

# Kristallin valossa

*Final Fantasy XIV* -pelin uskonnollinen maisema

Atte Mäkelä

Pro Gradu -tutkielma

Filosofian maisterin opinnot, uskontotiede

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2024

Pro gradu -tutkielma

**Tutkinto-ohjelman nimi, oppiaine:** Filosofian maisteri, uskontotiede

**Etunimi Sukunimi** *Atte Mäkelä*

**Tutkielman otsikko:** Kristallin valossa, *Final Fantasy XIV* -pelin uskonnollinen maisema

**Sivumäärät:** tutkielman sivumäärä, liitteiden sivumäärä

Tämä tutkinto käsittelee Japanissa tuotettua digitaalista roolipeliä *Final Fantasy XIV* ja sen kaikkia lisäosia. Sen tarkoituksena on eritellä pelissä ilmenevää uskonnollisen teeman alle sisältyvää materiaalia ja tarkastella kuinka tämä materiaali on tuotu esille pelaajalle.

Uskonnon teemojen erottelemiseksi työssä käytetään hyödyksi Ninian Smartin seitsemän uskonnon ulottuvuuden teoriaa rajaamaan videopelin materiaalista nousevat aiheet kategorioihin. Japanilaiset roolipelit ovat käyttäneet uskontoa juonen materiaalina usein, mutta tässä työssä erityisesti keskityn siihen, kuinka uskonto esitetään pelaajalle silloin kun se on valittu teemaksi, jota peli käsittelee.

Ninian Smartin seitsemän ulottuvuutta yhdistetään tässä tutkimuksessa kahteen muuhun teoreettiseen viitekehykseen. Ensimmäisenä on pelitutkimuksen viitekehys, jonka avulla pelin maailman piirteitä pyritään rinnastamaan oikean maailman piirteisiin uskonnon löytämiseksi, mutta myös selvittämään sitä, milloin peli median muotona palvelee uskonnon esittämisen tarkoituksia, ja milloin tämä mahdollisesti rajoittaa esittämisen muotoja. Toisena mallina käytetään uskontomaiseman konseptia tarkastelemaan aikaisempien kahden lähestymistavan avulla kerättyä materiaalia ja katsomaan millaisen kokonaisuuden se luo. Tarkoituksena on siis selvittää, miten pelaaja havaitsee uskonnollisen maiseman pelissä, mitkä aiheet ja piirteet tulevat pelaajalle esille selvinä konkreettisina piirteinä ja mitkä jäävät häilyviksi ulottuvuuksiksi joihin pelaajalla ei ole erityistä tapaa päästä kiinni.

Nämä kaikki mallit todennetaan työssä ensisijaisesti pelitutkimuksellisen autoetnografian, itse materiaalin hankinnan pelaamisen kautta, lähiluvun ja narratiivin analyysin kautta. Näillä työkaluilla työssä erotetaan pelin laajasta materiaalista vain uskonnollinen aineisto. Tämä aineisto paljastaa, että uskontomaisema pitkään eläneen pelin sisällä voi olla hyvin rikas ja monipuolinen mutta jättää pelaajan väistämättä enemmän ulkopuolisen seuraajan rooliin, koska uskonnon kokemukselliset ja aatteelliset elementit eivät välity pelin käytänteiden kautta helposti tai näkyvässä muodossa jättäen ne näkymättömäksi osaksi maisemaa.

**Avainsanat:** Videopelit, uskonnollinen maisema, Ninian Smart, maailmanrakennus, uskonnon ulottuvuudet, pelitutkimus, populaarikulttuuri, digitaalinen uskonto.

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
1.1	Aiheen Esittely	5
1.2	Tutkimuskysymykset	7
1.3	Aiempi tutkimus	9
<b>2</b>	<b>Pelin Juoni</b>	<b>11</b>
<b>3</b>	<b>Teoreettinen Viitekehys</b>	<b>14</b>
3.1	Uskonnon Ulottuvuudet	14
3.2	Uskonnollinen Maisema	16
3.3	Pelitutkimuksen teoria	17
3.4	Implisiittinen ja eksplisiittinen maisema	19
<b>4</b>	<b>Aineiston muodostus ja menetelmät</b>	<b>21</b>
4.1	Aineiston rajaus	21
4.2	Analyysimetodit	24
4.3	Tutkimuseettiset kysymykset	25
<b>5</b>	<b>Analyysi</b>	<b>27</b>
5.1	Jumalten kutsuminen. Rituaalit Final Fantasy XIV:n maailmassa	27
5.2	Uskonnolliset kokemukset ja hahmojen tunteet	31
5.3	Totuudet Jumalista, Myyttinen ulottuvuus	36
5.4	Oppi ja filosofia: sielun kierto vai taivaallinen palkkio	42
5.5	Säännöt ja etiikka pelaajan silmin	47
5.6	Pyhä Istuin ja henkien valitut: sosiaalinen ulottuvuus ja instituutiot	50
5.7	Uskontoa silmille ja korville, materiaallinen ulottuvuus	55
5.8	Uskonto Narratiivin osana	59
5.9	Uskonto pelin keinoin	65
5.10	Näkyvät ja näkymättömät uskonnon ulottuvuudet	69
<b>6</b>	<b>Yhteenveto</b>	<b>74</b>

<b>Aineisto</b>	<b>79</b>
<b>Lähteet</b>	<b>80</b>
<b>Kuvat</b>	<b>82</b>

# 1 Johdanto

## 1.1 Aiheen esittely

Kulttuurien välinen kanssakäynti tapahtuu tänä päivänä yhä enemmän digitaalisen populaarikulttuurin kautta, eri maiden kulttuurien kohdatessa tuotetun median muodossa. Länsimaissa japanilainen kulttuuri on usealle tuttu Japanin laajalle levinneen median kautta josta tässä tutkielmassa perehdyn nimenomaan digitaaliseen roolipeliin. Japanilaiset roolipelit (JRPGt) ovat saaneet alkuperäisen materiaalin ja innoituksensa pöytäroolipeleistä (TTRPG) kuten *Dungeons and Dragonsista* (D&D), mutta ne ovat myöhemmin kehittyneet omaksi genreksiin erityisesti digitaalisilla markkinoilla, joissa eroja länsimaisiin roolipeleihin esiintyy monella eri alueella, erityisesti aihealueessa ja kerronnan tyyliässä. Tämä tutkielma perehtyy siihen, miten videopelin maailman sisällä voidaan käyttää uskonnon teemoja ja piirteitä edistämään pelin narratiivia, ja miltä uskonto fiktiivisessä ympäristössä oikeastaan näyttää, ja miten se rinnastuu meidän maailmamme uskontoihin. Tutkimukseni aiheena on japanilainen Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli (MMORPG) *Final Fantasy XIV* ja sen kaikki tutkimuksen valmistumista edeltäneet lisäosat aina päivityspakettiin 6.4 asti.

Digitaalisten pelien tutkimus on vielä melko nuori mutta monipuolinen monitieteellinen tutkimusala, jossa uskontotiede on myös osallisena ja uskontotieteellinen pelitutkimus onkin muodostumassa omaksi tutkimusalakseen perehtyen uskonnon eri piirteisiin niin kuin ne on esitetty digitaalisessa maastossa. Koska tieteenala on vielä nuori, se kehittyy vielä jatkuvasti ja etsii uusia tapoja lähestyä aihepiiriään. Uskontotieteen puitteissa digitaalisia pelejä tutkiessa voidaan pelejä lähestyä useammalta eri näkökulmalta. Niistä merkittävimpiä ovat ludologinen näkökulma, jonka kiinnostuksen kohteena ovat pelin interaktiiviset ja mekaaniset ominaisuudet, sekä narratologinen näkökulma, joka lähestyy pelejä enemmän niiden tarinan ja maailman puolelta. Nämä kaksi lähestymistapaa ovat todennäköisesti tärkeimmät pelitutkimuksen käyttämät tiedon käsittelyn mallit, ja niitä voi hyvin käyttää samanaikaisesti. Ludologisen ja narratologisen tutkimuksen kaksijakoisuutta on myös yritetty jättää menneisyyteen ja on kehitetty useampia tutkimusmalleja, jotka käsittelevät sekä pelin mekaanisia että kerronnallisia elementtejä. Puhtaasti ludologista tai puhtaasti narratologista näkökulmaa onkin kritisoitu esimerkiksi Espen Aarsethin toimesta, kun hän esittelee näiden kahden mallin yhdistymää (Aarseth 2012, 129–133) ja uudemmat mallit välttävät kovien rajojen asettamista pelin eri elementtien välille. Tässä tutkielmassa perehdyn enemmän aiheekseni valitseman pelin narratiivin piirteisiin, koska valitsemani peli painottavat tarinankerrontaa, jossa pelaajan interaktio suoraan tarinaan on vähäisempää, eivätkä pelaajan

valinnat aiheuta suuria aaltoja siihen, mitä pelin tarinassa tapahtuu. Pelin tutkimus kuitenkin eroaa kirjallisuuden tutkimuksesta siinä, että materiaaliin kuuluu myös kuvia, ääntä ja tietenkin pelaajan oma kokemus ja vaikutus siihen, miten tarina etenee. Pelin voi täten käsittää ergodiseksi tekstiksi, koska pelaaja joutuu näkemään vaivaa nähdäkseen tarinan seuraavan vaiheen. Japanilaissa roolipeleissä tämä yleensä jakaantuu kahteen tilanteeseen. Ensimmäinen tilanne on narratologinen pelin sisäinen elokuvamainen tilanne, välianimaatio (eng. *Cutscene*), jossa tarina etenee laajalti ilman pelaajan vaikutusta. Nämä ovat yleisiä ja joskus hyvinkin pitkiä tapahtumia japanilaissa roolipeleissä, kun taas länsimaalaisissa roolipeleissä niitä näkee oman kokemukseni perusteella nykyään vähemmän. Toinen tilanne on itse pelitilanne, jossa pelaaja on kontaktissa pelin mekaaniseen puoleen ja tarinankerronta asettuu väliaikaisesti taka-alalle, kun peli antaa pelaajalle haasteita, joiden läpi on päästävä ennen kuin tarina voi edetä pidemmälle.

Olen itse havainnut, että uskonnollinen materiaali ilmenee melko harvoin länsimaisissa roolipeleissä, niin digitaalisissa kuin muissakin, tai jos se ilmenee, se on yleensä implisiittisessä muodossa tai osana sivutarinaa sen sijaan, että siitä muodostuisi keskeisiä elementtejä, joka kantaa pelin tarinaa tai maailmaa. Japanilaissa roolipeleissä tämä ei usein pidä paikkaansa, vaan uskonnolliset elementit voivat olla hyvinkin keskeisiä ja jopa muodostaa pelin tarinan keskeisimmän konfliktin (Mansikka 2014, s7). Japanilaisissa roolipeleissä uskonnolliset elementit voivat vaihdella keskeisestä narratiivisesta elementistä esoteerisen ja uskonnollisen maailman visuaalisen puolen omaksumiseen teemaksi. *Esimerkkinä Final Fantasy X* -pelissä juoni on kietoutunut pelin fantasiamaailman kirkon ympärille, kun taas *Shin Megami Tensei* -sarjassa reaali maailman uskonnoista otetut jumalat ja paholaishahmot taistelevat pelaajan rinnalla ilman suurempaa merkitystä. Länsimaisissa peleissä on tietysti uskonnollisia teemoja, kuten *Assassins Creed* -sarjassa ja *Hades* -sarjassa, joissa uskonto on keskeisessä asemassa. Länsimaisissa roolipeleissä uskonto esiintyy harvemmin, ja kun se esiintyy esimerkiksi Bioware-studion *Dragon Age* -pelisarjassa, se on yleensä vain osa maailmanrakennusta. Sen sijaan japanilaisissa roolipeleissä jumala tai jumalan kaltainen vihollinen on yleinen viimeinen haaste pelaajan seikkailussa ja uskonto ja siihen liittyvät teemat ovat yleisempiä.

Videopelit ovat median muotona tässä vaiheessa jo useita vuosikymmeniä vanhoja, mutta pelien visuaaliset elementit, tarinankerronta ja teknologia ovat jatkuvasti kehittyviä piirteitä, jotka muuttuvat samalla tavalla kuin muut median muodot. Pelit ovat kehittyneet pitkälle ajasta, jolloin pelien sisäinen tarina oli rajoitettu muutamaankin tekstin pätkään merkkirajoitusten ja tilan puutteen vuoksi. Nykypäivän roolipeleistä voi löytää useiden kirjojen edestä tekstiä ja animaatiota, joka pituudeltaan on useita tunteja elokuvaa tai videomuotoista tarinankerrontaa, jotkin pidemmät pelit

sisältävät satoja tunteja puhdasta peli aikaa ja *Final Fantasy XIV* itsessään sisältää yli sadan tunnin verran *cutsene*- muotoista<sup>1</sup> tarinankerrontaa, jossa pelaaja ei aktiivisesti tee paljoa muuta kuin lukee ja katsoo tapahtumia. Koska pelit sisältävät tarinaa sekä kirjallisessa, auditiivisessa että visuaalisessa muodossa antavat ne tekijöilleen laajan määrän työkaluja, joiden avulla esittää valitsemiaan aiheita niin monipuolisesti ja -muotoisesti kuin he haluavat. Digitaaliset pelit ovat myös suosioltaan suuri, laajan levinneisyyden saavuttanut populaarikulttuurin muoto, joka voi toimia siltana pelaajalle oppia aiheista, jotka esiintyvät peleissä mielekkäässä ja yleensä helppolukuisessa muodossa.

Tämä tutkimus on relevantti erityisesti kolmesta syystä. Ensiksi, koska pelitutkimus on kasvava kenttä ja koska pelit kehittyvät jatkuvasti, samoin muuttuvat niiden representaatiot uskonnosta ja maailmasta. Digitaaliset pelit ovat median kasvaneet huomattavasti ja ovat tällä hetkellä erittäin suuren tuotannon kulttuuria ylittäen jopa elokuvateollisuuden, mikä antaa niiden tutkimiselle ja ymmärtämiselle painoa. Koen itse, että laajalle levinneenä kulttuurisena ilmiönä pelit ovat hyvä ensimmäinen kontakti eri uskontoihin, uskonnollisiin aiheisiin ja teemoihin. Myös yksi syy tämän pelin uskonnollisen annin tutkimiselle on se, että *Final Fantasy XIV* on tällä hetkellä yksi markkinoiden suurimmista verkkoroolipeleistä, jolla on MMO Populations -sivun<sup>2</sup> arvion mukaan noin 52 miljoonaa rekisteröityä pelaajaa ja satoja tuhansia päivittäisiä pelaajia. Mielestäni mediaa tuottavan yhteisön arvot ja aatteet näkyvät tuotetun median sisällössä, eli pelejä tutkimalla voi saada yhdenlaisen kuvan siitä, miten japanilainen kulttuuri kohtelee uskontoa ja uskonnollisia aiheita sekä suhtautuu niihin (Mansikka 2014, 7-8). ja uskonnollisiin asioihin, vaikka kulttuurin ja videopelin välinen keskustelu ei olekaan tutkimukseni keskeisimpiä aiheita. Olen myös valinnut pelin sen pohjalta, että olen itse pelannut sitä tarpeeksi ollakseni tuttu pelin aiheiden ja maailman kanssa, ja uskon että peli on jatkuvasti käyttänyt uskontoon liittyviä aihetta läpi sen narratiivin ja maailmanrakennuksen tavalla, joka on melko harvinaista videopeleissä.

