. Käytämme esimerkiksi menetelmiä, jotka eivät ole irrallisia tutkimuskontekstista.
2. Ymmärrämme, että alkuperäiskansaparadigmassa tieto on relationaalista (ks. esim. Wilson 2008). Kunnioitamme tutkimuksenaikaisia suhteita sekä menetelmällisesti, että varmistamalla näiden suhteiden jatkuvan myös tämän tutkimuksen jälkeen.
3. Tutkimusaihe nousee saamelaisyhteisöstä ja on yhteisölle merkityksellinen.
4. Tutkimustulokset palvelevat saamelaista yhteisöä.
5. Tunnistamme vastuullisuutemme tätä sensitiivistä aihetta käsitellessämme.
6. Ymmärrämme, että tutkimukseen osallistuvat ovat sekä yksilöitä, että yhteisöjensä jäseniä. Yksilön ääni voi olla, mutta ei välttämättä ole, myös yhteisön ääni. Pyrimme menetelmällisesti edistämään alkuperäiskansojen oikeuksiin liittyvää sosiaalista oikeudenmukaisuutta. (Tsosie ym. 2022; Wilson 2008)

Lisäksi ymmärrämme, että alkuperäiskansatutkimuksen eettiset periaatteet eivät ole vain täydentämässä muita tutki-

museettisia linjauksia, vaan omanlaisensa kokonaisuus. Wilson (2008, 62–68) esimerkiksi toteaa, että alkuperäiskansatutkimuksen etiikka poikkeaa toisinaan siitä, mitä valtavirtatutkimuksessa pidetään tänä päivänä normina. Esimerkkeinä tällaisista käytännöistä Wilson mainitsee anonymiteetin sekä tutkimuslupakäytännöt: anonymiteetti on sekä tutkimukseen osallistuvan että kirjoittajan valinta, joka osaltaan alleviivaa vastuuta tutkimuksen aikana luoduista tai kehittyvistä suhteista, ja tutkimuslupa ilmenee läsnäolona tutkimustilanteessa sen jälkeen, kun tutkimuksesta on kerrottu suullisesti (Wilson 2008, 62–68; vrt. Laiti 2021).

Eriäviä taustojamme tulee myös tarkastella kriittisesti. Porsangerin (2004) mukaan alkuperäiskansoihin liittyvää tutkimusta voidaan tehdä alkuperäiskansanäkökulmasta, kulttuurin ulkopuolelta tarkastellen, tai näiden yhdistelmänä. Tällöin nousee haasteeksi esimerkiksi vähättelevä suhtautuminen suulliseen kertomaperinteeseen tiedon lähteenä länsimaisen kirjallisen ilmaisuperinteen rinnalla (ks. myös Archibald 2008, 11–12), alkuperäiskansaparadigma sekä menetelmien soveltaminen (ks. myös Smith 2021; Wilson 2008), alkuperäiskansojen epistemologiat ja niihin kohdistuva epistemologinen rasismi (ks. myös Bishop 1995), tiedon suojaaminen väärinkäytöltä ja vääriltä tulkinnoilta (ks. myös Archibald 2008; Porsanger 2004) ja tarkemmin esimerkiksi alkuperäiskansatiedon pirstaloitumiselta ja mystifioinnilta (ks. myös Struthers 2001), objektiivisuus, alkuperäiskansoihin liittyvän tiedon omistajuus, yhtäläinen hyöty tutkijalle sekä tutkimuksen kohteena olevalle yhteisölle. Myös Linda Tuhiwai Smith (2021) toteaa, että alkuperäiskansayhteisöihin kuuluvat tutkijat saattavat päätyä suosimaan positivistisia menetelmiä marginalisoiden yhteisön roolia tutkimuksen toteuttamisessa. Erityisesti Laitin riskinä on liukua tutkimusmenetelmien dekolonisaatiosta itsekolonisaatioon. Tällainen riski liittyy myös esimerkiksi tutkimusraportista saatavaan ulkoiseen pa-

lautteeseen, joka on lisännyt painetta tehdä muutoksia esimerkiksi kertomaperinteeseen pohjautuvaan ilmaisuun ja pyrkiä standardisoimaan sitä.

