



## **Sivilisaatiot, kehitys ja hierarkiat: Uskonto *Crusader Kings II* ja *Europa Universalis IV* -peleissä**

Jere Kyyrö

*Historiallisissa strategiapeleissä hallinnoidaan erilaisia valtakuntia, järjestäen niiden taloutta, harjoittamalla diplomatiaa ja käymällä sota. Monissa näistä peleistä kuvataan myös uskontoa. Näin on myös keskiaikaan ja varhaismoderniin aikaan sijoittuvissa Crusader Kings II ja Europa Universalis IV -peleissä, joissa esiintyy maailmanuskontoja, harhaoppeja ja erilaisia pakanauskonnon muotoja. Tässä artikkelissa tarkastellaan näiden kahden pelin uskontokuvauksia erityisesti niiden sääntöjärjestelmien kautta. Ne nähdään osana maailmanpolitiikan mielikuvastoja (kilpailevat blokit ja sivilisaatiot, modernisaatio ja kehitys sekä hierarkiat). Uskonto on niissä sekä pelaajaa hyödyttävä resurssi että erityistä hallintaa vaativa asia. Maailmanuskonnot esiintyvät uskonnon prototyypisenä muotona, jollaiseksi muut uskonnot voivat kehittyä. Uskonto on pelien sääntöjen kannalta keino tuottaa historiallista ja kulttuurista partikulaarisuutta ja autenttisuuden tuntua.*

### **Johdanto**

Paradox Interactive -pelistudion julkaisemissa strategiapeleissä pelaaja asettuu hallitsemaan historiallista valtakuntaa (kuten Pyhä saksalais-roomalainen valtakunta, Ayutthaya, Etiopia tai Genova). Pelisarjan pelit asettuvat historialliselle jaksolle antiikista keskiajan ja modernisaation kautta kuviteltuun tulevaisuuteen ja avaruuden valloitukseen.<sup>1</sup> Tässä artikkelissa huomio

---

<sup>1</sup> Tarkastelun ulkopuolelle jäävät sarjan peleistä *Imperator: Rome*, *Victoria II* ja *Hearts of Iron IV*. *Imperator: Rome* (2019) sijoittuu Välimeren, Euroopan, Afrikan ja Aasian alueille. Se alkaa vuodesta 304 eaa. ja päättyy vuoteen 27 eaa., kattaen ajanjakson Aleksanteri Suuren valtakunnan hajoamisesta Rooman keisarikunnan syntyyn. *Victoria II* (2010) kattaa koko maailman ja vuodet 1836–1936. Siinä fokuksessa on hallinto ja markkinatalous. Väestö on muita sarjan pelejä hienojakoisemmin esitetty: se jakautuu kulttuurin ja uskonnon lisäksi ammatin mukaan. Tältä pohjalta muodostuu väestöryhmiä. *Hearts of Iron IV* alkaa pelaajan valinnasta riippuen joko vuodesta 1936 tai 1939, käsittäen koko maapallon. Se on sarjan peleistä selkeimmin kontrafaktuaalisiin skenaarioihin keskittyvä sotastrategiapeli (ks. Grufstedt 2020, 6): talous sekä sisä- ja ulkopoliittikka asettuvat alisteiseen asemaan sodankäyntiin ja siihen valmistautumiseen nähden. Uskonto on tutkimieni *Crusader Kings II*:n ja *Europa Universalis IV*:n lisäksi näkyvässä osassa *Imperator: Romessa*; *Victoria II*:ssa ja *Hearts of Iron IV*:ssä uskonto taas on vähäisemmässä roolissa.

Vuonna 2020 ilmestyi *Crusader Kings III*, jossa osaa tässä tarkastelussa olleen *Crusader Kings II*:n uskontomekaniikoista on kehitelty edelleen, suuren osan säilyessä lähes samankaltaisena. Jatko-osassa uskonnot (*religion*)

on keskiaikaan ja varhaismoderniin aikakauteen sijoittuvissa *Crusader Kings II* (2012) ja *Europa Universalis IV* (2013) -peleissä, joissa pelaaja astuu dynastian johtajan tai valtion hallitsijan rooliin hallinnoimaan valtakuntaansa. Peleissä painottuu sodankäynti, diplomatia ja talous, mutta myös uskonto esiintyy vaihtelevissa muodoissa, pääasiallisesti kulttuurin ohella hallintaa vaativana moninaisuutena sekä ennen kaikkea resurssina, jolla manageroidaan ja hallitaan pelimaailman osia.

Peleissä uskonnon avulla voidaan saada aikaan erilaisia asioita: *Crusader Kings II* -pelissä kristityt hallitsijat voivat lähteä ristiretkelle pyhälle maalle, vapauttamaan kristinuskon pyhää kaupunkia Jerusalemiä. Jos se onnistutaan valloittamaan, katolisen kirkon arvovalta kasvaa ja ristiretkelle osallistuneet saavat arvovaltaa ja jopa maa-alueita. Muslimit voivat myös julistaa jihadin valloittaakseen pyhän kaupungin takaisin. Pelin alussa pelaaja voi valita pelihahmonsäädöksiä valikoimasta, joka edustaa monia erilaisia uskonnollisia ja kulttuurisia taustoja, joista suurella osalla on historiallinen esikuva. Perusversiossa tietyssä aloitusajankohdassa kullakin valtiolla on vain yksi mahdollinen hallitsija, mutta *Ruler Designer* -lisäosa mahdollistaa pelihahmon kustomoinnin. Uskonto toimii paitsi valtioiden, myös pelihahmojen sekä hallitsijan ja alamaisten välisen suhteiden osana. Esimerkiksi kunkin pelihahmon hurskauden määrä vaikuttaa tämän suhteeseen hengelliseen säätyyn, ja samaa uskontoa tai kulttuuria edustavat hahmot tulevat keskenään paremmin toimeen kuin eri uskontoja tai kulttuureja edustavat.

Hahmotan pelejä länsimaisen uskontodiskurssin osina, jotka ammentavat globaaleista maailmanpolitiikan mielikuvavarannoista: kilpailevista poliittisista blokeista tai sivilisaatioista, kehityksestä ja modernisaatiosta (ks. Alasuutari & Qadir 2016; 2021). Tämän jäsenyyksen kautta tarkastelen sitä, millaista käsitystä uskonnosta ja sen roolista globaalien politiikan ja historian osana pelit tuottavat. Kiinnitän huomiota myös siihen, miten pelin yleistä uskontomallia partikularisoidaan tietyiksi uskonnoksi sekä millaisia uskontoon liittyviä kategorisointeja peli tätä kautta tuottaa. Tarkastelemani pelit soveltuvat hyvin esimerkeiksi siitä, miten uskontoa esitetään osana maailmanpolitiikkaa ja historiaa populaarikulttuurisessa mielikuvituksessa.

Artikkelin teoreettinen näkökulma rakentuu diskursiivisen uskontotieteen varaan. Diskursiivisessa uskontotieteessä huomio on siinä, miten uskonto rakentuu erilaisissa teksteissä, mutta diskurssitutkimuksellista näkökulmaa on sovellettu myös multimodaalisten, esimerkiksi audiovisuaalisten aineistojen, mutta myös digitaalisten pelien analysointiin. Tässä artikkelissa pelien kerronnalliset (tekstuaaliset), audiovisuaaliset sekä mekaniikkaan ja sääntöihin liittyvät tekijät nähdään uskontodiskurssina. Pääasiallisena aineistona ovat itse pelit, joihin on sovellettu tutkimusmenetelmänä peliluentaa.

---

jakautuvat eri uskoiksi (*faith*), joita kukin pelihahmo seuraa. Uskoilla on omat keskeiset opinkappaleensa (tenet) sekä doktriinit, jotka määrittävät niiden keskeiset sisällöt. Uskonnoilla on myös eri käsitykset siitä, mitkä luonteenpiirteet katsotaan synniksi ja mitkä hyveiksi. (*Crusader Kings III* Wiki a; *Crusader Kings III* Wiki b.) Ylipäänsä voidaan todeta, että *Crusader Kings III*:n uskonnoilla on enemmän erityisiä, ei välttämättä historialliseen autenttisuuteen pyrkiviä ominaisuuksia, joihin pelaaja voi myös vaikuttaa. Pelissä on myös mahdollista muodostaa hybridisiä kulttuureja.

Diskursiivisen uskontotieteen näkökulmasta on olennaista katsoa, miten uskonto rakentuu peleissä. Fokusoin tarkastelun siihen, miten uskonto esitetään osana laajempia globaalin politiikan ja historian mielikuvastoja, joista kerron enemmän seuraavassa alaluvussa.

*Crusader Kings II* sijoittuu Euroopan, Pohjois-Afrikan ja Lähi-Idän alueille, vuosien 1066 ja 1453 välille. Pelin lukuisat lisäosat ovat siirtäneet pelin mahdollista aloitusvuotta vuoteen 769, ja laajentaneet pelattavaa maantieteellistä aluetta Etelä-Aasiaan asti. Pelaaja pelaa kerrallaan yhtä hallitsijaa, ja peli jatkuu niin kauan, kuin pelaajan sukulinja on elossa tai sen hallussa on maata. *Crusader Kings II* on henkilö-orientoituneempi kuin strategiapelit yleensä (Wainwright 2019, 77). Siinä onkin roolipelimäisiä ulottuvuuksia, ja pelihahmojen luonteenpiirteillä ja ominaisuuksilla on suuri merkitys. *Europa Universalis IV*:ssä pelialueena on koko maailma vuosien 1444–1821 välillä. Pelissä keskitytään valtioiden ylläpitoon ja taloudella, sisäpolitiikalla, sotilaallisuudella on kaikilla keskeinen rooli. *Crusader Kings II*:sta poiketen henkilöhahmot ja sukulinjat ovat *Europa Universalis IV*:ssä vähemmän esillä ja painopiste on enemmän valtion kehittymiseen liittyvissä mekaniikoissa ja niiden hallinnoinnissa. Toisin kuin *Crusader Kings II*:ssa, peli ei lakkaa hallitsijasuvun vaihtuessa tai sammussa, vaan vasta kun pelaajan pelaamalla valtiolla ei ole enää hallussaan maa-alueita.

Molemmissa peleissä on useita historiallisia aloitusajankohtia. Pelin käynnistyttyä historia kuitenkin etenee omia, pelin sääntöjen sekä ihmispelaajien ja tietokoneen ohjaamien tekoälyhahmojen (*non-player character*, NPC) valintojen määrittämää reittiä. Sääntöjen puitteissa pelaajat voivat edetä kohti itse määrittämiään tavoitteita, mutta peli ehdottaa eri tavoin pelaajalle tavoiteltavia ja hyödyllisiä päämääriä. Peli saattaa kestää kymmeniä tunteja, riippuen siitä, mikä on pelaajan valitsema aloitusajankohta ja millä nopeudella hän pelaa. Esimerkiksi *Civilization*-strategiapelisarjasta poiketen tapahtumat etenevät ”tosiaikaisesti”, eivät vuoropohjaisesti. Pelaaja voi kuitenkin säädellä pelin nopeutta tai halutessaan pysäyttää sen.<sup>2</sup> Etenkin sotatilanteissa pelaajalta vaaditaan nopeampaa reagoitua, jolloin pelin nopeutta on tarkoituksenmukaista hidastaa.