## 1.2 Tutkimuskysymykset

Tutkimukseni rajautuu *Final Fantasy XIV* -pelin sisäiseen materiaaliin, mutta kattaa pelin alkuperäisen version lisäksi myös sen neljä lisäosaa, *Heavensward*, *Stormblood*, *Shadowbringers* ja *Endwalker*, jotka ovat laajentaneet pelin maailmaa hyvin merkittäväällä tavalla. Tutkimukseni on keskittynyt peli-immanenttiin lähestymistapaan (Rautalahti 2022, 30–31), joten sisällön puolesta pelaajayhteisön tuottama sisältö pelin ulkopuolelta on rajattu ulos. Bosmanin tasojen (Bosman

---

<sup>1</sup> Katso kuva 1

<sup>2</sup> <https://mmo-population.com/r/ffxiv> otettu internetistä 12.03.2024

2016, 35–36) kautta otan mukaan myös pelintekijöiden tekemät tietokirjat, mutta jätän ulos tekijöiden sosiaalisen median ja muut yhteisölliset elementit pelin ulkopuolella. Käytännöllisistä syistä käsittelen ainoastaan englanninkielistä materiaalia, pelin käännös on kuitenkin pelistudion sisällä tehty ja täten yhteisön ja tuottajien hyväksymä tuotos sen sijaan, että se olisi ulkoistettu erilliselle kääntöstudiolle, ja koska pelillä on huomattavan suuri globaali pelaajakunta, uskon, että käännöstyö on tehty huolella merkityksien säilyttämiseksi. Koska käytössäni on vain peli-immanenti materiaali ja suoraan peliin liittyvä oheistuotanto, uskon, että tutkimukseni materiaali vastaa tekijöiden tarkoittamia merkityksiä.

Tutkimukseni hakee vastausta kysymyksiin.

- Millainen on *Final Fantasy XIV*:n uskontomaisema?
  1. Miten uskonnon ulottuvuudet näkyvät pelissä?
  2. Miten uskonto aiheena vaikuttaa pelin narratiiviin?
  3. Miten peli käyttää hyväkseen videopelin piirteitä uskonnon esilletuomisessa?

Tutkimuskysymyksilläni tarkoitukseni on hahmottaa *Final Fantasy XIV*:n uskonnollista maisemaa, teemoja ja ulottuvuuksia. Pääkysymys on pintapuolisesti selkeä, ja Kolmen alakysymyksen kautta uskonnon merkitystä pelissä pyritään valottamaan eri näkökulmissa, mikä tukee vastausta tutkimuksen pääkysymykseen. Tarkoituksena on perehtyä pelin uskonnolliseen antiin monesta eri näkökulmasta keräten materiaalia sekä pelin juonesta, tapahtumapaikasta, visuaalisesta ja auditiivisesta maailmasta että pienemmistä elementeistä pelin sisällä, kuten sivuhahmojen dialogista tai viittauksista taustatarinaan. Tämän materiaalin pohjalta tarkoitukseni on hakea vastausta pääkysymyksen alakysymyksiin ja perehtyä siihen, miten uskonto asettuu osaksi pelin kokonaisuutta. Alakysymykseni puolestaan on valittu tarkastelemaan pelien eri elementtejä tarkemmin. Ensimmäisen alakysymyksen tarkoituksena on määrittää, mitä uskonnollisia asioita peleissä esiintyy. Tämän kysymyksen käsittelyssä tulen hyödyntämään ensisijaisesti Ninian Smartin uskonnon seitsemää ulottuvuutta (Smart 1998, 12-20) rajaamaan, mitä käsittelen uskonnon piirteinä. Toisessa alakysymyksessäni tarkoitukseni on käsitellä miten uskonto ja uskonnolliset elementit vaikuttavat pelin narratiiviin, kuinka oleellisia uskonnolliset elementit ovat pelin juonen kannalta, ovatko ne enemmän koristeena osa pelimaailman uskonnonmaisemaa vai keskeisiä elementtejä, joita ilman peli kärsisi. Viimeisen alakysymyksen olen valinnut tarkastelemaan, miten pelin ja pelaamisen ulottuvuutta voidaan käyttää hyödyksi uskonnon aiheen tarkastelussa ja milloin se voi olla haitaksi. Näiden kysymyksien avulla toivon saavani kattavan näkemyksen siitä millainen



pelin sisäinen uskontomaisema on ja siitä, millainen rooli ja merkitys uskonnolla voi olla videopelissä.

### 1.3 Aiempi tutkimus

Pelitutkimuksesta on kehittynyt oma kenttensä viimeisten vuosikymmenien aikana, ja se on tällä hetkellä kasvussa oleva kenttä, jolla tutkijoita on useista tieteenaloista ja ympäri maailman. Pelitutkimuksen kirjallisuutta julkaistaan tällä hetkellä enemmän artikkelipohjaisesti tai artikkelikokoelmissa, laajempien monografiamuotoisten kirjojen sijaan. Tutkimusta on saatavilla erityisesti Heidelbergin yliopiston digitaalisen median osaston toimesta *Online*-lehden sisällä, jossa on julkaistu useampi laaja artikkelikokoelma pelitutkimuksesta uskontotieteen kentällä. Muita aikakausjulkaisuja ovat esimerkiksi Digital Games Research Association DiGRa joka julkaisee artikkeleita aikakausjulkaisuinä ToDiGRa nimikkeen alla, mutta ei ole tehnyt teemanumeroita, joissa uskonto olisi aiheena noussut pinnalle. Suomessa pelitutkimusta tehdään muun muassa Tampereen yliopistossa ja sieltä peräisin olevan Suomen Pelitutkimuksen seuran toimesta. Globaalilla tasolla Heidbrink, Knoll ja Wysock ovat usein viitattuja uskontotieteellisen pelitutkimuksen tekijöitä, samoin kuin Frank G. Bosman, kun taas pelitutkimuksen puolella Frans Mäyrä ja Espen Aarseth ovat usein viitattuja tekijöitä, ja vaikken uskalla sanoa ketään tutkimuskentän perustajaksi, ovat nämä tutkijat ensisijaisia metodologian ja teorian lähteitä.

Joel Mansikan Åbo Akademiassa kirjoittama pro gradu -tutkielma ”*Anti-religious*” *narratives in Japanese videogames* on yksi Suomessa tehty esimerkki uskontotieteellisestä pelitutkimuksesta ja käsittelee *Final Fantasy* -sarjan pelejä ja näissä näkyviä institutionaalisen uskonnon esimerkkejä kahden pelin sisällön puolesta, kun taas Heidi Rautalahti on kirjoittanut useampia artikkeleita ja väitöskirjan uskonnosta peleissä ja Henri Raunio on kirjoittanut pro gradu -tutkielman *Skyrim* -pelin uskonnosta ja moraalisisista valinnoista. Tuukka Hämäläisen ja Alexandr Manzosin tekemä teos *Pelien äärettömät maailmat*, vaikka ei olekaan suoraan uskontotieteellinen teksti, käsittelee aiheita kuten, kuolemaa peleissä. Muita pro-gradu töitä ovat Helsingin yliopistossa kirjoitetut Tapio Tuusvuoren *Koodiin kiedotut: Myyttinen kerronta ja rituaaliset piirteet Guild Wars–digitaalipeleissä* ja Roope Liljannon *Videopelien myyttinen maailma: the Elder Scrolls IV: Oblivion ja antiikin kreikkalainen uskonto*. Mansikan pro gradu -työ on lähimpänä omaa työtäni ja sen keskiössä on käsitys siitä, että institutionaalinen uskonto esitetään negatiivisella tavalla japanilaisissa roolipeleissä ja perehtyminen aiheeseen pelien sisällön kautta. Tutkimuksen tuloksena on ymmärrys siitä, että peleissä olevat uskonnot kyllä esiintyvät negatiivisessa valossa, mutta syyt ovat monipuolisemmat kuin yksinkertainen uskonnonvastaisuus (Mansikka 2014, 57-61). Pro gradu

-tutkimuksessa myös huomioidaan, että uskontoa tutkiessa peleissä on materiaalirikasta tutkia jumalhahmojen ja mytologian lisäksi myös sitä, miten uskovaiset esitetään pelin sisällä. Joel Mansikan pro gradu -tutkielma suhtautuu omaan tutkielmaani, auttamalla hahmottamaan sitä, millaisen työn haluan tehdä, antaen osviittaa hyvänä esimerkkinä aikaisemmasta työstä samalla kentällä, erityisesti uskonnon ja narratiivin yhteiseloa tutkiessa. *Final Fantasy* -sarjasta on myös kirjoittanut Pro-gradu -työn Tuomo Luukkanen, jonka työssä *Virtuaaliset jumalat. Eroja länsimaisen ja japanilaisen roolipelin viittauskeinoissa uskontoon* käsitellään miten jumalia kuvataan roolipeleissä käyttäen *Final Fantasy XIII* peliä, sarjan aikaisempaa julkaisua.

Japanilaisista roolipeleistä on myös tehty aikaisempaa tutkimusta artikkelimuodossa. *Final Fantasy* -pelisarjan eri pelejä on tutkittu useaan otteeseen filosofiselta, psykologiselta ja uskonnolliselta kannalta. David Hahnin "*Sin, Otherworldliness and the Downside to Hope*", *Final Fantasy and Philosophy: The Ultimate Walkthrough* tai Prymus Kylien "*Kefka, Nietzsche, Foucault: Madness and Nihilism in Final Fantasy VI*". *Final Fantasy and Philosophy: The Ultimate Walkthrough* käsittelevät eri *Final Fantasy* -sarjan pelejä ja osoittavat että pelisarja on jo ennestään herättänyt tutkijoiden mielenkiinnon pelien ja aatteiden väliseen keskusteluun. Nämä kirjat eivät ole suoraan käytettyjä tässä tutkimuksessa koska ne käsittelevät aikaisempia *Final Fantasy* -sarjan pelejä ja niiden filosofia ja uskonnollisia teemoja.

Koska pelitutkimus on tieteenalana sen verran nuori, on sen metodologinen pohja vielä kehittyvää. Oman tutkimukselleni kaikkein selkeimmät ohjenuorat tutkimuksen tekemiselle ja metodiselle ajattelulle tulevat Simone Heidbrinkin, Tobias Knollin ja Jan Wysockin artikkelista "*Theorizing Religion and Digital Games; Perspectives and Approaches*". Se antaa kattavan mutta selkeän ohjeistuksen siihen mitä videopeleissä tutkitaan ja mitä näkökulmia voidaan hyödyntää analysoimaan pelin eri piirteitä. Samalla tavoin Richard E. Ferdigin "*Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames*", artikkeli, joka julkaistiin samassa kokoelmassa, käsittelee sitä mitä pelaajat oppivat uskonnoista pelatessaan sekä perehtyy siihen millaisilla pelin alueilla uskonnot ovat merkittävässä asemassa. Nämä artikkelit ja moni muu pelitutkimuksen kirjoitus, kuten Markku Eskelisen *Kybertekstien Narratologia*, auttoivat minua rajaamaan sen mitä videopeleistä voi tutkia ja sen mitä kannattaa jättää tutkimuksen ulkopuolelle. Aikaisempi tutkimus myös kattaa työkaluja ja kehitettyä terminologiaa, joka soveltuu erityisesti digitaalisen tekstimateriaalin tulkitsemiseen ja purkamiseen.

## 2 Pelin juoni

*Final Fantasy XIV* on Square Enix -pelistudion *Final Fantasy* -sarjan neljästoista lippulaivapeli (*flagship game*). Tällä tarkoitan peliä, josta studio on tunnettu, esimerkiksi Nintendon lippulaivoja ovat *Mario* ja *Zelda* pelit. Se on myös studion toinen MMORPG, ensimmäisen ollessa *Final Fantasy XI*. Pelisarja on jatkunut jo vuodesta 1987, ja sitä pidetään yhtenä JRPG-genren suurista merkinimistä. Sarjan pelit eivät ole suoraan toisiinsa liittyviä numeroitujen pelien välillä, eivätkä sijoitu samaan maailmaan tai sisällä samoja hahmoja, mutta pelit usein sisältävät toisiinsa kytkeytyviä elementtejä kuten maagiset kristallit, kutsutut voimakkaat elementteihin yhdistetyt jumalhahmot ja ilmalaivat, mutta jokainen numeroitu *Final Fantasy* -sarjan peli on silti itsenäinen kokonaisuus, ja tämä pitää myös paikkansa *FF XIV*:n kohdalla, vaikka 10 vuotta olemassa olleena pelinä on tämä kerännyt hyvän määrän takaisin vanhempiin peleihin viittaavaa faneille suunnattua sisältöä lisäosien ja päivityksien kautta. *Final Fantasy XIV* kuuluu selvästi korkean fantasian tai eepin fantasian genreen.

*Final Fantasy XIV*:ssä pelaajan hahmona toimii pelaajan nimeämä ja kustomoima seikkailija, joka edustaa yhtä pelin monesta pelattavasta kansasta, näillä kansoilla on kaikilla oma kulttuurinsa ja ulkonäkönsä pelin maailmassa. Pelaajan hahmo valitsee aluksi yhden ammatin, joka määrää mistä kaupunkivaltiosta hänen seikkailunsa alkaa. Pelaaja takertuu hyvin nopeasti osaksi pitkää juonta ja ansaitsee tittelin Valon soturina (eng. *Warrior of Light*), ja päätyy nousemaan yhdeksi pelimaailman merkittävimpiä sankareita osana pelin juonta, halusi pelaaja olla sankari tai ei. Pelaajahahmolla itsellään ei ole yhtään puhuttua dialogia, mutta pelaaja saa valita paikoittain hahmonsa reaktion asioihin, ja dialogi mukautuu pelaajan valintoihin, joskaan ne eivät itse pelin juonen kulkua muuta muutamaa dialoginkatkelmaa pidemmälle. Pelihahmo itsessään yleensä esiintyy vahvana, tahdonvoimaa täynnä olevana kaikkien auttajana, joskin muutaman pelin sivujuonen kautta olemme myös oppineet, että pelaajahahmo kokee matkansa varrella tapahtuneet menetykset suruna ja joskus on vihainen siitä, että hänen täytyy pelastaa kaikki nekin, jotka eivät yritä pelastua itse. Yleisesti ottaen kuitenkin pelaajan hahmo on esimerkki sankarillisesta hyväntekijästä.