Eriävien taustojemme laaja kriittinen tarkastelu on kuitenkin tämän tutkimuksen vahvuuksia. Olemme rakentaneet näkökulmiemme välille dialogia, joka inspiroituu esimerkiksi Ovloš Juhánan eli Johan Turin kirjoittaman antropologisen kuvaukseen *Muitalus sámiiid birra* (*Kertomus saamelaisista* 1910, suomennos 1979) työmenetelmistä, joita Kuutma (2003) nimittää kollektiiviseksi etnografiaksi. Saamelainen Turikaan ei kirjoittanut antropologista kuvaustaan yksin vaan tanskalaisen taiteilijan Emilie Demantin kanssa. Demant toimitti ja käänsi kirjan samalla tanskaksi, mahdollistaen tekstit eurooppalaisten lukijoiden saataville heti kirjan ilmestyttyä vuonna 1910 (Hirvonen 2018; Kuutma 2003). Erilaisista taustoista tulevien pyrkimys tasavertaiseen vuoropuheluun voi siis tuoda tulokset paremmin saavutettavaksi myös sellaisille lukijoille, jotka eivät välttämättä muutoin lukijakuntaan kuuluisi, ja parhaimmillaan luoda avauksia alkuperäiskansanäkökulmasta turvallisempaan tieteidenväliseen dialogiin.

Pohdinta

Tämän artikkelin tavoitteena oli pohtia, millä tavoin suvereenija, saamelaista kertomaperinnettä käsitteleviä digitaalisia pelejä voidaan tutkia saamelaisten tietokäsityksen pohjalta. Edelleenkehitimme tarinatyön mallia iteratiiviseksi spiraaliksi. Tuloksena esittelimme, millaista aineistoa menetelmällä voidaan koota. Yhteinen tarina on muodostettu tarinatyön spiraalimallin ytimessä, tarinatyön toinen vaihe toi mukaan analyysin ja eettisen pohdinnan. Kehittämämme menetelmä kontribuoi erityisesti alkuperäiskansalähtöisten pelien tutkimukseen, mutta myös sellaiseen tutkimukseen, jota tehdään kahden erilaisista taustoista tulevan tutkijan vuoropuheluna.

Menetelmä auttaa pohtimaan valtapositiioita tutkimuksessa laajemminkin ja sitä, kenen ääni lopulta kuuluu.

Menetelmän arviointi tehdään tarinatyön spiraalimallin vaiheita mukaillen. Spiraalin keskiössä ollut suojattu yhteisön sisäisen keskustelun vaihe pyrki vastaamaan myös eettisiin kysymyksiin: “Kenen tutkimus tämä on?”, “Kenen tarkoitusperiä se palvelee?” ja “Kuka siitä hyötyy?” (Smith 1999a). Tutkimusmenetelmän päämääränä siis oli, että ydinkeskustelu palvelee ensisijaisesti saamelaisia sisäisen keskustelun ja tiedon rakentamisen tilana: tieto siis syntyy ja jalostuu yhteisössä ennen sen jakamista laajemmin. Tämä eroaa historiasa toteutuneista tutkimuskäytännöistä, jossa alkuperäiskansat mielletään tutkimusobjekteiksi, “natiivi-informanteiksi”, joiden omille tietokäsityksille annetaan harvoin tilaa (Foley 2003; Fredericks 2009).

Vuokko Hirvonen (1996) nosti esiin eettisyyspohdinnoissaan yhteisölähtöisen näkökulman, jonka mukaan erityisesti yhteisöjen ulkopuolelta tehdyn alkuperäiskansatutkimuksen tavoitteina on ollut lähinnä edistää tutkijan uraa ja tuottaa tietoa muun maailman tiedontarpeisiin (ks. myös Kuokkanen 2002; Varman ja Vijay 2018). Hirvosen mukaan tutkijoiden intresseistä kertoo esimerkiksi kirjoituskielen painottuminen valtakieliin eikä esimerkiksi saamen kieliin (Hirvonen 1996, ks. myös JanMohamed ja Lloyd 1987). Alkuperäiskansojen näkeminen aineistoresurssina on johtanut muun muassa siihen, että alkuperäiskansojen tutkimusta koskeviin eettisiin ohjeisiin on kirjattu esimerkiksi takaisin antamisen periaate (Smith 1999a). Tutkimustulosten palauttaminen yhteisöön on askel oikeaan suuntaan, mutta käytännössä se ylläpitää asetelmaa, jossa alkuperäiskansat pääsevät osallisiksi omista resursseistaan vasta muiden jälkeen: tämä siis siinä tapauksessa että tutkimuksessa ensin otetaan jotakin pois, jalostetaan muualla, esitetään muille ja sitten annetaan takaisin jonkin

verran sen enempää arvioimatta annetun hyötyä yhteisönäkökulmasta.

