



Final Fantasy -videopelisarjan roolipelit uskontokuvausten peilinä

Joel Mansikka

Johdanto

Tämä katsaus keskittyy suosittuun *Final Fantasy* -pelisarjaan ja erityisesti sarjan kahteen peliin *Final Fantasy Tactics: War of the Lions* (Square/SquareEnix 1997/2007) sekä *Final Fantasy X* (Square/SquareEnix 2001/2014), joissa institutionaalinen uskonto on keskeisessä osassa tarinaa. Tarkastelen näiden pelien uskonnon kuvauksia keskittyen kriittisesti kuvattuun politisoituun uskontoon ja vaihtoehtoihin henkisyiden kuvauksiin. Nämä pelit kertovat pelintekijöiden omien motiivien ohella alkuperämaansa kulttuurisista arvoista, asenteista ja vallitsevista käsityksistä (ks. van der Weyer 2014). Koska uskonto tarjoaa tärkeän välineen merkityksellisten teemojen ja symbolisten vertausten kuvaukseen populaarikulttuurissa, on uskonnon ja pelien tutkimus tärkeässä asemassa tarkasteltaessa uskonnon asemaa yhteiskunnassa (Grieve & Campbell 2014, 62).

Japanilaiset seikkailu- ja roolipelit ovat hyviä esimerkkejä pelien uskonnollisista sisällöistä. 1990-luvun loppua kohden ilmestyneissä peleissä kuten *Chrono Trigger* (Square 1995) ja *Final Fantasy* -sarjan pelit (Square/SquareEnix 1987-)¹ keskeisellä sijalla ovat ”jumalalliset” loppuvastustajat ja maailmanlopun teemat. Japanilaisten pelien tarinoissa myös luonnon harmonia ja henkiolennot tulevat pelaajille vaihkeaa tutuiksi aivan kuten Hayao Miyazakin animaatioelokuviinakin. Lisäksi hahmojen, esineiden ja paikkojen nimien viittaukset, kuten Kabbalasta lainattu nimi Sephiroth, ovat esimerkkejä uskontojen ja mytologioiden vapaasta sekoittelusta ja uudelleenvälittämisestä pelaajayleisölle (esim. Partridge 2004, deWilt & Aupers 2019).

Uskontotieteessä ja populaarikulttuurin tutkimuksessa esimerkiksi japanilaisia elokuvia, pelejä ja animea voidaan tutkia monella tapaa. Näillä populaarikulttuurin tuotteilla ja Japanilla yleensä on länsimaissa myös selkeästi erottuvia faniryhmittymiä (esim. Carlson 2018), minkä lisäksi erillisillä pelisarjoilla on myös omat uskolliset seuraajakuntansa. Tässä katsauksessa keskityn japanilaisiin videoroolipeleihin osana japanilaista länteen tuotua populaarikulttuuria. *Final Fantasy* -pelisarjassa on sisältöjä, jotka voidaan tulkita uskontokriittisiksi. Erityishuomion tässä luvussa saavat *Final Fantasy Tactics: War of the Lions* (Square/SquareEnix 1997/2007, jatkossa ”Tactics”) ja *Final Fantasy X* (SquareEnix 2001/2014, jatkossa FFX). Molempia yhdistää kritiikki uskonnollisia instituutioita kohtaan, mutta niiden henkisyiden kuvaukset ovat kuitenkin monipuolisuudessaan hyväksyttävämpiä. *Tacticsissa* Glabadoksen kirkko

¹ Tästä eteenpäin FF viittaa *Final Fantasy* -pelisarjaan, kun taas viittaukset yksittäisiin peleihin ovat muodossa FFI-XV, esim. FFXIII viittaa sarjan kolmanteentoista osaan *Final Fantasy XIII*.

muistuttaa keskiajan roomalaiskatolista kirkkoa, kun taas *FFX*:ssä on enemmän vaikutteita aasialaisista uskonnoista. Katsauksessa perehdyn yksityiskohtaisesti näiden pelien uskonnon kuvauksiin ja näkemykseni mukaan niiden uskontokriittisiin sisältöihin.²

Uskonnon ja pelien suhdetta voi tutkia monin tavoin. Tutkimuskohteena voivat olla itse pelit tai pelaajat, tai muut toimijat, jos toimijakeskeistä lähestymistapaa (Heidbrink et. al. 2014) laajentaa pelaajien ulkopuolelle. Tässä katsauksessa tarkastelun kohteena ovat uskonnonkuvaukset japanilaisissa roolipeleissä, mikä tarkoittaa pelikeskeistä lähestymistapaa. (Heidbrink et. al. 2014)

Lokalisaation ja kulttuuriviennin välissä

Videopelikontekstissa lyhenne RPG (Role-Playing Game) viittaa digitaaliseen roolipeliin ja käsittää monta alalajia, kuten toimintaroolipelit (action RPG) tai monen pelaajan verkkopelit (MMORPG)³. Yhteisiä piirteitä pelinkulussa ovat kokemuspisteiden kertyminen ja erilaiset hahmoluokat. Historiallisesti Nintendon ja Segan konsoleille julkaistut pelit olivat valtaosin japanista lähtöisin, kun taas länsimaissa valmistettuja pelejä pelattiin enemmän PC:llä. Tästä syystä myös roolipelikulttuurit perinteisesti erkanevat tyyllisesti hyvinkin selkeästi tietokoneella pelattaviin länsimaisiin roolipeleihin, kuten *Ultima*-sarja (Origin Systems/EA 1981-1999) tai *Baldur's Gate* (BioWare 1998), ja japanilaisiin roolipeleihin, joita yhdistävät tarinavetoisuus ja pelikonsolit alustana (Koyama 2022, 21)⁴. Nykyään lyhenteellä JRPG viitataan tarkoituksenomaisesti tyypillisiin japanilaisroolipeleihin, jotka seuraavat uskollisesti genren vakiintuneita konventioita, pelinkehittäjän alkuperästä riippumatta (esim. Mallindine 2016; Gamerant 2022).

Nintendo of American tiukka ohjeistus 1980- ja 90-luvuilla johti kategorisesti kaiken uskontoon, seksiin, alkoholiin ja huumeisiin viittaavan sisällön poistamiseen peleistä (Mandelin 2019; Likarish 2014; Rautalahti 2023, 192, 196–7). Varhaisimmissa japanilaisten roolipelien pohjoisamerikkalaisissa versioissa esimerkiksi kapakat oli muutettu kahviloiksi, kirkot klinikoiksi, Raamattu taikakirjaksi ja vähäpukaisille hahmoille oli lisätty vaatetusta (ks. esim. Mandelin 2018). Tunnetuimpia esimerkkejä ovat ensimmäiset osat *Legend of Zelda* (Nintendo 1986) ja *Final Fantasy* (Square 1987) -sarjoista 8-bittiselle Nintendolle eli NES:ille. Jälkikäteen

² Myös muunlaiset uskonnolliset teemat ja sisällöt ovat tyypillisiä japanilaisille videoroolipeleille. Uskontoa ja Nietzschen filosofiaa vuosituhsien kattavan tarinan kaaren aikana käsitellään Xenosaga-scifi-roolipelisarjassa. Pohjoismaista mytologiaa lainataan esimerkiksi *FFXIII-2*:ssa (Square Enix 2011), *Tales of Phantasia*ssa (Namco, 1995/2006) ja *Valkyrie Profile*ssa (Square Enix 1999). Alkemia ja elementit taas ovat pääosassa useimmissa *Tales*-sekä *Mana*-sarjojen osissa. Joissakin peleissä päävihollisena on kirjaimellisesti ”Luoja”, (esim. *Final Fantasy Legend*, Square 1989; *FFXIII*, SquareEnix 2009; *Lightning Returns: FFXIII*, SquareEnix 2013 ja *FFIV: the After Years*, SquareEnix 2008) jolloin jumalia vastaan kapinoiminen saa lopullisessa tarinan kaareissa vieläkin suurellisempia ulottuvuuksia kuin pelkkä poliittisen vallankäytön kritiikki.

