



Peliarvio: The Root – Lizard Cult (Riverfolk Expansion)

Talvikki Ahonen & Pekka Metso



Kuva Kyle Ferrin / Leder Games.

The Rootin ja liskokultin pelimekaniikka

Leder Gamesin julkaisema lautapeli The Root (2018) on peli, jossa erilaiset eläinryhmittymät taistelevat metsän herruudesta. The Root perustuu asymmetriseen pelimekaniikkaan, jossa kukin pelaaja pelaa yhtä jaostoa, jolla on toisista poikkeava toimintalogiikka ja strategia. Kapitalistinen kissamarkiisi (Marquise de Cat) pyrkii kissalaumallaan rakentamaan sahoja ja kasvatamaan hallintaansa, metsän perinteikäs hallitsijasuku lintudynastia (Eyrie Dynasty) yrittää pysytellä vallankahvassa samalla oman hovinsa sisäpolitiikkaa pyörittäen, sekalainen jyrsiä-lauma Metsämaan liittouma (Woodland Alliance) on sisukas vastarintaliike, yksinäinen irtolaispesukarhu (Vagabond) hämmentää voimasuhteita muiden jaostojen kanssa liittoutumalla. Pelin hallinta perustuu oman jaoston vahvuuksien optimoinnille ja toisten jaostojen heikkouksien hyödyntämiselle.

Lautapeliharrastajien johtavassa verkkoyhteisössä Board Game Geekissä pelimekaniikaltaan haastava ja monipuolinen The Root nauttii suurta arvostusta: tätä kirjoitettaessa se lukeutuu

yhteisön kollektiivisesti muodostamassa listassa kolmenkymmenen parhaimpana pidetyn lautapelin joukkoon.

Uskontotieteellisesti tarkastellen The Rootin kiinnostavin jaosto on pelin Riverfolk-lisäosaan kuuluva radikaali ja militantti liskokultti (Lizard Cult). Uskossaan vahvat liskot kyhäilevät sala-liittoja, suorittavat ristiretkiä, pyrkivät kääntymään akolyyttejä ja uhraavat seuraajiaan rituaaleissaan metsän hallinnan saavuttamiseksi. Liskokultin onnistunut pelaaminen edellyttää konfliktien ruokkimista sen ja vastustajien välillä, minkä vuoksi liskoja vastaan pelaaminen vaatii sen pelimekaniikan ymmärtämistä ja jatkuvaa pyrkimystä sen osin yllätyksellisenkin toiminnan rajoittamiseen.

Liskokultin uskonnolliset piirteet

Kultin käsitettä on pitkään kritisoitu uskontososiologisessa tutkimuksessa sen pejoratiivisen ja poleemisen konnotaation vuoksi. Ilmiöiden määrittelyminen ”kulteiksi” on osa retoriikkaa, jonka pyrkimyksenä on delegitimoida ja kyseenalaistaa kultiksi määritellyn yhteisön toimintaa (Thomas & Graham-Hyde 2021). Esimerkiksi ilmastoaktiivisuuden uskontoistaminen ja leimaaminen kultiksi on yksi ajankohtaisista politiikka-alueista, joissa käsitteellistä kamppailua on käyty uskonnollisen kuvaston kautta (Kyyrö ym. 2023). Uskontososiologisessa tutkimuksessa niitä yhteisöjä, joihin usein arkipuheessa viitataan kultti-käsitteellä, tarkastellaankin yleensä neutraalimman uusien uskonnollisten liikkeiden (*New Religious Movements*, NRM) kattokäsitteen kautta.

Uskonnolliselta kieleltään liskokultti nojaa osittain kristinuskoon: se julistaa *evankeliumia* ”suun ja nokan Sanalla” ja tekee *ristiretkiä*. Väkivaltaiset elementit liittyvät nekin kultti-käsitteen käyttöön. James A. Beckford (2002, myös mm. Melton & Bromley 2002) haastaa kuitenkin käsitystä ”kultin” ja muun uskonnollisuuden välisestä rajasta ja huomauttaa, että etabloituneet, viralliset uskonnolliset yhteisöt eivät tule yleensä leimatuiksi kulteiksi silloinkaan, kun niiden piirissä esiintyy systemaattista hyväksikäyttöä, väkivaltaa tai autoritaarista harhaanjohtamista.

Kultin käsitteen populaariymmärryksen taustalla näkyekin uusien uskonnollisten yhteisöjen todellista kirjoa kuvaavien analyysien sijaan etenkin Yhdysvalloissa vaikuttaneiden kulttien vastaisten, usein kristillistaustaisten, liikkeiden näkökulma. Näiden vastaliikkeiden intresseissä on ollut esittää kulteiksi määrittelemänsä yhteisöt vaarallisina, aggressiivista aivopesua harjoittavina ja moraalisesti rappioituneina (Hjelm 2006). Kultti, jota The Rootin liskokultti edustaa, on ikään kuin kulttivastaisen liikkeen määrittelemä karikatyyri ”pahasta” uskonnollisuudesta. Laajennusosat mukaan lukien The Rootissa on pitkälti toistakymmentä jaostoa, joista ainoastaan Lizard Cult on luonteeltaan uskonnollisesti motivoitunut ryhmä.