*Final Fantasy XIV*:n ensimmäisen osan juoni on jatkunut lisäosissa alkaen *A Realm Reborn* (2013) alkuperäisestä uudelleenjulkaisusta ja kulkien läpi *Heavensward* (2015), *Stormblood* (2017), *Shadowbringers* (2019) ja *Endwalker* (2021) lisäosien. *A Realm Reborn* on pelin juonen pohjustava tarina, joka asettaa pelaajan hahmon vastakkain pimeyden jumala Zodiarkia palvelevien Ascianien kanssa, ja tekee pelaajasta valon Hydaelyn-jumalattaren valitun soturin. Kun pelaaja menettää Hydaelynin valon suojeleksen *A Realm Rebornin* lopussa ja joutuu maanpakoon, menee tämä

Ishgardin kaupunkivaltioon *Heavensward*-lisäosassa, jossa pelaajahahmo joutuu keskelle uskonsotaa Ishgardin kirkkovaltion ja lohikäärmeiden välillä. Siellä hän oppii sodan historian ja sen sisältämät petokset ja käänteet ennen kun pelaaja palauttaa rauhan kansojen välille päihittämällä molemmat sodan johtajat. Tämän jälkeen pelaajan tie johtaa avoimeen sotaan Garlemaldin imperiumia vastaan, jossa tämä vapauttaa imperiumin vallan alle jääneet Doman ja Ala Mhigon kaupunkivaltiot. *Stormblood*-lisäosan aikana pelaaja matkustaa pelin itäiselle mantereelle ja pelin Itä-Aasian inspiroimiin maisemiin, jotka tarjoavat tälle erilaisen alueen ja kulttuurin johon tutustua. Seuraava lisäosa *Shadowbringers* saa pelaajan matkustamaan rinnakkaisulottuvuuteen, yhteen Hydaelynin maailman neljästätoista toisistaan erotetusta sirpaleesta, maailmaan, joka muistuttaa pelaajalle tuttua maailmaa mutta on tarpeeksi erilainen ollakseen jostain vierasta ja tuntematonta. Tässä uudessa maailmassa valon voima on liian vahva, ja pelaajan on ryhdyttävä Pimeyden soturiksi (eng. *Warrior of Darkness*) ja palautettava tasapaino maailmaan, jossa yö on vain muisto, samalla oppien myös Ascianien, Hydaelynin ja Zodiarkin alkuperät. Pelin tämänhetkisessä uusimmassa lisäosassa *Endwalkerissa* pelaaja pääsee osallistumaan ensimmäisen juonikaaren huipentumaan, jossa hän matkustaa kuuhun kohtaamaan Zodiarkin, maailman sielun ytimeen tapaamaan Hydaelynin ja aina kosmoksen kaukaisimpaan ääreen kohtaamaan nihilistisen Lopunlaulajan (eng. *Endsinger*) joka tahtoo tuhota koko pelaajan tunteman maailman vapauttaakseen pelaajat elämän kärsimyksestä. Kun pelaaja lopulta on päihittänyt kaikki nämä haasteet, jää hän ansaitulle levolle ja palaa takaisin olemaan vain nimetön seikkailija odottamassa uutta seikkailua.

Yksin pelaajalle kohdistetun narratiivin ulkopuolella peli on MMORPG-peli, jossa pelaaja valitsee kohteen ja käyttää hahmonsa ammatin antamaa listaa kykyjä vihollisten päihittämiseen. Jokaisella pelin ammatilla, jonka pelaaja voi valita omaa oman listan loitsuja ja erikoisiskuja, jotka virtaavat toinen toiseensa selkeässä järjestyksessä seuraten pelin sisäistä 2,5 sekunnin väliä jokaisen normaalin iskun välillä. Tämä on äärimmäisen pelkistetty versio -pelin eri ammatit voivat toimia nopeammin tai hitaammin kuin toiset ammatit, ja niillä on kykyjä, joita voi käyttää 2,5 sekunnin globaalin jäähtymisajan (eng. *Global Cooldown*) välillä. Pelaaja käyttää ammattinsa antamia kykyjä mennäkseen luolastoihin ja muihin taisteluhaasteisiin neljän, kahdeksan tai 24 pelaajan ryhmissä ja joskus harvoin pienemmissä yhdestä kolmeen pelaajan ryhmissä. Palkintona suorituksesta pelaaja voi saada hahmolleen aseita ja panssareita, jotka nostavat tämän voimaa ja antavat tämän osallistua vaikeampiin haasteisiin. Endwalker-lisäosan jälkeen pelissä on 19 eri ammattia, joilla pelaaja voi osallistua taisteluihin, ja ne jaetaan ryhmää puolustaviin tankkeihin, parantajiin, lähitaistelusotureihin sekä fyysisiin ja maagisiin kaukotaistelusotureihin, joilla kaikilla on oma

visuaalinen ilmeensä ja kykynsä. Taistelun ohella pelaajalla on myös pääsy kädentöitä tekeviin ammattiteihin, jotka antavat mahdollisuuden tuottaa eri tavaroita ja varusteita itse, joskin pelin parhaat varusteet ovat aina saatavilla vain pelin hankalimmasta taistelutaloudesta. Tämä tarkoittaa, että pelin parhaat varusteet ovat lähes poikkeuksetta saatavilla vain moninpelitaloudesta, ensisijaisesti 8 henkilön taistelutaloudesta.

<b>Peli / Lisäosa</b>	<b>Pääjuonen tärkeät piirteet</b>	<b>Uskonnolliset teemat</b>
A Realm Reborn	Pelimaailmaan tutustuminen, ja Hydaelyn-Zodiark -juonen alustaminen	Hyvän ja pahan jumalallisen hahmon välinen kamppailu, petoheimot ja uskonnon mytologinen ulottuvuus
Heavensward	Ishgardin kaupunkivaltio ja lohikäärmesota.	Pyhä sota, uskonnolliset instituutiot ja auktoriteetit
Stormblood	Vapaustaistelu Garlemaldin vallan alaisuudesta, diplomaattiset suhteet Kaukoitään.	Kaukoidän jumaluudet ja niiden eroavuus pelaajalle tutuista mytologisista piirteistä.
Shadowbringers	Vieraaseen ulottuvuuteen vaellus, valon voimaa vastaan taistelu ja maailman muinaisen historian oppiminen.	Uskonnolliset piirteet maailmanlopun äärellä olevassa maailmassa, pyhä valo ei-hyvä elementtinä.
Endwalker	Hydaelyn ja Zodiark -saagan loppu, maailmanlopun välttäminen, elämän tarkoituksen ja toivon etsintä	Elämän tarkoituksen löytäminen, jumalten aikakauden loppuminen, maallistuminen.

### 3 Teoreettinen viitekehys

#### 3.1 Uskonnon ulottuvuudet

Tutkimukseni teoreettinen viitekehys tulee muodostumaan kolmesta eri osasta, joita käytän yhdessä muodostamaan tutkimusmallin, jonka tarkoituksena on toimia yhdessä tarkastellen pelin uskontoa eri näkökulmista ja miten nämä näkökulmat toimivat yhdessä kokonaisuutena. Käytän hyväkseni Ninian Smartin seitsemää uskonnon ulottuvuutta kartoittamaan itse uskonnollisen materiaalin pelin materiaalista ja tutkimani uskonnon seitsemän ulottuvuutta ovat rituaalinen, emotionaalinen, narratiivinen, yhteisöllinen, materiaallinen, opillinen ja eettinen (Smart 2003, 10–23).

Uskontomaiseman käsitettä käytän hyödyksi tarkasteltaessa kokonaisuutta, joka muodostuu seitsemän ulottuvuuden uskonnollisista käsitteistä, käsitellen sitä kuinka yhtenäinen ja koherentti kokonaisuus uskonnosta saadaan pelaajan näkökulmasta, kun ne asetetaan yhteen pelaajan nähtäväksi. Pelitutkimuksen teoria keskeisenä osana käyttäen videopelin neljää eri elementtiä puolestaan on otettu käyttöön tarkastelemaan erityisesti sitä, miten pelin ominaisia piirteitä on hyödynnetty.

Keskeisimpänä tutkimuksen teoreettisena osuutena tulen käyttämään Ninian Smartin seitsemää uskonnollista ulottuvuutta (Smart 2003, 10–23). Olen valinnut tämän nimenomaisen mallin ensisijaisesti sen laajan käyttökelpoisuuden vuoksi. *Final Fantasy XIV* pelin uskonnollinen anti on monipuolinen mutta ei keskity yhteen selkeään elementtiin tai ominaisuuteen vaan käyttää hyödykseen koko uskonnollisen kentän antia. Tämän takia koen, että Ninian Smartin seitsemän ulottuvuuden malli on iästään huolimatta selkein malli perehtyä kaikkiin eri puoliin pelin sisäistä uskonnollista maailmaa samalla tavalla kuin mitä voitaisiin käyttää meidän oman maailmamme uskontojen yleisen kuvan hahmottamiseen. Ninian Smartin teoria ei ole välttämättä käytännöllinen, kun tarkastellaan yksittäisiä uskontoja läheltä, mutta minun tutkimukseni suhteen se on hyvin soveltuva juuri siksi, koska se kykenee kattamaan laajan kirjon uskonnollisia piirteitä yhden teorian alle ja on helppolukuinen, mikä helpottaa pelin kaltaisen laajan tekstin käsittelyssä. Smart käsittää rituaalisen ulottuvuuden kattamaan uskonnolliset toiminnan: niin suoraviivaiset sakramentit ja uhrilahjat kuin myös hengelliset toimet kuten joogan, joista keskeisenä piirteenä nousee uskonnon nimessä tehty toiminta. Rituaalisen ulottuvuuden tutkiminen keskittyy rituaalirakenteisiin ja toimintaan tässä tutkimuksessa. Emotionaalinen ja kokemuksellinen ulottuvuus kattaa henkilökohtaisen kokemuksen, joka syntyy uskonnollisesta toiminnasta ja puolestaan motivoi uskonnolliseen toimintaan. Emotionaalinen ulottuvuus on vähemmän selkeästi esillä ulkopuoliselle seuraajalle, joten sen tutkiminen tapahtuu ensisijaisesti seuraamalla pelin hahmojen tunteita ja

kokemuksia. Myyttinen tai narratiivinen ulottuvuus käsittää uskonnon keskiössä elävät myytit ja kertomukset, sekä tarut että historialliset kuvaukset, ja on ehkä eniten reaali maailmasta eroava ulottuvuus pelin sisällä, sillä myytit voidaan havaita enemmän konkreettisina tai historiallisesti todistettavina tapahtumina. Opillinen ja filosofinen ulottuvuus käsittää uskonnon intellektuaalisen näkökulman ja keskeiset uskonnolliset hyväksytyt totuudet, joiden pohjalta rituaalien suoritus esimerkiksi tapahtuu. Tämä on jälleen yksi vaikeasti tutkittava ulottuvuus puhtaasti koska peli ei sisällä pyhiä tekstejä tai kykyä keskustella uskonnollisten oppineiden kanssa, jotka molemmat ovat keskeisiä tämän ulottuvuuden piirteitä. Eettinen ja lakiperäinen ulottuvuus käsittää ne uskonnon elementit, jotka rajoittavat ja määrittelevät sallittua toimintaa, kuten esimerkiksi kymmenen käskyä juutalaisuudessa. Tämä ulottuvuus on jälleen ulottuvuus, jota on hankalampaa tutkia suoraan, ja se vaatii enemmän ulkopuolisen seuraajan tarkkailua pelin hahmojen toiminnasta. Sosiaalinen tai instituutionaalinen ulottuvuus käsittää uskonnon ryhmittymät virallisista kirkkoista pienempiin uskovien ryhmiin ja käsittää myös uskonnolliset johtajat. Institutionaalinen ulottuvuus on eksplisiittinen ulottuvuus, joka on pelin sisällä havaittavissa monessa eri uskonnollisessa ryhmässä ja on tutkittavissa suoran havainnoinnin kautta. Viimeisenä ulottuvuutena on materiaallinen ulottuvuus, joka Smartin teoriassa ensisijaisesti käsittelee uskonnon näkyviä piirteitä, kuten ikoneja tai pyhiä maamerkkejä. Tämän tutkimuksen suhteen käsittelen materiaalista ulottuvuutta ensisijaisesti pelin audiovisuaalisen maailman kautta,

Kaikki uskonnolliset ulottuvuudet eivät todennäköisesti tule olemaan yhtä lailla esillä pelin sisällä kuin ne olisivat reaali maailmassa puhtaasti pelien teknisten ja loogisten rajoitusten vuoksi. Koska *Final Fantasy XIV* on laaja peli ja täten fiktion tuote, joka sisältää paljon tekstiä, jotta siihen voi käyttää Smartin mallia, täytyy ottaa huomioon, että alkuperäinen malli on suunniteltu reaali maailman uskontojen analyysiin. Tämä antaa uskonnolle sekä rajoituksia että uusia mahdollisuuksia koska peli on samalla rajoittunut sen kautta, miten pelaaja voi kokea sen, mutta ei ole riippuvainen reaali maailman todellisuuden lakien toiminnasta, ja asiat kuten jumalat, voivat olla todistettavissa helposti. Tässä mielessä pelin uskonnon tutkimus on lähempänä kirjan tai elokuvan tutkimusta kuin reaali maailman uskonnon tutkimusta. Ennen analyysiä on oma ennakkoaavistukseni, että opillinen ulottuvuus ja tunteellinen ulottuvuus ovat hankalampia tuoda pelaajalle selkeästi ja mielekkäästi esille, kun taas materiaallinen ulottuvuus tulee olemaan kaikkein selviten mukana, ja tämä yleisesti ottaen piti paikkansa. Tämän lisäksi pelin fantasiamaailma antaa mielenkiintoisen poikkeuksen mytologisen ulottuvuuden havainnointiin, sillä toisin kuin meidän maailmassamme, jossa uskonnolliset myytit eivät ole suoraan todistettavissa, on fantasiagenren

pelillä etu siinä, että mytologiset piirteet voidaan havainnoida ja todeta, miten hyvin ne ovat esillä ja kuinka paljon taru vastaa totuutta.