Nyt esitellyssä menetelmässä hyvää on menetelmän ydin: yhteistä tietoa kerryttävä ote ja oppiminen tarinatyön prosessissa. Spiraalin ydinvaihe kartuttaa jo itsessään alkuperäiskansojen tietovarantoja: ensin muodostetaan ja jalostetaan käsityksiä yhteisön sisällä, kehitetään ymmärrystä suljettuna keskusteluna ja sitten vasta viedään asteittain avoimelle yleisölle. Tarinatyön menetelmän aukikirjoittaminen purkaa myös osaltaan stereotyyppistä mystifiointia, eräänlaista ”tietäjien” leimaa, joka alkuperäiskansoihin on historiassa esimerkiksi peleissä liitetty (LaPensée 2018). Yhteisössä käytävien arkistenkin keskusteluiden soveltaminen tutkimustarkeiksi sujui myös siinä mielessä mukavasti, että se vähensi tutkimuksen tekijän kuormitusta tilanteessa. Wilson (2008) käyttää tällaisesta tuttuuden kokemuksesta ilmausta ”on a journey with my friends”, matkalla ystäväni kanssa.

On kuitenkin todettava, että vaikka tutkimusmenetelmä on ’naamioitu’ normaaliksi yhteisökanssakäymiseksi, on osallistamisen käänköpuolena edelleen yhteisön ja yhteisösuhteiden rasittaminen tutkimuksella. Kun vastataan kysymykseen: ”Kenen tutkimus tämä on?”, on sen tarkoituksena pohdita osallisuuden astetta. Jos tutkimus tehtäisiin esimerkiksi sähköisiä aineistoja analysoimalla, olisi yhteisöön kohdistuva tutkimusrasitus, sekä osallisuus, vähäistä. Tässä tutkimuksessa pienen yhteisön osallisuus nostettiin yhdeksi tärkeimmistä periaatteista, jolloin osallistaminen jatkui vielä tarinatyön spiraalin toisessa, eli suppean keskustelun vaiheessa. Vaikka tekstiä tuotettiin pääasiassa tutkijoiden voimin, oli tutkimukseen osallistuneilla oikeus lukea ja kommentoida tekstiä.

Tutkimusraportin useat luonnoskierrokset tekivät osallistamisesta pidemmän päälle kiusallista Laitin näkökulmasta,

sillä ennakko-oletuksena oli, että kertaluontoinen lukeminen ja kommentointi riittää tämän vaiheen osalta. Tähän tutkimukseen osallistuneilta ei kuitenkaan erikseen jälkeinpäin kysytty, millaisena he tutkimukseen osallistumisen kokivat. Tutkimuspalautteen kysymisen voisi jatkossa ajatella osaksi spiraalin kolmatta vaihetta, johon tutkimuksen levittäminen ja takaisinantaminen kuuluvat. Takaisinantamista voisi ajatella esimerkiksi vastavuoroisuusperiaatteen pohjalta siten, että tutkija kertoo tutkimustulosten julkaisemisesta ja levittämisestä, ja saa vastineena palautetta tutkimukseen osallistumisesta. Tätä palautetta voidaan jatkossa käyttää menetelmän kehittämiseen.

Menetelmää voidaan arvioida myös sen pohjalta, kenelle tällainen menetelmä on hyödyllinen. Tarinatyön spiraalin toisessa vaiheessa kirjoitimme auki sekä tutkijaposition että eettisen pohdinnan, ja nämä ovat hyödynnettävissä alkuperäiskansatutkimuksessa, erityisesti erilaisten positioiden tarkastelussa. Tutkijoiden välisten valtapositioiden pohtiminen nousee tällaisessa yhteistyössä väistämättä esiin tutkimuksen eri vaiheissa: esimerkiksi vertaisarviossa mahdollisesti esitettävä kehoitus ”vahvistaa teoreettista pohjaa” aiheuttaa väkisinkin pohdintaa siitä, kenen tekemää on se tutkimus, joka sitä teoreettista pohjaa vahvistaa. Toisin sanoen: onko yksi epistemologia arvokkaampi kuin toinen? Kuten aiemmin todettiin, alkuperäiskansatutkimuksessa tutkijan etnisyydellä ei sinällään ole merkitystä, vaan olennaista on oikeanlaisen tutkimuseettisen menetelmän valinta, sen syväymmärtäminen ja noudattaminen tutkimuksen kaikissa vaiheissa. Pienet yhteisöt tarvitsevat kaikenlaisia näkökulmia: sekä niitä, jotka kumpuavat alkuperäiskansojen omista tietokäsityksistä, että niitä, jotka nousevat muista epistemologioista.