Pelit rakentuvat karttanäkymien ja erilaisten valikkojen varaan. Pääosassa on valtakunnan managerointi sekä erilaisten resurssien kerryttäminen ja käyttö, diplomaattiset ja sotilaalliset toimenpiteet sekä valtakunnan kehittäminen tieteellisesti ja taloudellisesti. Peleissä myös mallinetaan erilaisia abstrakteja käsitteitä, kuten hallitsijan arvovalta tai hurskaus. Pelin muita valtioita ohjaa tekoäly ja näillä tietokoneen ohjaamilla pelaajilla on käytössään vastaavanlaiset resurssit ja mahdollisuudet toimia kuin ihmispelaajilla (sekä *Crusader Kings II*:ta että *Europa Universalis IV*:ää voi pelata yksin- tai moninpelinä). Pelit keriytyvät auki erilaisina tapahtumina, kuten ihmisen tai tietokoneen ohjaamien pelaajien tekeminä sodanjulistuksina, avioliittoehdotuksina tai satunnaisina tapahtumina, joihin ihmispelaaja voi reagoida monin eri tavoin. Molemmissa peleissä pelaajan mahdollisuudet toimia rakentuvat erilaisten mitattavien ja kartu-

---

<sup>2</sup> Monissa tosiaikaisissa strategiapeleissä (Real-Time Strategy Game) ajan nopeuden säätäminen ja sen pysäyttäminen ovat mahdollisia. Tosiaikaisten ja vuoropohjaisten strategiapelien (Turn-Based Strategy Game) kehityksestä ja eroista ks. Donovan 2010, 218; Mäyrä 2008, 96–101.

tettävien resurssien varaan. Kuten roomalaiset numerot pelien nimien perässä kertovat, peleistä on ilmestynyt useita versioita, joissa kussakin peliä on muutettu huomattavasti edeltäjään nähden. Näiden varsinaisten itsenäisten pelien lisäksi on ilmestynyt valtavia määriä lisäosia, jotka vaikuttavat pelien ulkoasun lisäksi myös pelin mekaniikkaan (Crusader Kings II Wiki a; Europa Universalis IV Wiki a).

*Europa Universalis IV* -pelissä pelialue on laajentunut Euraasiasta ja Välimereltä kattamaan koko maailman. Uskonto- ja kulttuurimekaniikka on periaatteiltaan hyvin samankaltainen kuin *Crusader Kings II*:ssa, mutta painotus on siirtynyt pois henkilöhahmojen välisistä suhteista. Pelin kristityssä maailmassa reformaatio näyttelee keskeistä roolia. Sen käynnistyessä kristitty hallitsija voi valita puolensa katolisen kirkon tai reformaattorien välillä. Molemmissa peleissä uskonto näyttelee myös pienemmässä mittakaavassa tärkeää roolia: hallitsijan on helpompi hallinnoida alamaisiaan tai ylläpitää hyviä suhteita toiseen hallitsijaan, joilla on hänen kanssaan sama uskonto.

## Historiallisten pelien uskontodiskurssi tutkimuskohteena

Tämän artikkelin kannalta olennaisia tutkimuksellisia konteksteja on kolme. Ensimmäisenä on lähinnä historiantutkimuksen piirissä tehty *historiallisten pelien tutkimus*. Toisena on *uskonnon ja pelien tutkimus*, joka lomittuu historiallisen pelien tutkimuksen, digitaalisen uskonnontutkimuksen sekä uskonnon ja populaarikulttuurin tutkimuksen kanssa. Kolmantena ja yleisempänä teoreettisena kehyksenä on *diskursiivinen uskontotiede*, jossa huomio on kiinnittynyt siihen, miten uskonnollisella ja uskontoon liittyvällä diskurssilla tuotetaan tietynlaista todellisuutta (Hjelm 2021, 9). Hahmottelen seuraavaksi tässä artikkelissa soveltamaani lähestymistapaa suhteessa näihin kolmeen tutkimuskontekstiin.

Jaakko Suominen, Anna Sivula ja Derek Fewster (2017) hahmottavat historian ja pelien suhdetta neljäksi eri tutkimukselliseksi alueeksi, jotka ovat 1) sen tutkiminen miten pelit esittävät historiaa ja tuottavat käsityksiä historiasta, 2) pelien kehittäminen historian opetuksen tarpeisiin, 3) pelien ja pelikulttuurien oman sisäisen historian tutkiminen sekä 4) soveltavat projektit pelien ja pelikulttuurien esittämiseksi uusilla sovelluksilla ja kokeiluilla. Tässä artikkelissa painottuu erityisesti ensimmäinen alue, jota voidaan kutsua lyhyemmin historiapelien tutkimukseksi (*historical game studies*) (mt.).

Paradox Interactiven pelejä on tutkittu aiemmin historiantutkimuksen piirissä. Ylva Grufstedt (2022) on tutkinut *Europa Universalis IV* ja *Hearts of Iron IV* -pelien suunnittelua kontrafaktuaalisen historian näkökulmasta. Kontrafaktuaaliselle historialle on tyypillistä pohtia vaihtoehtoisia historiankulkuja, mutta myös kuvausten todenmukaisuutta (*verisimilitude*). *Crusader Kings II*:ta on tutkinut myös historioitsija Robert Houghton, joka on kiinnittänyt huomiota siihen, miten pelin mekaniikka yksinkertaistaa sitä, miten peli kuvaa historiaa (Houghton 2021a) sekä siihen, miten pelin päämääränasettelu toimii historianopetuksen näkökulmasta (Hough-

ton 2021b). Olen aiemmin tarkastellut *Crusader Kings II*:n uskonnon ja kulttuurin representatioita (Kyyrö 2022). Pelissä toimii monella eri tasolla *partikularisoinnin* eli erityiseksi tekemisen tekniikka, jossa yleisiä uskonto- ja kulttuurimalleja muokataan esteettisen suunnittelun tasolla (esim. nimeäminen, grafiikka, äänimaailma) ja mekaniikan tasolla (miten uskonto ja kulttuuri toimii pelien sääntöjen osana ja mitä se mahdollistaa pelaajalle) niin, että saadaan tuotettua historiallisesti ja kulttuurisesti erityiseltä vaikuttavia representatioita.

Uskonnon ja digitaalisten pelien tutkijat ovat kirjoittaneet siitä, miten tietokonepeleissä uskonto usein eklektisoidaan, latistetaan ja kaupallistetaan palvelemaan peliteollisuuden päämääriä (Wysocki 2018; de Wildt & Aupers 2020; de Wildt & Aupers 2021). Pelien ja populaarikulttuurin tutkijat ovat kiinnittäneet kuitenkin huomiota myös siihen, miten kaupallistamisesta huolimatta populaarikulttuurin tuotteet voivat mahdollistaa syvällistenkin aiheiden käsittelyn (Rautalahti 2022; Moberg & Sjö 2018, 299). Yhtä kaikki, digitaalisia pelejä voidaan kritisoida niiden totuudenmukaisuudesta tai sen puutteesta. Etenkin historiallisten pelien tutkimuksessa on käyty keskustelua aiheesta. Jeremiah McCall näkee, että pelit ovat *historiankirjoitusta*, eivät faktoja (McCall 2020). Grufstedt kytkee historialliset pelit osaksi keskustelua *historiakulttuurista* (Grufstedt 2020). Tästä näkökulmasta pelejä pitääkin tarkastella nimenomaan *representatioina* menneisyydestä. Tämän näkökulman on ottanut myös populaarikulttuurin medievalismia – eli keskiaikaa koskevia representatioita ja käsityksiä – tutkinut Andrew B. R. Elliott (2017; 2022).

Konstruktivistisesta ja diskurssianalyttisestä näkökulmasta katsottuna menneisyys, jota peleissä esitetään, voidaan rinnastaa uskontoon. Sekä menneisyyden että uskonnon representatioilla tuotetaan seurauksia tässä hetkessä, eikä olennaista ole fokusoitua representaatioiden totuudenmukaisuuteen. Pelien kontekstissa sekä menneisyys (sisältäen eri aikakaudet, kuten keskiajan tai siirtomaa-ajan) että uskonto (erityisesti tietyt uskontoperinteet) toimivat merkitysrepertuaareina ja mielikuvavarantoina, joiden avulla rakennetaan käsityksiä maantieteellisistä, kulttuurisista ja historiallisista ”meistä” ja ”muista”. Nämä mielikuvastot asettuvat osaksi laajempia diskursiivisia muodostelmia.

Diskursiivisessa uskontotieteessä tai diskurssitutkimuksessa ylipäätään ei ole yhtä ainoata menetelmää, mutta tiettyjä periaatteita on. Uskontotieteilijä Titus Hjelm nostaa esiin kaksi: *konstitutiivisuuden* ja *toimintaorientaation*. Edellinen tarkoittaa sitä, että diskurssit paitsi kuvaavat, myös rakentavat todellisuutta ja jälkimmäinen sitä, että erilaiset lausumat ovat tekoja, joilla pyritään saamaan aikaan jotakin. Toimintaorientaation ymmärtäminen vaatii sosiaalisen ja diskurssien välisen kontekstin hahmottamista. (Hjelm 2021, 9–10.) Tyypillisesti diskursiivisessa uskonnotutkimuksessa on tutkittu erilaisia ”vakavia” diskursseja, kuten poliittista keskustelua tai viranomaisten päätöksiä. ”Vakavalla” ja ”vähemmän vakavalla” diskurssilla on erona se, että edellisellä on konkreettisia seurauksia, kun jälkimmäisellä ei (ks. Taira 2022,12). Populaarikulttuurin diskurssilla ei ole samanlaisia konkreettisia seurauksia kuin vaikkapa viranomaisten päätöksillä, mutta yhtä lailla populaarikulttuurin tuotteissa kuvataan todellisuutta tietynlaiseksi ja sitä kautta vaikutetaan ihmisten käsityksiin todellisuuden luonteesta. Populaarikulttuurin sisältämien representaatioiden, myös uskontoa ja tietokonepelejä koskevien sellaisten,

tutkimusta on tehty paljon (ks. esim. Rautalahti 2020; Kyyrö, Rautalahti & Jouhki tässä numerossa). Representaatioiden tutkimuksessa huomio on siinä, miten asioita merkityksellistetään ja niitä koskevaa tietoa esitetään (Hall 1997). Tämä näkökulma on yhteensopiva yllä esitetyn konstitutiivisuuden ja toimintaorientaation periaatteiden kanssa Hjelm 2021, 9–10). Stuart Hall esittääkin, että diskursiivinen näkökulma on näkökulma representaatioiden tutkimukseen, jossa huomio on tiedon esittämisen järjestelmissä (Hall 1997, 62). Tämän artikkelin uskonto-kuvauksia koskevia huomiota voikin hahmottaa myös representaation käsitteen kautta, mutta asemoidun diskursiiviseen uskonnontutkimukseen erityisesti siksi, että käyn sen piirissä esitettyjen huomioiden kanssa keskustelua.

Instituutioiden kulttuurista muototumista tutkivan sosiologisen institutionalismin ja diskursiivisen tutkimuksen näkökulmia yhdistävät Pertti Alasuutari ja Ali Qadir kirjoittavat kolmesta mielikuvastosta, jotka vaikuttavat paitsi kansainvälisessä politiikassa, myös yhteiskuntateoriassa. Nämä erilaisia juurimetaforia, eli perustavanlaatuisia maailmaa koskevia mielikuvia yhdistelevät mielikuvastot ovat 1) sosiaalisen maailman muuttuminen luonnollisesti *modernisoituen* funktionaalisten vaatimusten myötä, 2) hierarkkisesti asemoituneiden *voimapelureiden hallitsema maailma* ja 3) maailman jakautuminen *kilpaileviin maantieteellis-poliittisiin blokkeihin tai sivilisaatioihin*. (Alasuutari & Qadir 2016.) Alasuutari ja Qadir nostavat myös esiin erilaisia rooleja, joita uskonnolla on osana näitä mielikuvastoja: uskonnon ajatellaan katoavan modernisatiokehityksen myötä; terrori-isku arvioidaan sivilisaatioiden yhteentörmäyksen näkökulmasta ja mielikuvat arvovallasta voivat toimia perusteena sille, että esimerkiksi uskonoppi-neille luovutetaan poliittista määrittelyvaltaa (Alasuutari & Qadir 2021, 77–78).