### 3.2 Uskonnollinen maisema

Uskonnollinen maisema (*religious landscape*) on termi, jota on käytetty monella eri tavalla eri tutkimuksissa sekä omasta maailmastamme että myös fiktiivisellä kentällä. Tässä tutkimuksessani tulen käyttämään termiä uskonnollinen maisema ensisijaisesti hahmottamaan sitä, miltä uskonto näyttää *Final Fantasy XIV*:n maailmassa. Uskonnollisen maiseman konseptia on käytetty tutkimuksessa aikaisemmin konkreettisesti mielessä käsittelemään, millainen maantieteellinen ja paikallinen vaikutus uskonnolla on, eli miten uskonto näkyy. Näin uskonnollisen maiseman termiä on käytetty esimerkiksi Hans Knippenbergin editoimassa *The Changing Religious Landscape of Europe* -teoksessa, jossa käsitettä lähestytään antamalla lukijalle kuva siitä, miten uskonto näkyy katukuvassa ja jokapäiväisessä elämässä eri Euroopan maissa, ja miten tämä maisema on muuttunut (Knippenberg, 2005). Tässä tutkimuksessa käytän kuitenkin mediatutkimuksen versiota uskontomaiseman merkityksestä, jota on käytetty esimerkiksi sanomalehtien uskonnollisen maiseman tutkimiseen. Mediatutkimuksen mallin mukaan uskontomaisemalla tarkoitetaan diskursiivista ja kuviteltua kokonaisuutta, jonka media luo käyttämällä uskontoa aihepiirinä (Hokka & al. 2013, 7). Tämä malli lähestyy aihetta visuaalisten ja symbolisten merkityksien verkon kautta, ja vaikka malli on ollut käytössä aikaisemmin epäinteraktiivisessa mediassa, minusta tämä malli on täysin soveltuva käytettäväksi myös pelien uskonnollisen maailman tutkimuksessa. Perusteluni tälle on se, että videopelit muodostavat samankaltaisen tekijöiden ja kuluttajien verkon kuin muut kulttuurilliset tuotteet ja sisältävät paljon visuaalista ja symbolista materiaalia osana pelien estetiikkaa, jolla pelaajan kiinnostus herätetään (Schell 2015, 385). Knippenbergin kirja on antanut hyviä esimerkkejä käsitellen eri Euroopan maita ja näiden monipuoleista uskonnollista näkymää, mikä on ollut erityisesti hyödyllinen minulle hahmottamaan sitä, miten uskonnollinen maisema kehittyy ja mitä siihen voidaan laskea. Koska videopelit ovat kuitenkin selvästi erilainen tutkimuskohde kuin reaali maailma, olen ottanut Knippenbergin kirjan tueksi ensisijaisesti mallin ymmärtämisen ja esimerkkien muodossa, koska kirja ei valitettavasti käytä aikaa uskontomaiseman teoreettisen puolen käsittelyyn. Tässä työssä käytän siis hyväksi sekä videopelien näkyvää uskonnollista maailmaa että sen vähemmän näkyvää taustalla toimivaa maailmaa, jotka yhdessä muodostavat uskontomaisemakokonaisuuden. Käsitellen esitetyn uskonnon Smartin uskontojen ulottuvuuksien kautta erottelemaan uskonnollisen materiaalin muusta materiaalista, jotta uskontomaisema pysyy mahdollisimman selvänä.



### 3.3 Pelitutkimuksen teoria

Pelitutkimus on kenttänä samalla aikaa sekä vanha että nuori kenttä, ja se on kehittynyt vuosien aikana eri suuntiin kattamaan yhä kehittyvää videopelien kenttää ja sen monipuolisuutta.

Aikaisimmillaan pelitutkimuksessa oli kyseessä pelaamisen ja leikin tutkimus ja sen sosiaaliset vaikutukset yhteiskunnassa ja ihmisen kasvamisessa (Huizinga 1970, 1-27). Nykypäivänä kuitenkin kun puhutaan pelitutkimuksesta, on kyseessä enemmän pelien itsensä tutkimus tai näitä ympäröivän fanikulttuurin tarkastelu. Pelitutkimus on luonteeltaan vahvasti monitieteellinen tutkimuskenttä, joka käyttää hyväkseen eri tieteellisten kenttien menetelmiä, ja tässä tutkimuksessa pelitutkimuksen lähestymistapoja käytetään tukemaan uskontotieteellistä lähestymistapaa. Pelitutkimuksen yhdistäminen uskontotieteeseen on samalla tavalla melko nuori kenttä, joka vaatii tietyn määrän hienovaraisuutta, koska uskonto on monelle vielä aiheena läheinen elämässä (Rautalahti 2022, 45–46). Tässä tutkimuksessa keskeisimpänä pelitutkimuksen teoriana käytän videopelien viittä elementtiä, jotka on yhdistetty uskonnon seitsemään ulottuvuuteen (Smart, 1998) ja uskontomaisemaan (Knippenberg, 2005). Elementtejä on kokonaisuutena viisi: narratiivi, estetiikka, maailmanrakennus, pelaamisen kokemus ja yhteisö. Tässä tutkimuksessa, joka on rakennettu peli-immanentilla lähestymistavalla (Heidbrink, Knoll, & Wysocki 2015, 68-70). Yhteisön elementtiä ei ole otettu tarkastelun kohteeksi, koska se laajentaisi tutkimusta laajemmalle ja tekisi tiedon keräämisestä haastavampaa pelin suuren ja hajanaisen pelaajakunnan vuoksi, jättäen toimijakeskeisen tiedonkeruun pois tutkimuksesta.

Videopelien elementeistä ensimmäinen tutkimuksessa käytetty elementti on pelin narratiivin tutkimus. Tällä elementillä tarkoitetaan kaikkea tarinankerronnallista materiaalia, joka peleistä löytyy. Selvimpänä narratiivisena elementtinä toimii pelin keskeinen tarina tai juonikaari, riippuen pelin tyypistä, mutta narratiivisen elementin alle voidaan sisällyttää myös muita osia pelistä. Näistä omalle tutkimukselleni keskeisimpiä ovat pelin keskeinen pääjuoni, pelin mikrotarinat, jotka koostuvat pelin hahmojen keskustelusta ja elämästä, ja pelin videomuodossa tarjotut välianimaatio-tarinat. Sen sijaan pelaajalähtöinen narratiivi jää tutkimuksen ulkopuolelle, koska se liittyy yhteisöllisyyteen ja ei ole saatavilla pelin sisällä. (Heidbrink, Knoll, & Wysocki 2014, 18-23) Pelien tarinat ovat yksi suurimpia vetäviä tekijöitä roolipeligenren peleissä, ja *Final Fantasy XIV* on laajalti pidetty yhtenä MMORPG-genren parhaimmista tarinapohjaisista peleistä pelijournalistien yleisten pistearvioiden ja voitettujen palkintojen mukaan. Narratiivin elementti kerronnallisena tekijänä kietoutuu keskeisesti uskonnon ulottuvuuksista myyttisen ja institutionaalisen ulottuvuuden alueelle, mutta koskettaa kaikkia ulottuvuuksia. Erot pelitutkimuksen narratiivin elementillä ja

Smartin narratiivin ulottuvuudella eivät ole suuret, koska molemmat keskittyvät kertomuksen rakenteeseen ja sisältöön, joten näiden kahden välillä on luontaista päällekkäisyyttä.

Toisena elementtinä nousee esteettinen elementti (Schell 2015, 385–391), joka kattaa pelin audiovisuaalisen maailman, aistihavainnot sekä myös taiteellisen ilmaisuuden. Pelitutkimuksen ja kulttuuritutkimuksen yhteismalleissa on aikaisemmin annettu melko vähän painoa esteettiselle maailmalle, suosien pelien tekstuaalista mallia sen sijaan. Kuitenkin esteettinen elementti on hyvin keskeinen pelaajan immersion luomiseksi, ja usein pelin uskonnollinen ilmaisuus visuaalisessa ja auditiivisessa maailma lainaa piirteitä oikeista uskonnoista, kuten esimerkiksi *Okami* ja *God of War* pelit, jotka lainaavat esteettiseen maailmaansa piirteitä Japanin tai Kreikan ja muinais-Skandinavian uskonnoista (Heidbrink, Knoll, & Wysocki 2014, 24-29). Tässä tutkimuksessa esteettinen ulottuvuus nousee melko tärkeään rooliin, koska sen sisältämät piirteet ovat keskeisiä luomaan uskontomaisemaa ja erityisesti näkyvää eksplisiittistä koettavaa maisemaa.

Kolmas elementti on pelin maailmanrakennus, eli pelin maailma ja sen kokonaisuus.

Maailmanrakennuksen elementillä voidaan tarkoittaa sitä yhtenäistä kokonaisuutta, joka syntyy estetiikan ja narratiivin yhdistelmästä ja sisältää pelimaailman topografian. Sillä tarkoitetaan sitä maailmaa, jossa pelin pelaaja elää pelin ajan pelin ei-pelaajahahmojen kanssa.

Maailmanrakennuksen tutkiminen tarkoittaa pelimaailman tarkempaa tarkastelua, jossa katsotaan suurempia kokonaisuuksia, yhtäläisyyksiä ja eroja sekä sitä, miten maailma on saatu elämään.

(Heidbrink, Knoll, & Wysocki 2014, 29-32). Tässä tutkimuksessa maailmanrakennuksen elementti yhtyy uskontomaiseman käsitteen kanssa painottamalla kokonaisuutta yksityiskohtien sijaan.

Samoin kaikki Smartin ulottuvuudet ovat löydettävistä vähintäänkin maailmanrakennuksesta, jos ne eivät ilmene muissa elementeissä.

Neljäs ja viimeinen tutkimuksessa käytössä oleva pelitutkimuksen elementti on pelaamisen käytännöllinen puoli. Pelit voivat antaa pelaajalle pääsyn uskontoon tavoilla, joita ei normaalissa maailmassa voi kopioida, esimerkiksi strategiapeleissä uskonnon perustamisella, uskonnollisen jumalan hahmon ottamisella tai moraalisia valintoja tekemällä. Pelaaminen on myös keskeinen erottava tekijä videopelin ja muun tekstin välillä pakottaen lukijan kanssakäymiseen tekstin haasteiden kanssa ennen kuin hän saa lukea. (Heidbrink, Knoll, & Wysocki 2014, 33-35) Tässä tutkimuksessa pelaamisen aktiivinen rooli kuuluu uskontomaisemaan enemmän sivuten kuin suoraan. Pelaaminen on tärkeä toiminnan muoto, mutta *Final Fantasy XIV*:n kaltaisessa pelissä, joka on suora narratiivinen kokonaisuus ilman valintoja, se ei korostu piirteinä uskontomaisemassa.

Kuten näistä elementeistä voi havaita, pelitutkimus antaa monipuolisen tavan lähestyä uskontoa aiheena, ja tutkittavaa materiaalia voi yhdessäkin pelissä olla paljon. Pelit voivat välittää ja sisältää paljon erilaisia kulttuurintutkimuksen käsittelemiä piirteitä, eivät pelkästään uskonnollisia.

### **3.4 Implisiittinen ja eksplisiittinen maisema**

Käyttäen aikaisempia kolmea teoriaa hyväkseni tarkoitukseni on tarkastella pelin uskonnollista maisemaa sellaisena kuin se näkyy pelaajalle sen eri muodoissa. Teen tämän tarkastelemalla pelin uskonnollisia ulottuvuuksia sen kautta, miten ne esiintyvät itsenäisesti ja miten ne yhdistyvät pelin ja pelaamisen elementteihin. Uskonto pelin sisällä voidaan jaotella laajamittaisesti kahteen erilaiseen ryhmään. Eksplisiittiseen uskuntoon, joka on pelaajalle lähellä olevaa uskontoa, jossa uskonto on selvästi esillä ja ymmärrettävässä muodossa, läsnä audiovisuaalisesti ja todennäköisesti jollain tavalla kytköksissä narratiiviin, joskaan tämä ei ole välttämätöntä. Vastakohtana tälle on implisiittinen uskonto, jonka kanssa pelaaja ei pääse suoraan kontaktiin yhtä vahvasti ja johon enemmän viitataan kuin näytetään. Pelaaja tietää, että uskonto tai sen ulottuvuus on olemassa, mutta tällä ei ole itsellään kontaktia siihen, vaan uskonto on olemassa vain viittauksien kautta. Uskonto voi kuitenkin olla esillä sekä sen eksplisiittisessä että implisiittisessä muodossa silloin, kun se on yhteydessä useampaan pelaamisen elementtiin samanaikaisesti, kun taas jotkin ulottuvuudet voivat jäädä ensisijaisesti vain yhteen akselin päähän, mikäli peli ei yritä integroida uskonnollista ulottuvuutta keskeiseksi osaksi peliä. Käytän tätä jakoa yhdessä aikaisempien teorioiden kanssa kootakseni kokonaisemman kuvan uskontomaisemasta, johon normaalisti kuuluisi yleensä vain eksplisiittinen uskonto, mutta pystyn kattamaan kaikki Smartin seitsemän ulottuvuutta käsittelemällä implisiittistä uskontoa eli sitä, miltä maisema tuntuu ja miten se vaikuttaa näyttämön takana.

Tässä tutkimuksessa eksplisiittisellä uskonnolla uskonmaisemassa tarkoitetaan uskontoa, joka vastaa aistikokemusta, jonka pelaaja tai uskonnon kokija voi helposti jakaa toisen kanssa tai joka on olemassa jollakin objektiivisella tasolla. Tämä tarkoittaa, että materiaallinen ulottuvuus on lähestulkoon puhtaasti tällä puolella uskontomaisemaa, kun taas suurin osa muista ulottuvuuksista on ensisijaisesti sijoittunut jonnekin kahden ääripään väliin. Pelitutkimuksellisista elementeistä audiovisuaalinen on se, jonka kautta eksplisiittinen maisema luodaan pelaajalle koettavaksi, joten se on tärkein tekijä määrittämään uskonnon ulottuvuuden sijoittumisen kahden ääripään väliin. Käsitteelyni tässä eroaa vastaavan teorian käytöstä pelitutkimuksen ulkopuolella siten, että pelien kohdalla piirteet, jotka eivät ole jaettavaa suoraa objektiivista kokemusta, kuten esimerkiksi magian vaikutus, voivat pelien sisällä saada eksplisiittinen hahmon siinä, missä oikeassa uskonnossa ne

olisivat implisiittisiä. *Final Fantasy* edustaa korkeafantasian genreä, jossa yliluonnollinen on pelaajaa lähellä, ja siksi siinä voidaan eksplisiittisesti näyttää maailmanrakennuksessa elementtejä, jotka realistisemmassa pelissä voitaisiin näyttää vain tekstien tai viittausten kautta.

Implisiittinen uskontomaisema puolestaan tarkoittaa ensisijaisesti uskontoa, joka sisältyy enemmän pelin tekijän kuin pelaajan puolelle toiminnallisuutta. Implisiittinen uskonto on keskeinen osa pelien maailmanrakennuksen elementtiä ja täten yleensä sitoutuu vahvasti pelien sisäiseen narratiiviin, joka antaa pelaajan kokea sen, mutta pelien narratiivin ja pelaajan vuorovaikutuksessa on aina vaihtelevuutta. Opillinen elementti on usein kaikkein lähimpänä implisiittistä uskonnonmaiseman ääripäätä: opillinen ulottuvuus on lähes aina olemassa, kun uskonto esiintyy maailmassa, mutta pelaajan kokemus siitä on usein hyvin pintapuolinen ja oppi esiintyy enemmän osana taustoitusta, johon viitataan. Uskonnollisessa maisemassa opillinen elementti tulee yleensä muutenkin esiin melko implisiittisesti jopa oikeassa maailmassa, koska se yleensä näkyy vain uskovien ihmisten toiminnan kautta, mikä voi tehdä siitä hyvin näkyvää ja kuuluvaa joissain paikoissa tai tiettyihin aikoihin ja lähes näkymätöntä muualla, koska sekulaarinen maailmankatsomus on johtanut uskonnollisen toiminnan häivyttämiseen katukuvasta. Pelien sisällä implisiittinen uskontomaisema kattaa siis uskonnon, joka on pelaajalle kaukaista, viitteellistä tai johdettua muusta tiedosta.