³ Stenros ja Sihvonen (2020) ovat ehdottaneet tarkentavaa akronyymiä SPDRPG (Single Player Digital Role Playing Game) yksinpelattaville roolipeleille, mutta käytännössä termillä RPG viitataan yleisesti tämänlaisiin peleihin. Toinen vastaava joskus esiintyvä termi on CRPG (Computer Role-Playing Game) erotuksena pöytäroolipeleistä (TRPG).

⁴ Koyama viittaa Schulesin, Petersonin ja Picardin (2018) listaan yleisimmistä piirteistä länsimaisissa ja japanilaisissa roolipeleissä. Pelimaailman avoimuus, hahmojen kustomointi, realismisuuden tavoittelu, keskiaikaisuus ja tarinaan vaikuttaminen länsimaisissa peleissä vertautuu japanilaisten pelien rajoitettuun pelimaailmaan, kiinteisiin hahmoihin ja tarinaan, sekä sarjakuvamaisempaan tyyliin ja fantasian käsitteen vapaampaan tulkintaan ilman sidettä keskiaikaisuuteen.

tarkasteltuna lokalisaaion perusteella japanilaisilla peleillä on ollut uskonnon kanssa paljonkin tekemistä, vaikka tämä ei länsimaalaisille pelaajille heti ilmennytkään. Tiukka uskontosi-
sältöjä säätelevä ohjeistus kertoo tuon aikakauden japanilaisten ja amerikkalaisten kulttuuriar-
vojen yhteentörmäyksestä sekä pinnan alla olevista asenteista ja jännitteistä (Likarish 2014).
Varhaisimpia länsimaissakin julkaistuja japanilaisia konsoliroolipelejä olivat *Dragon Quest*⁵
(Enix 1986) ja sen inspiroima *Final Fantasy* (Square 1987). Ensimmäinen *Final Fantasy* -sarjan
peli pohjautui jo tuolloin yleisiksi miellettyihin roolipelitrooppeihin. Esimerkiksi monet vihol-
lisista ja varusteiden nimistä oli otettu suoraan *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipelistä (TSR
1974), minkä pelin taistelumeکانیکasta vastannut Akitoshi Kawazu myös myöntää haastatte-
lussa (Parish 2013). *FFI* toi kuitenkin myös sittemmin sarjalle ominaiset hahmoluokat ja ele-
menttikristallit uutena teemana osaksi tarinaa. Pelin suosion myötä sarja sai jatkoa ja vähitellen
tarinankerronta sai yhä enemmän sijaa.

Kilpailevien roolipelisarjojen kopioidessa toisiaan JRPG-genre omaksui 1990-luvulla sittemmin
tunnetut piirteet: Pelissä seurataan lineaarista tarinaa, ja pelimaailmaan tutustumista rytmit-
tävät satunnaiset taistelut ja, myöhemmin, tarinaa edistävät välianimaatiot. Vuosituhannen
vaihdetta lähestyttäessä tarinavetoiset JRPG-pelit olivat jo vakiinnuttaneet omanlaisensa tyy-
lin, jossa sekoittuvat perinteinen fantasia ja scifi sekä mytologiat ja muinaisuskot eri puolilta
maailmaa. Taustatarinassa kyse on harvoin vähemmästä kuin koko maailman pelastamisesta.
Vain yhdessä toimiva tiivis joukko sankareita voi lopulta kukistaa päävastustajat, joilla on ju-
malallisia piirteitä. Tyypillisesti apokalyptiset narratiivit puoltavat jonkinlaisen luonnon tai
elementtien tasapainon merkitystä ja vihjaavat jumalten tai autoritaaristen uskontojen olevan
uhka vallitsevalle tilanteelle.

Ilmestyessään vuonna 1997 *Final Fantasy VII* teki JRPG-genrestä todella suosittua ja osan kon-
solipelien valtavirtaa. *FFVII:n* globaali julkaisu Sonyn PlayStationille tarkoitti, että Nintendo of
American tiukka ohjeistus ei enää vaikuttanut lokalisaaioon. CD-ROM-teknologia mahdollisti
lisäksi visuaalisesti elokuvallisemmän tarinankerronnan välianimaatioiden ja realistisimpien
taustojen⁶ kautta. *FFVII:n* maailmanlaajuinen suosio johti siihen, että Square julkaisi sarjan
aiemmat osat uusina versioina myös eurooppalaiselle yleisölle. *Final Fantasy*-sarja on *Pokémonin*
jälkeen myydyin⁷ JRPG-pelisarja (virallisesti 185 miljoonaa myytyä kappaletta syyskuussa
2023 SquareEnixin 2023 mukaan), joten sarjan pelit edustavat genren valtavirtaa, ja pelaajien
FF-peleistä saamat vaikutteet heijastavat pitkälti yleistä käsitystä japanilaisista konsoliroolipe-
leistä.

Taustaa peleistä *Final Fantasy Tactics: War of the Lions* ja *Final Fantasy X*

Aikaisempaa tutkimusta japanilaisista peleistä ja niiden kulttuurivaikutteista on tehty jonkin
verran (Blasingim 2006; Fiadotau 2018; Hutchinson & Pelletier-Gagnon 2022; Picard 2013), ja
etenkin *Legend of Zelda* -pelisarja (Nintendo 1986–) on nostettu esiin hengellisten teemojen ja
uskonnollisten viittausten osalta (Hansen 2021; Herfs 2020; Hemmann 2021; Sanders 2021).
Tutkimuksissa japanilaisten pelien piirteitä, jotka voivat näyttäytyä länsimaalaisille erikoisina,

⁵ Sarjaa julkaistiin Pohjois-Amerikassa vuosina 1986–2005 nimellä *Dragon Warrior*.

⁶ Esirenderöidyt taustakuvat mahdollistivat yksityiskohtaisemmat, maalaukselliset tai valokuvamaiset pelimaail-
mat, joiden päällä polygoni- tai pikselihahmot liikkuvat.

⁷ Näin ainakin vuonna 2023 Wikipedia-artikkeliin koottujen pelijulkaisijoiden virallisiin lukujen perustuvan listan
mukaan: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_Eastern_role-playing_game_franchises

selitetään kulttuuritaustalla ja pyritään ymmärtämään tätä taustaa vasten. Toisaalta eri uskontojen ja mytologioiden vapaa sekoittelu on silmiinpistävä piirre monissa japanilaisissa peleissä ja animeissa, ja on yhtä läsnä uudemmissakin peleissä, kuten *Final Fantasy XV*:ssa (SquareEnix 2016; deWilt & Aupers 2020; deWilt & Aupers 2021). Pelitutkimuksessa FF-sarja on viitatuimmasta päästä: *Game Studies* -verkkojulkaisun hakukoneella hakusanoilla ”Final Fantasy” löytyy lähes kaksisataa tulosta. Uskontotieteessä pelisarjaa on tutkittu yllättävän vähän. Tutkijat ja pelitoimittajat ovat tarkastelleet *Final Fantasy* -pelisarjaa suhteessa uskontoon (Banasik 2018; Mitropoulos 2009), filosofiaan (Beaulieu & Blahuta 2009; Prymus 2009) sekä narratiivisten teorioiden pohjalta (Chandler 2009; Joffe 2013; Washburn 2009).⁸