Menetelmän hyödyllisyydestä esimerkiksi saamentutkimukselle tai alkuperäiskansatutkimukselle näyttää lähinnä sovel-

lettavuus ja hyödynnettävyys, ja aika. Saamelaisen menetelmäajattelun esikulkijat (pohjoissaam. *Sámi dutkama mattut*, Porsanger ja Seurujärvi-Kari 2021) tuskin ajattelivat työnsä jatkumon merkitystä kovinkaan syvällisesti vielä kehittämissivaiheessa. Saamentutkimuksessa aiemmin kehitetyt yksittäiset menetelmät ovat kuitenkin muodostaneet menetelmäpankin, jolla on rajapintaa saamelaisen elävän kulttuuriperinnön kanssa: menetelmät ammentavat kulttuuriin sidoksissa olevista käytänteistä ja nivotaan käsillä olevaan tarpeeseen aivan kuten kulttuurikin elää ja sopeutuu aikaansa.

Lähdeluettelo

Kirjallisuus

Aikio, Samuli ja Annukka Aikio 1978. *Lentonoidan poika: saamelaisia satuja*. Porvoo; Helsinki; Juva: WSOY.

Ailu Valle x Amoc. 2020. "Horagállis." YouTube -video, 4:01, 31.12.2020. <https://youtu.be/uDFsALkCm8c>.

Archibald, Jo-Ann. 2008. *Indigenous storywork: Educating the heart, mind, body, and spirit*. Vancouver: UBC press.

Barnes, Helen M. 2000. "Kaupapa maori: explaining the ordinary." *Pacific Health Dialog* 7 (1): 13–16. <https://www.pacifichealthdialog.org/fj/Volume207/No120Maori20Health20in20New20Zealand/Original20Papers/Kaupapa20maori20explaining20the20ordinary.pdf>.

Bishop, Alan R. 1995. "Collaborative research stories: Whakawhanaungatanga." Väitöskirja, University of Otago. <http://hdl.handle.net/10523/531>.

Bledstein, Max. 2017. "Gaming Together: The Communal Journey in Upper One Games' Never Alone." *Roundtable* 1 (1): 6. <https://doi.org/10.24877/rt.12>.

Boine, Else Målfrid ja Merete Saus. 2012. "Saamelaisten isien kasvatustrategioita." Teoksessa *Koulu ja pohjoisen pojat*, toimittaja Anneli Lauriala, 69–85. Rovaniemi: Lapin yliopisto-kustannus.

Borvo, Alan 2001. "Sáhkkku, the 'devil's game.'" *Board Games Studies* 4: 33–52.

Brown, Michelle L. 2017. "Never alone: (Re)coding the comic holotrope of survivance." *Transmotion* 3 (1): 22–44. <https://doi.org/10.22024/UniKent/03/tm.257>.

Byers, Michael. 2010. *Who owns the Arctic?: understanding sovereignty disputes in the north*. Vancouver: Douglas & McIntyre.

Byrd, Jodi. A. 2016. "'Do they not have rational souls?': Consolidation and sovereignty in digital new worlds." *Settler Colonial Studies* 6 (4): 423–437. <https://doi.org/10.1080/2201473X.2015.1090635>.

Byrne, Meagan. 2020. "Unsullied by others' hands: Indigenous video games as immutable sacred spaces." Teoksessa *Night of the Indigenous Devs Proceedings 2019*, toimittajat Meagan Byrne ja Elizabeth LaPensée, 23–105. Pittsburgh, PA: ETC Press.

Cocq, Coppélie ja Thomas. A. DuBois. 2019. *Sámi media and indigenous agency in the Arctic North*. University of Washington Press.

Dana, Kathleen O. 2003. "Áillohaš the Shaman-Poet and his Govadas-Image Drum. A Literary Ecology of Nils-Aslak Valkeapää." Väitöskirja, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9514269446>.

Enges, Pasi. 2015. "Saamelainen kertomusperinne, tekijäys ja tekijänoikeudet." *AVAIN -Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti* (3): 112–121. <https://doi.org/10.30665/av.74998>.