## 4 Aineiston muodostus ja menetelmät

### 4.1 Aineiston rajaus

Tutkimukseni aineistona on *Final Fantasy XIV a Realm Reborn* -peli (Square Enix 2013–2023) ja sen lisäosat *Heavensward*, *Stormblood*, *Shadowbringers* ja *Endwalker*. *A Realm Reborn* on pelin 2.0-versio, jota edeltävä 1.0-versio on tunnettu ensisijaisesti siitä, että se oli huonosti toimiva peli, joka jouduttiin sulkemaan ja rakentamaan uudelleen sen nykyiseen muotoon. Tämä tutkimus rajaa 1.0-osion pelistä pois, sillä toisin kuin *A Realm Reborn* ja sen lisäosat, alkuperäistä versiota ei ole enää mahdollista pelata ainakaan laillisesti ja sen dokumentointi on joka internetlähteissä parhaimmillaankin hataraa verrattuna pelin hyvin menestyksekkääseen uudelleenjulkaisuun. Tämän lisäksi keskeinen osa rajausta on, että käsittelen tarkasti ainoastaan pelin sisällä olevaa materiaalia lähestyen pelin maailman uskonnollista kenttää sen omilla ehdoilla ottamatta kantaa pelin ympärille kehittyneen merkittävän kokoisen fanijoukon teoksiin tai muihin vastaaviin muiden kuin Square Enixin tekemiä elementtejä. Sisällytän aineistoon Square Enixin julkaisemat *Encyclopaedia Eorzea* -kirjat, jotka toimivat pelin sisäistä maailmaa avaavina faneille suunnattuina melko keveinä tietokirjoina. Näitä on tässä kohtaa olemassa kaksi kappaletta, ja kolmas kirja julkaistiin tutkimuksen materiaalinkeräyksen katkon jälkeen. Kirjat on sisällytetty tutkimuksen materiaaliin, koska ne sisältävät pelitutkimukselle keskeistä maailmanrakennuksen elementtiin kuuluvaa materiaalia, joka ei ole muuten saatavilla pelin sisällä, mutta on silti pelin tekijöiden virallista materiaalia.

Pelistä peräisin oleva materiaali on hankittu autoetnografisen (Šisler 2017, 51-60) päiväkirjan kirjoittamisen kautta (Adams et al 2015, 1-47). Olen pelannut peliä vuodesta 2014 asti aktiivisesti ottaen ajoittain taukoja, kun pelissä on ollut hiljaista uuden sisällön suhteen. Pelasin uudemmat julkaisut niiden julkaisupäivien lähellä muistiinpanoja ottaen, ja sen lisäksi pelasin *Final Fantasy XIV*:n tarjoaman *New Game+* -ominaisuuden avulla uudelleen jo pelattuja tarinan osia kerätäkseni niistä materiaalia. Koska MMO-pelit ovat sosiaalisia kokemuksia, pelaan niitä itse pienessä ystäväryhmässä, jonka kanssa olen usein keskustellut pelin sisällöstä, mutta nämä keskustelut eivät ole keskeisiä tutkimukselle, koska ne sisältävät enemmän yhteisön puolelle sisältyvää fanitietoa kuin pelintekijöiden tarkoituksenmukaista kirjoitusta. Olen itse pelannut pelin sen ensimmäisestä 2.0-versiosta tähänhetkiseen uusimpaan 6.4-versioon asti ottaen kuvankaappauksia tärkeistä uskonnollisista keskusteluista ja paikoista. Tämän lisäksi olen pelannut läpi kaikki keskeiset suuret lisäjuonet, jotka peliin on julkaistu tähän mennessä. En ole kuitenkaan itse osallistunut pelin haasteellisimpaan sisältöön eli 8 pelaajan *Savage* ja *Ultimate* -vaikeustasojen taisteluisältöön, joka

vaatii enemmän koordinoitua, yhteistyötä ja pelin mekaniikkojen tuntemusta, mutta tässä haastesisällössä yleensä ei ole erityisesti juonta mukana, joten menetykset tämän ohittamisesta ovat melko pienet. Sen lisäksi voin tarvittaessa tarkastella visuaalisia tekijöitä sisällössä, jota en ole itse pelannut yhteisön tekemien videoiden kautta. Vaikka se ei ole täydellinen kuvaus, voin laskea tutkimukseni materiaalin olevan hankittu Espen Aarsethin kategorioinnin mukaisen täyden läpipeluuun (eng. *Total Completion*) tai toistuvan pelaamisen (eng. *Repeated play*) kautta. Täysi läpipeluu vaatii käytännössä pelin loppuun pelaamista ja koskee ensisijaisesti pelejä, joilla on selkeä loppu. Oman tutkimukseni suhteen käsittelen pelin juonen loppuun pelaamisen täyttävän tämän vaatimuksen. (Aarseth 2007, 8). Koska en ole osallistunut pelin vaikeimpaan haastesisältöön en koe, että täytän eksperttipelaajan vaatimuksia.

*Final Fantasy XIV* on kuitenkin laaja peli, ja kaikkine lisäosineen sitä on laajennettu tasaiseen tahtiin päivityksillä noin neljän kuukauden välein. Tutkimukseni tärkeimpänä alueena on pelin pääjuoni, joka alkaa 2.0-versiosta *A Realm Reborn*, ja *Endwalker* -lisäosan version 6.4 asti tutkimuksen kirjoitusvaiheessa. Syynä, miksi keskeisimpänä alueena käytän erityisesti pääjuonta, on se, että uskonto on kaikkein selvimmin esillä pelin keskeisimmän ja kehitetymmän osan kautta, ja on kulkenut aiheena läpi koko pelin juonen ja kehityksen aina tähänhetkiseen päivitykseen saakka. Uskonto ei tosin ole koko ajan ollut esillä tai pakotettu pelaajan kasvoille, vaan enemmänkin keskeisenä aiheena, jonka ympärillä muut juonen osat elävät. Joissain tarinan palasissa uskonto on kokonaan taka-alalla niin, että siitä ei puhuta lainkaan pitkään aikaan, kun taas joissain vaiheissa uskonto on niin keskeisenä osana juonta, että se on lähestulkoon pääteema monien tuntien ajan kestäväälle materiaalille.

Pelin pääjuonen<sup>3</sup> lisäksi lähestyn myös pelin keskeisimpiä laajoja sisältö paketteja, jotka sisältävät hyvän määrän uskonnon eri ulottuvuuksia, erityisesti tietoa pelimaailman monista jumalista ja näiden ympärille kehittyneistä uskonnoista. Nämä keskeisen juonen ulkopuoliset osat ovat ensisijaisesti pelin 8 ja 24 pelaajan ”raidi” tai hyökkäysretki (eng. *Raid*) ja 8 pelaajan ”triali”<sup>4</sup> tai koetus (eng. *Trial*). Pelin faniyhteisö yleensä käyttää suomenkielisessäkin kontekstissa ”raidi” ja ”trial” termejä ensisijaisesti ja samasta syystä tulen suosimaan näitä termejä itse. Molemmissa tapauksissa nämä osat peliä ovat pääjuonen lisäksi peliin lisätyintä materiaalia, ja lähes poikkeuksetta pelin sisältöpäivitys tuo mukanaan vähintään yhden näistä pelaajalle suunnatuista tehtävistä, mutta useimmiten sisältöpäivityksessä on mukana sekä joko 8 tai 24 pelaajan raidi että

---

<sup>3</sup> Pääjuoni (Eng. *Main Scenario*) on pelin keskeisin narratiivi, joka muodostuu useista lyhyemmistä seikkailuista (eng. *Quests*). Pääjuoni seuraa pelaajahahmoa keskeisenä toimijana, kun taas sivuseikkailu (eng. *Sidequest*) yleensä keskittyvät muihin hahmoihin ja pelaaja on seuraajana tai vain osittain osallisena.

<sup>4</sup> Katso kuva 4

yksi koetus. *Final Fantasy XIV* -pelin sisällä 8 pelaajan raidit ja koettelemukset ovat molemmat yksittäisiä taisteluita voimakkaita vihollisia vastaan, joka yleensä sijoittuu keskeiseksi huippukohdaksi osana pääjuonen kulkua tai on osa suurempaa sivujuonta, kun taas 24 pelaajan raidit ovat normaalia pidempi luolasto (eng. *Dungeon*), jossa on neljä tavallista haastavampaa vihollista sekä joukko heikompi vihollisia näiden välissä. Sekä raidit että koetukset on pelin sisällä julkaistu sarjoissa, ja jokaisella lisäosalla ja alkuperäisellä pelillä on oma sarjansa koetuksia sekä 8 ja 24 pelaajan raideja. Näillä kaikilla on oma juonensa, joka yleensä ei ole suoraan kiinni pelin pääjuonessa, vaan laajentaa sen sijaan maailmaa kertomalla joko tärkeistä maailmassa olevista asioista tai sivuhahmoista, jotka saavat vähemmän huomiota pääjuonen kulussa. Tämän tutkimuksen kannalta kaikkein keskeisimmät sarjat ovat 24 pelaajan raidisarja *Myths of the Realm*, joka on julkaistu tällä hetkellä uusimmassa *Endwalker* -lisäosassa, 8 pelaajan raidisarja *Pandaemonium*, joka samalla tavalla on osa *Endwalker* -lisäosaa sekä 8 pelaajan koetussarjat *Warring Triad* ja *Four Lords*, jotka julkaistiin *Heavensward* ja *Stormblood* -lisäosissa. Vaikka nämä ovat uskonnolliselta anniltaan kaikkein keskeisimmät sisällön osat pääjuonen lisäksi, on muissakin sarjoissa uskonnollista antia, joka on otettu huomioon.

Viimeisenä mainittakoon, että pelissä on valtava määrä pienempiä tehtäviä ja sivusisältöä, joka on pääosin vapaaehtoista verrattuna pääjuonen etenemiseen, eikä yleensä anna pelaajalle paljon pelin sisäistä materiaalista etua, kuten parempaa varustusta, mutta joka joissain kohdin sisältää uskonnon teemoja. Nämä on otettu huomioon pelin tutkimuksessa, mutta koska ne ovat huomattavasti vähäisemmässä roolissa pelin sisällä, niille on varattu verrattain pienempi osa tätä tutkimusta.

Mitä sitten pelin sisältä itsestään olen valinnut osaksi tutkimustani ja mitä olen jättänyt pois? Ensisijaisesti pelin sisältö on kaikki otettu huomioon, mutta erityistä huomiota olen antanut narratiiville, audiovisuaaliselle annille ja dialogille, sillä nämä pelin kolme ulottuvuutta antavat kaikkein selkeimmän ja vähiten tulkinnanvaraisen ymmärryksen siitä, miten pelin sisältö aukeaa pelaajalle. Käytännössä tutkimukseni keskeisimpänä elementtinä on pelin maailmanrakennus audiovisuaalisten ja narratiivisten elementtien kautta, ja Smartin ulottuvuudet ja uskontomaisema ovat osa pelimaailmaa kokonaisuutena. Joitakin pienempiä keskusteluja, joihin pelaaja ei pääse osallistumaan ja näkee vain yhden tai kaksi lausetta on yleisesti jätetty pois tutkimuksen aihepiiristä liian hataran havainnoinnin vuoksi. Olen kuitenkin ottanut pelin sisällön mukaan niin laajasti kuin mahdollista, mikä on tehnyt materiaalin määrästä laajan. Kuitenkin tutkimuksen sisällä eniten piirteitä tulee esille ensisijaisesti aiemmin mainituista osista.

## 4.2 Analyysimetodit

Tutkimukseni on kvalitatiivinen tutkimus, jonka aihepiirinä on uskonto *Final Fantasy XIV* -pelin sisällössä. Tutkimukseni keskeisenä metodina käytän ensisijaisesti autoetnografista peliluentaa peli-immanentista näkökulmasta (Rautalahti 22, 30–31) keskittyen uskonnon piirteisiin niin kuin ne on esitetty pelin sisällä pelin tekijöiden toimesta. Videopelit ovat multimodaalisia tuotteita, jotka sisältävät sekä audiota, visuaaleja että tekstuaalista materiaalia ja peli-immanentilla lähestymistavalla tarkoitetaan keskittymistä pelin sisäiseen materiaaliin, eli pelissä oleviin audiovisuaalisiin kokemuksiin ja narratiiviin ja niiden muodostamaan kokonaisuuteen. Peli-immanentin lähestymistavan pari on pelaajakeskeinen (eng. *Actor-centric*) lähtökohta, joka keskittyy pelaajan kokemukseen uskonnosta peleissä (Heidbrink 2016,), ja kokonaisvaltaisemmassa tutkimuksessa ottaisin myös tämän metodin huomioon, mutta tämän tutkimuksen kannalta käytännön syistä keskityn yksinomaan pelin itsensä sisältöön enkä yhteisön luomiin tai antamiin merkityksiin.

Materiaalin keräämisen ja analysoinnin muotona käytän myös Frank Bosmanin neljävaiheista rakennetta (Bosman 2016, 37–39), joskin käytän itse käytännössä vain kolmea näistä. Tämän mallin mukaan ensimmäinen analyysin vaihe on pelin sisäinen luenta, joka kattaa pelin mahdollisimman täydellisen läpipelun ja kaiken saatavan materiaalin pelaamisen. Jatkuvan pelin, kuten *Final Fantasy XIV*:n, tapauksessa kaiken sisällön käsittely on epärealistista, mutta olen pelannut pelin läpi niin hyvin kuin mahdollista, osallistunut kaikkeen muuhun paitsi kaikkein vaikeimpaan sisältöön ja pelannut pelin keskeiset juonet läpi itse. Toinen vaihe on sisäinen kokoaminen, joka käsittää aikaisemmin mainitun materiaalin keräämistä ja käsittelyä niin kuin pelimaailma olisi oikea maailma eikä digitaalinen luomus. Tässä tutkimuksessa käsittelen pelimaailman uskontoja Smartin seitsemän ulottuvuuden kautta tällä tavalla niin kuin ne olisivat verrannollisia reaali maailman uskonnollisiin perinteisiin. Kolmas vaihe on ulkoinen luenta, jossa kerätään materiaalia peliin liittyen pelin ulkopuolelta. Tämän tutkimuksen kohdalla näistä keskeisin on pelin maailmaa selittävät *Encyclopaedia Eorzea* -kirjat. Viimeinen vaihe on ulkoinen tutkinta, jossa kerätään materiaalia, joka ei ole pelin tekijöiden valmistamaa. Tämä neljäs vaihe on tässä tutkimuksessa ensisijaisesti jäänyt pois, koska haluan keskittyä uskuntoon pelin sisällä pelin yhteisön sijaan.