Tarkasteluni kohteet, *Final Fantasy Tactics: War of the Lions*⁹ (Square 1997/2007¹⁰) ja *Final Fantasy X* (SquareEnix 2001/2014), valikoituivat ennen kaikkea kahdesta syystä. Pelisarjan suosion lisäksi kyseisissä peleissä keksityt uskonnolliset instituutiot ovat merkittävässä roolissa niin tarinassa kuin tarinankerronnassa. Molemmissa tarinoissa uskonto on vahvasti taustalla, mutta esimerkiksi *FFX*:n tarina rakentuu Yunan pyhiinvaellusmatkan ympärille. Molemmissa tarina kerrotaan lineaarisesti vailla pelaajan vaikutusmahdollisuuksia juonen kulkuun. *Tactics*in tarinallinen sisältö on tekstimuodossa dialogissa ja pelin sisäisessä tietopankissa¹¹, joten analyysi tapahtuu kirjaimellisesti pelin tekstiä tutkimalla. *FFX* sen sijaan nojaa enemmän kolmiulotteiseen pelimaailmaan ja ääninäytelyyn dialogiin, joten uskonnollisen sisällön kartoittamisessa tulee huomioida myös sellaisia seikkoja, kuten taustamusiikki, pelimaailmaan riipottellut symbolit ja glyyfit sekä temppelien arkkitehtuuri. *Tactics*in käsikirjoittajan, Yasumi Matsunon, pelejä voi verrata Ken Levinen yhteiskuntakriittisiin *Bioshock*-peleihin (2K Games 2007/2013) tai George R. R. Martinin eeppiseen fantasiakirjallisuuden polveilevaan kerrontaan ja moniosaisuuteen.

Tactics- ja *FFX*-peleissä uskonto näkyy yleisesti uskontoon viittaavina, tunnistettavina sosiaalisina ja symbolisina markkereina. Tällaisia ovat esimerkiksi papiston kaavut ja johtajien koristeelliset päähineet, seuraajien palvova tai ainakin auktoriteettia kunnioittava käytös sekä pyhiin rakennusten kuten kirkkojen ja temppelien arkkitehtuuri, hengellinen sanasto ja kielenkäyttö. Uskontoon viittaavat myös rukoukset ja rituaalit mukaan lukien käsillä tehtävät rituaalinomaisesti liikkeet ja maneerit. Keksittykin uskonto on siis helposti tunnistettavissa uskonoksi juuri tämänlaisten yksityiskohtien ja kuvausten kautta.

⁸ Käyn myös läpi tämän katsauksen kannalta merkittävät tulkinnat *FFX*:n uskonnonkuvauksesta. David Hahn (2009) nojaa Macchiavellin ja Nietzschen uskontokäsityksiin, Peter Likarish (2014) vertaa pelissä kuvattua uskontoa Yevonia luddiittilaisuuteen ja Chris Stark (2013) näkee Yu Yevonin hahmossa ateistista uskontokritiikkiä.

⁹ Lyhyemmin: *Tactics*.

¹⁰ Peli julkaistiin Pohjois-Amerikassa vuonna 1997 Playstationille nimellä *Final Fantasy Tactics*. Vuonna 2007 tämä julkaistiin uudelleen maailmanlaajuisesti PSP:lle lisänimellä *Final Fantasy Tactics: the War of the Lions*. Uuden käännöksen lisäksi pelissä oli uutta sisältöä ja pieniä muokkauksia pelimekaniikoihin. Tästä on olemassa myös mobiiliversio. Ellen erikseen mainitse, viittaan tekstissäni uudempaan käännökseen.

¹¹ Pelissä voi milloin vain maailmankartalla avata tietokannan (dossier) valikosta. Kaikkien hahmojen profiilin lisäksi täältä löytyy myös siihenastisen tarinan tiivistelmä. Lisäksi koska vain pelissä voi klikata ”apua” select-napilla. Esimerkiksi paikkojen nimien kohdalla peli informoi lyhyesti kyseisen kaupungin tai erämaan taustaa.

Glabadoksen kirkko – uskonto vai poliittinen instituutio?

Tactics alkaa prinsessa Ovelian lausumalla rukouksella Orbonnen luostarissa. Pian tämän jälkeen kuolleeksi luultu Delita ilmestyy paikalle ja kaappaa prinsessan. Delita on pelin sankarin, Ramzan, lapsuudenystävä. Alkuperäisessä vuoden 1997 englanninkielisessä versiossa hän lyö rimpuilevan prinsessan tajuttomaksi ja kehottaa tylästi Oveliaa syyttämään itseä tai Jumalaa. PSP-version uudemmassa käännöksessä hänen sanansa Ovelialle ovat lohdullisemmat: ”*Tis your birth and faith that wrong you, not I.*” Vaikka uudempi käännös pelistä muutti monien hahmojen luonnetta, ja alkuperäinen monoteistinen viittaus jumalaan väistyi polyteistisemmän sanamuodon edeltä, on selvää, että uskonto on merkittävässä osassa *Final Fantasy Tacticsin* tarinaa aivan alusta saakka.

Sarjakuvamaisesta ulkoasusta huolimatta *Tacticsin* keskiaikainen fantasiamaailma Ivalice on synkkä maa, jossa sota ja nälänhätä ovat arkipäivää. Poliittinen valta on ylimystöllä ja kirkolla. Tarinan kertoja, modernin ajan Ivalicen tutkija Arazlam Durai, pyrkii korjaamaan virallisen historiankirjoituksen väärinkäsityksen, jonka mukaan Delita on sankari, joka nousi tavallisesta pojasta kuninkaaksi ja yhdisti sotivan maan. Arazlamin mukaan taustalla vaikutti toinenkin henkilö, Beoulven suvun nuorin poika Ramza.

Tactics-pelissä Glbadoksen kirkon legenda kertoo muinaisesta Ajora-nimisestä messiaasta, joka pelasti maailman tappamalla maailmaa uhanneet demonit kahdentoista opetuslapsensa avulla. Ajora kuvataan saarnaajaksi, ihmeidentekijäksi ja marttyyriksi, sillä yksi hänen opetuslapsistaan petti hänet rahasta. Toinen olennainen myytti koskee kahtatoista zodiac-kiveä, jotka antoivat näitä kantaneille Ajoran opetuslapsille pyhiä voimia. Pelin tarinan edetessä zodiac-kivistä tulee keskeisiä, sillä niiden perässä on myös salaperäinen temppeeliritareiden järjestö. Kaiken lisäksi kivet näyttäisivät kantavan demoneita sisällään, joita vastaan Ramza joukkoineen joutuu toistamiseen taistelemaan.

Keskiaikaiselle fantasialle tyypillisesti monet pelissä vastaan tulevat ihmiskohtalot herättävät ajatuksia yhteiskuntaluokista ja sodan mielivaltaisuudesta, kostonhalusta tai uskonnollisesta vakaumuksesta. Pelin puolivälissä Ramza löytää kiistanalaisen *Scriptures of Germonique* -teoksen, minkä jälkeen kirkko julistaa hänet harhaoppiseksi yhteiskunnan viholliseksi. Temppeeliritareiden lisäksi häntä vastaan käy kirkon inkvisiittoreita ja uskon puolesta sotivia taistelijoita. Tarinallisen puolen lisäksi uskolla on myös pelin kulkuun liittyvä seuraus. Jokaisen hahmon rohkeus (Bravery) ja usko (Faith) -attribuuttien arvot ilmaistaan asteikolla nolasta sataan (ks. kuva 1). Kun rohkeus määrittää lähinnä hahmojen toimintojen ja reaktiokykyjen aktivoinnin todennäköisyyttä tai joissain tapauksissa vastustajille aiheutuvaa fyysistä vahinkoa, usko määrittää suoraan hahmon suhteen magiaan. Matala usko tekee loitsuista vähemmän tehokkaita, kun taas uskovainen hahmo sekä loihii paremmin että ottaa enemmän vahinkoa vihollisloitsuista. ”Ateistit” eli hahmot, joiden usko on 0, ovat täysin immuuneja magialle, mikä myös estää parannusloitsujen käytön.