Ymmärrettävästi The Root mallintaa yhdenlaista populaarikulttuurin tapaa esittää uskontoa. Kyseessä on myyntiartikkeli, joka on suunnattu globaalille lautapeli-harrastajajoukolle. Lizard Cult onkin nähtävä nimenomaan populaarikulttuurin tuotteena, joka aavistuksen oireellisestikin toisintaa kuvaa marginaalisten uskonnollisten liikkeiden oletetusta arveluttavuudesta. Kultti-käsitteen käyttöä pelin yhteydessä voi pitää perusteltuna yksinkertaisesti kielen sujuvuuteen liittyvistä syistä – *Lizard Cult* on vetoavampi kuin kenties uskontososiologisesti täsmällisempi *New Religious Lizard Movement*.



Kuva Kyle Ferrin / Leder Games.

Kuvittaja Kyle Ferrinin pelitaide tekee jopa väkivaltaisesta ja eettisesti kyseenalaisesta liskokultista sympaattisenoloisen viekkaan matelijakatraan. Varmaankaan ei ole sattumaa, että kulttia edustaa nimenomaan lisko. Ihmisen kyky tunkea läheisyyttä ja sympatiaa muita eläimiä kohtaan on valikoivaa, ja liskomaiset piirteet ovat omiaan vähentämään ryhmittymän inhimillisyyttä pelaajan silmissä. Liskomaisuus tukee samalla ryhmittymän toiseuttamista kultti-määrittelyn ohella.

Uskonnon militanttien, toisten vapautta rajoittavien sekä muiden jaostojen alistamiseen ja käännättämiseen liittyvien piirteiden korostuminen Lizard Cultin toimintavalikoimassa on toisaalta luonnollista: kyseessä on lautapeli, jossa liskokultti tavoittelee voittoa eli toisten pelaajien kukistamista siinä missä muutkin pelaajat, joiden hallitsemat jaostot tavoittelevat voittoa oman toimintarepertuaarinsa rajoissa. The Root ei pyri esittämään uskontoa kokonaisvaltaisesti vaan kyse on uskonnon ja uskontoon liittyvien mielikuvien hyödyntämisestä pelissä, jossa kullakin jaostolla on omintakeinen logiikkansa, pelimekaniikkansa ja kulttuurinen kehyksensä. The Rootiin mielistyneinä lautapeliharrastajina olemme nauttineet liskokultin läsnäolosta pelilaudalla. Kokemuksemme mukaan on huomattavasti hausempaa (joskaan ei välttämättä kovin helppoa) ohjalla proselytismiä harjoitettavia ja omia fanaattisimpia seuraajiaan surutta uhraavia liskoja kuin pelata niitä vastaan.

Root: the Roleplaying Gamen uskonnollinen tulkinta

The Root -lautapelissä uskonnolla on rajallinen rooli osana yhtä jaostoa. The Rootin pohjalta on julkaistu myös roolipeli Root: the Roleplaying Game (Magpie Games 2021), jonka ympärillä on käyty enemmän keskustelua liskokultin uskonnosta ja sen kytköksistä tiettyihin uskonnollisiin traditioihin. Root: the Roleplaying Game kuvaa liskokultin uskonnollisuutta ja kontekstualisoi sitä The Rootin metsäkansojen universumiin paljon lautapeliä tarkemmin. Pelinsuunnittelijoiden pyrkimykset ja käsitykset uskonnosta ovat liskokultin roolipeliversiossa lautapeliversiota avoimemmin nähtävissä.

Liskokultti sisältyy roolipelin Travelers & Outsiders -lisäosaan, jota täydentää Denizen deck -lisäpakka. Pelaajia puhuttanut teema on ollut erityisesti roolipelin liskokultin edustama kulttuuri ja etnisuus, joiden on tulkittu edustavan arabiankielistä kulttuurialuetta ja islamia. Liskokulttien liskojen nimiksi on roolipelissä annettu muun muassa *Qasira Ri'jal* ja *Ubade Mo'set*. Roolipelin julkaisija Magpie Games (U/magpiegames 2022) on perustellut liskokultin kulttuurisia piirteitä Redditissä seuraavasti:

Liskokulttien nimet edustavat erilaista kulttuuria kuin Metsämaan eurooppalaisuudelliset kulttuurit, ja siksi ne ovat saaneet vaikutteita arabialaisista, pohjoisafrikkalaisista ja itäaasialaisista nimistä (mutta ovat silti pääasiassa fantastisia). [...] Mikään Woodlandin ryhmittymä ei ole vertauskuva tietystä todellisesta kulttuurista, eikä mikään laji ole vertauskuva tietystä todellisesta etnisestä ryhmästä tai kansasta. [...] Liskokultti ei ole "ekstremistinen" oletusarvoisesti, eikä se ole islamilainen tai arabialainen – se on sen sijaan ideoiden pastissi, jota voi käyttää pelissä tuomaan uskonnollisen ryhmittymän tarinaan merkityksellisellä tavalla. [...] Mutta vielä tärkeämpää on huomata, että mikään Root: The RPG:n ryhmittymä ei ole monoliitti. Liskokultti ei ole yhtenäinen joukko uskonnollisia instituutioita; se koostuu ihmisistä, jotka ovat osa uskonnollista yhteisöä – nämä ihmiset ovat eri mieltä, heillä on erilaisia uskomuksia, korostavat erilaisia puolia ideologiassaan ja jopa muokkaavat ideologiaansa sopimaan uuteen ympäristöönsä. [...]

Pelaajayhteisö on kyseenalaistanut roolipelin tekijöiden ratkaisuja perusteluista huolimatta. Liskokultin kuvaus roolipelissä perustuu kulttuurisesti "toiseen", jonka uskonnollisuuteen liitetään epäilyttäviä piirteitä, ja joka on siten omiaan vahvistamaan kielteisiä stereotypioita tiettyjä kansallisuuksia, ihonvärejä, etnisyyksiä ja uskontoja kohtaan. Ylipäänsä uskonnon ja erityisesti liskokulttuurin roolipeliin sisältyvä toiseuttaminen ilmenee siinä, että kulttuurisesti ulkopuolinen liskokultti sijoittuu Magpie Gamesin vastineenkin mukaan muiden (ei-uskonnollisten) ryhmittymien jakaman eurooppalaisuuden ulkopuolelle. Liskokulttiin liittyvä uskonnon, rodun ja kansallisuuden yhteenkietouma on nimenomaisesti ollut pelaajayhteisön esiintuoman kritiikin kohde:

Jos tarkoituksenne oli luoda hyväntahtoinen kuvaus SWANA-ihmisistä (Etelä- ja Länsi-Aasiasta/Pohjois-Afrikasta) pelissänne, uskonnollisten fanaatikkojen kultti EI ole oikea tapa tehdä sitä. Monoliitti tai ei, päätös kuvata kulttuuri täynnä väkivaltaista uskonnollista kiihkoa on tehty tietoisesti tai tiedostamatta rasistisiin stereotypioihin tukeutuen. (U/objectivelyexhausted 2022)

Root: the Roleplaying Gamessa liskokultin maantieteellistä kehystystä Lähi-itään ja Pohjois-Afrikkaan – jolloin se saatetaan liittää mielikuvissa samalla islamiin – voidaankin pitää ongelmallisempänä kuin alkuperäisen The Rootin kytkemistä kristilliseen kuvastoon. Tätä voidaan pitää kuvaavana esimerkkinä katsomuskasvatuksen tarpeellisuudesta maailmassa, joissa uskonnollisiin yhteisöihin liitetyt mielikuvat voivat suoraan ruokkia yhteiskunnallisten ryhmien välisiä jännitteitä ja konflikteja.

Kirjallisuus

Thomas, Aled & Edward Graham-Hyde

2021 The Return of the “Cult”. *Implicit religion* 24(2): 129–134.

<https://doi.org/10.1558/imre.23573>

Bromley, David & Gordon J. Melton

2002 *Cults, Religion, and Violence*. New York: Cambridge University Press.

<https://doi.org/10.1017/CBO9780511499326>

Beckford, James A.

2002 The Continuum Between ‘Cults’ and ‘Normal’ Religion. – Pauline Cote (toim.), *Chercheurs de dieux dans l’espace public*, 11–20. Ottawa: University of Ottawa Press.

Hjelm, Titus

2006 Cult. – Kocku von Stuckrad (toim.), *The Brill Dictionary of Religion*, 473. Leiden: Brill.

https://doi.org/10.1163/1872-5287_bdr_SIM_00015

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>

Richardson, James T.

1993 Definitions of Cult: From Sociological-Technical to Popular-Negative. *Review of Religious Research* 34(4): 348–356. <https://doi.org/10.2307/3511972>

U/magpiegames

2022 *Lizard Cult Clarifications*. Reddit. https://www.reddit.com/r/MagpieGames/comments/t62x8j/lizard_cult_clarifications/

U/objectivelyexhausted

2022 *Lizard Cult Clarifications*. Reddit. https://www.reddit.com/r/MagpieGames/comments/t62x8j/lizard_cult_clarifications/

YTT Talvikki Ahonen työskentelee uskontotieteen tutkijatohtorina Helsingin yliopistossa.

TT, dos. Pekka Metso työskentelee käytännöllisen teologian professorina Itä-Suomen yliopistossa.