-
- Foley, Dennis. 2003. "Indigenous epistemology and Indigenous standpoint theory." *Social alternatives* 22 (1): 44–52.
- Fredericks, Bronwyn. 2009. "The epistemology that maintains white race privilege, power and control of Indigenous Studies and Indigenous peoples' participation in universities." *Critical Race and Whiteness Studies* 5 (1): 1–12.
- Friman, Usva. 2013. "Pelimaailmojen fantastiset naiset. Digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus." Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201309115737>.
- Gordon, Tuula. 2005. "Toimijuuden käsitteen dilemmoja." Teoksessa *Ihmistieteet tänään*, toimittajat Anneli Meurman-Solin ja Ilkka Pyysiäinen, 114–130. Helsinki: Gaudeamus.
- HAM Helsingin taidemuseo. 2023. "Birit & Katja Haarla, Outi Pieski." Luettu 29.1.2023. <https://helsinki.fi/artist/outi-pieski-birit-katja-haarla/>.
- Hawley, Kandace. 2016. "Videogames as a platform for learning: self-case study: the videogame never alone." Maisterintutkielma. Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-oulu-201609132771>
- Hirvonen, Vuokko. 1996. "Research ethics and Sami people – From the woman's point of view." Teoksessa *Awakened voice: Sami knowledge*, toimittaja Elina Helander, 7–12. Guovdageaidnu: Nordic Sami Institute.
- Hirvonen, Vuokko. 1999. *Saamenmaan ääniä: Saamelaisen naisen tie kirjailijaksi*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Hirvonen, Vuokko. 2003. *Mo sámaidahhtit skuvlla? Reforpma 97 evalueren*. Karasjok, Norja: ČálliidLágádus.
- Hirvonen, Vuokko. 2004. *Sámi culture and the school: reflections by Sámi teachers and the realization of the Sámi School. An evaluation study of Reform 97*. Karasjok, Norja: ČálliidLágádus.
- Hirvonen, Vuokko. 2018. *Njálmmálas árbevierut kultuvrralás árbin*. Karasjok, Norja: ČálliidLágádus.
- Hughes, Gabrielle. 2017. "Tradigital knowledge? Indigenous video games, copyright, and the protection of traditional knowledge." Teoksessa *The interactive past: Archaeology, heritage, and video games*, toimittajat Angus A. A. Mol, Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke, Krijn H. J. Boom ja Aris Politopoulos, 33–52. Leiden, Alankomaat: Sidestone Press.
- Huuskonen, Marjut. 2004. "Stuorra-Jovnnan ladut: tenonsaamelaihen ympäristökertomusten maailmat." Väitöskirja, Turun yliopisto. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Indigenous Interactive Digital Media and Video Game Database*. Luettu 22.9.2023. <https://www.indigenousgamedevs.com/database/>.
- Itkonen, Toivo I. 1941. *Lappalaisten leikit ja ajanvietot*. Lapin sivistysseuran julkaisuja 9. Helsinki: Lapin sivistysseura.
- Itkonen, Toivo. I. 1948. *Suomen lappalaiset vuoteen 1945 I*. Porvoo: WSOY.
- Itkonen, Toivo. I. 1948. *Suomen lappalaiset vuoteen 1945 II*. Porvoo: WSOY.
- JanMohamed, Abdul, R. ja David Lloyd. 1987. "Introduction: Minority discourse: What is to be done?" *Cultural Critique* (7): 5–17. <https://doi.org/10.2307/1354148>.
- Kaikosuo, Petri. 2020. "Áilu Valle räppää pohjoissaameksi, vaikka kielessä ei ole sanoja kaikille modernin maailman ilmiöille: 'Ajattelen räppiä työkaluna, joka innostaa opiskelemaan kieltä coolilla tavalla'." *Aamulehti*. 6.2.2020. <https://www.aamulehti.fi/musiikki/art-2000007421763.html>

Keskitalo, Pigga. 2010. "Saamelaiskoulun kulttuurisensitiivisyyttä etsimässä kasvatustieteen keinoin." Väitöskirja, Lapin yliopisto. Kautokeino, Norja: Sámi allaskuvla.

Keskitalo, Pigga ja Ante Mihkkal Gaup. 2022. *Saamelainen kertomaperinne varhaiskasvatuksessa ja koulussa*. Saamelaiskäräjät.

Keskitalo, Pigga, Kaarina Määttä ja Satu Uusiautti. 2014. "Language immersion tepee" as a facilitator of Sámi language learning." *Journal of Language, Identity & Education* 13 (1): 70–79.