Kuva 1: Uskonnollisia termejä ja symboleja satunnaistaistelussa. Lähde: Google Play: *Final Fantasy Tactics: WotL*. SquareEnix Co. Ltd.

Glabadoksen kirkon maine historiaa manipuloivana ylimpänä poliittisena voimana Ivalicessa ei jää pelaajalle epäselväksi. Vaikka taustalla vaikuttavat Lucavi-demonit ajavat loppujen lopuksi omaa agendaansa, ei kirkko saa synninpäästöä, sillä vallan säilyttäminen hinnalla millä hyvänsä käsittää jopa sodanlietsonnan. Sitomalla aatelissuvut keskinäisiin sotiin kirkko estää muiden tahojen nousun uhaksi kirkon vallalle. Sodan kurjuuden keskellä usko kirkon oppeihin vahvistuu, koska se tarjoaa ainakin näennäisesti ainoan lohdun ihmisille. Yhtäläisyydet keskiajan Euroopan roomalaiskatoliseen kirkkoon ovat ilmeiset. Temppeleihin historiallisena ryhmänä viitataan yleisesti populaarikulttuurissa, usein liitettynä salaliittoteorioihin, kuten Dan Brownin *Da Vinci-koodi* -romaanissa (2003) tai *Assassin's Creed* -videopelissä (Ubisoft 2007). Se, että Glabadoksen kirkon sisällä toimii samanniminen ryhmä, joka edustaa vihollista, tukee tätä populaarikulttuurista tuttua temaa ja on tunnistettavuudessaan toimiva. Poliittisena instituutiona uskonto ei tarjoa mitään hyvää, eikä sokea luottamus uskonnolliseen auktoriteettiin ole viisasta. Tämä on sanoma, jonka *Final Fantasy Tactics: War of the Lions* pelaajilleen välittää.

Yksittäisten hahmojen vakaumus ja omantunnon kuunteleminen kertovat puolestaan pelin suosivan yksilökeskeistä hengellisyyttä. Oikein käytettyinä zodiac-kivet voivat saada ihmeitä aikaan, ja jos pelaajan hahmo on mystikko tai pappi, hän voi maagisilla voimillaan tukea oman puolensa taistelijoita, mutta myös käyttää vahingollisia loitsuja. Kun hahmon usko nousee 90 paikkeille, hahmo saattaa alkaa taisteluiden jälkeen puhua Jumalasta ja näin varoittaa taistelumuotivaation puutteesta. Uskonnottomien hahmojen immunitetti magiaa kohtaan puolestaan tukee ajatusta yksilönvapaudesta, sillä immunitetin strateginen käyttö avaa hahmolle uusia mahdollisuuksia. Välttyessään vahingollisten loitsujen vaikutuksilta hahmo on kuitenkin samalla vailla loitsujen tukea ja joutuu turvautumaan hoitaviin esineisiin.

Ajoran myytti puolestaan on lähellä uuden testamentin kertomusta Jeesuksesta. Ajora saarnaa paratiisista, ja hänet nähdään kapinallisena sekä uhkana järjestykselle ja vallitsevalle uskonnolle. Ajoran tuomitsivat papit, jotka edustivat farisealaisten kanssa lähes samannimistä *pharism*-ryhmää. Molemmilla oli kaksitoista opetuslasta, ja heidät petti yksi näistä muutaman kolikon tähden. Jeesus syntyi Betlehemissä ja kuoli Golgatalla, Ajora puolestaan syntyi Berveniassa, ja hänet teloitettiin Golgollada Gallows-nimisellä paikalla. Germoniquen tekstissä mainittu "Holy Ydoran Empire" tuo mieleen sekä Rooman valtakunnan että sen aikaisen Juudean provinssin, johon uuden testamentin tapahtumat sijoittuvat. Erikseen mainittu Ajoran ensimmäinen opetuslapsi Balias on antanut nimensä kahdelle paikalle pelissä: Balias Tor, jossa tämä teloitettiin, ja Balias Swale, jossa tämä piileksi vainoajiltaan. Balias on helppo lukea viittauksena Paavaliin, vaikka lisätietojen puuttuessa tämän syvemmälle vertausta ei voida jatkaa.

Horoskooppimerkkejä vastaaviin kiviin ja demoniolentoihin keskittyvä tarinan loppuhuipennus kertoo todellisten maailmaa uhkaavien pahojen voimien olevan ylikuonnollisia, vaikka kirkon poliittinen valta onkin sodan kauheuksien syytä. Tämä mahdollistaa erilaisia tulkintoja jättäen lopullisen totuuden auki. Lucavi-demonien, kuten zodiac-kivienkin olemassaolo osataan todistaa osan Zodiac Brave -myytistä todeksi. Glabadoksen kirkon virallinen historian uudelleenkirjoitus on kuitenkin tehnyt Ajorasta jumalallisen, mikä on ristiriidassa Ajoran nimeä kantavan demonisen loppuvastustajan kanssa. Ramzan tarinakin tavallaan kertoo myytin uudelleen, sillä zodiac-kiviä kerätessä ja demoneja tuhoamalla hän ystävineen tulee toteuttaneeksi alkuperäisen myyttisen kertomuksen. Mullonden uponneessa kaupungissa käyty lopputaistelu jää ulkomaailmalta tietämättä. Pelin epilogissa Ramzan ja Alman muistotilaisuudessa surevien joukossa on sivuhahmo Orran Durai, joka paljastuu kertojan esi-isäksi. Orran poltetaan harhaoppisena kirkon toimesta ja hänen kirjoittamansa versio historiasta jää unohduksiin, löydettäväksi vasta satoja vuosia myöhemmin.

Final Fantasy Tactics: War of the Lions kertoo synkän ja raa'an tarinan keskiaikaisessa Ivalicen fantasiamaailmassa. Glabadoksen kirkko poliittisena laitoksena muistuttaa keskiajan roomalaiskatolista kirkkoa nimenomaan kiistämättömän ylimmän vallan ominaisuudessa. Päällisin puolin uskonto näyttäytyy hyvin samanlaisena kuin kristinusko. Hahmot saattavat kirotta jumalia monikossa, ja toisinaan taas rukoilla Isää, joka muistuttaa monoteistisen jumalkäsityksen yhtä Jumalaa. Vanhemman käännöksen viittaukset Jumalaan sopivat pelin kuvaukseen Ivalicesta, mutta uuden käännöksen tekijä Tom Slattery vakuuttaa polyteistisen muodon olevan uskollisempi alkuperäiselle japaninkieliselle käsikirjoitukselle (Fung 2013).

Pelin käsikirjoittaja Yasumi Matsuno tunnetaan *Vagrant Story*stä (Square 2000) ja *Ogre Battle* -pelisarjasta (Quest 1993), jonka henkinen seuraaja *Tactics* on. Matsuno kirjoittaa yksityiskohdaisia kuvauksia, joissa on luettavissa kritiikki sotaa ja vallankäyttöä vastaan, *Tactics Ogre* -peliin (Quest 1995) Matsuno esimerkiksi otti vahvasti vaikutteita Jugoslavian hajoamissodasta (Parish 2011). *Final Fantasy Tacticsin* tapauksessa keskiaikainen kirkko toimii esimerkkinä ylintä valtaa käyttävälle instituutiolle, ja salaliittoteoriat, historiankirjoitus ja aiheeseen pohjautuva populaarikulttuuri on osaltaan tehnyt tästä tunnistettavan narratiivisen troopin, jota Matsuno hyödyntää *Tacticsin* tarinassa.