Bosman myös antaa rakenteen, joka jakaa uskonnon viiteen tasoon, joilla ne ovat havaittavissa videopeleissä (Bosman 2016, 35–36). Ensimmäinen taso on materiaallinen taso, joka kattaa eksplisiittisen uskonnon ilmaisen pelin sisällä. Tämä ensimmäinen taso on keskeisin analyysin alue tutkimuksessani ja sisältää erityisesti materiaallisen uskonnon ulottuvuuden pelin sisällä, mutta se



sisältää myös paljon mytologista ja institutionaalista ulottuvuutta. Keskeisenä osana materiaalista tasoa on, että lähes jokainen pelaaja tunnistaa asian uskonnoksi omasta vakaumuksestaan riippumatta. Toinen taso on viitteellinen taso, jossa tehdään viittauksia reaalimaailman uskontoon, vaikka niitä ei suoraan mainittaisi. Tätä *Final Fantasy XIV:n* sisällä ovat esimerkiksi Susanoo-jumalan olemassaolo ja monet uskonnolliset nimet, vaikka ne eivät vastaakaan reaalimaailman vastikkeitaan. Kolmas taso on refleksiivinen, ja tällä tasolla uskonto esitetään teemojen ja narratiivisten elementtien kautta käsitellen asioita, jotka ovat usein ymmärretty osaksi uskontoa, kuten elämän tarkoitus, toivo, kuolema ja synty. Tutkimukseni pelin sisällä kolmas taso näkyy narratiivissa paljon ja kattaa implisiittisellä tasolla paljon Smartin ulottuvuuksista, erityisesti opin ja kokemuksen ulottuvuuksissa, joita on vaikeampia kokea suoraan. Viimeiset kaksi tasoa ovat rituaalinen ja metataso, jotka keskittyvät pelaajien tekemisiin tai pelin itsensä käsittelyyn uskontona ja molemmat ovat tämän tutkimuksen päämäärän ulkopuolella.

Näiden metodien avulla yhdistettynä Smartin ulottuvuuksiin ja hyödyntäen joitakin lähiluvun tekniikoita materiaalin keräämisessä ja pienempien kappaleiden analyysissä (Brummet 2019, 28-39) koen tutkimukseni teoreettisen pohjan antavan kattavan pohjustuksen pelin uskonnollisen materiaalin käsittelylle ikään kuin reaalimaailman uskonnon tasolla. Otan myös huomioon, että videopelien tekstissä on ergodinen, eli tekstistä eteneminen vaatii lukijalta enemmän työtä kuin normaali teksti vaatisi (Eskelinen 2002, 13-21).

### **4.3 Tutkimuseettiset kysymykset**

Tutkimukseni keskeisinä eettisinä käsitteinä nousee sekä yleisiä että aihekohtaisia käsityksiä. Ensimmäinen keskeinen eettisen pohdinnan aihe käsittelee hyvää tieteellistä käytäntöä ja sen huomioon ottamista kaikessa kirjoittamisessa. Tarkoitukseni on olla lähtökohtaisesti avoin ja huolellinen materiaalini käytössä ja kohtelevaan sitä kunnioittavasti, pitäytyen tiedeyhteisön tutkimukselle asettamien tavoitteiden ja vaatimuksien sisällä ja noudattaen hyvän tieteellisen tiedon käytänteitä (Kuula 2011, 34). Kunnioittaen laajempaa tieteellistä yhteisöä on tarkoitukseni siis pyrkiä täyttämään tutkimuseettiset kirjoittamisen vaatimukset. Tutkimukseni materiaalin kaikki tekijänoikeudet kuuluvat Square Enix -peilyhtymälle ja näitä oikeuksia ei ole rikottu tutkimusta tehdessä. (Kuula 2011, 68–75)

Tutkimukseni toisena eettisenä käsitteenä nousee esiin oma positioni tutkijana. Peli on alkujaan japanilainen tuote, mutta tämä tutkimus käsittelee ainoastaan pelin englanninkielistä käännöstä ja sen globaalia antia. Tämä tarkoittaa, että joitain piirteitä, jotka olisivat näkyviä japanin kielen taitoiselle tutkijalle voi jäädä väliin, mutta uskon että peli on käännetty tarpeeksi huolella, ettei tämä

ole ongelma tutkimuksen laadulle. Aikomukseni on perehtyä huolellisesti sekä uskonnolliseen kontekstiin sekä kulttuurillisiin piirteisiin, jotka voivat selittää tutkimuksen analyysissä löytyviä elementtejä.

Toinen tutkijan positioon liittyvä piirre nousee minun asemastani pelien pelaajana pelitutkimuksessa. Pelitutkimuksen keskeisenä oletuksena on, että tutkija itse on vastuussa materiaalin hankkimisesta ja hankkimisprosessista. Tällä tarkoitan, että tulen pelaamaan peliä itse ja keräämään materiaalin oman harkintani mukaisesti. Niissä tapauksissa, joissa käytän joko pelin fanien ylläpitämää wikisivustoa tai muilta pelaajilta saatua tietoa, käsitelen materiaalin erityisen huolellisesti, jotta pelaajan mahdolliset positiot voidaan käsitellä mahdollisimman neutraalisti. Positioni pelin pelaajana valitsemaani aiheeseen yleisesti on pohjimmiltaan myönteinen, minä pidän japanilaisista roolipeleistä genrenä ja olen pelannut niitä lähestulkoon kaksikymmentä vuotta. Erityisesti *Final Fantasy XIV* on itselleni peli, jota olen pelannut pieniä taukoja pitäen tässä kohtaa yli kymmenen vuotta. Täten olen hyvin perehtynyt tutkimukseni materiaaliin mutta olen myös lähellä tutkimusmateriaaliani. Aikomukseni on pysyä objektiivisena ja välttää tutkimuksen materiaalin vääristymistä oman mielenkiintoni ja subjektiivisen mielipiteeni peliin kautta. On kuitenkin mahdotonta erottaa pelaaja täysin irti pelistä, koska pelit ovat pohjimmiltaan jotain, jota pelataan hovin vuoksi ja tutkimusmateriaalin kerääminen ei ole ollut epämiellyttävä kokemus. Tässä mielessä pidän kiinni siitä, että pyrin objektiivisuuteen ja materiaalin käsittelyyn sellaisenaan antamatta faniuden värittää mielipidettäni (Hirsjärvi 2009, 42).

## 5 Analyysi

### 5.1 Jumalten kutsuminen. Rituaalit *Final Fantasy XIV*:n maailmassa

*Final Fantasy XIV* -pelin sisällä uskonnolliset rituaalit eivät ole jokapäiväistä havainnoitavaa pelaajalle, sillä ulkopuolisen “seikkailijan” rooliin asettuva pelaaja ei ole minkään maan asukas tai minkään uskonnon seuraaja. Tästä huolimatta pelin rituaalinen ulottuvuus tulee pelissä keskeisesti esille, koska kaikkein merkittävimpiä vastustajia, joita vastaan pelaaja voi pelin sisällä taistella, ovat pelin monet jumalat. Ennen kuin pelaaja voi käydä taisteluun jumaluuksia vastaan, on nämä kuitenkin ensin kutsuttava maailmaan. Tämän rituaalin pelaaja pääsee näkemään moneen kertaan sen eri muodoissa, ja se on vain ensimmäinen pelaajalle pian tutuksi tulevista rituaalisista käytänteistä ja uskonnollisesta vastakkainasettelusta pelaajan ja pelin maailman välillä. Tämä kappale käsittelee jumalankuntsuntarituuaalia, pelin sisäisen hahmojen välistä avioliittorituuaalia, ja yhteiskunnallista hallitsijanvalintarituuaalia, joka sisältää uskonnollisia elementtejä.

*Final Fantasy XIV*:n juonen alussa *A Realm Reborn 2.0* julkaisusta aina *Stormbloodin* päivitykseen 4.5 saakka jumalaa vastaan asettautuminen on keskeinen osa pelaajan roolia niin kutsuttuna Valon soturina (eng. *Warrior of Light*), sillä jumalilla on pelin maailmassa monta haitallista vaikutusta maailmalle heidän ympärillään. Yksinkertaistettuna tämä voidaan käsittää ajatuksena, että jumalolennon ei ole tarkoitus olla kuolevaisen maailman puolella, joten tämän takia jumalan läsnäolo kuolevaisten maailmassa fyysisessä muodossa käyttää maailman elinvoimaa. Tämänkaltaisista jumaluuksista pelin sisällä käytetään nimeä *Primal*, joka kääntyisi suomeksi ”Varhaiseksi”, mutta pelin japaninkielisessä tekstissä käytetään sen sijaan termiä *Banshin*, joka puolestaan kääntyy englanniksi *Phantom Spiritiksi* ja siitä suomeksi haamuhenki. Koska tässä tapauksessa haamuhenki on lähempänä pelin termin tarkoitettua merkitystä, käytän tätä termiä tästä eteenpäin tutkimuksessani viitatessani *Primal*-tyypin jumaluuksiin, joita tarkastellaan tarkemmin — myöhemmässä luvussa.<sup>5</sup>

Pelin keskeisenä elementtinä näissä haamuhenkien maailmaan kutsumisrituaaleissa ovat poikkeuksetta uhri ja tahto. Rituaaleja pelin sisällä ensisijaisesti suorittavat Petoheimojen (eng. *Beast tribe*) jäsenet, jotka ovat ei-pelaajarotuja pelin maailmassa, niistä suurin osa kytkeytyy yhteen tai useampaan pelin metafyyssiseen elementtiin kuten tuleen tai maahan. Petoheimot käyttävät rituaaleja kutsuakseen maailmaan heidän heimonsa suojelusjumalan, kun heimo kokee itsensä uhatuksi, mikä asettaa kutsumisrituaalin kriisiriittien kategoriaan. Rituaali suoritetaan, jotta kriisi

---

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Oc9bZuXvtO4> Titan jumalan kutsunta. Otettu YouTubesta 17.02.2024.

päätyisi, ja mikäli se ei pääty, riitti ja uhri toistetaan -erona on, että rituaali toimii varmasti ja kutsuu jumalan paikalle (Euba 2014, 3–4). Jotta kutsumisrituaalin voi suorittaa, täytyy heimon ensin kerätä itselleen käyttökelpoinen uhrilahja, joka pelin sisällä useimmiten ottaa maagisten kristallien muodon. Pelin maailma koostuu metafysisellä tasolla aineen sijaan maagisesta energiasta, jota kutsutaan eetteriksi (eng. *Aether*) ja, joka on sekä maailman rakennusmateriaali että maaginen katalyytti, jolla loitsuja ja ihmeitä voi suorittaa. Eetteri kiteytyy pelin sisällä helposti kristalliseen muotoon, ja voi olla joko värjätty elementin tai maagisen voiman värillä tai useimmiten kalpean sinisessä muodossa. Kun petoheimot ovat keränneet tarpeeksi maagisia kristalleja, uhrataan nämä kristallit rukouksen täyttämässä rituaalissa<sup>6</sup>, jossa heimon jäsenet yleensä uskonnollisen johtajansa johdolla pyytävät heidän jumalaansa tulemaan heidän pelastukseksi ihmiskuntaa tai, harvemmin, muuta ulkoista uhkaa vastaan. Rituaalin huippukohdassa maagiset kristallit muuttuvat raa'aksi voimaksi, joka antaa jumalalle muodon, jossa tämä pystyy olemaan olemassa fyysisessä maailmassa<sup>7</sup>. Mitä enemmän kristalleja rituaalissa käytetään, sen voimakkaampana haamuhenki tulee maailmaan. Kristallit eivät ole kuitenkaan ainoa uhrilahja, jonka petoheimot voivat uhrata jumalalleen saadakseen tämän tulemaan maailmaan, tärkein asia on uhrin sisältämä voima. Koska pelin maailma on puhtaasta magiasta rakentunut, on tämä totta myös kaikkien elävien olentojen kohdalla, joista erityisesti pelattavien rotujen jäsenet ovat normaalia vahvempia. Tämä tarkoittaa, että vaikka sitä ei koskaan pelissä suoraan näydetä tapahtuvan, on peli antanut useampia viittauksia veriuhrien suorittamiseen joko kristalleja korvaavana tai täydentävänä toimintona, joka edelleen vahvistaa kutsuttua jumalaa. Tarvittaessa oman eeerisen energiansa voi myös uhrata vapaaehtoisesti joko kokonaan johtaen kuolemaan tai osittain. Pelissä on kaksi merkittävää tapausta, jossa suuri määrä vapaaehtoisia on valinnut kuoleman jumalansa kutsumiseksi.

Uhrilahjan lisäksi toinen tärkeä elementti kutsumisrituaaleissa on kutsujan tahto ja kyky hahmottaa jumalansa ulkonäkö ja käyttäytyminen, eli ymmärrys siitä, mikä heidän jumalansa on. Tämä tulee pelissä useammassa kohdassa esille eri tavoin. Ensimmäiset haamuhenget, joita vastaan pelaaja joutuu taistelemaan, ovat kaikki väkivaltaisia ja tahtovat ainoastaan alistaa ihmiskunnan valtaansa tai tuhota nämä. Tämä johtuu siitä, että ensimmäiset neljä jumalaa, joita vastaan pelaaja joutuu taistelemaan ovat tulenjumala Ifrit, maanjumala Titan, tuulenjumala Garuda ja vedenjumala Leviathan, jotka ovat kaikki kutsuttu maailmaan joko epätoivoisten tai sotajalalla olevien petoheimojen toimesta. Koska haamuhengen kutsunut heimo on toivonut saavansa luokseen voimakkaan jumalallisen johtajan, joka johtaa heidät voittoon, ovat kaikki nämä jumalat

---

<sup>6</sup> Katso kuva 2

<sup>7</sup> Katso kuva 3

aggressiivii ja käyttävät voimaansa ensisijaisesti tuhoamiseen. Tämä ei kuitenkaan ole aina lopputulos. Vaikka pelaajalla ei ole vaihtoehtoa jättää haamuhenkkiä maailmaan näiden haitallisten vaikutusten vuoksi, ovat jotkin näistä haamuhengistä kykeneviä keskustelemaan pelaajan kanssa koherentilla tasolla. Tästä ovat parhaita esimerkkejä ukkosenjumala Ramuh ja hyönteisheimon sodanjumala Ravana. Ramuh on rauhallinen henki, jonka on kutsunut yleisesti rauhaarakastava petoheimo, ja tästä syystä Ramuh pyytää, itse että pelaaja taistelee häntä vastaan ja karkottaa hänet maailmasta, jotta hänen haitalliset vaikutuksensa eivät jatkuisi. Sen sijaan Ravanan keskeinen mielikuva hänet kutsuneen heimon sisällä on, että hän on täydellinen kunniallinen sotapäällikkö. Kun pelaaja kohtaa hänet, jää Ravana odottamaan tasaväkistä kamppailua siitä, kumpi saa jatkaa olemassaoloaan, ja kun pelaaja karkottaa Ravanan tämä onnittelee pelaajaa. Toinen esimerkki rituaalin käsittelystä on se, kun pelaaja näkee mitä tapahtuu, mikäli jumalan kutsumisessa ei ole selvää kuvaa jumalalta odotetusta toiminnasta. *Heavensward* -lisäosan päivityksissä olevassa juonenkappaleessa käy niin, että kobold-petoheimo on suorittamassa rituaalia, mutta sen sijaan, että heimon korkea-arvoisemmat jäsenet suorittaisivat rituaalin loppuun, suorittaa rituaalin viimeistelevän rukouksen orpolapsi, joka näkee vanhempiensa kuolleet ruumiit. Tästä johtuva rukous ja epätoivo kutsuvat Titan-jumalan normaalissa ulkoasussaan, mutta sen sijaan että tällä olisi sotaisia luonto, joka on pelaajalle tuttu, taistelee Titan enemmän kuin olisi kiukutteleva lapsi, mukaan lukien sen, että taistelun aikana Titan huutaa isänsä ja äitinsä perään. Tämä on pelaajalle raskas esimerkki siitä, kuinka tärkeää pelin sisällä uskon voima rituaalisessa suorituksessa oikeasti on. Uskolla tässä tarkoitan ei-pelaajahahmojen uskonnollisen vakaumuksen voimaa: mitä useampi uskoja osallistuu rituaaliin ja mitä voimakkaampi heidän uskonsa, sen voimakkaampana jumala ilmestyy.