Keskitalo, Pigga, Torkel Rasmussen, Rauna Rahko-Ravanti ja Rauni Äärelä-Vihriälä. 2021. "Gáfestallan talks of the Indigenous research paradigm in Sámi research." Teoksessa *Indigenous Research Methodologies in Sámi and Global Contexts*, toimittajat Pirjo Kristiina Virtanen, Pigga Keskitalo ja Torjer Olsen, 65–83. Brill. <http://www.jstor.org/stable/10.1163/j.ctv1v7z4bk4>.

Kestilä, Iris. 2020. "Saamelaisten kulttuuriperintöä koskevien arkistoinneiden käytön eettiset ohjeet." *Tieteessä tapahtuu* 38 (3): 50–55. <https://journal.fi/tt/article/view/95567/54006>.

Kuáti. 2023. *Paaskopeli*. Kuáti: saamelaisen varhaiskasvatuksen materiaali- ja verkko-pankki. <https://kuati.fi/fi/ymparistoluontoyhteys/paaskopeli/>

Kultima, Annakaisa ja Outi Laiti. 2019. "Sami Game Jam – Learning, Exploring, Reflecting and Sharing Indigenous Culture through Game Jamming." *Proceedings of DiGRA international conference* http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_367.pdf.

Kuokkanen, Rauna. 1999. "Etnostressistä sillanrakennukseen. Saamelaisen nykykirjallisuuden minäkuvat." Teoksessa *Pohjoiset identiteetit ja mentaliteetit, osa I: Outamaalta tuntu-*

riin, toimittajat Maija Tuominen, Seija Tuulentie, Veli-Pekka Lehtola ja Mervi Autti, 95–112. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

Kuokkanen, Rauna. 2002. "Alkuperäiskansojen diskurssi ja dekolonisaatio." Teoksessa *Kojootteja, sulkapäähineitä, uraani-kaivoksia. Pohjois-Amerikan intiaanien kirjallisuutta ja kulttuureja*, toimittajat Sami Lakomäki ja Matti Savolainen, 240–264. Oulu: Oulun yliopisto.

Kuokkanen, Rauna. 2019. *Restructuring Relations: Indigenous Self-determination, Governance, and Gender*. Oxford: Oxford University Press.

Kuutma, Kristin. 2003. "Collaborative ethnography before its time: Johan Turi and Emilie Demant Hatt." *Scandinavian Studies* 75 (2): 165–180.

Laiti, Outi. 2021. "Old Ways of Knowing, New Ways of Playing – The Potential of Collaborative Game Design to Empower Indigenous Sámi." Väitöskirja, Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-249-8>.

Laiti, Outi K. ja Satu-Maarit Frangou. 2019. "Social Aspects of Learning: Sámi People in the Circumpolar North." *International Journal of Multicultural Education* 21 (1): 5–21. <https://doi.org/10.18251/ijme.v21i1.1728>.

LaPensée, Elizabeth. A. 2014. "Survivance: An indigenous social impact game." Väitöskirja, Simon Fraser University.

LaPensée, Elizabeth. 2018. "Self-determination in Indigenous games." Teoksessa *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, toimittaja Jeremy Sayers, 128–137. New York, NY: Routledge.

LaPensée, Elizabeth A., Outi Laiti ja Maize Longboat. 2022. "Towards Sovereign Games." *Games and Culture* 17 (3): 328–343. <https://doi.org/10.1177/15554120211029>.