Näin ollen *Final Fantasy* -pelisarja tai *Tactics* eivät ole erityisen uskonnonvastaisia, joskin pelin taustatarinan voi myös nähdä yleisenä kritiikkinä sellaista institutionaalista uskontojärjestelmää kohtaan, jossa yksilön pelastus on auktoriteettien sanelema. Peli ei siis esitä yksittäisten hahmojen hengellisyyttä kriittisessä valossa, vaan pikemminkin pelaajalle näyttäytyvän peli-

mekaniikan kautta tarjoaa mahdollisuuden monenkirjavan hahmoryhmän hyödyntämiseen jokaisen vahvuuksia ja heikkouksia huomioiden. Pelin varsinaisen kritiikin kohteena ovat sota ja vallankäyttö, joita kirkko pelissä tukee muokkaamalla uskonnollista sanomaa näihin poliittisiin tarkoituksiin (ks. kuva 2).



Kuva 2: Delita ja Ramza vaihtavat kuulumisia kirkon alttarilla rukoushetken varjolla.
Lähde: Google Play: *Final Fantasy Tactics: WotL*. SquareEnix Co. Ltd.

Uskonto muinaisjäänteinä – Yevon edistyksen esteenä

Final Fantasy X:n (SquareEnix 2001/2014) Yevon-uskonto on fiktiiviseksi harvinaisen yksityiskohtainen, koska sillä on selkeä pelastusoppi, ihmisille kriisiaikoina selkeästi lohtua antava merkitys sekä poliittista valtaa käyttävä ja salaisuuksiaan varjeleva ylin papisto. Spira, *FFX*:n maailma, on Ivaliceen verrattuna pieni ja paikallisiin kyläyhteisöihin perustuva pohjimmiltaan rauhanomainen maailma, jossa hyvin konkreettisenä tuhon lähteenä on sykleittäin ilmestyvä hirviömäinen Sin.

FFX:n tarina on kertomus pyhiinvaelluksesta pohjoiseen Zanarkandin rauniokaupunkiin. Matkan varrella pelin toinen päähahmo Yuna rukoilee kaikissa temppeleissä ja saa näissä majoilevien faythien tuen taistelussa kutsuttavien aeonien muodossa. Pelin narratiivi on kokonaisuudessaan täynnä viittauksia hengellisyyteen ja uskontoon. Päähenkilö Tiduksen kotipaikka, Zanarkand, on samalla pyhä ja myyttinen paikka, jossa tuhat vuotta aiemmin käyty sota synnytti Sinin, kirjaimellisesti syntien ruumiillistuman, jonka voittaakseen summonerit käyvät pyhiinvaellukseen noin kymmenen vuoden välein. Merkillepantavasti Yevon kieltää teknologian, jota se ei erikseen ole hyväksynyt, kuten Blizball-areenan hienoudet ja televisiolähetystä muistuttavan kuvanvälitystekniikan. Opetuksen mukaan Sin on seurausta teknologisen kehityksen aiheuttamasta laiskuudesta, jonka vuoksi Zanarkandin kehittynyt sivilisaatio tuhoutui. Jäljelle jäi vain kivettyneitä henkiä faythien muodossa, ja Sin.

Meressä piileksivä Sin ilmestyy aika ajoin tuhoamaan rannikolla sijaitsevia asutuksia, eikä siihen tehoa mitkään aseet. Sin voidaan kukistaa vain suorittamalla pyhiinvaellus, joka tuo rauhan ajan maan päälle. Yevon saa valtansa siitä, että Spiran asukkaat todistavat jatkuvasti Yevonin opetuksia konkreettisesti. Pyhiinvaelluksen onnistuneesti suorittaneet summonerit nousevat pyhimyksiksi, joita palvotaan temppeleissä ja tienvarsille pystytetyissä pyhätöissä. Rauhan aikana ihmiset saavat riemuita ajasta, jolloin Siniä ei tarvitse pelätä. Sinin ollessa valloillaan blitzball-urheilulla on merkittävä rooli ajatusten siirtämisellä pois Sinistä, tuhosta ja kuolemasta. Yevonin papit siunaavat turnauksia ja vahvistavat näin yleisön tukea uskonnolliselle instituutiolle.

Spiran maailma perustuu visuaalisesti Etelä-Aasiaan, ja Yevonin temppelit ovat saaneet vaikutteita paikallisista buddhalaistempeleistä. Pyrefly-valo-olennot taas viittaavat shintolaisuuden esi-isiin ja henkiolentoihin. Temppeleiden glyyfit ja Spiran aakkoset taas muistuttavat muinaista Siddham-kirjoitusta (Levelskip) joka on käytössä hindulaisuuden sekä buddhalaisuuden pyhissä kirjoituksissa. Temppelit on rakennettu niin, että matka sisimpään kappeliin on osa hengellistä matkaa kohti valaistumista, mikä on buddhalaistempeleistä tuttu piirre. Remasteroidun Playstation 3 -version (SquareEnix 2014) mukana tulleilla DVD-lisälevyllä ja erikoisjulkaisun taidekirjassa tekijätiimin pelimaailmasta vastaavana taiteellisena johtajana toiminut Yusuke Naora selittää, että mallit temppeleihin otettiin Balilta. Bali on hindulaisena saariprovinssina poikkeus muutoin islaminuskoisessa Indonesiassa, mutta pelintekijöille temppelit toimivat vain kuvamateriaalina. Naoran suunnitelmassa eteläaasialaista ilmettä Spiralle hahmosuunnittelija Tetsuya Nomura puolestaan kertoo halunneensa lisätä myös perinteisiä japanilaisia elementtejä peliin. Jokaisessa temppelissä taustalla soiva Hymn of the Fayth -rukouslaulu on kaikille Spiran asukkaille tuttu. Hymni on historiallinen jäännös Zanarkandin ajoilta, jota laulamalla Sin saadaan rauhoitettua riittävästi, jotta päähahmojen matka Sinin sisimpään kohti Yu Yevonia voidaan aloittaa.

Pelin lopussa totuus selviää Yunalle ja tämän henkivartijakaartille. Kun he saapuvat Zanarkandiin, käy ilmi, että tuhat vuotta sitten todella käytiin sota. Sin syntyi tuon sodan seurauksena, ja vieläpä korkean teknologian aseiden käytön vuoksi. Zanarkandin henkienmanaajat eli summonerit eivät pärjänneet teknisesti kehittyneempää aseistusta vastaan. Alakynnessä Bevelleen yliverstaista armeijaa vastaan Zanarkandin väki muuttui vapaaehtoisesti faytheiksi, ja kivettyessä he mahdollistivat ikuisen unelmoinnin. Unissa he pystyivät kollektiivisesti ylläpitämään Zanarkandin ikuisesti sellaisena kuin se tuhat vuotta sitten oli. Sin taas on Yu Yevonin eli viimeisen Zanarkandin summonerin itselleen rakentama elävä panssari. Tosin tuhannen vuoden aikana Yu Yevon on menettänyt kaiken ihmisyytensä, ja Sin jatkaa tuhoaan vailla tarkoitusta. Kymmenen vuoden sykli johtuu uudistumisprosessista, joka Yu Yevonilta kestää uuden Aeonin muokkaamisessa uudeksi Siniksi.

