



## **Stardew Valley on maatilasimulaattori, jossa uskonto on vähän kiusallista – Videopelien ja uskonnon tutkimus on nouseva ala**

Heidi Rautalahti & Olli Saukko  
Helsingin yliopisto

### **Johdanto**

Tässä katsauksessa tuomme esiin sen, minkälaisen tutkimuskentän videopelit ovat nostaneet uskonnontutkimuksen pariin, ja tarkastelemme erityisesti yhtä viime vuosien hittipeliä niin sanottujen indiepelien piiristä, Stardew Valleyta (ConcernedApe 2016). Ulkoasultaan retrohenkinen Stardew Valley (SV) yhdistää maanviljelysimulaattoria ja roolipelielementtejä. Pelin tarkoituksena on hoitaa omaa maatilaa ja samalla tutustua muihin asukkaisiin laaksossa, jossa maatila sijaitsee. Indiepeli-termi viittaa itsenäisten pelintekijöiden ja pienten pelifirmojen peleihin, erotuksena taloudellisesti suurten toimijoiden valmistamiin peleihin.

SV:n on luonut seattlilainen pelintekijä Eric Barone – nimimerkiltään ConcernedApe – joka työsti peliä käytännössä kokonaan yksin vuosina 2011–2016. Tämä on pelimaailmassa poikkeuksellista ja jopa ainutlaatuista, erityisesti näin suuren suosion saavuttaneelle pelille. Chucklefish-niminen peliyhtiö julkaisi Baronen luomuksen vuonna 2016, mutta peli on edelleen hyvin suosittu. Suosiota ovat edesauttaneet muun muassa myöhemmin peliin lisätty mahdollisuus monipeliin sekä se, että peli toimii käytännössä kaikilla keskeisillä pelialustoilla ja konsoleilla.

Pelin ajatus ei ole ainutlaatuinen, vaan se pohjautuu hyvin vahvasti japanilaiseen Harvest Moon -pelisarjaan (Marvelous 1996–). Hyvin samansuuntainen idea on muun muassa Animal Crossing -sarjan peleissä (Nintendo 2001–), sekä SV:n jälkeen julkaistuista peleistä My Time at Portiassa (Team17 2019). Barone on kertonut, että Harvest Moon -pelit olivat hänelle lapsena tärkeitä. Hän pyrki tekemään SV:stä oman versionsa samankaltaisesta pelistä, sillä hän näki Harvest Moon -pelisarjan ajautuneen ajan myötä väärään suuntaan (White 2018).

Tämän katsauksen kirjoittajia ovat uskontotieteen väitöskirjatutkija ja videopelitutkija Heidi Rautalahti sekä kirkkohistorian väitöskirjatutkija Olli Saukko, joka on perehtynyt 2000-luvun amerikkalaiseen kulttuuriin. Katsauksen aluksi esitellään, minkälaista on uskonnon ja videopelien tutkimus, ja minkälaisia teemoja sen äärellä on 2010-luvulla käsitelty. Tämän jälkeen esitellään tarkempi luenta Stardew Valley -pelistä. Kirjoittajat ovat laatineet katsauksen yhdessä, kuitenkin siten, että Rautalahti on keskittynyt aiemman tutkimuksen esittelyyn ja Saukko pääosin Stardew Valleyn luentaan. Luennan taustalla ovat myös kirjoittajien keskustelut pelistä, ja yhteistyö pelin uskontoon ja historiakäsitykseen liittyvien teemojen pohdinnassa onkin ollut hedelmällistä näin uskontotieteilijän ja historioitsijan yhteistyönä.

Stardew Valleyn tarkastelu koostuu käytännössä kolmesta osiosta. Aluksi esitellään luenta, jonka painopiste on siinä, millä tavoin pelin NPC-hahmojen (*non-player character*, eli pelissä mukana olevat hahmot, joita pelaaja ei voi ohjata itse) ja heidän tarinansa voi nähdä nostavan erilaiset vaikeat elämänskysymykset ja pohdinnat elämän suunnasta pelin keskeisiksi teemoiksi. Verrattuna odotuksiin, joita maatalan pitämiseen keskittyvä peli kenties herättää, pelissä ollaan hetkittäin yllättäen hyvin isojen asioiden äärellä, ja usein varsin uskottavalla tavalla. On huomioitava, että tätä näkökulmaa edustava luenta on vain yksi pelitapa muutaman erilaisen pelitavan joukossa. Tämän katsauksenkin kirjoittajista vain toinen päätyi pelaamaan Stardew Valleyta juuri tästä näkökulmasta, kun toinen keskittyi hahmoihin tutustumisen sijaan ensisijaisesti maatalan hoitamiseen. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kaksi SV:n pelaajaa ovat voineet esimerkiksi 50 pelitunnin jälkeen saada hyvin erilaisen pelikokemuksen riippuen siitä, miten he ovat päättäneet nämä pelitunnit pelin parissa käyttä.

Kun luennan ensimmäinen osio keskittyy elämänskysymyksiin, toisessa osiossa keskitytään siihen, miten uskonnollisuus tai uskonto varsinaisesti näkyy pelissä. Viimeisessä osiossa tarkastellaan sitä, millä tavoin peli käsittelee menneisyyttä ja esittelee jonkinlaista vaihtoehtoista historiaa. Stardew Valley huokuu nostalgiaa ja mennyttä aikaa paitsi tekniseltä ulkoasultaan, myös kuvauksellaan yksinkertaisemmasta elämänmenosta ja jollain tapaa menneeseen aikaan jämähtäneestä kyläyhteisöstä. Menneen ajan yhteisöllisyyttä kuvastavat elementit nousevat kiinnostavasti tukemaan argumenttiamme uskonnon käsittelytavasta pelissä.



Kuva: [stardewvalley.net/press/](http://stardewvalley.net/press/)

Näiden kolmen osion läpi kulkee teoreettisena viitekehyksenä tekijäkeskeinen lähestymistapa, jonka voi nähdä olevan yhteydessä elokuvatutkimuksen alalta nousevaan auteur-teoriaan. Auteur-teoria tai sitä laajemmin generatiivinen lähestymistapa pohjautuu ajatukseen, jonka mukaan elokuvan ohjaajan elämäkokemukset ja omat näkemykset, hänen oma ”käsialansa”, näkyy hänen elokuvissaan (ks. uskonnontutkimuksen kontekstissa esim. Myllärniemi 2011). Tätä lähestymistapaa on – ehkä ihan aiheellisestikin – elokuvatutkimuksen tapauksessa kritisoitu

siitä, että elokuvan muu laaja tekijäjoukko vaikuttaa ohjaajan lisäksi merkittävästi siihen, min-käläinen lopputulos elokuvanteossa syntyy, olipa ohjaajalla kuinka vahva visio tahansa. Kun Stardew Valleyn kohdalla pelin on rakentanut yksin yksi pelintekijä, voi todeta, että tekijäläh-töinen näkökulma on perusteltu, joskin peliä on mahdotonta verrata Baronen ”tuotantoon”, sillä SV on hänen ensimmäinen merkittävä työnsä. Joka tapauksessa on perusteltua esittää, että peli on hänelle henkilökohtainen ja monet sen piirteistä ovat hänen henkilökohtaisia valinto-jaan ja kuvastavat siten hänen elämäkokemustaan ja näkemyksiään.

