



## Pääkirjoitus: Uskonto ja pelit

Jere Kyyrö, Heidi Rautalahti & Jukka Jouhki

Käsillä oleva uskontoa ja pelejä käsittelevä teemanumero sai alkunsa vuoden 2021 lopussa, kun toimittajat pohtivat, olisiko mahdollista koota uskontoa ja pelejä käsittelevä suomenkielinen toimitettu teos. Tuntumamme oli, että aihetta sivuavaa tutkimusta oli jo tehty sen verran, että tämän pohjalta voisi saada aikaiseksi kirjan, mutta mitä ilmeisimmin uskonnon ja pelaamisen yhteyden tutkiminen on Suomessa vielä aluillaan. Kirjaa tiiviimpään teemanumeroon löytyi mainioita tekstejä, ja iloksemme *Uskonnontutkijakin* oli kiinnostunut aiheesta. Tässä numerossa julkaistut artikkelit tutustuttavat erilaisiin mahdollisuuksiin tutkia uskonnon ja pelien moninaisia suhteita. Toivommekin artikkelien inspiroivan uutta aihepiiriä käsittelevää tutkimusta.

Yleisesti uskonnon ja populaarikulttuurin tutkimus on Suomessa hyvin jalansijaa saanut uskonnotutkimuksen erityisalue. Pelitutkimus Suomessa on taas merkittävästi vakiintunut tärkeänä tutkimusalana. Tästä merkinä voidaan pitää Tampereen yliopiston Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköä (2018–2025) ja pelitutkimuksen professuureja eri Suomen yliopistoissa. Kiinnostus peleihin on kasvavaa monella alalla, niin opetuksen, nuorisotutkimuksen, tietoteknisen kuin humanististen tutkimuksen kentillä. Yleisesti ottaen voidaan todeta, että uskonnon ja pelien tutkimus on monitieteinen ja nouseva tutkimusala. Tämän erikoisnumeron kirjoittajat edustavat humanistis-yhteiskuntatieteellistä pelitutkimusta, antropologiaa, uskontotiedettä ja yhteiskuntapolitiikkaa.

Tämä teemanumero koostuu tutkimusartikkeleista ja katsausartikkeleista. Tutkimusartikkelit sijoittuvat uskonnon ja pelien tutkimuskentällä *pelikeskeisiin* eli pelejä ja niiden sisältöjä tarkasteleviin sekä *toimijakeskeisiin* eli pelien yhteydessä toimiviin tai niihin eri tavoilla suhteutuviin ryhmiin. Näiden lähestymistapojen eroja ja yhtäläisyyksiä esittelemme laajemmin kirjoittamassamme katsausartikkelissa. Katsauksessa hahmotellaan myös erilaisia tapoja jäsentää uskonnon ja pelien suhdetta. Muissa teemanumeron katsauksissa keskitytään pelitarinoiden ja uskonnon tulkintaan, pelisuunnittelun ja toteutuneen peliprojektin kuvaamiseen sekä yhteen peliarvioon.

Frans Mäyrän, Heidi Rautalahden ja Enni Salon sekä Jere Kyyrön vertaisarvioidut artikkelit keskittyvät digitaalisiin peleihin ja ne lähestyvät aiheitaan pelikeskeisesti. Jukka Jouhkin vertaisarvioitu artikkeli puolestaan käsittelee uskonnollisen yhteisön kitkaista suhdetta rahapelaamiseen ja on siis lähestymistavaltaan toimijakeskeinen.

Mäyrän vertaisarvioitu artikkeli tutkii digitaalisten pelien demonikuvauksia historiallisella otteella. Jo varhaisissa roolipeleissä demoniset hirviöt olivat keskeinen osa pelimaailmaa. Mäyrä keskittyy *Doom*-ammuskelupelin (1993), *Diablo*-toimintaroolipelisarjan (1997; 2000; 2012; 2023) ja *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) -toimintaseikkailupelin analysoimiseen. Mäyrän artikkelissa hahmottuu kaksi kehityslinjaa, joista ensimmäisessä painottuvat demonit pelien vas-

tustajina ja näiden rakentamisessa käytetyt mytologiset ainekset. Toisessa kehityslinjassa painottuu pelillisen toimijuuden kehittyminen, jossa demonisuuden kohtaaminen on monipuolistunut: kyse ei ole enää pelkästä vastustajan tuhoamisesta, vaan pelihahmon henkisestä kehityksestä.