Yu Yevon, uskonnon ruumiillistuma ja tuhat vuotta vanha ikiliikkuja, on pelissä täysin vailla tahtoa ja mieltä. Lopputaistelu on erikoinen, sillä siinä ei juuri ole haastetta lainkaan. Yunan on kutsuttava Aeonit yksi kerrallaan, katsottava Yu Yevonin korruptoivan nämä, ja sitten itse tuhattava entiset liittolaisensa. Itse Yu Yevon on persoonaton olento, joka vahingoittaa Gravigaloitsullaan kaikkia, myös itseään. Sitten se parantaa itseään, niin ikään syklisesti. (Stark 2013.) Taistelu antaa mielikuvan jonkin liian kauan eläneen päästämisestä kärsimyksistään. Faythien toive uneksimisen loppumisesta ja Yu Yevonin lopullisesta kukistamisesta viestii liian pitkään jatkuneesta pysähtyneisyydestä. Omien sanojensa mukaan faythit ovat väsyneitä uneksimiseen ja haluavat vain kaiken loppuvan. Yu Yevonilla ei ole inhimillisiä piirteitä enää lainkaan, ja se toistaa vain robotin lailla tehtävänsä vailla merkitystä, kunnes joku lopettaa sen.

Itseen ruokkiva syklisyys on Spiran ja Yevonin ehkä kuvaavin piirre. Teknologiatason pysyessä alhaalla ja väkiluvun pienenä Spirassa ei ole nähtävissä kehitystä, vaikka Yevonin opetukset lupaavat lopullista synninpäästöä Sinistä, kunhan esi-isien synnit on sovitettu. Tämä onkin Yevonin selkeästi epäselvin osuus, sillä vaikka pelastusoppia toivotetaan ihmisille, mitään yksityiskohtia syntien sovittamisesta ei kerrota, muuta kuin teknologiasta kieltäytyminen ja Yevonin oppien seuraaminen. Bevelen temppelikaupunkiin päästessä Yevonin papiston korruptio alkaa näyttäytyä entistä selkeämmin, sillä temppeleissä on käytössä muilta kiellettyä teknologiaa. Kohtaaminen ylimmän papiston kanssa paljastaa heidän olevan tietoisia papiston saarnaaman totuuden valheellisuudesta. Sin on ikuinen, joten vaikka ihmiskunta kuinka sovitaisi esi-isien syntejä ei muutosta ole tiedossa. Tämän ylimmät papit salaavat kansalta. Poliittiset tarkoitukset lienevät ilmeisiä, vaikka epätoivossa uskonto tuokin ihmisille lohtua, jota ilman elämä Spirassa voisi käydä kestävämmäksi. Kuitenkin uskonoppeja ylläpitämällä Yevonin uskonnollinen järjestö itse asiassa estää täysin kaikenlaisen kehityksen niin teknologian kuin vaihtoehtojen tutkiskelun muodossa.

Yevonissakin historiallinen totuus on osa uskonnon myyttistä kertomusta, mutta vuosisatojen varrella instituutio on vääristynyt lähinnä poliittiseksi voimaksi, joka ylläpitää valtaansa usko-vaisten konkreettisella palkinnolla rauhan ajan muodossa. Pelin viesti uskonnosta ei ole mairitteleva, vaikkakin Spiran fantasiamaailman ihmisten elämässä rukoukset ja rituaalit sekä pelastukseen uskomisen ovat tärkeässä roolissa. Papiston epärehellisyys ja vallan kahmiminen eivät sinänsä yllätä, mutta Yu Yevonin luonne uskonnon ilmentymänä, tai pikemminkin jään-teenä, tuo Yevonin uskontoon toisenkin ulottuvuuden. Pelin voisi sanoa kuvaavan uskontoa esteenä kehitykselle ja paikalleen jämähtänyttä maailmaa itsetuhoisena. Kuoleman sykli tarkoittaa sitä, että Spirassa kaikki kietoutuu kuoleman ympärille ja vain Sin syntyy uudelleen, mikä ei lupaa hedelmällistä tulevaisuutta. Spirassa tämä heijastuu sekä konkreettisesti että hengellisellä tasolla niin, että kuolema on jatkuvasti läsnä. Marttyyrejä palvovassa uskontojärjestelmässä parempaa ei lyhyellä tähtäimellä ole luvassa, joten perinteiden jatkaminen on ainoa tiedossa oleva keino, mutta se vain ylläpitää toivotonta tilannetta.

David Hahn (2009) tulkitsee Yevonia Nietzschen ja Machiavellin uskontoteorioiden kautta. Hänkin tunnistaa konkreettisten vaikutusten voiman uskonnon ylläpitämisessä, sillä välittömät palkinnot vahvistavat ihmisten uskoa ja papiston valtaa. Sen sijaan Hahn näkee yhtäläisyyksiä kristinuskoon perisyntien käsitteessä ja kristityssä, luterilaisessa vaatimattomuuden työmoraalissa, jota Yevonin papisto seuraajilleen käytännössä opettaa.

Peter Likarish taas näkee Yevonissa vaikutteita kalvinismista, katolilaisuudesta ja ennen kaikkea ludditismista, jonka keskiössä on teknologian kieltäminen (2014, 176–177). Tosin Yevonin ja historiallisen brittiläisen käsityöläisten protestiliikkeen (luddiittien) välillä on merkittäviä eroja, kuten se, että Yevonissa papisto on kieltänyt teknologian, kun taas brittiläiset käsityöläiset pelkäsivät teknologian vievän heiltä työpaikat. Merkittävää on myös, että Yevonin papit eivät kiellä teknologiaa tuntemattomien seurauksien pelossa. Päinvastoin kiello perustuu menneisyyden tapahtumiin. Uskonto on Yevonin kohdalla teknologiasta kieltäytymisen perimmäinen syy, kun taas liian nopeaa kehitystä vastustava poliittinen liikehdintä on eri asia, joten suhtaudun varauksella tähän vertaukseen.

Chris Stark (2013) käsittelee *FFX:n* ”monimutkaista suhdetta ateismiin” ja esittää, että Yu Yevon symbolisoi uskonnollista ajattelua yleensä, ja tämän kuvaaminen itseään toistavana tahdottomana olentona kuvaa pelintekijöiden kritiikkiä itse uskontoa kohtaan. Lopputaistelu Yu Yevonia vastaan kutsuu Starkin mukaan pelaajan osallistumaan symboliseen jumalmurhaan.

Itse taistelun mekaniikka tarjoaa eri lähestymistapoja uskonnon voittamiseen. Vaihtoehtoina ovat raaka voima, parannusloitsujen kääntäminen vahingollisiksi langettamalla zombie-status tai yksinkertaisesti vain odottaa tämän lopullista kuihtumista itsetuhoisen Graviga-loitsun vaikutuksena. Starkin mukaan tässä piilee *FFX*:n viesti uskonnollisesta ajattelusta: totuuden edessä usko on voimaton, ja se voidaan hävittää joko väkivalloin, kääntämällä se itseään vastaan tai vain odottamalla sen vääjämätöntä itsetuhoa. Ajatus on kieltämättä kiehtova, mutta myös muunlainen tulkinta on mahdollinen, sillä kuvailtu symboliikka voi yhtä hyvin viitata ehdottomaan, dogmaattiseen uskontomuotoon. Sen sijaan, että peli kritisoi uskontoa yleensä, Yu Yevonin voi hyvin nähdä symbolina Yevonin instituution ytimelle. Yevonin uskontojärjestelmä, aivan kuten fyysinen Yu Yevon Sinin sisällä, edustaa sitä, mitä pahimmassa tapauksessa jää käteen, kun vanhasta ei päästetä irti, vaan siitä pidetään kiinni viimeiseen asti. Asioiden luonnollisen lopun estäminen uuden edeltä on tuhoisaa. Kun dogmit määrittävät ihmisten elintavat, ja kaikenlainen kyseenalaistus kielletään, on yhteiskunta tuhoon tuomittu.