## Elämän rinnalla kulkevat pelit

Stardew Valleyn kuvaama tavallinen elämä on yhä useammin esillä videopeleissä (Calleja 2011), eikä ihme. Digitaalisia pelejä on kuvattu aikamme merkittävimmäksi mediaksi kutsu-malla nykyaikaa ludistiseksi, eli leikilliseksi tai pelilliseksi aikakaudeksi (Zimmerman 2013). Arjen elämämme saturoituu median (Couldry 2017) ja erilaisten digitaalisten pelien kautta, ovat ne sitten mobiili-, konsoli- tai tietokonepelejä. Monen aikuisen elämään on lapsesta saakka kuulunut jokin (digitaalinen) peli, joka merkkää muistoja, tärkeitä kohtaamisia ja etappeja siitä, miten muistelemme tai ymmärrämme elämäämme (Anable 2018). Pelit herättävät kiistatta suuria tunteita.

Lähes jokainen suomalainen kuluttaa aikaansa jonkinlaisen pelin parissa, oli se sitten pasianssi tai monipelaajan online-peli (Pelaajabarometri Kinnunen et al. 2018). Pelitutkimus on Suo-messa elinvoimaista ja ainutlaatuista kansainvälisestäkin verrattuna, sillä Tampereen yliopis-tossa toimii vuosina 2018–2025 Suomen Akatemian huippuyksikkö ”Centre of Excellence in Game Culture Studies” (<https://coe-gamecult.org/>). Kesällä 2016 moni myös heräsi Pokémon GO -mobiilipelin paikannukseen perustuvan lisätyn todellisuuden pelin suosioon Suomessakin. Kotimainen peliteollisuus maksaa myös suurimmat verot Suomeen (Yle 1.11.2017). Nykyään puhutaan entistä avoimemmin pelikasvatuksen teemoista nuorisotyössä ja kouluissa (Meriläi-nen 2020), tosin kiistelevä diskurssi pelien kuulumisesta vain lasten leikkeihin tai moraalipa-niikki pelien haitoista taittuu sitä mukaa kun pelaajat vanhenevat, mutta pelaaminen ei. Huma-nististen alojen onkin syytä huomioida merkittävä ja ihmisten aikaa allokoiva kulttuurimuoto entistä valveutuneemmin.

Läpimurrot digitaalisten pelien kulkeutumisesta pelihalleista arcade-pelaamisen myötä kulut-tajien koteihin voidaan paikantaa Atarin Pong-pelin (1972) tai myöhemmin Nintendon Enter-tainment System -konsolin julkaisuun. Ensimmäiset pelikeksinnöt kuuluivat kuitenkin labora-toriokokeiluihin: Cambridgen yliopistossa vuonna 1952 luotuun ristinollaan tai Yhdysvalloissa koodattuun tennispeliin vuonna 1958. Suomessa kansainvälistä huomiota ovat niittäneet muun muassa Remedy-peliyhtiön pc-peli Max Payne vuonna 2001 sekä Rovion mobiilipeli Angry Birds (2009), joka viimeistään käänsi katseet vauhdikkaan kotimaisen mobiilipeliteollisuuden puoleen. Riippuen siitä, paikannammeko pelien historian ekonomiseen, taiteelliseen, tekniseen tai kulttuuriseen merkitykseen määrittelemme samalla sen, mitä digitaaliset pelit ovat (Mäyrä 2008, 50; Kultima ja Peltokangas 2017).

Tavallinen elämä pyrkii nyt peliruudulle, jossa koko ihmiselämän kirjo on esillä. Surut, ilot, suu-ren elämän kysymykset, kuten kuolemaan, elämän merkitykseen tai uskontoon liitetyt ajatuk-set, ovat merkittävä osa pelien sisältöä. Voidaan ajatella, että siinä ei sinänsä ole mitään ihmeel-listä. Taiteen ja kuvittelun avulla ihmiset ovat kautta aikojen pohtineet abstrakteja tai vaikeita kysymyksiä, sellaisia, joita nykyään pelit tai muu populaarikulttuuri usein välillisesti esittävät.

Uskonto, arvot ja eettiset kysymykset ovat merkittävässä määrin populaarikulttuurin eri tuotteiden käsittelyssä (Ostwalt 2003). Näiden suurten teemojen valuminen pelimediaan on osa tätä jatkumoa. Digitaaliset pelit käsittelevät teemoissaan elämänkysymyksiä, mutta pelit kulkevat myös pelaajan elämän rinnalla. Uskonto ei ole harvinainen osa videopelien kirjoa, eikä ole tosin sen enempää korostetusti esillä kuin muutkaan kulttuuriset teemat. Uskonnot ja katsomukset, muiden teemojen joukossa ilmentävät minuuden käsittelemisen mahdollisuuksia; subjektiivisia itsen projekteja (McCloud 2003).

## Uskonnontutkimusta peleistä – tutkija on pelaaja

Uskonnontutkimuksen kautta lähestytty pelitutkimus on nuorta, mikä liittyy yleisesti uskonnon ja populaarikulttuurin tutkimuksen yhdistävien näkökulmien tuoreuteen. Kysymyksenasettelun alku voidaan paikantaa 2010-luvun muutamaa teokseen, kuten *Playing with Religion in Digital Games* (Campbell & Grieve 2014) sekä *Godwired Religion* (Wagner 2012), ja *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet* -julkaisun peliteemanumero (2014). Julkaisuissa on niin ikään pohdittu pelien ja uskonnonkysymysten menetelmällistä tutkimusta (Heidbrink, Knoll & Wysocki 2016), sitä minkälainen representaatio uskonto on peleissä (Rautalahti 2018) tai miten uskonnolliset pelaajat käsittelevät esimerkiksi moraalikysymyksiä peleissä (Luft 2014). Toisaalta uskonnon määrittelemättömiä alueita tai reunaehtoja tutkittaessa peleistä (Love 2010) voidaan muodostaa varsin kiinnostavia huomiota siitä, mikä voi olla uskontoa. Ylipäänsä teemat kuten arvot, eettiset kysymykset tai elämä ja kuolema ovat puhututtaneet pelien kautta. Voidaan ajatella, että pelitutkimus on osittain elokuvatutkimuksen perillisiä, vaikka pelin media on hyvin toisenlainen. Pelien tekemisen kautta koettu uniikki elämys, proseduraalinen interaktiivisuus, on suurin erottava tekijä muusta populaarikulttuurista.

Pelitutkimus onkin tänä päivänä monenkirjava kattokäsite, joka kokoaan pelin filosofiseen, psykologiseen, humanistiseen tai tekniseen ja prosessiin tai pelintekijyyteen tai suunnitteluun keskittyvien kysymysten ja tieteenalojen yhteen tulemisen. Pelitutkimus ei vain liity kohteeseen, pelin luentaan tai analysointiin – uskontokysymysten tunnistamiseen, mutta myös toimijuuteen, jota pelit synnyttävät – pelaajien ja pelaajan tulkintaan ja tutkimukseen (Heidbrink, Knoll & Wysocki 2014).