Kutsumisrituaali on pelin keskeisin selkeästi rajattu rituaalinen toiminta, mutta se antaa pelaajalle yleisesti melko antagonistisen kuvan uskonnon toiminnasta, koska haamuhenkien kutsunta tapahtuu lähestulkoon poikkeuksetta vastauksena ulkopuoliseen kriisiin ja tapahtuessaan aiheuttaa suuremman, laajemmalle levinneen riskitekijän. Pelaaja itse ei ensisijaisena tekijänä osallistu yhteen uskonnolliseen rituaaliin, ja tämäkin rituaali on vapaaehtoinen ja tapahtuu vain, mikäli kaksi pelaajaa haluaa, ja sen maailman sisäinen sijoittuminen on hiukan hankalampi määrittää. Tämä rituaali on pelin sisällä pelaajien välinen avioliittorituaali, jonka kaksi pelaajaa voivat tahtoessaan suorittaa. Pelin ulkopuolella tämä rituaali on rekisteröinti, jonka lisäksi pelaajat voivat vapaaehtoisesti maksaa saadakseen kustomoidun seremonian häihinsä. Perusseremonia on ilmainen, ja sisältää kahden hahmon linkittämisen yhteen niin, että nämä ovat pelin sisällä avioliitossa. Avioliitossa olevat hahmot voivat käyttää hääsormustaan siirtyäkseen suoraan puolisonsa luokse

välittömästi, mutta tällä kyvyllä on pitkä jäähtymisaika (eng. *cooldown*) käyttökertojen välillä, joten tämän paikasta paikkaan siirtymisen voi tehdä vain kerran puolessa tunnissa ja vain mikäli pelaajat eivät ole eristetyssä tilassa kuten luolastossa. Pelin sisäpuolella itse rituaali sisältää seremonian, joka suoritetaan pelin sisällä Kahdelletoista (eng. *The Twelve*) pyhitetyssä kappelissa ja muistuttaa rakenteeltaan enimmäkseen kristillistä hääseremoniaa pienin fantasiaelementein. Rituaali suoritetaan vapaaehtoisen pariskunnan kutsumista vieraista koostuvan yleisön edessä, naimisiin menevät pelaajat saavat kutsua muita pelaajia osallistumaan ja osallistumisesta annetaan pieni lahja kaikille läsnäolijoille muistoksi. Itse seremonia ei ole erityisen pitkä, mutta rituaali toistuu muodon mukaisesti riippuen siitä, kenet kolmesta vaihtoehdosta pelaajat ovat valinneet seremonialle papin rooliin.<sup>8</sup> Rituaali päättyy kristillisen seremonian kaltaiseen puolisojen suuteluun, jonka jälkeen hahmot on linkitetty toisiinsa ja voivat käyttää aikaisemmin mainittua siirtymisvoimaa. Pelin sisällä tämä selitetään jumalten siunauksella avioliiton eduksi.

Näiden esimerkkien lisäksi pelin sisällä on pienempiä rituaaleja, joille ei anneta yhtä paljon aikaa mutta jotka ovat ilmiselvästi tärkeitä pelin sisäisen maailman hahmoille ja ovat heidän elämäänsä koskettavia piirteitä. Näiden rituaalien merkitys pelaajalle vaihtelee pelaajakohtaisesti riippuen siitä, kuinka kiintyneitä he ovat pelin maailmaan, mutta pelaajasta huolimatta ne toimivat eksplisiittisenä esimerkkinä uskonnosta maailmassa. Yksi näistä rituaaleista poikkeaa muista sillä, että pelaaja pääsee itse osallistumaan keskeisenä toimijana rituaaliin muiden ei-pelaajahahmojen kanssa. *Stormblood*-lisäosan pääjuonen aikana pelaaja tavoittelee liittoumaa Xaela Au ra -rodun jäsenien kanssa, jotka asuvat Azimin tasangoilla (eng. *Azim Steppes*). Nämä Au Ra -rodun jäsenet pohjautuvat suurelta osin Mongolian heimokulttuureihin, mutta jokaisella pelissä esitellyllä heimolla on omat agendansa ja perinteensä. Heimojen yhteisenä perintönä kuitenkin on, että aroilla oleva suuri linnoitus on aina yhden johtavan heimon hallussa, ja tuo hallitseva heimo saa tehdä päätöksiä lähes yksinvaltiaan arvovallalla, joten pelaaja tarvitsee suostumuksehallitsevalta Oronir-heimolta. Tämä ei kuitenkaan onnistu, mutta pelaajalle ilmenee vaihtoehtoinen ratkaisu. Pelaajan on saatava hänelle myötämielinen Mol-heimo hallitsevaan asemaan, ja tässä onnistuakseen hänen on osallistuva Naadam-rituaaliin, jossa hallitseva heimo valitaan. Osallistuakseen Naadam-rituaaliin pelaajan on ensin läpikäytävä Xaela-heimon aikuistumisrituaali, joka pelin sisällä ottaa mekaanisesti luolastotaistelulisällön (eng. *Dungeon*) muodon ja pelin maailmanrakennuksessa merkitsee Bardam-nimisen sankarin perinteen kunnioittamista ja jalanjälkien seuraamista.

---

<sup>8</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=rAgrRM\\_oBU4](https://www.youtube.com/watch?v=rAgrRM_oBU4) eternal bond avioliitto rituaalin mainos pelin viralliselta youtube sivulta. Otettu internetistä 28.09.2023

Tämän rituaalin läpikäytyään pelaajalla on oikeus osallistua Naadam-rituaaliin, jonka pituus maailmanrakennuksessa vaihtelee, mutta pelaaja osallistuu lyhytkestoiseen versioon, koska saavuttaa voiton nopeasti. Rituaali käsittää taistelun oikeilla aseilla eri heimojen pyrkiessä päästä papiston roolissa olevan Gharl-heimon osoittamalle paikalle ja pitää sitä hallinnan alla tietyn aikaa. Gharl-heimon rituaalinen perinne on ottaa maata aikaisemmasta leiripaikasta ja levittää se tietyn kuukauden lopussa uuden leiripaikan läheisyyteen. Tämä maan levitys merkitsee hallittavan paikan Naadamissa, ja rituaalisesti kuvastaa tasankojen olevan yhtä maata. Pelaaja suoriutuu rituaalista helposti, vaikka vastassa on Oronir-heimon lisäksi myös muita heimoja, ja täten hänet nimetään Khaganiksi, joskin pelaaja ei käytännössä ota aktiivista hallitsijaroolia, vaan asema siirtyy Molheimolle, jota hän edusti.

Rituaalinen ulottuvuus on pelin sisällä edustettu ensisijaisesti eksplisiittisesti, antaen selvän kuvan siitä miten merkittävässä asemassa uskonnollisten riittien suorittaminen on pelin maailman sisällä niin jumalten kutsunnan suoraan uskonnollisessa kuin myös Naadamin puolisekulaarimmassa muodossa. Pelaaja näkee rituaalit yleensä enemmän vastakkainasettelun tai tehtävän kautta jonakin, johon pelaajan on vastattava toiminnan muodossa. Tämä tekee rituaaleista merkittäviä maailmanrakennuksen uskonnollisen merkityksen kantajia ja uskonnon elementtejä, jotka on mahdoton jättää huomiotta. Smartin rituaalinen ulottuvuus kattaa uhrirituaalit selkeästi osana ulottuvuutta. Muita pelejä tarkasteltaessa esimerkiksi *Bioshock Infinite* -pelissä pelaaja itse joutuu ottamaan vastaan kasterituaalin päästäkseen eteenpäin tarinassa (Heidbrink, Knoll, & Wysocki 2014, 5-8), joka osoittaa että uskonnollisesti eksplisiittisellä rituaalilla voidaan sekä luoda maailmanrakennuksen kokonaisuutta että ottaa pelaaja mukaan tapahtumiin. Mainittakoon myös, että toisin kuin reaali maailman uskontojen rituaalit, joiden ensisijainen merkitys on vahvistaa uskoa (Bell 1992, 19-29) ja toimia sen aktiivisena (Smart 1998, 12-13) toimintana, pelin sisäiset rituaalit esiintyvät myös käytännöllisenä toimintana, jolla voi olla suora konkreettinen lopputulos erityisesti kutsuntarituaalissa.

## **5.2 Uskonnolliset kokemukset ja hahmojen tunteet**

Uskonnollisen kokemuksen ja tunteen elementti on *Final Fantasy XIV:n* sisällä vaikeampi havainnoida suoraan, sillä pelaaja ei kykene haastattelemaan tai havainnoimaan jatkuvasti pelin hahmoja, eikä pelaajalla välttämättä ole itsellään samankaltaista reaktiota tunteellisella tasolla pelin tapahtumiin, olivat nämä uskonnollisia tai eivät. Uskontotieteellinen pelitutkimus tunteuksiin ja kokemuksiin on yleisesti rajautunut enemmän toimijakohtaiseksi pelaajan kokemuksen hahmottamiseksi suhteessa uskonnollisiin elementteihin, kun taas tässä kappaleessa käsittelem

uskonnollisten kokemusten kuvausta pelimaailman sisällä. Uskonnollista kokemusta on hankala käsitellä myös, koska se on yksilöllistä. Tätä ei helpota, että pelaajahahmo on ns. hiljainen protagonistin avatar, joka elehtii tapahtumien edessä mutta jonka tarkoitus on olla pelaajan kanava peliin - ei oma hahmonsa ja persoonansa. Hiljaisen protagonistin voi asettaa kahden ääripään välille joko projektiiviseksi hahmoksi, jonka tarkoitus on antaa hahmon olla pelaajan oma kuva pelissä, tai ilmaisevaksi hahmoksi, jolloin hiljaisella protagonistilla on oma persoonallisuutensa (Mears & Zhu 2017, 1–4). *Final Fantasy XIV:n* pelaajahahmo on lähes täysin välin projektiivisessä päässä, mutta pelaajalle annetut valinnat kuvaavat hieman tämän persoonaa. Smartin kokemuksen ulottuvuuteen sisältyy vahvasti ajatus siitä, että uskonto ilman kokemusta on kylmä tai kuiva kokemus (Smart 1998, 13–14) ja että uskonnon kokemuksen keskeisenä elementtinä on toiseuden kokeminen. Omalla tavallaan peli antaa pelaajan havaita tämän toiseuden kahdella tavalla, vaikka pelaaja ei välttämättä itse koekaan uskonnollista kokemusta. Pelaaja voi kokea jumalten läsnäolon pelin maailmassa eläytymällä hahmoonsa ja pelin audiovisuaalinen maailma voi antaa tälle hetkellisen kunnioituksen tuntemuksen vihollistaan vastaan, koska toisin kuin reaali maailmassa, pelissä jumalat ovat totta. Samalla tavalla pelaaja voi havaita toiseuden silloin, kun hän ei koe samaa kokemusta kuin pelin sisäiset hahmot. Tämä antaa ymmärtää, että vaikka pelaaja ei koe jotakin, pelin sisällä kokemus on olemassa ja pelaaja voi pohtia hahmojen tuntemuksia ja motiiveja. Tässä kappaleessa käsitelen ensin uskon tunnetta kiihkouskoisuuden ja fanaattisuuden kautta, ja sen jälkeen jumalten tuen kokemisen kautta.

Ensimmäinen keskeinen uskonnollinen tunne, jonka kanssa pelaaja on vakituisesti toiminnassa, on yleisesti negatiivisena tunteena käsitelty uskonnollinen fanaattisuus ja kiihkoilu. Tämä tulee esille keskeisenä jo aikaisin ollessa tekemisissä petoheimojen kanssa, kun pelaaja joutuu vastakkain petoheimojen uskonkiihkoilun kanssa ja joutuu taistelemaan näitä vastaan yrittäessään välttää haamuhenkien kutsuntarituaalien suorittamisen loppuun. Tämä johtaa siihen, että yleensä pelaajan ollessa tekemisissä haamuhenkien ja petoheimojen uskonnon kanssa hän on myös tekemisissä uskonnollisen kauhun, hädän ja vihan kanssa. Petoheimojen ihmiskuntaa kohtaan kokema tunnemaailma on yleisesti hyvin negatiivinen, ja kuten aikaisemmassa luvussa totean, ei haamuhenkien kutsuminen ole vaivaton prosessi vaan vaatii vakaata uskoa ja uhrauksia. Tämä osoittaa, että petoheimot, jotka ovat valmiita kutsumaan jumalansa maailmaan, ovat vahvojen tunnetilojen vallassa, ja uskovat vakaasti, että jumalan kutsuminen vapauttaa heidät heidän hädästään.