Näillä mielikuvastoilla on yhteys siihen, miten diskursiivisessa uskontotieteessä ja sitä lähelle tulevassa kriittisessä uskontotieteessä on hahmotettu ”uskonnon” roolia ja muodostumista kulttuurissa ja yhteiskunnassa. Jälkimmäistä tutkimussuuntausta edustavat William Arnal ja Russell McCutcheon kirjoittavat: ”...[u]skonto on kansanomaisen kategoria, joka on kietoutunut modernin valtion kehitykseen ja tapoihin, joilla moderni valtio on määritellyt itsensä sekulaariksi” (Arnal & McCutcheon 2013, 108–109). Toisin sanoen, uskonto on moderneille valtioille jotakin, josta pysytellään erillään ja johon tehdään eroa. Tämä tekee uskonnosta poliittisen kategorian. (Arnal & McCutcheon 2013, 108–109). Uskonnon kategoriaa ja uskontodiskurssia on paikannettu osaksi modernien kansallisvaltioiden rakentumista sekä ”lännen” ja sen eri toiseuksien, kuten ”orientin” kuvittelua (ks. esim. King 1999; myös Hall 1993; Said 2008). Huomio on usein kiinnittynyt siihen, miten länsimainen protestanttinen kristinusko muodostuu prototyypiksi, jonka avulla muiden alueiden perinteiden ”uskontoisuutta” arvioidaan (prototyypeistä ks. Saler 2000). Tyyppiesimerkkinä tästä toimii niin sanottu maailmanuskontoparadigma, jossa uskonnot ymmärretään oppijärjestelminä ja maailmanuskontoja edustavat usein ns. ”big five” – kristinusko, islam, juutalaisuus, buddhalaisuus ja hindulaisuus. Malliin huonosti sopivat uskontoperinteet, kuten kansanusko tai synkretismi, nähdään mallissa eräänlaisina poikkeuksina. (Owen 2011.)

Diskurssitutkijan tutkimat ”tekstit” – erilaiset merkityksiä tuottavien ja tietoa esittävien käytäntöjen tuotteet – voivat olla multimodaalisia, eli ne voivat sisältää myös muulla tavalla kuin

konkreettisenä tekstinä välittyvää informaatiota. Myös audiovisuaalisia aineistoja – ja kuten tässä artikkelissa pyrin esittämään – myös digitaalisten pelien mekaniikkaa ja sääntöjä voidaan ymmärtää diskursiivisiksi. James Paul Geen mukaan, jotta pelejä voitaisiin tutkia diskurssi-analyttisesti, tulisi peleillä olla tiettyjä kieleen liitettyjä ominaisuuksia. Esimerkiksi pelien syntaksi ilmenee pelin mekaniikan kautta ja semantiikka erityisesti siinä, miten eri asioilla saadaan muita asioita aikaan pelissä. Pelit voidaan rinnastaa myös keskusteluihin, joissa kieli toimii apuna erilaisten päämäärien aikaansaamiseksi. (Gee 2015.)

Erilaiset uskontoa koskevat diskurssit ja mielikuvastot vaikuttavat pelien suunnittelun taustalla. Lisäksi, samoin kuin muut merkityksenannon muodot, myös sääntöpohjainen esittäminen voi vaikuttaa pelaajien “tietoon, uskomuksiin ja todellisuuteen kohdistuviin asenteisiin” (Popović & Stamenković 2019, 314). Tämä tulee lähelle Ian Bogostin esittämää näkökulmaa, että myös erilaisten asioiden proseduraalinen esittäminen, joka on peleille tyypillistä, pyrkii vakuuttamaan retorisesti, kuten myös esimerkiksi kirjoitettu teksti tekee (Bogost 2007 ix, 2). Pelien voidaan siis ajatella esittävän väittämiä todellisuudesta paitsi kielellisesti ja audiovisuaalisesti, myös proseduraalisesti, sääntöjen ohjaamana, ja nämä viestit voidaan nähdä osaksi laajempia ideologioita (Mäyrä 2008, 96–110) tai diskursiivisia muodostelmia. Säännön ja mekaniikan käsitteet tulevat lähelle toisiaan. Miguel Sicart (2008) tiivistää, että pelimekaniikat liittyvät pelitutkimuksessa siihen, miten pelaaja on vuorovaikutuksessa sääntöjen kanssa ja säännöt ovat puolestaan muodollisempia pelien ominaisuuksia, kuten pelin päämääriä, pelaajan toimintoja ja strategioita sekä pelitiloja.<sup>3</sup> Tässä artikkelissa huomioni on sekä säännöissä että mekaniikassa: hahmotan sääntöjä mekaniikan kautta.

Varsinaista soveltamaani analyysimetodia voidaan kuvailla peli-immanentiksi peliluennaksi (Rautalahti 2018; Heidbrink, Knoll & Wysocki 2014, 41; Kyyrö, Rautalahti & Jouhki tässä numerossa). Huomioni on itse pelissä ja sen toiminnassa, ei esimerkiksi sen pelaamisen konteksteissa. Käytännössä olen kokeillut pelata pelejä erilaisilla lähtöasetelmilla (eri aloitusvuodet ja pelattavat valtiot) ja kirjannut ylös uskuntoon liittyviä havaintojani. Tarkastelemiani pelejä olisi mahdotonta tarkastella tyhjentävästi: pelien mahdollisia alkuasetelmia on kymmeniä ja jokainen peli on erilainen. Heidi Rautalahti kirjoittaa osuvasti:

pelien tarinoita ei ole kirjoitettu täysin ennen kuin pelaaja päättää, miten pelin tulisi edetä, jolloin tutkijasta tulee tutkimusaineistonsa tuottaja [...] Pelin maailmaa ei ole olemassa pelaajan tai tutkijan osallistumisen ulkopuolella. (Rautalahti 2018, 73.)

Peliluennan kautta päästään käsiksi siihen, miten pelin mekaniikka aktualisoituu pelaajan tehdessä erilaisia päätöksiä.

---

<sup>3</sup> Sicart (2008) kirjoittaa myös, että pelimekaniikat ovat eri toimijoiden esiin kutsumia metodeja, jotka on suunniteltu pelitilan kanssa vuorovaikuttamiseen. Sicartin lähestymistapa ammentaa olio-ohjelmoinnin näkökulmasta, ja ottaa huomioon myös ei-inhimilliset toimijat, kuten tietokoneen ohjaaman pelihahmot.

Olen yllä esitellyt sitä, miten diskurssin, pelien ja uskonnon välistä suhdetta voidaan hahmottaa. Yhtäältä voidaan olettaa, että uskontoa koskevat diskurssit vallitsevassa yhteiskunnassa ja kulttuurissa vaikuttavat siihen, miten uskontoon liittyvä pelimekaniikka ohjelmoidaan ja miten uskontoon liittyviä, esimerkiksi graafisia tai auditiivisia sisältöjä suunnitellaan. Toisaalta, pelin säännöt ja mekaniikka vaikuttavat siihen, millaisia päämääriä pelaaja voi pelissä ottaa. Pelaajalle uskonto voi näyttäytyä pelissä keinona muiden asioiden aikaansaamiseksi tai siitä voi myös tulla osa pelaajan päämäärää. Tämä, yhdessä uskontoon liittyvien tekstuaalisten, graafisten (esimerkiksi pelihahmojen vaatetus) ja auditiivisten elementtien (esimerkiksi musiikki) kanssa, rakentaa tietynlaista kuvaa uskonnosta.

Lisäksi olen kiinnittänyt huomiota pelissä ilmaantuviin satunnaisiin tai triggeröityviin tapahtumiin, jotka lähtevät käyntiin tiettyjen ehtojen täytyessä (ks. myös Kyyrö 2022, 142) sekä siihen, miten asioita nimetään (esim. uskonnolliset käsitteet) ja kvantifioidaan (esim. erilaiset resurssit, jotka mallintavat sosiaalista tai uskonnollista pääomaa).

Taustamateriaalina olen hyödyntänyt pelien sisältämiä skriptejä<sup>4</sup> sekä peliyhteisön ylläpitämiä *Ck2wiki*- ja *Eu4wiki*-sivustoja, joilla avataan pelien eri käsitteitä.<sup>5</sup> Molemmat tutkimani pelit ovat kuitenkin hyvin läpinäkyviä oman mekaniikkansa suhteen. Jos pelaaja haluaa esimerkiksi tietää, mistä hänen hallitsemansa provinssin väestön tyytymättömyys johtuu, löytyy tieto yleensä muutaman valikon takaa klikkaamalla.

Aloitin analyysin kuvailemalla yleisesti uskontoa osana *Crusader Kings II:n* ja *Europa Universalis IV:n* pelimekaniikkaa, jonka jälkeen tarkastelen sitä vielä Alasuutarin ja Qadirin ehdottaman kolmen mielikuvaston viitekehuksesta käsin.

## **Uskonto osana *Crusader Kings II:n* ja *Europa Universalis IV:n* sääntöjä ja pelimekaniikkaa**

Kaikille sarjan peleille on tyypillistä, että pelaaja voi itse määrittää omat päämääränsä sen sijaan, että pelillä olisi esimerkiksi ennalta määrätty juoni, jota pelaajan tulee seurata. Historiallisten pelien tutkimukselle omaa metodologiaa hahmotellut Adam Chapham määrittelee *Crusader Kings II:n* ontologialtaan avoimeksi peliksi, joka ei sido pelaajaa tiukkoihin historiallisiin narratiiveihin, vaan luo kehysmäisiä päämääriä ja erityisiä tapahtumia, jotka saavat pelaajan

---

<sup>4</sup> Tarkastelemani pelit sisältävät omassa tiedostokansiossaan sijaitsevia tekstimuotoisia skriptitiedostoja, joissa määritellään esimerkiksi kulttuureihin tai uskontoihin liittyviä luokituksia ja nimityksiä sekä edellä mainittuja triggeröityviä tapahtumia. Nämä tiedostot ovat myös helposti käyttäjien muokattavissa eli modattavissa esimerkiksi tekstieditorilla. Tiedostojen kautta voi esimerkiksi määritellä kulttuurisen ryhmän ja siihen lukeutuvat kulttuurit sekä millaisia nimiä kyseisellä kulttuurilla on tietyille provinssille tai ihmisille. Skriptien kautta voi toisin sanoen tehdä muutoksia peliin, kuitenkin vaikuttamatta varsinaisiin pelin sääntöihin. Modattavuus on pelistudion tietoinen päätös ja betatestaajien tekemät modifikaatiot ovat myös vaikuttaneet pelien myöhempään virallisiin versioihin (ks. Grufstedt 2022, 211; 106).