Uskonto ja videopelit ovat erityinen marginaalikysymys uskonnon ja populaarikulttuurin tutkimuksen kentällä. Laajemmin ymmärrettynä käyttökelpoisena kehyksenä toimii Forbes ja Mahanin (2005) formuloimat uskonnon ja populaarikulttuurin neljä suhdetta, jotka kuvastavat hyvin sitä, miten nämä toimivat yhteiskunnassa. Pelien kautta ymmärrettynä voidaan aluksi kuvata suhdetta, miten 1) uskonto näkyy ja tunnistetaan populaarikulttuurissa representiaatioita katsomalla. Toiseksi voidaan katsoa sitä, miten 2) populaarikulttuuri on osa uskontojen toimintaa, vaikkapa huomioimalla sen, miten Suomen evankelis-luterilainen kirkko on ottanut nuorisotyöhönsä pelit, pelikanavat (esimerkiksi Ristiohjain Twitch -suoratoistopalvelussa) tai ollut mukana kehittämässä uskontopedagogisia pelejä, kuten *RISTI 2048* -mobiilipeliä (Yle 3.7.2014) Kolmantena voidaan katsoa sitä, mitä 3) uusia katsomuksellisia tai uskonnollisia yhteisöjä on syntynyt populaarikulttuurin inspiroimana, kuten jedismi Star Wars -elokuvien pohjalta. Neljantenä voidaan tarkastella 4) uskonnon ja populaarikulttuuri dialogia tai yhteiskuntakeskustelua vaikkapa siitä näkökulmasta, millä tavoin on sopivaa näyttää uskontoja peleissä. Usein tähän suhteeseen voidaan lukea pelitarinoiden uskontokriittiset kuvaukset, tai toisaalta hahmottaa sitä, miten uskontoryhmien advokaatit ottavat osaa julkiseen keskusteluun korrek-

tista uskontojen esittämisestä. Intialaisen pelin Hanuman: Boy Warriorin ympärillä käyty keskustelu on yksi esimerkki siitä, miten eräs hinduaktivisti kritisoi sitä, miten pelissä ei pitäisi esittää jumalia (Zeiler 2014).

Kun tarkastellaan pelitutkimuksen tekemisen yksityiskohtia, myös tutkija on pelaaja (Heidbrink, Knoll & Wysocki 2016). Pelien luentaan vaikuttaa tutkijan pelaaminen, sillä useimmat valtavirran suuret pelit sisältävät vaihtoehtoisia tarinakulkuja, jolloin pelin luentatyylit ja pelin kulku tulevat näkyväksi osaksi tutkimuksen tekemistä (Rautalahti 2018). Tutkijasubjekti voi myös käyttää autoetnografian ajatusta siitä, miten pelit ovat itse tuotettua tekemistä, joten tutkimusasetelmassa tutkija tuottaa itse tutkimansa materiaalin kokonaisvaltaisen peliympäristön sisällä tai havainnoi omaa pelaamistaan (Harrer 2018). Sinänsä nämä tutkimusnäkökulmat eivät eroa laadullisen kulttuuritutkimuksen perinteistä, mutta kehystävät uusia kysymyksenasetteluja.

## Uskonto peleissä

Uskonto on usein ollut esillä valtavirran peleissä haasteellisessa roolissa – tosin niin on ollut moni muukin kulttuurinen elementti (Bogost 2008). Sukupuoli, vähemmistöt tai silmittömän väkivaltaiset esitykset tosin hukkuvat nykyään valtavan pelitarjonnan sisään. Yksittäiset ylilyönnit laimentuvat ja eriytyvät genreiksi pelikirjon ja representaatioiden lisääntyessä kuvastuen kehityskulkua, jota voidaan verrata elokuvateollisuuteen. Pelkkä uskonnon vertaileva tunteistaminen tai maailmanuskontojen paradigmaan keskittyvä pelitutkimus on myös vain puoli totuutta siitä, miten uskontoa voi tutkia peleissä. Uskonnon ja pelien keskinäisen suhteen kutsuminen kompuroivaksi (Äystö 2019) leimaa ennemmin koko peliteollisuuden hidasta kypsymistä käsitellä tarinoissa ja kuvastossa sensitiivisesti, moninaisesti tai kunnioittavasti monta muutakin kulttuurista teemaa, kuten vaikka naisten seksuaalista esineellistämistä. Pelaajakunnan monimuotoistuminen tuo päivittyvät arvot pelinkehitykseen.

Erinomainen ja palkittu esimerkki siitä, miten pelit voivat tallentaa ja nostaa esiin katoavaa kulttuuria, muistitietoa ja uskomusperintöä on vuonna 2014 ilmestynyt tasohyppely-seikkailupeli Never Alone (Upper One Games 2014), joka tehtiin yhteistyössä Alaskan inupiat alkupe räisväestön kanssa. Kulttuurielementtien toiseuttavaan käyttöön kiinnitetään näkyvämmiin tänä päivänä yhä enemmän huomiota. Esimerkiksi Assassin's Creed -pelit, jotka ammentavat menneistä kulttuureista, kuten muinaisesta Egyptistä pelissä Assassin's Creed Origins (2017) julistaa pelin alussa, että sitä on ollut kehittämässä monikulttuurinen, -taustainen, -katsomuksellinen ja -sukupuolinen tiimi.

Niin ikään uskontoon liittyvien kulttuurielementtien lainausta ei esiinny vain länsimaisten pelien kehityshistoriassa. Tunnettu esimerkki on suosittu The Legend of Zelda -pelisarjan (Nintendo Entertainment System, 1986–) kehityksen alusta, jolloin peliin rakennetun uskontojärjestelmän oli tarkoitus olla kristinuskon mukainen. Päähahmo Link kantaa yhdysvaltalaisessa versiossa Book of Magicia, joka alkuperäisessä japanilaisessa versiossa oli Raamattu. Tässä versiossa myös pelin myyttisen Triforcen ajateltiin kuvastavan kolminaisuutta (Fandom wiki). Myyttinen ja toisenlainen, jokin eksoottinen, näyttäytyy siten erilaisena riippuen siitä, miltä puolen merta katsellaan.

Järjestäytyneen uskonnon historialliset mallit ovat olleet esimerkiksi valtavirran suurissa, niin sanotuissa AAA-peleissä, usein hahmojen osalta ja tarinassa haastettuina. Uskontokuvaemat näyttäytyvät julmina auktoriteetteina, joiden läpi yksilö koittaa luovia eteenpäin (Rautalahti

2018; 2019). Dishonored-pelisarjassa tai BioShock-pelien tarinoissa uskontojen johtajat tai kulttiauktoriteetit toimivat pelaajaa vastaan antagonistin roolissa, mutta samaan aikaan pelaamisen kautta avautuva yksilönvapaus tai uskonvapaus voi olla korostettuna. Useimmilla aikuisille suunnatuilla nykypeleillä on yhteiskunnallinen näkökulma. Far Cry 5 (Ubisoft 2018) kertoo fiktiivisen yhdysvaltalaisen kulttijohtajan hirmuhallinnosta, jota vastaan pelaaja taistelee (Rautalahti 2019). BioShock Infinite -pelin (2k Marine 2013) sivujuonteena käsitellään muun muassa rotuerottelua, kun taas The Witcher 3: Wild Hunt esittää pelimaailman järjestäytyneen uskonnon johtajien korruption. Pelin päähahmo, noituri Geralt of Rivia, peräänkuuluttaa kuitenkin vastavuoroista ja myötätuntoista aatetta siitä, miten uskontojen tulisi olla yhdenvertaisia.

Toisaalta voidaan ajatella, että uskonto on esillä peleissä maantieteellisten toisintojen; paikkojen ja historiallisten kuvausten tai tunnelmien aineksena. Niin ikään pelistä voi oppia historiallisista rakennuksista ja aikakausista kuten muinaisen Egyptin kulttuurista Assassin's Creed Origins -pelissä tai buddhalaisuuden historiasta pelissä Uncharted: The Lost Legacy (Naughty Dog 2017). Itäaasialaisesta estetiikasta ja buddhalaisesta filosofiasta ammentava Journey (Thatgamecompany 2012) keskittyy taas tunnelmallisen musiikin, kokemuksen ja miljöön kautta pohtimaan pyhiinvaelluksen tematiikkaa. Pohjoismaista mytologiaa ja kuvastoa esitetään taas esimerkiksi videopelissä Hellblade: Senua's Sacrifice (Ninja Theory 2017), joka on rakennettu yhdessä historiantutkijoiden kanssa. Uskonto käsitettynä myyttien ja muinaisuuden rakentamisen elementtinä on niin ikään mukana useassa fantasiamaailmoiniin lukeutuvassa pelissä, johon laveasti voidaan lukea maagiset ja mystiset tarinat, kuvasto ja hahmot.