Jouhkin artikkeli käsittelee rahapelaamista Jehovan todistajien näkökulmasta. Jouhki on tutkinut *Vartiotorni-* ja *Herätää!* -lehtiä, joiden tarkoitus on Jehovan todistajien uskonnollista viestiä ja sen myötä ajatuksia oikeanlaisesta elämästä. Lehdissä rahapelaaminen näyttäytyy vakavana yhteiskunnallisena ja hengellisenä ongelmana, ja näkökulmaa perustellaan kriittisillä uskonnollisilla näkemyksillä, jotka yhdistävät rahapelaamisen muun muassa epäjumalanpalveluksen. Lehtien ajama absolutismi rahapelaamisen suhteen heijastaa Jehovan todistajien maallisia uhkakuvia ja moraalisia kantoja.

Heidi Rautalahden ja Enni Salon artikkelissa tulkitaan laadullisen pelianalyysin keinoin kuolemasta kertovaa kolmea peliä *Far From Noise*, *Spiritfarer* ja *A Morticians Tale*. Artikkelin liittää pelien välittämää sanomaa hyvän kuoleman ihanteesta kuolemapositiivisuuden aatteeseen ja liikkeeseen, joka on saanut jalansijaa länsimaissa. Pelit keskustelevat elämän päätöksestä, saattamisesta ja hyvästien jättämisestä monipuolisesti.

Jere Kyyrön artikkelissa tutkitaan kahden historiallisen strategiapelin, *Crusader Kings II:n* ja *Europa Universalis IV:n*, uskontokuvauksia. Huomio on siinä, miten maailmanpolitiikkaan liittyviä mielikuvastoja ja näihin kytkeytyvää uskontodiskurssia uusinnetaan pelin tuottamissa uskontokuvauksissa. Artikkelin käy keskustelua diskursiivisen uskonnontutkimuksen kanssa, mutta siinä fokusoidutaan erityisesti pelien uskontokuvauksia tuottaviin sääntöihin ja mekaniikkaan.

Xenia Zeilerin ja Satyajit Chakrabortyn katsausartikkelissa huomio kiinnittyy hindulaisuudesta opettavien pelien tuotanto- ja suunnitteluprosessiin. Artikkelin poikkeaa muusta erikoisnumeroista myös siinä, että kirjoittajat ovat itse pelin suunnittelijoita. Kirjoittajat tekivät alun perin tekstinsä englanniksi ja ajanmukaisesti toimittajat ovat kääntäneet tekstin suomeksi käyttäen ChatGPT 3.5:tä.

Joel Mansikan katsauksessa tarkastellaan *Final Fantasy* -pelisarjaa, erityisesti pelejä *Final Fantasy Tactics: War of the Lions* ja *Final Fantasy X*, jotka korostavat institutionaalisen uskonnon roolia tarinoissaan. Mansikan katsaus keskittyy pelien kriittiseen kuvaukseen politisoidusta uskonnosta ja vaihtoehtoisista henkisyyden näkökulmista sekä kuvaa pelien yhteiskunnallista symboliikkaa ja kulttuurista taustaa.

Talvikki Ahosen ja Pekka Metson peliarviossa esitellään lautapeli *The Root – Lizard Cult (Riverfolk Expansion)*. Pelissä eri eläinryhmittymät taistelevat metsän herraudesta. Kirjoittajien tarkastelemassa lisäosassa on erityinen liskokultti, jonka roolia pelissä pohditaan suhteessa kultin ja uusien uskonnollisten liikkeiden käsitteisiin.

Olli Saukon kirja-arviossa käsitellään Aleksandr Manzoksen teos *Pelattu Elämä. Miten pelit tekevät minusta minut* (S&S, 2024). Kirjassa Manzoksen käy läpi oman elämänsä merkkihetkiä ja pelien maailmaa rinnan. Pelit ovat tarjonneet mielenrauhaa ja aineksia identiteetin pohdinnalle. Saukko kommentoi Manzoksen teosta samaistuttavana sukupolvikokemuksen kuvauksena. Pelit ovat tänä päivänä osa monen pelaajan elämänkaarta.