<sup>5</sup> Peliyhteisöt käyvät myös keskustelua muun muassa Paradox Interactiven omalla foorumilla, jossa keskustellaan pelin toiminnasta ja ominaisuuksista.



sopeuttamaan omaa ”ludonarratiiviaan”, eli pelaamisen kautta auki keriytyvää kertomusta, kohti pelin käsitystä siitä, mikä on tosiasiallista historiaa. Samalla nämä päämäärät mahdollistavat kontrafaktuaaliset pelikertomukset (Chapham 2016). Grufstedtin mukaan (2020, 15) tällaiset ehdotetut päämäärät tuleekin nähdä osana pelin retoriikkaa – pyrkimystä kuvata todellisuutta tietynlaiseksi, eli sanoa jotakin maailmasta. Lisäksi ehdotetut päämäärät vaikuttavat tarkastelemisani peleissä pelin kulkuun sikäli, että samat päämäärät koskevat ja toisaalta ohjaavat myös tietokoneen ohjaamia hahmoja ja valtioita, mikä tekee ihmispelaajalle niiden toiminnan ennakoitavammaksi.<sup>6</sup>

Yhteistä tarkastelemilleni peleille, kuten monille muillekin strategiapeleille, on myös se, että pelien graafinen ulkoasu rakentuu pitkälti karttanäkymien (ks. kuva 1) varaan. Tarkastelemisani peleissä pelattava alue jakautuu provinseihin, jotka muodostavat erilaisia laajempia kokonaisuuksia. Uskonto, kulttuurin ohella, vaikuttaa siihen, millaisia suhteita hallitsijalla on muihin hahmoihin, valtioihin sekä hallitsemaansa alueeseen. Eri uskonto tekee lähtökohtaisesti suhteen vaikeammaksi. *Crusader Kings II*:ssa suhteet rakentuvat erityisesti pelihahmojen kautta ja siinä myös erilaiset luonteenpiirteet tai hankitut ominaisuudet vaikuttavat kulttuuristen ja uskonnollisten erojen ohella hahmojen väleihin. *Crusader Kings II*:ssa pelaaja voi tarkistaa jokaisen muun pelihahmon mielipiteen itsestään. Mielipide ilmaistaan negatiivisena tai positiivisena lukuna. *Europa Universalis IV*:ssä taas suhteet rakentuvat valtioiden välille. Suhtautuminen ilmoitetaan lukuna, joka on välillä -200 ja 200, luvun 0 ilmaistessa neutraalia suhdetta. Liittolaisuuden kannalta avioliitot ovat molemmissa pelissä tärkeällä sijalla. Pääsääntöisesti avioliiton solmiminen on helpompaa tai ylipäätään sallittuja uskonnollisen pääryhmän sisällä. Hallitsijan on myös helpompi hallita provinseja, joilla on sama uskonto ja kulttuuri kuin hänellä itsellään: eriuskoiset provinssit esimerkiksi kapinoivat herkemmin. Vaikka *Europa Universalis IV*:ssä henkilöhahmot ja niiden luonteenpiirteet eivät ole yhtä näkyvässä osassa, on siinäkin uskonto kulttuurin ohella tärkeä yksittäisten provinssien ominaisuus, joka vaikuttaa mm. muun muassa provinssien levottomuuteen ja valtakunnan uskonnolliseen yhtenäisyyteen. Lisäksi uskonto vaikuttaa ulkosuhteisiin: mikäli naapurivaltion uskonto on eri, on tällä kielteinen vaikutus valtioiden mielipiteisiin toisistaan. Molemmissa peleissä provinseja voidaan käännäyttää neuvonantajan tai lähetyssaarnaajien avulla. Lähetyssaarnaajien määrä vaihtelee riippuen monista muuttujista, samoin kuin käännäyttämisen tehokkuus ja sen aiheuttamat lieveilmiöt, kuten levottomuus.

---

<sup>6</sup> Päämäärien ehdottamista esiintyy myös itse peleihin ulkopuolella, kuten pelistriimauspalvelu *Steamin* saavutukset-ominaisuudessa (”Achievements”). Monilla *Steamin* kautta saatavilla olevilla peleillä on määriteltäviä omia saavutuksiaan, jotka tulevat myös näkyviin pelin omistajan Steam-profiiliin. *Crusader Kings II*:ssa ja *Europa Universalis IV*:ssä näitä saavutuksia voi saada vain Iron Man-tilassa. Pelaaja voi valita aina peliä aloittaessaan, pelaako *Iron Man*- vai normaalissa tilassa. Edellisessä hän ei voi palata pelissä aiemmin tallentamaansa kohtaan ja aloittaa siitä uudelleen, mikä tekee pelaamisesta haastavampaa. *Steamin* saavutukset poikkeavat pelin sisäisistä ehdotetuista päämääristä siinä, että niillä ei ole vaikutusta pelin sisällä, eivätkä ne vaikuta tietokoneen ohjaamiin pelihahmoihin. (Ks. myös Grufstedt 2020, 129–131.)



Kuva 1: Karttanäkymä Afrikan sarvesta Europa Universalis IV:ssä. Vasemmalla näkyy Aksum-valtion tehtäväpuu. Pohjoisessa on Ottomaanien valtakunta ja Aksumin vasallivaltiot Dongola ja Warsangali, jotka toimivat puskurivaltioina. Provinssien ja valtioiden rajat näkyvät harmaana eri vahvuisina viivoina.

Pelisarjassa keskeisellä sijalla on pelimekaniikka, joka muodostuu erilaisten mitattavien resurssien varaan. Resurssit karttuvat erilaisin perustein ja niitä voi hyödyntää pelissä monin tavoin. *Crusader Kings II*:ssa on käytössä kolme eri resurssimuotoa: kulta, arvovalta (*prestige*) ja hurskaus (*piety*), jotka kytkeytyvät myös pelissä esiintyviin kolmeen säätyyn (kaupunkien porvarit, linnoista hallitsevat aateliset ja uskonnosta vastaava papisto). Kullalla voi palkata esimerkiksi sotajoukkoja tai rakentaa linnoituksia ja sitä lahjoittamalla voi parantaa suhteitaan yksittäisiin henkilöihin. Kulta kertyy välillisesti kaupan ja suoraan verojen kautta, mutta sitä voi hankkia myös ryöstelemällä. Arvovalan määrä vaikuttaa erityisesti hallitsijan aatelissuhteisiin. Pakanalliset hallitsijat voivat käyttää arvovaltaa rakentamiseen ja sotajoukkojen rekrytoimiseen ja sitä voi kerryttää esimerkiksi järjestämällä juhlat tai menestymällä sotimisessa. Hurskautta voi kerryttää esimerkiksi lähtemällä pyhiinvaellukselle ja se vaikuttaa positiivisesti siihen, miten papisto suhtautuu hallitsijaan.

Kun *Crusader Kings II*:ssa uskonto on kytköksissä hurskaus-resurssiin, *Europa Universalis IV*:ssä uskonto taas kytkeytyy hallinnointi-resurssiin. Sen ja kullan ohella kaksi muuta resurssia, joita pelissä kutsutaan monarkkipisteiksi (*monarch power*), ovat diplomatia ja sotilaallisuus. Hallinnointiresurssia voidaan hyödyntää valtakunnan tasapainon ylläpidossa sekä verasteen lisäämisessä provinseissa. Diplomatiaresurssi kytkeytyy ulkosuhteiden lisäksi markkinoihin, ja sen avulla voidaan lisätä provinssien tuotantotehoa; sotilaallisuusresurssilla taas voidaan kehittää provinssien käytettävissä olevien sotilaiden lukumäärää, jonka avulla ylläpidetään armeijoita. Kolme resurssityyppiä liittyvät myös kolmeen vastaavaan teknologiatyyppiin.

Teknologiatasolta seuraavalle voidaan edetä, kun tiettyä resurssia on kertynyt tarpeeksi. Resurssien kertymiseen taas vaikuttavat erilaiset muuttujat, kuten hallitsijan kyvykkyys sekä kullalla palkatut neuvonantajat. Grufstedt kirjoittaa, miten kyseinen pistejärjestelmä herätti hämmennystä pelin edeltäjää, *Europa Universalis III*:a pelanneissa pelaajissa ja peliarvostelijoissa, koska sitä, mitä abstraktin tai metaforisen valuutan pitäisi edustaa, ei ymmärretty. Peliyhteisössä pistejärjestelmää alettiin nimittää ”mana-pisteiksi”. Rinnastus liittyy monien roolipelien magiajärjestelmiin, joissa ”manalla” on viitattu loitsimisen vaatimaan abstraktiin energiaan. Käsite on kulkeutunut länsimaiseen populaarikulttuuriin Polynesiasta, jossa sillä on viitattu persoonattomiin, tarttuviin voimiin. (Grufstedt 2020, 32.)

Grufstedt kirjoittaa, että *Europa Universalis IV* ja *Hearts of Iron IV* tasapainottelevat monimutkaisuuden ja uskottavan historiallisen kuvauksen välillä (Grufstedt 2020, 17). Olen itse kirjoittanut aiemmin miten *Crusader Kings II*:ssa universaalia uskonto- ja kulttuurimallia partikularisoidaan monilla eri tasoilla, kuten pelimekaniikassa (erilaiset vaihtoehdot ja päämäärät maailmanuskontojen, pakanallisten uskontojen tai harhaoppien kohdalla), graafisen (sotilaiden, rakennusten tai pelihahmojen ulkoasu) ja auditiivisen (erityisesti musiikki) esityksen sekä erityisesti asioiden nimeämisen (hallitsijan kulttuuri vaikuttaa provinssien nimen kieliasuun; muslimilla pyhiinvaellus on ”hajj” ja kristityillä ”pilgrimage” ja pakanoiden pyhä sota – ”Holy war” – on muslimilla ”jihad” ja kristityillä ”crusade” jne.) kautta (Kyyrö 2022). Paradox Interactiven peleille ovat hyvin tyypillisiä myös erilaiset maksulliset lisäosat, jotka lisäävät erilaisia pelattavia sisältöjä, grafiikkaa ja musiikkia. Paradox Interactiven työntekijät kutsuvat tätä ”mausteeksi” (*flavor*) (Grufstedt 2020, 58). Paradoxin pelimoottori hyödyntää selkokielistä skriptejä, joita jopa pelaaja itse voi modifioida ja täten muuttaa vaikkapa sitä, miten henkilöt, tai provinssit nimitään. Lisämausteen viehäytys liittyykin juuri siihen, että yleistä pelimallia partikularisoidaan sekä historiallisen että kulttuuris-uskonnollisen erityisyyden tuottamiseksi (ks. Kyyrö 2022, 149–150).

*Crusader Kings II*:n keskiössä ovat kristinuskon eri suuntaukset sekä niiden suhde islamiin ja alueellisiin pakanallisiin traditioihin. Lisäosien myötä pelattavaksi on tullut Etelä-Aasia ja aasialaiset uskonnot. Tiivistäen pelin uskontomalli rakentuu maailmanuskontoparadigman mukaisesti (Owen 2011). Katolinen kristinusko ja sunnalainen islam toimivat uskonnon prototyyppinä: niille on yhteistä uskonnolliset päät (paavi tai kalifi) ja pyhät paikat, joiden olo kyseistä uskontoa edustavan hallitsijan alaisuudessa lisää uskonnon arvovaltaa. Uskonnon arvovalta taas vaikuttaa muun muassa siihen, miten herkästi harhaoppeja ilmaantuu. Samaan tai eri uskontoon kuulumisen vaikuttaa valtioiden välisiin suhteisiin: katoliset tai ortodoksiset kristityt voivat julistaa pyhän sodan pakanoita, harhaoppisia kristittyjä tai muslimia vastaan, mutta eivät katolisia tai ortodokseja vastaan. Ristiretken tai jihadin, jossa on mahdollista vallata suurempiakin alueita kerralla, voi julistaa paavi tai kalifi. Pelissä on toki mahdollista julistaa sota naapuria vastaan muutenkin kuin uskonnollisen eron perusteella, mutta nämä *casus bellit* eli sodan perustelut eivät ole automaattisesti voimassa kaikissa tilanteissa. (Ks. myös Kyyrö 2022.)

*Europa Universalis IV*:ssä uskonnoilla on omia määreitä. Esimerkiksi katolilaisilla on tietty suvaitsevaisuusbonus samaa uskontoa olevia kohtaan, ja lähetyssaarnaajat ovat tehokkaampia pakanoita käännytettäessä. Lisäksi heillä on oma reformihalu-muuttuja (*reform desire*), jonka kasvu johtaa protestanttisen ja reformoidun uskonnon syntyyn tietyistä reformaatiokeskuksesta. Kyse on pelisarjassa laajemminkin käytössä olevista käynnistyvistä tapahtumista ("*triggered events*"). Protestantit taas saavat bonuksia veronkanton ja diplomaattisten suhteiden ylläpitoon, ja pappissääty on uskollisempaa hallitsijaa kohtaan kuin esimerkiksi katolisilla. Muista yksittäisiin uskontoihin tai uskontoperinteisiin liittyvistä pelimekaniikoista voidaan tässä mainita *Crusader Kings II*:n islamin oppisuuntaukset (*mutazila* ja *ashari*) tai suojelusjumalat aasialaisissa uskonnoissa, jotka ovat pelihahmon valittavissa ja tuovat omanalaisiaan bonuksia pelaajalle (*Crusader Kings II* Wiki b).