## Uskontoa peleistä

Pelit ovat interaktiivista ja refleksiivistä toimintaa. Pelin multimodaalinen ympäristö ja tarina, proseduaaliset narratiivit, avautuvat vain pelaamalla (Rautalahti 2018). Tutkimuskysymyksiä liittyen uskontoon voi esittää keskittyen pelaajan toimijuuteen, siihen mitä pelaaja kokee, tuntee tai tekee. Tutkimuskohteena voi olla uskonnon kautta paikannettavat kysymykset kuin myös pelaajan muodostamat tulkinnat ja merkitykset peleistä. Yhdessä ensimmäisistä teoksista liittyen uskonnon ja pelitutkimuksen kysymyksiin Rachel Wagner yhdistää rituaalin ja pelaamisen samankaltaisuudet juuri tekemisen kautta (2012). Toisaalta pelitutkimuksen merkittävä ja kritisoitu, nyttemmin digitaalisten pelien yhteyteen nostettu Johan Huizingan *Homo Ludens* (1950), redusoi useat kulttuurin alueet, kuten lain tai uskonnon pelin ja leikin muotoihin.

Nykypelit laajoine maailmoineen mahdollistavat monenlaista toimintaa. Pelejä ei välttämättä tarvitse edetä tarinan edellyttämässä järjestyksessä, ja usein kokemus tarinasta, niin sanotusti pelin luenta, peliyyli ja narratiivi ovatkin pelaajan omissa käsissä (Rautalahti 2018; Roine 2016). Kahden pelaajan kokemus samasta pelistä voi olla merkittävästi erilainen, kuten Stardew Valleyn kaltaisten pelien kohdalla on mahdollista.

Pelitarinan mahdolliset moraalidilemmat rakennettuna monihaarautuviin tarinapolkuihin muokkaavat myös yksilöllisiä pelikokemuksia – pelaaminen on valintojen tekemistä. Pelit voivat tarinahaarojensa takia päättyä eri tavoin riippuen siitä, minkälaisia vaihtoehtoja pelaaja on peliaikana valinnut. Roolipelaamiseen keskittyvät pelit, kuten suosittu The Elder Scrolls -sarja (Bethesda 1994–), antaa pelin alussa muokata pelihahmon pelaajan maun mukaan kehystäen jo hyvin erilaisen omakohtaisen kosketuksen pelimaailmaan. Pelikokemuksen tutkiminen tai havainnoiminen monipuolisten asetelmien kautta haastaa tutkijan, sillä pelikokemus voi olla hyvin subjektiivinen.



Populaarikulttuurista inspiroituneet uudet uskonnot tai katsomukset eivät laajemmin ole vielä näkyneet videopeleissä, mahdollisesti siksi, että digitaaliset pelit ovat verrattain uusi ilmiö. The Elder Scrolls -pelien parista on kuitenkin tiettävästi lähtöisin niin kutsuttujen daedra-prinssien kunnioittaminen. Pelin jumalhahmoja on sovellettu uuspakanoiksi itseään nimittävien online-harjoittamiseen. Daedra-prinsseille on esimerkiksi perustettu rukoussivusto. Pelissä daedroille rukoillaan ja uhrataan. Pelimekaniikan ja katsomuksellisen harjoittamisen yhteyksien tutkimus antaisi uutta tietoa siitä, miten tämän päivän uudenlainen uskonnollisuus ilmenee.

Ihmisen ja koneen vuorovaikutussuhteen tutkimus (esimerkiksi Mekler, Iacovides & Bopp 2018) on nykyään moninaista. Kysymykset siitä miten vaikutumme, motivoidumme, opimme tai reflektoidumme pelien (tai muun populaarikulttuurin äärellä) ovat olleet kiinnostuksen kohteena. Kiinnostavaa on kysyä, mitä merkityksiä pelit antavat liittyen uskontokeskusteluihin ja toisaalta siihen, miten pelaajat käyvät näitä uskontokeskusteluja – vai käyvätkö ollenkaan. Pelit ovat väline ja ikkuna monenlaiseen identiteettipohdintaan, jossa suuret kysymykset ovat yksi reflektioalue. Pelit tarjoavat uuden maailman tutustua itseensä ja lumoutua sekä ihmetellä näyttävien maisemien äärellä avautuvan maailman mysteeriä (Rautalahti 2019).

Arki ja tavallinen elämä jatkuu uusissa muodoissa, ja monet kulttuuriset elementit siirtyvät mukana. Jane McGonigal totesi vuonna 2012 populaaristi, että ”todellisuus on rikki”, tarkoittaen sillä, että digitaalinen ympäristö tarjoaa tällä hetkellä elämänmakuisempia kokemuksia kuin oikea elämä. Voisi kuitenkin ennemmin sanoa, että elämme ajassa, jossa todellisuutta on laajennettu ja lisätty monen muotoisilla tavoilla jakaa ja jatkaa nykyistä olemistamme. Tässä mielessä uskonto luontevasti löytää tiensä digitaalisiin peleihin, kuten muuallekin (populaari)kulttuuriin. Uskonto ja katsomukset ovat kuitenkin väistämättä muutoksessa muuntuvien olemisen muotojen myötä. Se, millä tavoin uskonto tai katsomukset toisintuvat, ja miten me näitä toisintoja uudelleen ymmärrämme, on kiinnostava ja tärkeä kysymys – mitä lisätään ja mitä jää ehkä pois.

## **Stardew Valley suurten pohdintojen ja elämänkysymysten äärellä**

Populaarin *Pelaaja*-lehden nykyinen päätoimittaja Johanna Puustinen totesi keväällä 2016 Stardew Valley -arviossaan lehden sanallisesti nokkelan tyylin mukaisesti, että ”seesteistä käpyllä asuttavat arkkityypit potevat yllättävän samaistuttavaa elämäntuskaa mitä moninaisimmista syistä, ja heidän menemistensä ja sanomistensa seulominen salaisuudenmurusten toivossa on uskomattoman mukaansatempaavaa ajanvietettä” (Puustinen 2016).

Tämä muotoilu kuvastaa oikein hyvin myös meidän luentaamme. Luennassa keskitytään siihen, minkälaiset teemat nousevat pelissä esille NPC-hahmojen tarinoiden ja elämänvaiheiden kautta. Tarinat ja hahmojen esittämät ajatukset ja repliikit vaikuttavat luennassa merkittävästi siihen, minkälaisena pelin maailma näyttäytyy. Kuten Puustinen toteaa, hahmojen tarinoiden hidastempoinen avaaminen on mukaansatempaavaa ajanvietettä, ja hahmoista aukeavat tarinat ovat samaistuttavia ja uskottavia, joten on ymmärrettävää, miten tähän pelitapaan voi päätyä.