Riippumatta siitä, yhdistääkö Yevonin uskontoon yleensä, tai japanilaiseen kritiikkiin kristinuskoa ja länsimaista institutionaalista uskontojärjestelmää vastaan, *FFX* kehottaa pelaajaansa miettimään kriittisesti jopa uskonnollista sanomaa. Sokea usko auktoriteettien toistamaan sanomaan ja tabuihin jarruttaa kehitystä ja estää henkisenkin kasvun. Toisinajatteleva nomadi-nen Al-Bhedien heimo kuvataan Yevonin järjestelmässä harhaoppisena terroristijärjestönä, joka ainoana tahona uhmaa Yevonia. Koska kielimuuri rajoittaa Al-Bhedien ja Spiran muiden rotujen kanssakäymistä, jäävät heidän harjoittamansa arkeologiset ja teknologiset löydöt kantaväestön tietoisuuden ulottumattomiin.

Yhteenvetoa

Tarkastelemissani peleissä on keskeistä kritiikki poliittista valtaa omaavia uskonnollisia instituutioita kohtaan. Peleissä monenkirjava, toisiaan tukeva pelihahmojen sankarijoukko edustaa omalla tavallaan yksilönvapautta. *Tactics*issa yksilöllinen uskonnonvapaus näkyy suoraan myös pelimekaniikassa, sillä usko toimii myös pelaajan strategisena resurssina hyvine ja huonoine puolineen. Sen sijaan *FFX*:ssä yksittäisten hahmojen suhde uskontoon nousee esille henkilökohtaisissa narratiiveissa ja kasvutarinoissa.

Tactics-pelin keskiaikaisessa Ivalicessa uskonto on vahva ja luonnollinen osa ihmisten elämää, mikä näkyy selvästi hahmojen kielenkäytössä ja sosiaalisessa asemassa. Rukoukset ja kiroukset ovat niin yleisiä arkipäiväisessä puhutavassa, että jumaliin ja taivaan tahtoon viitataan vain ikään kuin ohimennen. Koska uskonto on Ivalicessa kauttaaltaan luonteva osa elämää, on vaikea väittää *Tactics*ia uskonnonvastaiseksi.

FFX ei välitä kovinkaan imartelevaa kuvaa uskonnosta. Vaikka Spirassa on eteläaasialaisia vaikutteita, muistuttaa Yevon hierarkkisen poliittisen voimana enemmän katolista kirkkoa kuin esimerkiksi buddhalaisuutta. Toisin kuin *Tactics*in Ivalicessa, Spirassa uskonto on muinaisjäänne, ei pelkkä papiston valtaa ylläpitävä uskonjärjestelmä. Yevon voidaan nähdä kritiikkinä uskontojärjestelmää vastaan, jossa hierarkkinen poliittinen laitos käyttää uskontoa vallan välineenä. Spiran aasialaistyylinen pelimaailma pikemminkin viestii syvällisemmästä suhteesta hengellisyyteen. Vaihtoehtoisesti Spiran teknologinen kehittymättömyys on helppo rinnastaa pimeään keskiaikaan Euroopan historiassa, jolloin niin ikään kirkko piti valtaa yllä ja tuomitsi syntiseksi liiallisen uteliaisuuden luontoakin kohtaan.

Japanilaisten pelien kritiikki institutionaalista uskontoa kohtaan heijastaa osaltaan alkuperämaan kulttuuritaustaa ja monimutkaista suhdetta kristinuskoon. Suunnitelmallinen kristillinen käännytystyö koettiin aikoinaan hämmentävänä ja luonnollisesti uhkana perinteiselle järjestykselle. Vaikka konfutselaisuus, taolaisuus ja buddhalaisuus olivat tunnettuja, ei uskonnolle ollut olemassa erillistä käsitettä ennen kristinuskon levittäytymistä saarivaltioon. Tätä lännestä tuotua uskonnon käsitettä käytettiin 1800-luvun lopussa virallisen ”uskonnonvapauden” julistukseen, jolla käytännössä määritettiin mitkä koulukunnat saivat uskonnon statuksen ja mitkä edustivat harhaoppista taikauskkoa. Koskashintolaisuutta ei samalla tavalla määritellä uskonnoksi, on Japanilla jo vuosisatoja vanha sekulaarin valtion perinne. Valtion kontrolli uskonnollisista toimijoista taas on osaltaan johtanut radikaalienkin uushengellisten ryhmien nousuun maassa, jossa uskonnonvapaudella on erityinen asema, mutta jossa uskonnot myös herättävät pelkoa ja epävarmuutta. (Josephson 2012).

Mitä yli kaksikymmentä vuotta vanhojen japanilaisten konsoliroolipelien tarkasteleminen voisi meille nykypäivänä kertoa? Tuolloin suosittu pelit ja pelisarjat olivat avainasemassa japanilaisen kulttuurin tuomisessa länteen. Roolipeleissä, animessa ja mangassa näkyivät toisenlaiset asenteet uskontoa kohtaan. Kulttuurieroista viesti myös lännen tiukka sensuuri.

Kirjallisuus

Banasik, Benjamin Jozef

2018 *Cloud Strife: The Intertestamental Hero: A Theological Exposition of the Differentiation of Final Fantasy VII and Final Fantasy VII: Advent Children*. *Online Heidelberg Journal for Religions on the Internet*, 13: 1–16. <https://doi.org/10.17885/heiup.rel.2018.0.23842>

Blasingim, Kerry

2006 *Hero Myths in Japanese Role-Playing Games*. Maisterintutkielma. Bowling Green (OH): Bowling Green State University. Saatavilla: http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=bgsu1147711469

Carlson, Rebecca Lynn

2018 *“More Japanese than Japanese”: Subjectivation in the Age of Brand Nationalism and the Internet*. Väitöskirja. Pittsburgh (PE): University of Pittsburgh.

Chandler, Benjamin

2009 *The Spiky-Haired Mercenary vs. the French Narrative Theorist: Final Fantasy VII and the Writerly Text*. – Jason P. Blahuta & Michel S. Beaulieu (toim.), *Final Fantasy and Philosophy: The Ultimate Walkthrough*, 5–19. Hoboken (NJ): John Wiley & Sons, Inc.

deWildt, Lars

2020 *Opening my Shinto Box: The Mixing of Religions, Traditions and Fictions in Japanese Role-Playing Games*. *Replaying Japan 2020 Proceedings*. Kioto: The Ritsumeikan Center for Game Studies.

de Wildt, Lars & Aupers, Stef

2019 *Playing the Other: Role-playing religion in videogames*. *European Journal of Cultural Studies* 22(5-6), 867–884. <https://doi.org/10.1177/1367549418790454>

de Wildt, Lars & Aupers, Stef

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>

Fiadotau, Mikhail

2018 Phenomenological Hermeneutics as a Bridge Between Video Games and Religio-Aesthetics. – Vit Šisler, Kerstin Radde-Antweiler & Xenia Zeiler (toim.), *Methods for Studying Video Games and Religion*, 101–114. New York: Routledge.