## Kilpailevat blokit ja sivilisaatiot

Alasuutari ja Qadir kytkevät näkemyksen kilpailevista blokeista tai sivilisaatioista, eli valtioita suuremmista poliittisista muodostelmista, toisaalta kaupankäyntiin ja toisaalta peliin yhteiskunnan juurimetaforina (Alasuutari & Qadir 2016, 644). 2000-luvulla tunnetuin sivilisaatioteoreetikko on ollut Samuel Huntington teesillään sivilisaatioista, jotka palautuivat 1900-luvulla vallinneen ideologisten kapitalismi- ja kommunistiblokkien hajottua. Hänen mukaansa tulevaisuuden konfliktit noudattavat näiden sivilisaatioiden rajoja. (Mt. 644; Huntington 1996.) Huntingtonin mallissa sivilisaatioiden rajat noudattavat hyvin pitkälti uskonnollisia rajoja (Huntington 1996). Blokkeihin ja sivilisaatioihin liittyvää mielikuvastoa on hyödynnetty poliittisesti esimerkiksi Muhammed-pilakuvakohuissa, ja sen avulla saadaan toisaalta "toiset" näyttämään epäilyttäviltä ja toisaalta vahvistetaan "me-henkeä" (Alasuutari & Qadir 2016, 644–645).

Etenkin *Crusader Kings II*:n kohdalla sivilisationaalinen kehys on ilmeinen: läntisen kristikunnan ristiretkeläiset taistelevat pyhällä maalla muslimeja vastaan. Mutta miten sivilisaatiot hahmottuvat itse *Crusader Kings II* ja *Europa Universalis IV* -peleissä ja millainen rooli uskonnolla on tässä kaikessa?

Molemmissa peleissä sillä, mikä on hallitsijan ja tämän hallitsemien provinssien kulttuuri ja uskonto, on keskeinen rooli. Kulttuurit rakentuvat pääosin kielisukulaisuuden mallin pohjalle: *Crusader Kings II*:ssa on esimerkiksi suomalais-ugrilainen kulttuuriryhmä, jonka jäsenkulttuureihin (suomalaiset, saamelaiset, eestiläiset, komit, hantit, nenetsit, mordvalaiset ja mescheralaiset) kuuluvat pelihahmot suhtautuvat toisiinsa myönteisemmin kuin esimerkiksi itäslavilaiseen ryhmään (venäläiset, ilmeenit, severeit, volhynialaiset) kuuluviin. Sama logiikka toimii myös uskontojen kohdalla. Eri kristinuskon suuntauksia edustavat katoliset, ortodoksit tai monofysiitit sietävät toisiaan paremmin kuin esimerkiksi eri islamin tai pakanallisten uskontojen edustajia. Erona ovat erilaiset harhaopit, joilla on pelissä pääuskonto, jonka harhaoppeja ne ovat (esimerkiksi ikonoklastit ja ortodoksit).

Vaikka sivilisaatio ei olekaan peleissä erillinen käsite, toimii sivilisaatioiden logiikka kulttuurin ja uskonnon sukulaisuuden logiikan kautta. Yksittäisten provinssien kulttuuri ja uskonto voivat vaihtua esimerkiksi hallitsijan aktiivisen kulttuurisen käännyttämisen seurauksena tai erilais- ten käynnistyvien tapahtumien kautta, mutta uskontojen ja kulttuurien väliset erot säilyvät.

Muita sivilisationaaliseen kehitykseen ohjaavia tekijöitä ovat *de jure* -valtakuntien ja *Europa Universalis IV*:ssä alueiden mekaniikka, jota avaan seuraavaksi. *Crusader Kings II*:ssa kaikki provinssit kuuluvat johonkin kolmeen ylemmän tason yksikköön, jotka eurooppalaisten kulttuuri- näkökulmasta nimetään herttuakunniksi, kuningaskunniksi ja imperiumeiksi. Jos pelaaja saa haltuunsa esimerkiksi Savon, Käkisalmen ja Olonetsin provinssit, voi hän julistautua Karja- lan herttuaksi, ja saadessaan tietyn määrän tiettyyn kuningaskuntaan *de jure* -mielessä lukeu- tuvia herttuakuntia, voi hän julistautua kyseisen alueen kuninkaaksi. Usein yksittäisten kunin- gaskuntien tai imperiumien perustamiseen liittyy myös ehtoja sen suhteen, mitä kulttuuria tai uskontoa kuningas voi edustaa.<sup>7</sup>

*Europa Universalis IV*:ssä vastaavanlainen mekaniikka esiintyy alueissa. Jokainen provinssi (esim. Åbo) kuuluu tiettyyn alueeseen (Suomi), joka kuuluu seutuun (*region*, esim. Skandi- navia), joka kuuluu maanosaan (*subcontinent*, esim. Eurooppa). Saatuaan hallintaansa tiettyyn alueeseen kuuluvan provinssin tai provinssija, joka joko kuuluu johonkin territorioon tai pe- laajan valtakuntaan jo perustettuun valtioon (*state*). Pelaaja voi myös muuttaa territorion val- tioksi, joka kuluttaa hallitsijan hallintokykyä (*governing capacity*), mutta integroi alueen vah- vemmin valtakuntaan. *Europa Universalis IV*:ssä ehdotetut päämäärät tulevat selkeimmin esiin tehtäväpuussa (*mission tree*), jossa on kaikille valtioille yleisiä tehtäviä sekä kulttuurin, uskonnon ja lähtöalueen määrittämiä tehtäviä (ks. kuva 1), joiden suorittaminen antaa pelaa- jalle bonuksia. Samoin kuin *de jure* -tittelien kohdalla, kyse on siis siitä, että pelaaja saa etua siitä, että suuntaa pelissä voimavarojaan tiettyjen päämäärien tavoittamiseen.

Joissain tapauksissa ehdotetut päämäärät saattavat ohjata peliä kohti todellisessa historiassa aktuaalistuneita valtarakennelmia, mutta usein myös historian näkökulmasta kontrafaktuaali- sia muodostelmia kohti, joissa menneisyyteen heijastetaan nyky maailman kansallisvaltioiden todellisuus. Toisin sanoen, tässä tapauksessa ehdotetut päämäärät ovat teleologisia. Konkreet- tisina esimerkkeinä toimivat vaikka keskiaikaiset Suomen kuningaskunta, Venäjän imperiumi tai Bysantin pohjalta syntynyt uusi Rooma *Crusader Kings II*:ssa. Näihin kontrafaktuaalisiin ske- naarioihin sisältyykin usein myös nostalgiaa menetettyä tai kuviteltua suuruutta kohti. Ajan- vietteenä pelatun pelin kontekstissa tällaiset skenaariot ovat toki harmittomia, mutta saman- laisten mielikuvastojen voiman kytkeytyessä poliittiseen valtaan muuttuvat ne huomattavasti vakavammiksi.

---

<sup>7</sup> Esimerkiksi Suomen kuningaskunnan perustajan täytyy olla kulttuuriltaan joko pohjoisgermaaniseen tai suo- malais-ugrilaiseen kulttuuriryhmään kuuluva, Aragonian tai Armenian kuningaskunnan perustajan taas kristitty. (*Crusader Kings II* Wiki c).

Uskontojen kohdalla sivilisaatiokehyykseen kytkeytyvät uskontojen pyhät paikat, jotka ovat osa sekä *Crusader Kings II*:n ja *Europa Universalis IV*:n mekaniikkaa. Edellisessä esimerkiksi sunni-muslimilla pyhät paikat ovat Mekka, Medina, Jerusalem, Bagdad ja Cordoba, katolisilla taas Rooma, Santiago, Cologne, Jerusalem ja Kent. Jerusalem on pelissä kaikkien islamin, juutalaisuuden ja kristinuskon pääsuuntausten pyhä paikka. (Ks. myös kuva 2). Se, ovatko uskonnon pyhät paikat kyseiseen uskontoon kuuluvan hallitsijan hallussa, vaikuttaa uskonnon moraaliseen auktoriteettiin, joka voi olla nollan ja sadan prosenttia välillä. Moraalinen auktoriteetti taas vaikuttaa muun muassa harhaoppien ilmaantumiseen. Tämän lisäksi on erilaisia uskontokohtaisia, alueelliseen laajenemiseen kannustavia mekaniikkoja: esimerkiksi Bysanttia hallitseva ortodoksi voi päättää lopettaa idän ja lännen kirkon jakaneen suuren skisman, jos hänen hallinnassaan on Pentarkian viisi patriarkanistuinta – Konstantinopoli, Antiokia, Jerusalem, Aleksandria ja Rooma. Tämän seurauksena katolinen kirkko muuttuu ortodoksisuuden harhaopiksi.



Kuva 2: Uskonto-karttanäkymä *Crusader Kings II*:ssa, jossa ortodoksisen kirkon pyhät paikat näkyvät kirkkaanvalkoisina.

*Europa Universalis IV*:ssä pyhät paikat on integroitu osaksi tehtäväpuuta, eikä niitä ole merkitty uskontokarttaan (vrt. kuva 2). Esimerkiksi koptilaisen Aksumin tehtäväpuussa, kun Aleksandria, Jerevanin,<sup>8</sup> Antiokian ja Qasr Ibrimin provinssit on kukin käännytetty koptilaisiksi, saa

<sup>8</sup> *Europa Universalis IV*:ssä myös Armenian kristityt lasketaan koptilaisiksi. *Crusader Kings II*:ssa taas sekä Itä-Afrikan että Armenian kristittyjä nimitetään mifafysiiteiksi. Kun mifafysitismi viittaa tiettyyn kristologiseen näemykseen, erotettuna ortodoksisesta, viitataan kopteilla yleensä Aleksandrian patriarkan alaisiin, koptin- tai arabiankielisiin kristittyihin Egyptin, Libyan ja Syyrian alueilla. Sana kopti pohjautuu kreikan egyptiläisiä tarkoittavaan sanaan *aigyptioi* (Atiya & Swanson 2005, 1979). *Europa Universalis IV*:ssä myös etiopialaiset lasketaan kopteiksi, vaikka tätä nimitystä ei etiopialaisista ortodokseista yleensä käytetä. Kuitenkin sekä etiopialaiset ortodoksit sekä koptit ovat kristologialtaan mifafysititejä (mt. 1980). Esimerkit osoittavat, miten uskonnollista moninaisuutta voidaan yksinkertaistaa monella eri tapaa.

pelaaja erilaisia bonuksia. Myös Bysantin kohdalla edellä mainittu pentarkian palautus on sisällytetty osaksi tehtäväpuuta. Pyhät paikat siis ohjaavat peliä tiettyihin ennalta määriteltyihin päämääriin. Ne myös muodostuvat sivilisationaalisten blokkien konfliktien kohteiksi sekä tietokoneen että ihmisen ohjaamien pelaajien pyrkiessä kohti samoja päämääriä. Yhteenvetona, vaikka sivilisaatiot eivät esiinnykään sellaisenaan peleissä, ohjaa erityisesti uskonto ja kulttuuri pelimaailmaa sellaiseksi, että sivilisaatioiden väliset konfliktit korostuvat.

## Modernisaatio ja kehitys

Alasuutari ja Qadir kirjoittavat, että kehityksen ajatukseen kytkeytyy usein kritisoitukin ajatus kansallisvaltioista, jotka seuraavat universaalia kehityskulkua. Taustalta löytyy muun muassa Charles Darwinin evoluutioajattelu ja Talcott Parsonsin rakennefunkcionalismi, jossa sosiaalisten järjestelmien ajatellaan pyrkivän täyttämään tiettyjä tarpeita. Poliitikassa puhutaan usein kehittyneistä ja kehittymättömistä maista ja verrataan maiden kehitystä toisiinsa. Usein puheen tarkoituksena on legitimoida erilaisia uudistuksia. (Alasuutari & Qadir 2016, 640–641.)