Peli alkaa asetelmasta, jossa pelaajan ohjaama päähenkilö kyllästyy nykyiseen elämäänsä Jojanimisen suuren firman toimistossa. Hän on hukassa tylsän työelämän oravanpyörässä ja kaipaa elämälleen uutta suuntaa. Hänen onnekseen hänen isoisänsä on jättänyt perinnöksi vanhan maatilansa Stardewn laaksossa, joten pelaaja pääsee suuntaamaan sinne aloittaakseen uuden

elämän. Laakson yhteisö muodostuu pienestä Pelican Townista ja sen lähialueista. Muihin alueen noin kolmeenkymmeneen hahmoon tutustuessa käy ilmi, että moni muukin on samankaltaisessa elämänvaiheessa, etsimässä suuntaa ja merkitystä elämälleen. Kylään on muutettu etsimään uutta suuntaa ja monet sen asukkaat ovat suurten kysymysten äärellä.



Kuva: [stardewvalley.net/press/](http://stardewvalley.net/press/)

Erityisesti pelin nuoria aikuisia edustavien sinkkuhahmojen pohdinnat oman elämän suunnasta, omasta historiasta ja elämänvalinnoista ovat yllättävänkin puhuttelevia. On taiteilijoita, jotka kipuilevat oman kutsumuksen kanssa, on syrjäytymisvaarassa olevia ja syrjäytyneitä, on pohdintoja lasten hankkimisesta, kuolemanjälkeisestä elämästä, oman bändin musiikillisesta suunnasta, alkoholi-ongelmista tai parisuhteen salassapidosta. On nuoria, jotka kipuilevat suhdetta vanhempiinsa ja vanhempia, jotka kipuilevat omaa vanhemmuuttaan. Melkein kenelläkään ei mene puhtaasti hyvin, vaan kaikilla on omia ongelmia tai haasteita. Koko kylän ja sen elämänmenon yllä tuntuu olevan jonkinlainen uhkapilvi, edustaahan tällainen "maalaisyhteisö" ja sen traditiot jollain tavalla mennyttä elämää.

Useat pelin hahmokavalkadin yksilöt vaikuttavat pelin alussa stereotyyppisiltä, mutta heidänkin luonteensa ja olemuksensa syvenevät, kun hahmoin tutustuu paremmin. Esimerkiksi urheilijapoika Alex on aluksi yli-itsevarma sporttityyppi, joka vaikuttaa tyylyltä ja itsekeskeiseltä, mutta kun häneen tutustuu paremmin, selviää, että hänen isänsä oli alkoholisti ja äiti sairastui ja menehtyi, ja siitä syystä hän asuu isovanhempiensa luona Pelican Townissa. Jonkinlaista blondin arkkityyppiä edustava Haley on niin ikään aluksi stereotypiansa vanki. Hän haluaisi jatkuvasti lähteä isoon kaupunkiin asumaan ja shoppailemaan, eikä voi sietää persoonallisesti käyttäytyvää ja pukeutuvaa siskoaan. Kun hahmoon tutustuu, hänen luonteensa syvenee ja selviää, että hän esimerkiksi pitää valokuvauksesta ja lopulta myös huomaa pitävänsä pienessä Pelican Townissa asumisesta.



Kun tarkastelussa on erilaisten kulttuurituotteiden joukosta videopeli, tarina avautuu juuri pelaamisen kautta. Pelin hahmoihin tutustuminen on hyvin hidasta ja hahmojen tarinoiden avaamiseen saa hyvin kulumaan kymmeniäkin pelitunteja. Tämän voi nähdä pelintekijän tarkoituksellisenä valintana siinä mielessä, että sekin kuvastaa entisajan ja maaseudun hitaampaa elämää. Ystävystyminen pelin hahmojen kanssa on mekaniikaltaan varsin yksipuolista, sillä se tapahtuu käymällä tekstidialogia hahmojen kanssa ja antamalla heille lahjoja. Kun hahmoihin tutustuminen tuntuu hitaudesta huolimatta palkitsevalta, se kertoo jotain siitä, miten samaistuttavia ja pidettäviä hahmoja pelintekijä on onnistunut luomaan.

Mikään Stardew Valleyn esittelemistä perheistä ei tunnu täysin ehjältä ja yhtenäiseltä, ja kukaan hahmoista ei oikeastaan ole erityisen menestyvä tai vailla haasteita. Tämän voi nähdä kuvastavan siis ”tavallista”, samaistuttavaa elämää, kun pelin maailman ja sen hahmojen säröjä ei ole siloteltu. Aikakauslehti *GQ*:n haastattelussa pelin luoja Eric Barone itse toteaaakin pyrki-neensä luomaan hahmoista tällä tavoin samaistuttavampia (White 2018). Pelaaja pääsee myötäelämään hahmojen iloissa ja suruissa, onnistumisissa ja ongelmissa. Kun yhden kanssa pääsee eräänä päivänä romanttiselle kuutamouinnille, toiselle hahmolle taas voi seuraavana iltana joutua puhumaan järkeä, kun hän on juonut kalliolla koko yön ja miettinyt, hyppääkö kielekkeeltä alas. Tämän kohtauksen jälkeen tuntuu pahalta, jos on jonkin verran aiemmin keksinyt, että yksi hahmon suosikkilahjoista on tuopillinen olutta.

Kun tarkastelee pelissä erityisesti NPC-hahmojen äänellä esiteltyjä elämänpohdintoja, pelin voi nähdä kuvastavan myös pelintekijän omaa mielenmaisemaa. Nykyisin noin kolmekymppinen Barone työsti peliä melkein koko nuoren aikuisuutensa. Hän käytti melkein kaiken aikansa yhteen projektiin monen vuoden ajan, eikä pelin menestyksestä ollut luonnollisesti prosessin aikana mitään varmuutta. Siksi voi olettaa, että hän on väistämättä joutunut miettimään omia elämänvalintojaan ja sitä, mihin oma elämä kannattaa käyttää. Barone kertookin *GQ*:n haastattelussa käyneensä läpi tällaisia ajatuksia pelisuunnitteluprosessin aikana ja esimerkiksi pääty-neensä joksikin aikaa välttelemään puolisonsa vanhempien kysymyksiä siitä, miten peli etenee tai milloin se on valmis (White 2018).

Tämän katsauksen kirjoittajien kokemusten perusteella Stardew Valley on auttanut pelaajiaan eri tavoin. Jotkut kirjoittajien tutut ovat kertoneet, että peli auttoi heitä pääsemään yli vaikeista elämäntilanteista. *GQ*:n Baronea käsittelevässä jutussa myös yksi pelin ensimmäisistä testipelaajista kertoi vastaavanlaisesta kokemuksesta (White 2018). Pelin julkaisun jälkeen Barone piti huollon ja päivittämisen lisäksi tiettävästi aktiivisesti huolta myös pelin faneista, ja yksi toisen kirjoittajan ystävä kertoikin saaneensa Baronelta ystävällisen vastauksen kirjoitettuaan hänelle siitä, miten peli oli auttanut häntä elämässään. Voi siis todeta, että Stardew Valley on peli, joka auttaa käsittelemään erilaisia elämäntilanteita siten, että saa vain puuhailta jotain yksinkertaista ja mekaanista rauhoittavassa ympäristössä tai pelin esittelemät hahmot ja heidän elämäntarinansa puhuttelevat ja antavat näkökulmia omaan elämään. On helppo nähdä, miten nämä kaksi pelaamisen puolta voivat koskettaa tämän päivän pelaajia, ehkäpä juuri elämysuuntia etsiviä nuoria aikuisia. *SV*:n voi nähdä osana laajempaa ilmiötä, jossa pelit kulkevat pelaajien elämän mukana.