<http://dx.doi.org/10.4324/9781315518336-7>

Fung, Henry

2013 Final Fantasy Tactics: The War of the Lions (PSP) (Square Enix, 2007) *Fraggincivie*. Julkaistu 21.8.2013. <https://www.fraggincivie.com/2013/08/final-fantasy-tactics-war-of-lions-ppsp.html>

Gamerant

2022 10 Modern Western Games Inspired by JRPGs. Julkaistu 25.11.2022. <https://gamerant.com/modern-western-games-inspired-by-jrpgs/#crosscode>

Game Theory

2014 Why Final Fantasy is Anti-Religion.

<https://www.youtube.com/watch?v=MLhiWw3pzQk>

Google Play

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.square_enix.android_google_play.FFT_en2&hl=en

Grieve, Gregory Price & Heidi A. Campbell

2014 Studying Religion in Digital Gaming: A Critical Reflection of an Emerging Field. *Online Heidelberg Journal for Religions on the Internet*, 5: 51–67.

<https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12183>

Hahn, David

2009 Sin, Otherworldliness and the Downside to Hope. – Jason P. Blahuta & Michel S. Beaulieu (toim.), *Final Fantasy and Philosophy: The Ultimate Walkthrough*, 151–163. Hoboken (NJ): John Wiley & Sons.

Hansen, Jared

2021 The Reliquaries of Hyrule: A Semiotic and Iconographic Analysis of Sacred Architecture Within Ocarina of Time. *Press Start* 7(1).

Hemmann, Kathryn

2021 I Coveted that Wind: Ganondorf, Buddhism, and Hyrule's Apocalyptic Cycle. *Games and Culture*, 16(1). <https://doi.org/10.1177/1555412019865847>

Heidbrink, Simone, Tobias Knoll, Jan Wysocki

2014 Theorizing Religion and Digital Games; Perspectives and Approaches. *Heidelberg Journal for Religions on the Internet*, 5: 5–50. <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12156>

Herfs, Laurence

2020 Dreams of the Japanese Self in The Legend of Zelda: Breath of the Wild. *Replaying Japan*, 2: 33–47.

Hutchinson, Rachel & Jérémie Pelletier-Gagnon (toim.)

2022 *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*. Lontoo: Lexington Books. <https://doi.org/10.1080/10357823.2022.2137001>

Joffe, Mike

2013 Invisible Tactics. Julkaistu 14.6.2013: <http://www.reactionzine.com/invisible-tactics/>

Josephson, Jason Ānanda

2012 *The Invention of Religion in Japan*. Chicago: University of Chicago Press.

Koyama, Yuhsuke

2022 Evolution of a Genre: Dragon Quest and the JRPG. – Rachel Hutchinson & Jérémie Pelletier-Gagnon (toim.), *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, 19–38. London: Lexington Books.

Levelskip

2023 “Final Fantasy X” Symbols & Glyphs. Päivitetty 13.1.2023. <https://levelskip.com/rpgs/final-fantasy-x-symbols-glyphs#gid=ci026bca9430002568&pid=final-fantasy-x-symbols-glyphs-MTc0NDU1NzQ3NTg4MzM0OOTUy>

Likarish, Peter

2014 Filtering Cultural Feedback: Religion, Censorship, and Localization in *Actraiser* and Other Mainstream Video Games. – Heidi Campbell & Gregory Price Grieve (toim.), *Playing with Religion in Digital Games*, 170–190. Bloomington: Indiana University Press.

Mallindine, Jayme Dale

2016 Ghost in the Cartridge: Nostalgia and the Construction of the JRPG Genre. *Gamevironments* 5: 80–103.

Mandelin, Clyde

2018 Game Localization and Nintendo of America’s Content Policies in the 1990s. Julkaistu 10.9.2018. <https://legendsoflocalization.com/game-localization-and-nintendo-of-americas-content-policies-in-the-1990s/>

Mandelin, Clyde

2019 Religious Content Changes in Game Localizations. Julkaistu 26.7.2019. <https://legendsoflocalization.com/religious-content-changes-in-game-localizations/>

Mitropoulos, Jonah

2009 Shinto and Alien Influences in *Final Fantasy VII*. – Jason P. Blahuta & Michel S. Beaulieu (toim.), *Final Fantasy and Philosophy: The Ultimate Walkthrough*, 125–141. Hoboken (NJ): John Wiley & Sons.

MostSeriousness

2008 Final Fantasy Tactics: The War of the Lions – Game Script. *Gamefaqs*. Päivitetty 27.12.2008. <https://gamefaqs.gamespot.com/psp/937312-final-fantasy-tactics-the-war-of-the-lions/faqs/50913>

Parish, Jeremy

2011 Let Us Remember Together: A Tactics Ogre Retrospective. *1up*. julkaistu 8.2.2011. <http://www.1up.com/features/tactics-ogre-retrospective> haettu 30.4.2014. Ei saatavilla.

Parish, Jeremy

2013 What's the Deal with Square Enix's Akitoshi Kawazu? *1up*. Julkaistu 21.09.2013. Saatavissa: <https://web.archive.org/web/20130921061202/http://www.1up.com/features/deal-square-enix-akitoshi-kawazu>

Partridge, Christopher

2004 *The Re-Enchantment of the West (Vol.1.): Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture and Occulture*. London: Continuum.

Picard, Martin

2013 The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese Video Games. *Game Studies*, 13(2).

Possamai Adam

2012 *Handbook of Hyper-Real Religions*. Brill Handbooks on Contemporary Religion 5. Leiden & Boston: Digital Edition.

Prymus, Kylie

2009 Kefka, Nietzsche, Foucault: Madness and Nihilism in *Final Fantasy VI*. – Jason P. Blahuta & Michel S. Beaulieu (toim.), *Final Fantasy and Philosophy: The Ultimate Walkthrough*, 20–32. Hoboken (NJ): John Wiley & Sons.

Rautalahti, Heidi

2023 Tarina, taikakirja ja Toora: Raamatun roolit videopeleissä. – Susanna Asikainen & Marika Pulkkinen (toim.), *Raamattu ja Populaarikulttuuri*, 184–208. Helsinki: Suomen Eksegeettinen Seura.

Sanders, Jonathan

2020 Holy Ocarina! Exploring Religion in/of /through *The Legend of Zelda* Series. *Gamevironments* 14: 198–220. <https://doi.org/10.26092/elib/923>

Schules, Douglas, Peterson, Jon & Picard, Martin

2018 'Single-Player Computer Role-Playing Games'. – Jose Zagal & Sebastian Deterding (toim.), *Role-playing Game Studies*, 103–129. New York and London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532>

SquareEnix

2023 QUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD. ANNOUNCES FINANCIAL RESULTS FOR THE SIX-MONTH PERIOD ENDED SEPTEMBER 30, 2023. <https://www.hd.square-enix.com/eng/ir/pdf/24q2release.pdf>.

Stark, Chris

2013 Final Fantasy X's Complicated Love Affair with Atheism. *Pixelvolt*, 7.6.2013. <http://pixelvolt.com/2013/06/07/final-fantasy-xs-complicated-love-affair-with-atheism/> haettu 30.4.2014. Ei saatavilla.

Stenros, Jaakko & Sihvonen, Tanja

2020 Like Seeing Yourself in the Mirror? Solitary Role-Play as Performance and Pretend Play. *Game Studies* 20(4).

Washburn, Dennis

2009 Imagined History, Fading Memory: Mastering Narrative in Final Fantasy X. *Mechademia* 4: 149–162. <https://doi.org/10.1353/mec.0.0089>

Weyer, Martin van de

2015 *Nintendo, Japan and Longing: Videogames Embodying and Communicating Cultural Desires*. Väitöskirja. Adelaide (SA): University of South Australia. <https://find.library.unisa.edu.au/discovery/fulldisplay/alma9916149210901831/61USOUTH AUS INST:ROR>

Joel Mansikka on uskontotieteen väitöskirjatutkija Åbo Akademiassa.