-
- Lehrich, Chris I. 2013. "Magic in Theoretical Practice." Teoksessa *Defining Magic: A Reader*, toimittajat Berndt-Christian Otto ja Michael Stausberg, 211–28. New York, NY: Routledge.
- Loban, Rhett. 2023. *Embedding culture into video games and game design: the palm, the Dogai and the tombstone*. Boca Raton: CRC Press.
- Lohne, Inger. L. D. 2020. "Never Alone. A study of articulations of indigenous religion in the video game". Maisterintutkielma, Tromssan yliopisto. <https://munin.uit.no/handle/10037/20085>.
- Mancini, Huni. 2017. "Mapping new terrain: Self-determined Indigenous app and game development." Maisterintutkielma, Aucklandin yliopisto. <http://hdl.handle.net/2292/36972>.
- Martinez Christopher. C. 2015. "Tecno-sovereignty: An Indigenous theory and praxis of media articulated through art, technology, and learning." Väitöskirja, Arizona State University. <https://keep.lib.asu.edu/items/153526>.
- Miettunen, Tuuli. 2020. *Saamelaitietoa vai puuttuvaa tietoa saamelaisista? Selvitys saamelaitiedosta peruskoulun suomen- ja ruotsinkielisissä oppimateriaaleissa*. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-832-8>.
- Munassar, Nabil M. A. ja A. Govardhan. 2010. "A comparison between five models of software engineering." *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)* 7 (5): 94–101. <https://www.ijcsi.org/papers/7-5-94-101.pdf>.
- Mäyrä, Frans ja Olli Sotamaa. 2017. "Need for perspective: Introducing the special issue 'Reflecting and evaluating game studies'." *Games and Culture* 12 (6): 495–498.
- Nadjiwon, Carol Ann. 1992. "Egalitarianism: A perspective from North American tribal society." Maisterintutkielma, University of Arizona. <https://www.proquest.com/openview/0159cc293b5b6b43943a29d2a2788ef7/>.
- Nijdam, Elizabeth "Biz". 2023a. "Recentring Indigenous Epistemologies Through Digital Games: Sami Perspectives on Nature in Rievssat". *Games and Culture* 18 (1): 27–41. <https://doi.org/10.1177/15554120211068086>.
- Nijdam, Elizabeth "Biz". 2023b. "Sami-digital storytelling: Survivance and revitalization in Indigenous digital games." *New Media & Society* 25 (11): 3093–3116.
- Oktavuohta. 2023. *Oktavuohta: Saamelaitietoa opetukseen*. Luettu 29.1.2023 <https://www.oktavuohta.com/levyraati>.
- Penttinen, Paula. 2016. "Työhyvinvointi suomalaisella pelialalla." Opinnäytetyö, Metropolia-ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605117178>.
- Pike, Kenneth. 1967. "Etic and emic standpoints for the description of behavior." Teoksessa *Language and thought: an enduring problem in psychology*, toimittaja Donald C. Hildum, 32–39. Princeton, NJ: D. Van Norstrand Company.
- Porsanger, Jelena. 2004. "An essay about indigenous methodology." *Nordlit* 15: 105–120. <https://doi.org/10.7557/13.1910>
- Porsanger, Jelena ja Risto Pulkkinen 2023. "Ukkosenjumala." *Saamelaiskulttuurin ensyklopedia*. Luettu 29.1.2023. <https://saamelaisensyklopedia.fi/wiki/Ukkosenjumala>.
- Porsanger, Jelena ja Irja Seurujärvi-Kari. 2021. "Sámi dutkama máttut: The Forerunners of Sámi Methodological Thinking." Teoksessa *Indigenous Research Methodologies in Sámi and Global Contexts*, toimittajat Pirjo Kristiina Virtanen, Pigga Keskitalo ja Torjer Olsen, 33–64. Leiden: Brill.