## Uskonto on vähän kiusallista

Stardew Valleyn pelaaminen rakentuu ja jaksottuu vuoden kierrolle, jossa sesongit vaihtuvat aina 28 päivän välein. Keskeisenä elementtinä vuodenkierrossa ovat erilaiset traditiot ja juhlat, jotka tapahtuvat joka vuosi samoina päivinä ja kokoavat koko kylän yhteen. Voi siis sanoa, että

vuodenkierto on pelin keskeinen rituaali. Juhlien ja niiden valmistelujen yhteydessä monet kylän asukkaat puhuvat myös siitä, miten tällaiset yhteiset traditiot ovat heille ja yhteisölle merkityksellisiä. Muutamat nuoremmat hahmot toteavat joistain traditioista, etteivät ne ole ehkä heille tärkeitä, mutta he kuitenkin osallistuvat niihin, kun traditiot kerran ovat tärkeitä vanhemmille asukkaille.



Kuva: [stardewvalley.net/press/](http://stardewvalley.net/press/)

Kevätkaudella vietetään festivaalia, jossa nautitaan kananmunista tehtyjä ruokia, ja tapahtuma huipentuu koristeltujen munien etsintäkilpailuun. Talvikauden 25. päivänä taas kokoonnutaan yhteen yhteisten pöytien ääreen ja jokainen tuo salaiselle ystävälleen lahjan, jotka sitten yhdessä avataan. Tutuista elementeistään huolimatta juhlat ovat nimeltään Egg Festival ja Feast of the Winter Star, eivät pääsiäinen ja joulu. Pelin tallennusruudussa talvikauden 24. ja 25. päivän välissä voi silti nähdä joulupukin lentävän porollaan.

Kylän erottaa historiallisesta amerikkalaisesta pikkukylästä vain se, että siellä ei ole kirkkoa. Pelistä löytyy kuitenkin kyläkaupan yhteydessä oleva kirkkotila tai alttaritila, nimeltään Altar of Yoba. Yoban symboli näyttää hieman ristin ja krusifiksin välimuodolta. Vaikka kyseessä on Yoba-niminen jumaluus, muutamat kylän asukkaat kokoontuvat tilaan sattumoisin juuri sunnuntaiaamupäivisin. Yoba-usko toimii pelissä jonkinlaisena sijaisena poissaolevalle kristillisyydelle ja sen merkitykselle. Kristinuskon pois jättäminen pelin maailmasta tuntuu selvästi tietoiselta valinnalta.

Uskonto esitetäänkin pelissä kiusallisena asiana. Tämä välittyy kyläkaupan asukkaista, joiden kodissa alttari on. Sunnuntaiaamupäivisin perheen isä Pierre pitää kyläkauppaansa auki, mutta äiti Caroline ja tytär Abigail vetäytyvät makuukamariin kauas toisessa huoneessa olevasta alttarista. Jos heille juttelee, Caroline kertoo, että edelliset asukkaat rakensivat alttarin ja Caroline perheineen antaa muiden käyttää sitä halutessaan. Abigail lisää, että he ovat huoneessa piilossa, ettei vain kukaan tulisi puhumaan heille. Asetelma tuntuu viestivän, että muut kyläläiset saavat kyllä halutessaan olla uskonnollisia, mutta uskonnollisuus yleisesti on hieman kiusallinen aihe.

Altтарin luona voi sunnuntaisin nähdä kolme kyläläistä, joiden taustat monipuolistavat kuvaa siitä, minkälaisena uskonto näyttäytyy. Yksi näistä hahmoista on onnettomuuden takia pyörätuolilla liikkuva vanha mies George. Kun hänelle juttelee, hän toteaa: "I've never been religious, but hey... I'm old." Tämän voi nähdä viittaavan joko ajatukseen, jossa uskonnossa keskeisintä ovat sen tarjoamat vastaukset kuolemanjälkeiseen elämään, tai vaihtoehtoisesti siihen, että uskonto on jotain, mikä kuuluu pääasiassa vanhoille ihmisille. Kaksi muuta hahmoa ovat pariskunta Jodi ja Kent. Kent on pelin ensimmäisen vuoden ajan sotimassa ja Jodi odottaa hänen turvallista paluutaan kotiin. Kun Kent saapuu peliin, hänet kuvataan sodasta traumatisoituneena. Karut kohtalot ovat johdattaneet alttarin ääreen hahmot, joille yhteistä näyttävät olevan kuolemaan liittyvät teemat ja erilaiset vastoinkäymiset.

Vaikka uskonnon harjoittaminen näyttää kiusallisena, kuolema itsessään ei kuitenkaan ole tämän luennan keskeisimmälle hahmolle Abigailille kiusallista. Abigail itse asiassa haastaa pelaajaa kysymällä yhdessä dialogissa, mitä tämä ajattelee siitä, mitä kuoleman jälkeen tapahtuu. Lisäksi Abigail on hyvin kiinnostunut kylän hautausmaasta. Onkin varsin yllättävää, että kylässä ylipäänsä on hautausmaa, kun siellä ei kuitenkaan ole kirkkoa. Kenties hautausmaan tärkein tehtävä pelissä onkin vain tukea Abigailin hahmoa. Pelissä näkyy myös muita uskontoon liittyviä piirteitä, kuten okkultismia, jota kylän laitamilla asuva velho M. Rasmodius harjoittaa. Abigail itse kutsuu eräässä kohtauksessa pelaajankin ohjaaman hahmon kokeilemaan spiritismilautaa. Yoba-uskontoa vierastavan Abigailin hahmon kautta muodostuvan asetelman voi nähdä kuvaavan nykymaailmassa usein esitettyä ajatusta siitä, miten yhteys instituutioihin on vähenemässä, mutta kiinnostus hengellisyyteen on kuitenkin nousussa.

## **Keskellä kylää on kylätalo, ei kirkko**

Pelaajan suurin ja aikaa vievin tehtävä Stardew Valleyssa on Pelican Townissa olevan "community center" -rakennuksen, kyläkeskuksen kunnostaminen. Suomalaisesta kulttuurista ei vastaavaa rakennusperinnettä oikeastaan löydy, mistä kertoo sekin, että sanalle ei ole selkeää suomennosta. Rakennuksen kulttuurinen merkitys avautui tämän katsauksen kirjoittajista Olli Saukolle sattumalta toisen tutkimusprojektin kautta. Pelatessaan Stardew Valleyta ensimmäistä kertaa syksyllä 2019, hän työskenteli samaan aikaan projektitutkijana tutkimusprojektissa "HUMANA – Human Migration and Network Analysis: Developing New Research Methods for the Study of Human Migration and Social Change" (<https://blogs.helsinki.fi/humananetworks/>). Projektiin liittyen hän kävi läpi arkistomateriaaleja, jotka käsittelivät Michiganissa sijaitsevan Sugar Island -saaren suomalaisia asukkaita 1900-luvun alkupuolella. Materiaalin joukossa oli lehtijuttu *Upper Peninsula Today* -lehdessä vuodelta 1983. Yksi saaren asukkaista, Neil Joki kertoi jutussa ylpeänä siitä, miten kyläläiset aikanaan rakensivat yhteistuumin saarelle uuden "community centerin", joka oli edelleen toiminnassa. Rakennuksessa pidettiin muun muassa aina maanantaisin ja keskiviikkoisin "senior citizen's lunch" (Adams Bone 1983).