Niin tarkastelemissani Paradox Interactiven peleissä kuin muissakin strategiapeleissä kehityksen ajatus tulee esiin eri tavoilla. Ilmiselvimmän tämä näkyy teknologian kehittymisessä. *Crusader Kings II*:ssa nämä teknologiset kehitysasket ovat provinssikohtaisia, ja ne jakautuvat sotilaallisiin, taloudellisiin ja kulttuurisiin. Kehitysasket avaavat muun muassa uusia ostettavia rakennustyypppejä tai antavat bonuksia sotajoukoille tai arvovallan kertymiselle. *Europa Universalis IV*:ssä on myös kolme eri teknologiatyyppiä (diplomaattinen, hallinnollinen ja sotilaallinen), joissa pelaaja voi edetä seuraaville tasoille investoimalla monarkkipisteitä. Lisäksi on tästä erillinen ideajärjestelmä: edetessään tietylle hallintoteknologian tasolle, pelaaja voi avata erilaisia idearyhmiä, joiden yksittäiset ideat avaavat erilaisia mahdollisuuksia, kuten parantavat armeijan taistelukykyä, tai antavat uudisasukkaan tai lähetysaarnajan pelaajan käyttöön. Myös idearyhmiä ja niiden sisältämiä ideoita saadaan käyttöön käyttämällä monarkkipisteitä. Lisäksi, joka kolmannen avatun idean myötä pelaaja saa maa/aluekohtaisen ideabonuksen. Tämän lisäksi itse teknologista kehitystä vauhdittavat ja bonuksia tuovat erilaiset instituutioiksi kutsutut innovaatiot (pelissä feodalismi, renessanssi, kolonialismi, kirjapaino, globaali kauppa, manufaktuurit, valistus, teollistuminen), jotka leviävät korkeasti kehittyneistä, pelin alussa yleensä Euroopassa sijaitsevista innovaatiokeskuksista provinssista naapuriprovinssiin yksittäisten provinssien kehittyneisyyden määräämällä nopeudella, johon myös kaupankäynti vaikuttaa. Kehitys (development) onkin paitsi yksittäisten provinssien, myös valtakuntien mitattava ominaisuus, joka mahdollistaa muun muassa uusien rakennusten rakentamisen provinssihin. Provinssija voi kehittää sijoittamalla monarkkipisteitä niihin, mutta ne myös kehittyvät erilaisten käynnistyvien tapahtumien myötä. Provinssien hallinnollinen kehitys lisää muun muassa verotuloja, diplomaattinen kaupankäyntiä ja sotilaallinen miesvahvuutta.

*Europa Universalis IV*:ssä on lisäksi omat valtiolliset kehitysasteet. Jokaisessa valtakunnassa kertyy erilaisten muuttujien vaikutuksesta hallinnon reformipisteitä ("*reform progress*"), joka

saavuttaessaan tietyn tason, avaa uusia hallinnon uudistuksia. Edettyään tarpeeksi pitkälle, pelaaja voi valita hallitusmuodoksi esimerkiksi yksinvallan, tasavallan tai teokratian. Reformipisteitä voi käyttää myös hallinnon laajentamiseen, mikä mahdollistaa suuremman provinssimäärän tehokkaan hallinnon. (Europa Universalis IV Wiki d.) Kaiken kaikkiaan reformi-sana esiintyy peleissä kolmessa eri asiayhteydessä: ensiksi, edellä mainittuna poliittisena reformina, toiseksi, historialliseen protestanttiseen reformaatioon liittyvänä, katoliselle kristinuskolle ja siitä erkaantuville uskonnoille erityisenä käsitteenä, sekä kolmanneksi, monia ei-kristillisiä uskontoja koskevana käsitteenä, jonka avulla ne voivat kehittyä. Avaan tätä seuraavassa.

*Crusader King II*:n Old Gods -lisäosan myötä erilaiset pakanalliset uskonnot, kuten germaaniset pakanat tai suomenusko pystyvät reformoitumaan varsinaisiksi uskonnoiksi, kun uskonnon moraalinen auktoriteetti on riittävän korkea ja pelaajan hallinnassa on riittävän monta kyseisen uskonnon pyhää paikkaa. Reformoinnin seurauksena uskonto jakautuu niin, että osa sitä seuraavista provinseista ja pelihahmoista jää "vanhan" uskonnon seuraajiksi, josta tulee uuden uskonnon harhaoppi. Reformaation tehneestä hallitsijasta tulee islamilaiseen kalifiin tai ortodoksiseen patriarkkaan rinnastuva uskonnollinen johtaja. (Crusader Kings II Wiki d.) Pakanauskonnon reformointi mahdollistaa myös siirtymisen heimo-organisaatiosta feodalistiseen järjestelmään, joka vakauttaa valtakuntaa vallan siirtyessä seuraajalle.

Samanlainen mekaniikka toimii myös *Europa Universalis IV*:ssä. *El Dorado* -lisäosa mahdollistaa Keski- ja Etelä-Amerikan valtionuskonnoille omanlaisensa asteittaiset reformit. Esimerkiksi inkavaltakunnan inti-uskonnon viisi reformia tuovat bonuksia ja siirtolaisen pelaajan käyttöön (Europa Universalis IV Wiki c). Viimeisen reformin myötä pelaajan valtakuntaan ilmaantuu kaksi innovaatiotasoa, joiden myötä pelaaja saa huomattavan edun ja pystyy huomattavasti helpommin vastustamaan eurooppalaisten valtioiden siirtomaapyrkimyksiä. Nämä esimerkit eikristillisten uskontojen muuttumisesta kristillisen prototyypin mukaisesti muistuttavat selvästi maailmanuskontoparadigmasta, jossa erilaiset pakana- tai kansanuskon muodot ovat erityistapauksia ja maailmanuskonnot esimerkkitapauksia. Sekä *Crusader Kings II*:ssa että *Europa Universalis IV*:ssä maailmanuskonnoksi tuleminen kytkeytyy kehitykseen ja se konkretisoituu erilaisina pelaajan saamina etuina. Pelaajan tietoisuus reformoinnin mahdollisuudesta toimii kehystettynä päämääränä, joka ohjaa pelaamista tätä päämäärää kohti.

Tyypillistä siis on, että kehitys tietyllä saralla mahdollistaa jonkin muun tyyppisen edistysaskeleen, joka taas avaa uusia mahdollisuuksia. Kehitys siis tietyllä tapaa ruokkii itseään. Kun *Crusader Kings II*:ssa kehitys ilmenee tiettyjen teknologioiden hitaana edistymisenä ja provinssien taloudellisena kehityksenä, esiintyy *Europa Universalis IV*:ssä kehitys yksittäisten provinssien taloudellis-väestöllisenä kehittyneisyytenä sekä valtakunnan tasolla valtio-opillis-teknologisisä ideologisena kehityksenä. Jälkimmäisellä on universaaleja, pelaajan valitsemia sekä valtiolle partikulaareja painotuksia ja siihen vaikuttaa myös innovaatioiden leviäminen innovaatiokeskuksista.

Innovaatiot ovat lisä, joka tuotiin mukaan peliin *Rights of Man* -lisäosan (Europa Universalis IV Wiki b) ja siihen liittyneen pääpelin päivityksen myötä yksinkertaisemman jaottelun läntisiin



ja ei-läntisiin kulttuurisiin ryhmiin kuulumista muuttujaa korvaamaan. Ei-läntisille kulttuureille teknologinen kehitys oli hitaampaa, mutta niille oli kuitenkin mahdollista ”länsimaistua”, joka mahdollisti nopeamman kehityksen. Kuitenkin tilalle tullessa instituutio-mekaniikassa tietyt Euroopan maat ovat lähtökohtaisesti instituutioiden syntyäpaikkoja (esim. renessanssi Italiassa ja kirjapaino Saksassa).<sup>9</sup> Länsimaisuuden prototyypisyyttä modernisaation suhteen siis häivytettiin poistamalla ”länsimaistuminen”. *Europa Universalis IV*:ssä on siis samanaikaisesti monella eri tasolla olevaa kehittymistä, joka on kuitenkin määrällistä, eli sitä joko on enemmän tai vähemmän. Valinnat liittyvät pääosin siihen, millaista kehitystä pelaaja haluaa painottaa. Viime kädessä kyse on kuitenkin siitä, että kuinka paljon resursseja on käytössä ja kuinka tehokkaasti niitä pystytään hyödyntämään. Laajenemisen ja tehostamisen – kun ne tehdään tasapainoisesti – avulla voidaan saada lisää resursseja käyttöön, mikä mahdollistaa valintojen teon sen suhteen, mitä painotetaan kehityksessä. Uskonto liittyy erityisesti tasapainon ylläpitämiseen yhteiskunnissa ja sitä kautta se tukee kehityksen eri аспектеja. Se ei yksiselitteisesti hidasta tai nopeuta kehitystä: kuten ei kehitys, ei myöskään uskonto näyttäytyä peleissä yksiulotteisena.

## Hierarkiat: Voimapelureiden hallitsema maailma

Ajatus yhteiskunnista ja maailmanjärjestelmistä hierarkioina sisältää ajatuksen hallituksista tai eliiteistä, jotka tekevät päätökset ja joilla on enemmän valtaa ja resursseja kuin muilla. Sen juurimetaforana toimii yhteiskunnan näkeminen materiaalisena rakennelmana, kuten talona, jossa korkealla asuminen yhdistetään valtaan suhteessa alempana asuviin. Hierarkialla voidaan ajatella myös olevan erilaisia tasoja, kuten globaali, kansallinen tai paikallinen. Käsityksen sosiaalitieteelliset juuret paikantuvat Max Weberin ajatukseen vallasta nollasummapelinä. Poliitikassa hierarkian ajatus näkyy etenkin poliitikkojen tai aktivistien puheissa eri päätöksenteon tai vaikuttamisen tasoista. (Alasuutari & Qadir 2016, 642–643.)

Sekä *Crusader Kings II*:ssa että *Europa Universalis IV*:ssä hierarkisuus näkyy jo siinä, miten pelialue on jaettu provinseihin, rajattuihin hallinnollisiin yksiköihin, jotka muodostavat niin ikään kyseenalaistamattomasti laajempia, hierarkkisia kokonaisuuksia (ylempänä puheena olleet provinssit, alueet ja maanosat tai *de jure* -herttuakunnat, kuningaskunnat ja imperiumit). Lisäksi molemmissa peleissä on myös faktisia valtasuhteita: eri tason hallitsijat ja valtiot voivat olla itsenäisiä tai vasallisuhteessa toisiinsa.

---

<sup>9</sup> Pelaajayhteisöt käyvät laajaa keskustelua pelin kyvystä kuvata historiallisia kehityskulkuja sekä kulttuuriin ja uskuntoon liittyviä yksityiskohtia. Esimerkiksi ”länsimaistumisesta” ja sen korvaamisesta instituutioilla *Europa Universalis IV*:ssä on keskusteltu paljon (ks. esim. Paradox Forum 22.2.2020; Steamcommunity 8.10.2018). Samoin se, miten pakanalliset uskonnot pitäisi nimetä *Crusader Kings II*:ssa on esimerkki siitä, että pelaajia kiinnostaa pelin tuottamien representaatioiden autenttisuus (ks. Kyyrö 2022).

Molemmissa peleissä pelaajalle tulevat tutuksi erilaiset suurvallat, joiden vastustaminen on erityisen hankalaa tai käänteisesti, joiden pelaaminen on helpompaa kuin useiden pienempien valtioiden. *Crusader Kings II*:ssa esimerkiksi eri aalloissa saapuvat mongolivalloittajat, joiden käytössä on valtavat sotajoukot, alistavat hyvin nopeasti suuren osan Euraasiaa valtaansa. *Europa Universalis IV*:ssä Ottomaanien valtakunta on taloudellisesti, sotilaallisesti ja teknologisesti ylivoimainen suhteessa muihin valtioihin ja laajenee vääjäämättömästi pelin edetessä. Pelikerrasta toiseen, suurvaltojen laajeneminen on yleensä hyvin väistämätöntä. Esimerkiksi, jos pelaa koptilaisella Etiopialla, voi olla lähes varma siitä, että muutamassa sadassa vuodessa joutuu ongelmiin laajenevan Ottomaanien valtakunnan kanssa.