- Rahko-Ravantti, Rauna. 2016. "Saamelaisopetus Suomessa: Tutkimus saamelaisopettajien opetustyöstä suomalaiskouluissa." Väitöskirja. Lapin yliopisto. <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/62576>
- Ranta, Kukka. 2023. "Suomalaismedian saamelaisuutisoinnin taso on surkea, kirjoittaa toimittaja Kukka Ranta." *Journalisti*, 6.2.2023. <https://journalisti.fi/nakokulmat/2023/02/suomalaismedian-saamelaisuutisoinnin-taso-on-surkea-kirjoittaa-toimittaja-kukka-ranta/>
- Reinhard, Andrew. 2015. "Review of Never Alone [game]." *Internet Archaeology* 38. <https://doi.org/10.11141/ia.38.6>
- Sami Game Jam. 2018. <https://saamigamejam.com>.
- Siida. 2023. "Diehtoárran". Luettu 29.1.2023 <https://siida.fi/tuote/diehtoarran-tietopeli/>.
- Smith, Linda Tuhiwai. 1999a. *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples*. Lontoo: Zed Books.
- Smith, Linda Tuhiwai. 1999b. "Forewords." *Decolonizing research: Indigenous storywork as methodology*, toimittajat Jo-Ann Archibald Q'um Xiiem, Jenny Bol Jun Lee-Morgan ja Jason De Santolo, xi–xii. Lontoo: Zed Books.
- Smith, Linda Tuhiwai. 2021. *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples*. 3. painos. London: Bloomsbury Publishing.
- Squire, Kurt D. 2005. "Toward a Media Literacy for Games." *Telemidium: The Journal of Media Literacy* 52 (1–2): 9–15.
- Stevenson, Marc G. 1996. "Indigenous knowledge in environmental assessment." *Arctic* 49 (3): 278–291. <https://www.jstor.org/stable/40512004>.
- Struthers, Roxanne. 2001. "Conducting Sacred Research: An Indigenous Experience." *WICAZO SA Review* 16 (1): 125–133. <https://www.jstor.org/stable/1409450>.
- Tsosie, Ranalda. L., Anne D. Grant, Jennifer Harrington, Ke Wu, Aaron Thomas, Stephan Chase, D'Shane Barnett, Salena Beaumont Hill, Annjeanette Belcourt, Blakely Brown ja Ruth Plenty Sweetgrass-She Kills. 2022. "The six Rs of Indigenous research." *Tribal college journal of American Indian higher education* 33 (4). <https://tribalcollegejournal.org/the-six-rs-of-indigenous-research/>.
- Turi, Johan. 1979. *Kertomus saamelaisista*. Suomentanut Samuli Aikio. Porvoo: Söderström. (Alkuperäisteos julkaistu 1910)
- Valkeapää, Nils-Aslak. 1988. *Beaivoi áhčážan* Kautokeino: DAT.
- Van Maanen, John. 2011. *Tales of the Field: On Writing Ethnography*. 2. painos. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Varman, Rohit ja Devi Vijay. 2018. "Dispossessing vulnerable consumers: Derealization, desubjectification, and violence." *Marketing Theory* 18 (3): 307–326. <https://doi.org/10.1177/1470593117753980>.
- de Vasconcelos Neto, Hélio Parente ja Maria Aurileide Ferreira Alves. 2019. "Cultural Playing: A Videogame Case Study of Never Alone and the Teaching of Culture." Teoksessa *Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design: Proceedings of the AHFE 2019 International Conference on Human Factors and Wearable Technologies, and the AHFE International Conference on Game Design and Virtual Environments, July 24–28, 2019, Washington DC, USA*. Advances in Intelligent Systems and Computing, vol. 973. Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20476-1_22.
- Vizenor, Gerald R. 1999. *Manifest Manners: Narratives on Postindian Survivance*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Weckström, Elina, Karri Kekkonen ja Outi Kekkonen. 2023.

Saamelaislasten hyvinvointi ja oikeuksien toteutuminen. Lapsiasiavaltuutetun toimiston julkaisuja 1. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe202301255744>

Wilson, Shawn. 2008. *Research is Ceremony. Indigenous Research Methods*. Winnipeg: Fernwood.

Young, Francis. 2022. *Magic in Merlin's Realm: A History of Occult Politics in Britain*. Cambridge: Cambridge University Press.

Äärelä, Rauni. 2016. "‘Dat ii leat dušše dat giella’ – ‘Se ei ole vain se kieli’: tapaustutkimus saamenkielisestä kielipesästä saamelaisessa varhaiskasvatuksessa." Väitöskirja, Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-484-929-6>.

Pelit

Achimostawinan Games. 2023. *Hill Agency: PURITY-decay*. Windows. Ontario: Achimostawinan Games. <https://achimogames.ca/>

Indian Land Tenure Foundation, Elizabeth LaPensée, Michigan State University GEL Lab. 2019. *When Rivers Were Trails*. Android, Microsoft Windows, iOS, Mac OS. Michigan: Indian Land Tenure Foundation, Elizabeth LaPensée, Michigan State University GEL Lab. <https://indianlandtenure.itch.io/when-rivers-were-trails>

Maize Longboat, Mehrdad Dehdashti, Ray Caplin ja Beatrix Moersch. 2019. *Terra Nova*. Montreal: Maize Longboat, Mehrdad Dehdashti, Ray Caplin ja Beatrix Moersch. <https://maizelongboat.itch.io/terra-nova>

Miksapix Interactive. 2019. *Raanaa – The Shaman Girl*. Android, IOS, Windows. Karasjok: Miksapix Interactive. <https://www.raanaa.no/en/>

Red Stage Entertainment.2022. *Skábma - Snowfall*. Microsoft

Windows. Montpellier: Plug In Digital, ja Kōnan: Sunsoft. <https://www.skabma.com/>

Upper One Games. 2014. *Never Alone (Kisima Inŋitchuŋa)*. Xbox One, PlayStation 4, Microsoft Windows, macOS, Android, iOS, Linux. Phoenix, Arizona: E-Line Media.