Löytö auttoi ymmärtämään sitä, minkälainen merkitys tällaisella rakennuksella on ollut muutamien vuosikymmenien takaisille pienille asuinyhteisöille. Suomalainen vastine voisi olla vaikkapa kylätalo, monitoimitalo tai nuorisoseuran talo. Stardew Valleyyn kylätalon tärkeyttä korostaa läpi pelin jatkuva päätehtävä, jonka tavoitteena on pelastaa ja kunnostaa kylätalo. Kun helpposti kymmeniä pelitunteja kestävä tehtävä saa päätökseen, pelissä seuraa kohtausta, joka alleviivaa entisestään yhteisöllisyyden merkitystä ja voimaa. Mennyttä aikaa edustava pienen asuinyhteisön yhteisöllisyys omine traditioineen muodostuu tämän kohtauksen sekä vuodenvuorokierroksen juhlien ja tapahtumien myötä yhdeksi pelin keskeisimmistä teemoista.

Community center ja sen merkitys pelimaailmalle avaa kiinnostavan katsantokannan erityisesti kristinuskon poissaoloon pelissä. Tällaisessa perinteisessä kyläyhteisössä voisi yhtenä hahmona nähdä vaikkapa hassun papin, jollainen löytyy esimerkiksi villiin länteen sijoittuvasta ja eri peligenreä edustavasta, mutta yhtä lailla hyvin suositusta *Red Dead Redemption II* -pelistä (Rockstar Games 2019). Toisaalta tällainen pappihahmo tarvitsisi kirkon, ja kyläkeskuksen sijaan se kokoaisi kylän väen yhteen. Jos pelissä olisi pappi ja kirkko, myös vuodenkierrossa näkyisivät kristilliset juhlat. Kaiken tämän sijaan pelissä on pormestari, joka vastaa kyläyhteisöstä ja yhteisöön integroimisesta; community center, johon kyläläiset kokoontuvat sekä vuodenkiertoon liittyvät omat traditiot. Voi ajatella, että Barone on kehittänyt monta keinoa välttää kristinuskon pelissä. Yhteisöllisyydestä ei tingitä, mutta uskonnosta tingitään.

Peli rakentaa Stardewn laaksosta ihanteellisen vaihtoehtohistoriallisen todellisuuskuvan. Kylätalo ja kyläkauppa sekä vuosittaiset perinteiset tapahtumat tekevät kylän yhteisöllisyyden näkyväksi. Pelimaailma on yhdistelmä nykypäivää ja menneisyyttä. Perinteitä arvostetaan ja pidetään yllä, mutta esimerkiksi samaa sukupuolta olevat voivat mennä keskenään naimisiin. Nostalgian kaipuu on epäilemättä yksi syy pelin suosioon, ja menneiden aikojen korostaminen ja haikaileminen näkyvät pelissä selkeästi.

## Lopuksi

Eric Baronin peli on saavuttanut eittämättä suursuosion pelaajien pystyessä samastumaan sen esittelemään maailmaan. Stardew Valleyn rauhallinen ja tunnelmallinen miljöö virkistää muutoin räiskinnän täyteisessä valtavirran pelitarjonnassa. Stardew Valley onkin oivallinen elämänmakuinen peli, jonka ajatuksia herättävät ihmiskohtalot kulkevat omankin elämän mukana. Kyläläiset potevat samaistuttavia ongelmia, joiden rinnalla voi vertailla omia haasteita.

Perinteinen uskonto sen sijaan loistaa poissaolollaan pelimaailmassa viitaten kenties yleiseen maallistumisen trendiin. Ajatus kyläyhteisöstä ja community centeristä tukee kyläläisiä ja kokoaa heidät humanilla tavalla yhteen sekä pormestarin johdolla jaksottamaan vuodenkulkua erilaisin juhlin ja traditioin. Pelimaailman keksitty Yoba-uskonto esiintyy yleisamerikkalaisen kristinuskon sijaisena markkeeraten joidenkin kyläläisten uskonnollisuutta. Yoba-uskonto on kylässä marginaalisessa roolissa ja sen harjoittajat pysyttelevät omissa oloissaan. Uskonnon puuttuminen täydennetään kyläyhteisön sekulaarilla toiminnalla, mikä voi kertoa jotain pelintekijän ajatusmaailmasta. Vaikka kylän auktoriteettirakenteeseen ei kuulu uskontoa, kyläläiset voivat olla kiinnostuneita hengellisyydestä tai kuolemanjälkeisyydestä. Uskonnon harjoittaminen näyttäytyy Stardew Valleyssa joidenkin hahmojen kautta kiusallisena, mutta vaikeita teemoja ja elämäntilanteita ei muilta osin pelissä vältellä, vaan niitä käsitellään varsin avoimesti.

Olemme kirjoittaneet tämän katsauksen maaliskuussa keuhkuissa keuhkulla 2020, ja on todettava, että vaikeita teemoja ei ole myöskään tänä keväänä voinut vältellä. Koronakevät on osoittanut viimeistään sen, miten digitaaliset olemisen muodot ovat entistä tärkeämpiä tavallisen arjen jatkuvuuden kannalta. Aihetta on nostettu esiin myös suomalaisessa mediassa (kts. esim. Linda Liukkaan kolumni *Fortnite on paikka, ei peli*, <https://yle.fi/uutiset/3-11301100>). Digitaalinen pelaaminen on nostettu Maailman terveysjärjestön puolesta tärkeään asemaan sosiaalisen isoilaation ja etäkulttuurin kannalta, vaikka sama järjestö aiemmin peräänkuulutti ongelmapelaamisen tautiluokituksia (Snider 2020). Sosiaalisen median teemalla #PlayApartTogether pyrittiin myös levittämään tätä sanomaa (Snider 2020). Varsinkin oloissa, joissa vietetään huomattavasti



tavan paljon aikaa kotona tai digitaalisten laitteiden luona on ”online-oleminen” elinehto. Teknososiaaliset olemisen tavat (Anable 2018) ovat uudelleen neuvottelussa. Tavallista elämää näennäisesti representoivilla peleillä, kuten osuvasti maaliskuun lopussa julkaistulla ja suosituilla *Animal Crossing: New Horizons* -pelillä (Nintendo 2020) sekä tässä katsauksessa käsitellyllä Stardew Valleylla voi olla hyvin merkittävä rooli arjen tukemisessa ja jatkumisessa.

## Lähteet ja kirjallisuus

### **Adams Bone, Mary**

1983 Sugar Island Finns. *Upper Peninsula Today*. Summer 1983: 14–16.

### **Anable, Audrey**

2018 *Playing with Feelings. Video games and Affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press.  
<https://doi.org/10.5749/j.ctt20mvgwg>

### **Angry Birds**

2009- Rovio Entertainment. Clickgamer.com, Chillingo Ltd.

### **Animal Crossing -sarja**

2001– Katsuya Eguchi. Nintendo. Nintendo.

### **Assasin’s Creed Origins**

2017 Ubisoft Montreal. Ubisoft.

### **BioShock**

2007 Irrational Games, 2K Games.

### **BioShock 2**

2010 2K Marin, 2K Games ja Arkane Studios.

### **BioShock Infinite**

2013 Irrational Games, 2K Games.

### **Bogost, Ian**

2008 *The Rhetoric of Video Games*. – Karen Salen (toim.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge: The MIT Press

### **Calleja, Gordon**

2011 *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press.  
<https://doi.org/10.7551/mitpress/8429.001.0001>

### **Campbell, Heidi. A.**

2017 Surveying theoretical approaches within digital religion studies. *New Media & Society*, 19(1): 15–24.  
<https://doi.org/10.1177/1461444816649912>.

### **Campbell, Heidi A. & Grieve, Gregory, P. (toim.)**

2014 *Playing with Religion in Digital Games*. Bloomington: Indiana University Press.



**Couldry, Nick**

2017 *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity Press.

**Dishonored-sarja**

2012-2017 Arkane Studios. Rockville: Bethesda Softworks.