*Europa Universalis IV*:ssä on lisäksi oma mekaniikkansa suurvalloille ("*great powers*"). Kahdeksan teknologisesti edistyneintä ja kehittyneintä valtakuntaa (ks. edellinen alaluku) saavat suurvallan aseman, mikä antaa niiden käyttöön erilaisia bonuksia ja diplomaattisia keinoja (esim. intervention tekeminen sotaan tai kahden muun valtakunnan välisen liittouman purkaminen). Tämän lisäksi *Emperor*-lisäosa mahdollistaa, että tietyt edellytykset saavuttaneet valtakunnat voivat julistautua *hegemonieiksi*.

Molemmissa peleissä laajentuminen ja suurvallaksi tuleminen on suunta, johon myös pelien eri ehdotetut päämäärät ohjaavat. *Europa Universalis IV*:n tehtäväpuu esimerkiksi ohjaa taloudellisen ja sotilaallisen mahdin kasvattamiseen ja alueelliseen laajentumiseen. Voidaan kuitenkin kysyä, onko näistä ehdotetuista päämääristä huolimatta mahdollista pelata myös valtapelin ulkopuolella? Kyllä, mutta selviytyminen näiden periaatteiden ohjaamia muita valtioita vastaan on helpointa, jos kasvattaa oman valtionsa valtaa suhteessa muihin. Esimerkiksi Ottomaanien hyökkäykseltä on helpointa suojautua liittoutumalla vahvojen valtioiden kanssa ja puskurina toimivien vasallivaltioiden avulla.

Vaikka hierarkioiden kohdalla painottuu poliittinen ja sotilaallinen valta, myös uskonnoilla on omat hierarkiansa ja johtajansa. *Crusader Kings II*:ssa johtajia ovat esimerkiksi muiden kuin katolisten kirkkojen patriarkat ja eri islamin suuntausten kalifit. Molemmissa peleissä katolisella kirkolla on oma mekaniikkansa paavin valitsemiseksi, johon katoliset kuninkaat voivat vaikuttaa. Yksittäisillä hallitsijoilla voi olla vaikutusvaltaa paaviin. Paavilla on taas vaikutusvaltaa yksittäisiin valtioihin. *Europa Universalis IV*:ssä reformaation myötä valtakunnat voivat irtaantua tästä rakenteesta. *Crusader Kings II*:ssa ortodoksien ja monofysiittien ekumeenisilla patriarkoilla on vain vähän vaikutusvaltaa, ja sen sijaan pelihahmojen uskonnollisena päänä toimii kunkin patriarkaatin patriarkka. Pentarkian alueella sijaitsevan kuningaskunnan, kuten Kreikan, uskonnollinen johtaja on aina Konstantinopolin ekumeeninen patriarkka, kun taas muilla alueilla, kuten Kiovan Rusiin muodostuu oma patriarkaatti samalla, kun kuningaskunta muodostetaan.

## Lopuksi

Pertti Alasuutari ja Ali Qadir kuvaavat, miten kilpailevien blokkien, modernisaation ja hierarkioiden mielikuvastoja hyödynnetään eri tavoin tuottamaan toimijuutta erilaisissa tilanteissa. Myös Paradoxin peleissä ammennetaan näistä samoista mielikuvastoista ja juurimetäforista. Tämä ei sinänsä ole yllättävää, koska kyseessä ovat maailman historiaa ja politiikkaa mallintavat pelit, jotka ammentavat laajemmasta ymmärryksestä kansainvälisestä politiikasta ja yhteiskuntien muodostumisesta, mutta joita toki käytetään vähemmän vakavassa ajanvietteen funktiossa. Uskonto asettuu kulttuurin ohella yhdeksi tekijäksi, jota pelaajan on pyrittävä hallinnoimaan, ja toisaalta, jota hän voi hyödyntää hallinnoidessaan valtakuntaansa sekä laajentuessaan alueellisesti.

Molemmissa peleissä uskonto on historiallisen partikulaarisuuden tuottaja. Uskonnollisiin traditioihin liittyvillä käsitteillä ja kuvastoilla rakennetaan pelissä kulttuurista autenttisuutta.<sup>10</sup> Lisäksi eri uskontoihin liittyy omia erityisiä mekaniikkoja. Kaiken kaikkiaan molempien pelien sääntöjärjestelmä on valtavan monimutkainen, mihin osaltaan edellä kuvattu partikularisointi on johtanut. Kuitenkin, periaatteessa monimutkainen mekaniikka ja suuret määrät näennäisiä vaihtoehtoja johtavat usein samankaltaisiin tuloksiin. Mongolit ja Ottomaanit vyöryttivät aina tiettyssä vaiheessa peliä ja viime kädessä pelaaja itse ja hänen valitsemansa päämäärät näyttävät vaikuttavan eniten siihen, mihin peli päättyy ja pelaajan luoma vaihtoehtoinen historiatulokinta kehkeytyy. Grufstedt kiinnittääkin huomiota siihen, että monimutkaisuus on tiettyssä mielessä vain näennäistä: seuraukset ovat pelissä hyvin samankaltaisia (Grufstedt 2020, 41). Lisäksi, pelin tehtäväpuut ja provinssien de jure -kuulumiset ja hierarkiat sekä uskontojen ja kulttuurien mekaniikat kannustavat ihmispelaajia tietynlaisiin päämääriin. Kyse on kontrafaktuaalisten ja usein nostalgisten mitä jos -skenaarioiden kehystämisestä: mitä jos Bysantti yhdistää Suuren skisman tai Etiopia palauttaa Aleksandrian kristittyjen haltuun?

Diskursiivisessa uskontotieteessä usein esiin noussut kysymys siitä, millainen uskonto konstruoidaan ”hyväksi” ja ”huonoksi”, näkyy tässä tarkastelluissa peleissä erityisesti uskonnon käyttöarvon ja kehittyneisyyden kautta. Pelaajalle uskonto voi tuottaa etua väestön hallinnassa (esimerkiksi käännyttämällä se) tai se voi muodostua ongelmaksi (esimerkiksi vähemmän hyveellinen hallitsija, joka joutuu ongelmiin papiston kanssa). Suurimmat erot uskontojen välillä näkyvät maailmanuskontojen (kuten kristinuskon, islamin, hindulaisuuden ja buddhalaisuuden pääsuuntaukset) ja muiden uskontojen (pakanalliset uskonnot ja pääsuuntausten harhaopit) välillä.<sup>11</sup> Kummassakin pelissä esiintyy mekaniikka, jolla uskonto voidaan reformoida maailmanuskontojen kaltaiseksi, mikä mahdollistaa teknologista tai valtiollista kehitystä. Kun

<sup>10</sup> Tämä uskontoihin ja kulttuureihin liittyvä autenttisuus voidaan rinnastaa Grufstedtin tutkimaan historialliseen autenttisuuteen, joka on ennen kaikkea tuotettua ja koettua, tarpeeksi todenmukaista, ja johon liittyy pelin suunnittelijoiden kannalta tasapainottelua muiden arvojen, kuten pelattavuuden kanssa (Grufstedt 2021, 159–192).

<sup>11</sup> *Crusader Kings II*:ssa on kuusi uskontoryhmää ja noin kolmekymmentä uskontoa harhaoppeineen, *Europa Universalis IV*:ssä uskontoryhmiä on saman verran ja uskontoja parikymmentä (*Crusader Kings II* Wiki e; *Europa Universalis IV* Wiki e). Pelattavien uskontojen määrään vaikuttaa molemmissa peleissä muun muassa asennetut lisäosat.

esimerkiksi *Civilization*-strategiapelissä (1991) kehitys on suoraviivaisempaa ja päämääränä on 1990-luvun Yhdysvaltoja muistuttava yhteiskunta ja siten peli vahvistaa läntistä kulttuuri-imperialismia (Poblocki 2002), on tässä tarkastelluissa peleissä päämäärät huomattavasti moninaisemmat. Kuitenkin sekä *Crusader Kings II* että *Europa Universalis IV* asettavat maailmanuskonnot etusijalle muihin uskonnollisiin traditioihin nähden. Kysymys siitä, onko kyse tiettyä uskontomallia etualalle saattavasta kulttuuri-imperialismista vaiko todenmukaisuuteen pyrkivästä historian mallintamisesta, ei ole yksinkertainen. Joka tapauksessa, pelien uskontomallin taustalta on löydettävissä länsimaisessa uskontodiskurssissa usein toistuva käsitys maailmanuskonnoista ja uskonnon suhteesta modernisaatioon sekä uskonnon hallinnasta.

Osittain johtuen tarkasteltujen pelien painotuksista politiikkaan, diplomatiaan ja sodankäyntiin, niissä painottuu kuva uskonnosta poliittisena resurssina ja toisaalta hallinnoitavana ongelmana. Tätä kuvaa voidaan verrata aiemman uskontoja ja digitaalisia pelejä koskevan tutkimuksen kanssa, joiden mukaan poliittista uskontoa kohtaan ollaan kriittisiä, kun yksilölliseen auktoriteettiin nojautuva uskonnollisuus esitetään suopeammassa valossa, vaikka karismaattinen uskonnollinen auktoriteetti voikin olla ambivalenttia (Rautalahti 2018; ks. myös Mansikka 2014). Samankaltainen ”maksimalistisen” ja ”minimalistisen” uskonnon erottelu ja edelliseen suhtautuminen kriittisesti näkyy myös yleisemmin uskontotieteessä (ks. esim. Taira 2006, *passim*; Kyyrö, Äystö & Hjelm 2023). Tarkastelemissani peleissä uskonto voi politisoitua ja etenkin sen ollessa muu kuin hallitsijan oma, se vaatii usein erilaisia toimenpiteitä, kuten käännytystä tai uskonnollisen säädyn lepyttelyä, toisin sanoen hallintaa (käsitteestä ks. Martikainen & Tiilikainen 2013).

Sekä kulttuuriset että uskonnolliset erot ovat peleissä myös ylittämättömiä. Uusia kulttuureja tai uskontoja ei synny spontaanisti vuorovaikutuksen kautta, eikä peli toisaalta mallinna myöskään eroja tuottavaa tai vahvistavaa skismogeneesiä. Erot yksinkertaisesti ovat. (Vrt. kuitenkin alaviite 1.) Uskontojen ja kulttuurien synty on mallinnettu skriptien tasolla: reformaatio tapahtuu reformihalu-muuttujan ylittäessä tiettyssä paikassa tietyn kynnyksen ja alkaa sen jälkeen levitä (*Europa Universalis IV*); englantilainen kulttuuri voi ilmaantua englannin de jure -kuningaskuntaan kuuluvaan provinssiin vuoden 1100 jälkeen, jos hallitsija on normanni ja provinssin kulttuuri on saksilainen (*Crusader Kings II*). Tällaiset pelimekaaniset ratkaisut pitävät pelin kulttuuri- ja uskontokarttaa enemmän sen kaltaisena kuin se on opittu yleisemmin tuntemaan, ja samalla ne myös vahvistavat sivilisaatioblokkien pysyvyyttä pelimaailmassa.