**Far Cry 5**

2018 Ubisoft Montreal. Ubisoft.

**Forbes B. D., & Mahan J. H. (toim.)**

2005 *Religion and Popular Culture in America: Revised Edition*. Berkeley: University of California Press.

**Harvest Moon -sarja**

1996– Marvelous.

**Harrer, Sabine**

2018 *Games and Bereavement. How Video Games Represent Attachment, Loss and Grief*. Oxfordshire: Transcript.

<https://doi.org/10.14361/9783839444153>

**Heidbrink, Sabine, Knoll Tomas & Wysocki Jan**

2014 Theorizing religion in digital games. Perspectives approaches. *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. (5) 2014.

<https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12156>.

**Heidbrink, Sabine, Knoll Tomas & Wysocki Jan**

2015 Gamers: (E-) Merging Methodologies. – Cheruvallil-Contractor & S. Shakkour (toim.), *Digital Methodologies in the Sociology of Religion*. London: Bloomsbury.

**Hellblade: Senua's Sacrifice**

2017 Ninja Theory. Ninja Theory.

**Huizinga, Johan**

1950 *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. (Reprint 2014). Mansfield Centre: Martino Publishing.

**Journey**

2012 Thatgamecompany. Sony Computer Entertainment.

**Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, Frans**

2018. *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampereen yliopisto. Viestintätieteiden tiedekunta. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>.

**Kultima, Annakaisa & Peltokangas, Jouni**

2017 Esittelyssä pelikirja Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut – avauksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon. *Mediamuseo Rupriikin julkaisuja 5*. Eräsalon kirjapaino oy.

**Laitinen, Tarja**

2014 *Riparilla näpytetään ahkerasti älypuhelinia – opitaan rukoukset ja kristilliset symbolit.* <https://yle.fi/uutiset/3-7332905>. Katsottu 3.4.2020.

**Liukas, Linda**

2020 *Fortnite on paikka, ei peli.* <https://yle.fi/uutiset/3-11301100>. Katsottu 27.4.2020.

**Love, M. C.**

2010 Not-So-Sacred Quests: Religion, Intertextuality and Ethics in Video Games. *Religious Studies and Theology*, 29(2): 191–213.  
<https://doi.org/10.1558/rsth.v29i2.191>

**Luft, Shanny**

2014 Hardcore Christian Gamers. How Religion Shapes Evangelical Play. – Gregory P Grieve & Heidi A. Campbell (toim.), *Playing with Religion in Digital Games*. Bloomington: Indiana University Press.

**McGonigal, Jane**

2012 *Reality is Broken - Why games make us better and how they can change the world*. Vintage.

**Max Payne**

2001 Remedy Entertainment. Gathering of Developers, Rockstar Games.

**McCloud, Sean**

2003 Popular culture fandoms, the boundaries of religious studies, and the project of the self. *Culture and Religion*, 4(2): 187–206.  
<https://doi.org/10.1080/01438830032000135674>

**Mekler, Elisa, Iacovides, Ioanna & Bopp, Julia**

2018 'A Game that Makes You Question...' Exploring the Role of Reflection for the Player Experience. *Proceedings of the annual ACM Conference CHI Play 2018*. ACM.  
<https://doi.org/10.1145/3242671.3242691>

**Meriläinen, Mikko**

2020 *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Helsinki: Helsingin yliopisto.

**Mäyrä, Frans**

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

**Myllärniemi, Nelli**

2011 Sankareita, satuhahmoja ja suuria kysymyksiä. Uskonto M. Night Shyamalanin elokuvissa. – Heikki Pesonen, Elina Lehtinen, Nelli Myllärniemi & Minja Blom (toim.), *Elokuva uskonnon peilinä: Uskontotieteellisiä tarkennuksia länsimaiseen populaarielokuvaan*. Helsinki: Helsingin yliopisto.

**My Time at Portia**

2019. Team17. Pathea Games.

**Never Alone**

2014 Upper One Games. E-Line Media.

**Ostwalt, Conrad**

2003 *Secular Steeples. Popular Culture and the Religious Imagination*. Harrisburg: Trinity Press International.

**Puustinen, Johanna**

2016 *Stardew Valley. Hiirikäsi kuokanvarrella*. <https://pelaaja.fi/arvostelut/stardew-valley>  
Katsottu 27.4.2020.

**Rautalahti, Heidi**

2019 "How video games changed my life": Lifechanging testimonies and The Last of Us. *Gamevironments* 10: 1-38.

**Rautalahti, Heidi**

2018 Yhdysvaltojen kulttihistoria satiirin kohteena: Arvio Far Cry 5 –videopelistä. *Uskon-  
nontutkija - Religionsforskaren*, 7(2).  
<https://doi.org/10.24291/uskonnotutkija.v7i2.77362>.

**Rautalahti, Heidi**

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

**Rautalahti, Heidi**

2018 Disenchanting Faith—Religion and Authority in the Dishonored Universe. *Religions*, 9:  
146.  
<https://doi.org/10.3390/rel9050146>.

**Roine, H-R**

2016 *Imaginative, Immersive and Interactive Engagements The rhetoric of worldbuilding in con-  
temporary speculative fiction*. Tampere: University Press.

**Snider, Mike**

2020 *Video games can be a healthy social pastime during coronavirus pandemic*. [https://eu.usa-  
today.com/story/tech/gaming/2020/03/28/video-games-whos-prescription-solace-during-  
coronavirus-pandemic/2932976001/](https://eu.usa-today.com/story/tech/gaming/2020/03/28/video-games-whos-prescription-solace-during-coronavirus-pandemic/2932976001/). Katsottu 3.4.2020

**Stardew Valley**

2016 ConcernedApe. Chuckefish.

**Tebest, Teemo & Karsimo, Anna**

2017 *Peliala nousi Suomen suurimmaksi veronmaksajaksi – Nämä yritykset maksoivat eniten  
veroja viime vuonna*. <https://yle.fi/uutiset/3-9910108>. Katsottu 3.4.2020.

**The Witcher 3: Wild Hunt**

2015 CD Projekt Red, CD Projekt.

**The Elder Scrolls**

1994–2017 Bethesda Softworks (1994–1998), Bethesda Game Studios (2002–present), Bethesda Softworks.

**The Legend of Zelda -sarja**

1986- Nintendo. Nintendo.

**Uncharted: The Lost Legacy**

2017 Naughty Dog. Sony Interactive Entertainment.

**Wagner, Rachel**

2012. *Godwired Religion. Ritual and Virtual Reality*. Routledge: New York.

<https://doi.org/10.4324/9780203148075>

**White, Sam**

2018 Valley Forged: How One Man Made the Indie Video Game Sensation *Stardew Valley*. *GQ Magazine*. <https://www.gq.com/story/stardew-valley-eric-barone-profile>. Katsottu 27.4.2020.

**Zelda Fandom Wiki**

<https://zelda.fandom.com/wiki/Christianity>. Katsottu 3.4.2020

**Zeiler, Xenia**

2014 The Global Mediatization of Hinduism through Digital Games. Representation versus Simulation in Hanuman: Boy Warrior. – Gregory. P Grieve & Heidi A. Campbell (toim.), *Playing with Religion in Digital Games*. Bloomington: Indiana University Press.

**Zimmerman, Eric**

2013 *Manifesto for a Ludic Century*. Kotaku. <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games1275355204>. Katsottu 3.4.2020.

**Äystö, Tuomas**

2020 *Pelien ja uskonnon kompuroiva suhde*. <https://antroblogi.fi/2019/09/pelien-ja-uskonnon-kompuroiva-suhde/> Katsottu 3.4.2020.