Vaikka tässä tarkastellut pelit eivät vaikuta suoraan maailmanpolitiikkaan, ne kuitenkin toistavat ja uusintavat laajalti jaettuja näkemyksiä uskonnon historiallisesta roolista siinä. Tässä tarkasteltuja pelejä pelaamalla voi pelimekaniikan sallimissa rajoissa esimerkiksi eläytyä johonkin tiettyyn historialliseen kehityskulkuun ja oppia ymmärtämään sitä tai salaliittoteorian hengessä pyrkiä rakentamaan muinaista suomalaista kuningaskuntaa (ks. Aali 2022), toteuttaa islamofobisia ristitretkifantasioita tai yhdistämään ”venäläisen maailman”. Pelimekaniikan ja muiden sisältöjen tuottamalla merkityksillä on myös merkitystä pelien pelaajille, jotka käyvät pelien jatkuvasti ilmestyvistä uudistuksista keskustelua pelattavuuden ja todentuntuisuuden pohjalta.

## Verkkoaineistot

### Crusader Kings II Wiki

a Downloadable content. [https://ck2.paradoxwikis.com/Downloadable\\_content](https://ck2.paradoxwikis.com/Downloadable_content) Tarkistettu 10.11.2023.

b Decisions. <https://ck2.paradoxwikis.com/Decisions>. Tarkistettu 10.11.2023.

c Kingdoms. <https://ck2.paradoxwikis.com/Kingdoms>. Tarkistettu 10.11.2023.

d Pagans. <https://ck2.paradoxwikis.com/Pagans#Reformation>. Tarkistettu 10.11.2023.

e Religion. <https://ck2.paradoxwikis.com/Religion>. Tarkistettu 10.11.2023.

### Crusader Kings III Wiki

a Faith. <https://ck3.paradoxwikis.com/Faith>. Tarkistettu 10.11.2023.

b Religion. <https://ck3.paradoxwikis.com/Religion>. Tarkistettu 10.11.2023.

### Europa Universalis IV Wiki

a Downloadable content. [https://eu4.paradoxwikis.com/Downloadable\\_content](https://eu4.paradoxwikis.com/Downloadable_content). Tarkistettu 10.11.2023.

b Rights of Man. [https://eu4.paradoxwikis.com/Rights\\_of\\_Man](https://eu4.paradoxwikis.com/Rights_of_Man). Tarkistettu 10.11.2023.

c Pagan Denominations. [https://eu4.paradoxwikis.com/Pagan\\_denominations#Primitive\\_religions](https://eu4.paradoxwikis.com/Pagan_denominations#Primitive_religions). Tarkistettu 10.11.2023.

d Government. <https://eu4.paradoxwikis.com/Government>. Tarkistettu 10.11.2023.

e Religion. <https://eu4.paradoxwikis.com/Religion>. Tarkistettu 10.11.2023.

### Paradox Forum

22.2.2020 Institutions are totally ahistorical. <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/institutions-are-totally-ahistorical.1337939/>. Tarkistettu 10.11.2023.

### Steam Community

8.10.2018 Bring back Westernization. <https://steamcommunity.com/app/236850/discussions/0/1729837292643346561/>. Tarkistettu 10.11.2023.

## Kirjallisuus

### **Aali, Heta**

2022 Masculine Online-Medievalism in Twenty-first Century Finland. – Reima Välimäki (toim.), *Medievalism in Finland and Russia*, 125–136. London: Bloomsbury.  
<http://dx.doi.org/10.5040/9781350232921.0015>.

### **Alasuutari, Pertti & Ali Qadir**

2016 Imageries of the Social World in Epistemic Governance. *International Sociology* 31(6): 633–652. <https://doi.org/10.1177/0268580916662386>.

### **Alasuutari, Pertti & Ali Qadir**

2021 Sosiologinen institutionalismi ja uskonnontutkimus. Diskursiivinen näkökulma. – Titus Hjelm (toim.), *Uskonto, kieli ja yhteiskunta. Johdatus diskursiiviseen uskonnontutkimukseen*, 64–88. Helsinki: SKS. <https://doi.org/10.21435/tl.270>.

### **Arnal, William E. & Russell T. McCutcheon**

2013 *The Sacred is the Profane. The Political Nature of "Religion"*. Oxford: Oxford University Press. <http://dx.doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199757114.001.0001>.

### **Atiya, Aziz Suryal & Mark N. Swanson**

2005 Coptic Church. – Lindsay Jones (toim.), *Encyclopedia of Religion* vol. 3, 1979–1983. Detroit: Macmillan Reference.

### **Chapham, Adam**

2016 *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. London: Routledge.

### **DeLeon, Chris**

2013 Rules in Computer Games Compared to Rules in Traditional Games. *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_477.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_477.pdf).

### **Donovan, Tristan**

2010 *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.

### **Elliott, Andrew B. R.**

2017 *Medievalism, Politics, and Mass Media: Appropriating the Middle-Ages in the Twenty-first Century*. Woodbridge: D. S. Brewer. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc16jn7>.

### **Elliott, Andrew B. R.**

2022 Introduction: Who owns the Middle Ages? Metamedievalism and Structural Exclusion. – Reima Välimäki (toim.), *Medievalism in Finland and Russia*, 1–20. London: Bloomsbury.

**Gee, James Paul**

2015 Discourse Analysis of Games. – Rodney H Jones, Alice Chik & Christoph Hafner (toim.) *Discourse and Digital Practices*, 18–27. London: Routledge.

<http://dx.doi.org/10.4324/9781315726465-2>.

**Grufstedt, Ylva**

2022 *Shaping the Past: Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games*. Video Games and the Humanities 7. Oldenbourg: De Gruyter.

<https://doi.org/10.1515/9783110692488>.

**Hall, Stuart**

1993 The West and the Rest: Discourse and Power. – Stuart Hall & Bram Gieben (toim.), *The Formations of Modernity*, 275–320. Cambridge: Polity Press.

**Hall, Stuart**

1997 The Work of Representation. – Stuart Hall (toim.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, 13–75. London: SAGE.

**Heidbrink, Simone, Tobias Knoll, & Jan Wysocki**

2014 Theorizing Religion on Digital Games: Perspectives and Approaches. – Simone Heidbrink & Tobias Knoll (toim.) *Religion in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches / Online*. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 5: 5–50.

<http://dx.doi.org/10.11588/rel.2014.0.12156>.

**Hjelm, Titus**

2021 Johdanto. Diskursiivisen uskonnotutkimuksen perusteita. – Titus Hjelm (toim.), *Uskonto, kieli ja yhteiskunta. Johdatus diskursiiviseen uskonnotutkimukseen*, 7–19. Helsinki: SKS.

<https://doi.org/10.21435/tl.270>.

**Houghton, Robert**

2021a Crusader Kings Too? (Mis)Representations of the Crusades in Strategy Games. – Robert Houghton (toim.), *Playing the Crusades*, 71–92. London: Routledge.

**Houghton, Robert**

2021b If You're Going to Be the King, You'd Better Damn Well Act Like the King: Setting Authentic Objectives to Support Learning in Grand Strategy Computer Games. – Karl Alvestad & Robert Houghton (toim.), *The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, 186–210. London: Bloomsbury Academic.

<http://dx.doi.org/10.5040/9781350167452.0021>.

**King, Richard**

1999 *Orientalism and Religion: Postcolonial Theory, India and 'The Mystic East'*. Lontoo: Routledge.

**Kyyrö, Jere**

2022 Particularising the universal: medievalist constructions of cultural and religious difference in *Crusader Kings II*. – Reima Välimäki (toim.) *Medievalism in Finland and Russia*, 137–151. Lontoo: Bloomsbury.

**Kyyrö, Jere, Tuomas Äystö & Titus Hjelm**

2023 “The Cult of Greta Thunberg”: De-legitimizing Climate Activism with “Religion.” *Critical Research on Religion* 11(2), 133–149. <https://doi.org/10.1177/20503032231174208>.

**McCall, Jeremiah**

2020 The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium. *Game Studies* 20(3). <http://gamestudies.org/2003/articles/mccall>.

**Mansikka, Joel**

2014 “Anti-religious” narratives in Japanese videogames. How institutional religion is depicted in two JRPG titles from the *Final Fantasy* series. Åbo: Religionsvetenskap, Åbo Akademi.

**Martikainen, Tuomas & Marja Tiilikainen**

2013 Johdanto: Islamin hallinta. – Tuomas Martikainen & Marja Tiilikainen (toim.), *Islam, hallinta ja turvallisuus*, 9–24. Turku: Eetos.

**Moberg, Marcus & Sofia Sjö**

2018 Populaarikulttuuri ja uskonto. – Kimmo Ketola, Tuomas Martikainen & Teemu Taira (toim.), *Uskontososiologia*, 291–200. Turku: Eetos.

**Mäyrä, Frans**

2008 *An Introduction to Game Studies*. London: SAGE Publications.

**Nam, Su Hyun**

2019 Rules of Videogames and Controls in Digital Societies. – N. Zagalo, A. Veloso, L. Costa, Ó. Mealha (toim.) *Videogame Sciences and Arts. VJ 2019. Communications in Computer and Information Science*, 1164: 46–56 Cham: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_4).

**Owen, Suzanne**

2011 The World Religions Paradigm. Time for a Change. *Arts and Humanities in Higher Education* 10(3): 253–268. <https://doi.org/10.1177/1474022211408038>.



**Poblocki, Kacper**

2002 'Becoming-State: The Bio-Cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization'. *Focaal – European Journal of Anthropology*, 39: 163–77. <http://repozytorium.amu.edu.pl:8080/bitstream/10593/8609/1/poblocki%20becoming%20state%20and%20sid%20meiers%20civilization.pdf>.

**Popović, Mladen & Dušan Stamenković.**

2019 Critical Discourse Analysis, Rules and Persuasion in Video Games. – Vesna Lopičić & Biljana Mišić Ilić (toim.), *Jezik, književnost, teorija*, 313–325. Niš: Univerzitet u Nišu, Filozofski fakultet.

**Rautalahti, Heidi**

2018 Video Games Facilitating Discussions of Good and Bad Religion. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 13: 56–78. <https://doi.org/10.17885/heiup.rel.2018.0.23844>.

**Rautalahti, Heidi**

2020 "I would rather contemplate big questions": Imagining contemporary religion in digital games and among gamers from actor-centred and game-immanent perspectives. Helsinki: Faculty of Theology, University of Helsinki. <http://hdl.handle.net/10138/349671>.

**Said, Edward**

2008 *Orientalism*. London: Penguin Books.

**Saler, Benson**

2000 *Conceptualizing Religion: Immanent Anthropologists, Transcendent Natives, and Unbound Categories*. New York: Berghahn Books.

**Šisler, Vít**

2017 Procedural Religion: Methodological Reflections on Studying Religion in Video Games. *New Media & Society* 19(1): 126–141. <https://doi.org/10.1177/1461444816649923>.

**Suominen, Jaakko & Anna Sivula & Derek Fewster**

2017 Pelit ja historia. *Ennen ja nyt. Historian tietosanomat* 17(1). <https://journal.fi/ennenja-nyt/article/view/108783/63780>.

**Taira, Teemu**

2006 *Notkea uskonto*. Turku: Eetos.

**Taira, Teemu**

2022 *Taking 'Religion' Seriously: Essays on the Discursive Study of Religion*. Leiden: Brill. <https://doi.org/10.1163/9789004511682>.

**Wainwright, A. Martin**

2019 *Virtual History: How Videogames Portray the Past*. London: Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9781315157351>.

**de Wildt, Lars & Stef Aupers**

2021 Eclectic Religion: The Flattening of Religious Cultural Heritage in Videogames, *International Journal of Heritage Studies*, 27(3): 312–330.

<https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1746920>.

**de Wildt, Lars & Stef Aupers**

2022 Marketable Religion: How Game Company Ubisoft Commodified Religion for a Global Audience. *Journal of Consumer Culture* 23(1): 63–84.

<https://doi.org/10.1177/14695405211062060>.

**Wysocki, Jan**

2018 Critique with Limits: The Construction of American Religion in BioShock: Infinite. *Religions* 9(5): 150. <https://doi.org/10.3390/rel9050150>.

FT Jere Kyyrö on uskontotieteen tutkijatohtori Helsingin yliopistossa ja kulttuurien tutkimuksen yliopisto-opettaja Turun yliopistossa.