Petoheimojen tunteisiin liittyy yksi kutsuttujen haamuhenkien voimakkaimpia negatiivisia vaikutuksia, jota kutsutaan karkaisuksi (eng. *Tempering*) tai vaihtoehtoisilla nimillä riippuen siitä,



minkä jumalan voimaan karkaisu perustuu. Karkaisu on pelissä erittäin negatiivisena esitetty äärimmäisen voimakas uskonnollinen pakkokäännätyminen, jota pelimaailman hahmot kohtelevat yleensä kuolemaa pahempana kohtalona, josta ei ole paluuta. Pakkokäännätyksellä tässä tapauksessa tarkoitan uskonnollisen vakaumuksen ja maallisten liittoutumien käännätyttä mistä petoheimon ideologiaa vastaavaksi ilman, että karkaistu saa vastustaa tai päättää itse tästä. Karkaisussa jumala ensin kutsutaan maailmaan rituaalin kautta. Tämän jälkeen kutsuttu haamuhenki vapauttaa omaa eteeristä energiaansa ympärilleen, ja kaikki tämän energian koskettamat joutuvat jumalan tahdon alaisuuteen. Tämä karkaisu ottaa täysin valtaansa sen alaisuuteen joutuneiden ihmisten sekä petoheimojen tunteet korvaten ne kaikki fanaattisella uskolla ja uskollisuudella jumalaan, jonka eetterin vaikutuksen alle nämä ovat joutuneet. Pelaajahahmo on tälle immuuni, mutta pelaaja joutuu usein taistelemaan karkaistuja vastaan ja karkaistut käyttäytyvät täysin fanaattisesti ja joskus eivät edes pysty puhumaan selkokielellä, riippuen kuinka vakava tapaus heidän karkaisunsa on. Pelin alkaessa *A Realm Reborn*ista aina keskiväliin *Shadowbringers*-lisäosaa karkaisemiseen ei ollut parannusta, vaan normaali ratkaisu näiden jumalien vallan alle joutumiseen oli tappaa karkaistut. Tämä on hyvin synkkien tunteiden luoja pelin sisällä ja kokemus, jota pelaaja ei itse näe käytännössä, mutta kuulee useammalta hahmolta, jotka ovat menettäneet tovereitaan karkaisulle. Pelaaja itse on turvassa karkaisun voimalta, koska hänellä on mysteerinen lumottu voima, jota kutsutaan Kaiuksi (eng. *The Echo*), joka tekee hänet immuuniksi karkaisulle. Kaiku on pääsy siihen, minkä takia jumalien kanssa taistelemisen jää yleisesti ottaen pelaajan niskoille, vaikka pelissä on paljon taistelukykyisiä hahmoja Se, että he eivät ole immuuneja karkaisulle, estää heitä osallistumasta jumalten kanssa käytyihin taisteluihin. *Shadowbringers*-lisäosan aikana pelaaja ja tämän toverit löytävät yllättäen tavan parantaa jumalan korruptoivan eetterin vaikutuksen, ja onnistuvat aloittamaan palauttavan maagisen hoidon, joka johtaa myöhemmin petoheimojen kanssa rauhansopimuksiin.

Karkaisu on ehkä eniten verrattavissa tunnepohjaiseen fanaattisuutta luovaan pakkokäännätykseen, ja pelin sisällä se nähdään suurempana riskinä kuin haamuhenkien hyvin suuret suorat voimat, kuten elementtien ja magian hallinta. Tässä mielessä Ninian Smartin ulottuvuuksista emotionaalinen ulottuvuus esiintyy pelissä ensisijaisesti voimakkaiden negatiivisten tunteiden alueella. Tämä voidaan osittain selittää sillä, että pelaaja yleensä kohtaa asioita seikkailevana sankarina eikä osallistu normaaliin jokapäiväiseen toimintaan uskonnollisten elementtien kanssa niin, että hän voisi saada positiivisia kokemuksia.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kaikki uskonnollisen kokemuksen ulottuvuuden alle määriteltävissä oleva materiaali pelissä olisi aina negatiivista, vaikka siitä suuri osa etenkin pelin

ensimmäisen puoliskon aikana voi hyvin antaa tämänkaltaisen vaikutelman. Pelin maailmassa on myös jumaluuksia, jotka eivät ensisijaisesti ole pelaajaa vastaan aseteltuja vastustajia, joskin pelaajan kyky olla näiden kanssa tekemisissä on alusta asti huomattavasti vähäisempi kuin mitä pelaaja joutuu tekemisiin haamuhenkien ja muiden uhkaavien uskonhahmojen kanssa. Pelaajan omalla puolella voidaan katsoa olevan kaksi jumalallista vaikuttajaa: Äitikristalli Hydaelyn (eng. *Mother Crystal*) ja Kaksitoista (eng. *The Twelve*). Hydaelyn on pelin sisällä kuvattu pelaajan siunaajaksi, hyvän ja valon jumalattareksi, jonka suojeleva voima tämän kantama Kaiku-voima on, kun taas kaksitoista ovat pelin keskeisimmän ihmiskulttuurin uskonnon jumalaperhe. Molemmat näistä tekijöistä eroavat vahvasti siitä, miten haamuhenget kuvataan olemalla ensisijaisesti passiivisia tekijöitä, jotka eivät yleensä puutu maailman tapahtumiin suoraan. Pelaaja kuitenkin pääsee näkemään näkyjä, joissa hän leijuu maagisessa sinisessä tyhjyydessä valtavan suuren kristallin edessä ja keskustele Hydaelynin kanssa, saaden tältä kannustusta ja neuvoja. Pelaajan kannalta Hydaelynin kanssa käydyt tapaamiset, jotka ovat harvoja, ovat lähimpänä uskonnollista jumaltapaamista ja -kokemusta. Vaikka pelaajan oma reaktio näihin tapaamisiin voi olla mikä tahansa, on pelaajan hahmon kokemus poikkeuksetta myönteinen aina kun hän on tekemisissä Hydaelynin kanssa, ja koska Hydaelyn nähdään kaiken hyvän jumalana pelin maailmassa, on pelin sisällä harvinaisena mutta sopivana sanontana siunauksen kaltainen ”Kävele aina kristallin valossa”, josta tämänkin tutkimuksen nimi johdetaan.

Vastaavasti pelaajan ensimmäinen tapaaminen Kahdentoista kanssa tapahtui vasta *Endwalker*-lisäosan päivityksessä 6.1 ja tämä antoi pelaajalle yllätyksen. Ensimmäinen aavistus pelaajahahmolla ja tuon tovereilla oli, että kyseessä olivat Kahdentoista haamuhenkiversiot, mutta kun kävi ilmi, että kyseessä ovat oikeat jumalat, olivat kaikki hahmot sopivan yllättyneitä. Erityisesti tämän näki kyseisen tarinan mukana olevista sivuhahmoista, joille jumalien tapaaminen ei ole päivätyö, kuten se pelaajalle ja tämän läheisille tovereille tiettyssä mielessä on. Kaksitoista, jotka esiintyvät tärkeinä hahmoina *Myths of the Realm*-nimisessä 24 pelaajan ”raidisarjassa” ovat ehkä lähimpänä sitä, miten pelaaja voi päästä osallistumaan kokemukselliselle matkalle jumalalliseen maailmaan, mikä vastaa osittain ajatusta samanistisesta matkasta jumalten maille hakemaan jotakin henkisenä matkana, joka on osa siirtymää tai jonka tarkoituksena on saavuttaa jotakin etua. Historiallisesti shamaanin matkan pohjana oli usein parantaminen, mutta pelin sisällä tämä on jumalan kutsusta tehty matka heidän kotiinsa (Dox 2014, 1–5). Kuitenkin pelin sisällä tämä ottaa kirjaimellisemmän merkityksen, jossa pelaaja pääsee fyysisesti matkaamaan läpi jumalten maailman ja näiden hallitsevat taivaat, joita pelissä on kuusi, yksi jokaiselle elementille, ja joita jokaista hallitsee kaksi Kahdentoista jäsentä. Kun pelaaja menee ensimmäiseen ”raidiin”, hän

kulkee läpi ukkosen ja tulen taivaan ja kohtaa kasvotusten taistelussa neljä pelin jumalista. Tämä kokemus on vahvasti kiinni pelin myyttisessä ulottuvuudessa antamalla suoran visuaalisen representaation myyttisen taruston paikasta. Sen lisäksi se on pelaajahahmolle ja osin myös pelaajalle hyvin kiinteästi osa kokemuksellista ulottuvuutta, koska pelaaja on päässyt kuulemaan näistä taivaista, jumalten ulottuvuuksista, jonne sielut menevät kuoleman jälkeen aikaisemmin, mutta nyt hän pääsee kokemaan ne itse. Lisävaikutuksena tässä pelaajalle on myös se, että taistellessaan viimeistä jumalaa vastaan kummassakin tähän mennessä julkaistusta raidista, joista kolmatta ei ole tutkimuksen kirjoitusvaiheessa vielä julkaistu, pelaaja pääsee kuuntelemaan kahta pelin monesta sanoitetusta taustamusiikin kappaleesta. Nämä kappaleet ovat ensimmäisessä raidissa kauppiaiden ja kuoleman kaksoisjumala Nald’Thalin tunnuskappale *In the Balance*<sup>9</sup> ja toisessa raidissa kuun ja rakkauden jumalattaren Menphinan *Dedicated to Moonlight*<sup>10</sup>. Näissä kappaleissa kiinnostavinta on se, että ne ovat sanoituksiltaan rukouksia näitä jumalia seuraavilta ryhmittä. Nald’Thalia palvotaan ensisijaisesti Ul’Dahin kaupunkivaltiossa, joka on merkantilistinen ja sijaitsee kuivalla ja kivikkoisella autiomaalla, kun taas Menphina on Keeper of the Moon (*suom. Kuun vartija*) miqo’te rodun suojelija, ja nämä ovat metsästäjäkansaa, jolla on vahva matriarkaalinen kulttuuri, jossa naiset hallitsevat heimoja ja perinteet kulkevat äidiltä tyttärelle. Palaan tähänkin kohtaan myöhemmin, mutta mainitsin nämä laulut jo tässä kohtaa, koska ne välittävät pelaajalle hyvin konkreettisella tavalla kokemusta jumalista ja näiden palvonnasta, niin taistelussa jumalaa vastaan kuin tämän taistelun taustoittavana musiikkina toimivan kappaleen kautta.

Kokemuksellinen ulottuvuus on vaikea saada pelin muodossa aikaiseksi. Tämä tekee siitä tosiasiaa, että pelaaja pääsee kokemaan ja näkemään monipuolisesti uskonnollisen tunteen ja kokemuksen elementin pelin kautta vain huomattavamman. Pelin sisällä tapahtuu myös muita uskontoon ja sen kokemukseen liittyviä asioita, joista osan olen jättänyt Smartin muiden ulottuvuuksien katsauksen alle, kuten Ishgardin kaupunkivaltion uskonnon. Mutta lyhyesti voidaan sanoa, että pelaaja pääsee näkemään valtauskonnon vaikutusta, sen väärinkäyttöä sekä sitä, miten ihmiset sopeutuvat, kun uskonnolliseen maailmaan, johon he ovat tottuneita tulee muutoksia, joita kukaan ei osannut odottaa. Kuitenkin on totta, että pelin sisällä uskonnollinen kokemus erityisesti pelin ensimmäisten osien kohdalla on hyvin negatiivinen elementti, jota ei aina käsitellä tasapuolisesti, vaan uskonnollinen vakaumus ja into saavat yleisesti negatiivisen äärimmäisyyden muodon, johon pelaajan ei ole tarkoitus kokea mitään muuta kuin vastakkainasettelua. Tässä

---

<sup>9</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=dLe40q0g3Vw> In the Balance. Otettu Youtubesta 31.3.2023

<sup>10</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=guDguPQvRCQ> Dedicated to Moonlight. Otettu Youtubesta 31.3.2023

mielessä pelin juoni on muuttunut vähemmän mustavalkoiseksi ja tasapainoisemmaksi pelin lisäosien myötä, ja yksinkertaiset hyvä seikkailija, paha uskonnollinen yhteisö -mallit ovat vähentyneet.

### 5.3 Totuudet jumalista, myyttinen ulottuvuus

Myyttinen ulottuvuus Smartin ulottuvuuksien sisällä tarkoittaa uskonnollista kertomuksen ulottuvuutta, joka kattaa niin historialliset tapahtumat uskonnon perustajista kuin maailman tarunomaista menneisyyttä tai tulevaa maailmanloppua kuvaavat tarinat (Smart 1998, 15–16). Myyttinen ulottuvuus on myös usein hyvin keskeisesti rinnastettu rituaalisen ulottuvuuden kanssa rituaalien usein pohjautuen johonkin uskonnolliseen tarinaan kuten, kirkollisen ehtoollisen toiminta Jeesuksen viimeisen ehtoollisen uudelleensuoritusrituaalina. Videopelin tekijöille reaali maailman myyttinen ulottuvuus on rikas lähde materiaalille, jota *Final Fantasy XIV*:ssä käytetään paljon antamaan tunnistettavia nimiä ja tarinankappaleita pelaajalle nähtäväksi ja koettavaksi. Jumalten todellinen olemassaolo pelin sisällä voidaan nähdä fantasiagenren piirteenä, jossa pelaaja pääsee toimimaan mytologisten tarujen aikana ja kokemaan myytit eksplisiittisessä muodossa sen sijaan, että ne olisivat implisiittisiä asioita, joista pelaaja vain kuulee. Myyteillä yhteiskunnassa voidaan nähdä olevan maailmaa selittävä perusta (Jensen 2016, 183–186) ja *Final Fantasy XIV*:n uskonnollisessa mytologiassa pohjana on aina se, että tarinan takana on jokin syy, kaikkeen on perustelu aina pienimmästä petoheimon jumaluudesta alkuperäisen kaiken hyvän ja kaiken pahan voimakkaaseen jumalaan. Tässä kappaleessa käsittelen myyttejä ja niiden takan olevia totuuksia Hydaelynin ja Zodiarkin myytin, pelin Itä-Aasiaa muistuttavan alueen pyhien eläinten tarujen ja Gridanian kaupunkivaltion elementtaalimyyttien kautta.

Pelin keskeiset myytit voidaan ensisijaisesti jakaa maantieteellisellä tavalla pelin eri paikkojen perusteella, mutta koska pelaaja saapuu pelin alussa Eorzean mantereelle ja tätä kohdellaan kuin uo ei tietäisi maailmasta mitään pelin sisäisen tarinan kautta, ja viettää suurimman osan aikaansa siellä, on Eorzean jumaliin ja mytologiaan eniten suoraa aineistoa. Tämä aloitus antaa pelaajan päättää itse hahmonsa taustan ja antaa syyn sille miksi pelaajalle selitetään kaikki perusasiat pelin alussa. Pelaajan kannalta keskeisiä ovat petoheimojen haamuhenget, kaupunkivaltioiden ja ihmisten yleisesti palvomat Kaksitoista, sekä pelin keskeisen juonen kannalta erityisasemassa olevat valonjumalatar Hydaelyn ja pimeydenjumala Zodiark. Kaikki näistä ovat siinä mielessä merkittäviä, että pelaaja pääsee tapaamaan ja kokemaan nämä jumalat itse, eikä ainoastaan seuraa tarinaa ulkopuolisena. Tämän lisäksi Eorzeassa on myös elementaaleiksi kutsuttuja henkiä, jotka ovat Gridanian kaupunkivaltion keskeisen uskonnon ytimessä. Eorzean ulkopuolelta pelaaja puolestaan

saa tietää Meracydian mantereen uskonnoista, pelin Itä-Aasiaa vastaavan alueen henkieläimiin perustuvasta uskonnosta sekä pelin Intian inspiroiman Radz-at-Hanin kaupunkivaltion uskonnosta, jotka kaikki ovat pelaajalle ainakin jollain tavalla uskontoja, jotka pelaaja pääsee näkemään tai kokemaan itse. Pelin uskontojen narratiivinen ulottuvuus eroaa reaali maailman uskontojen myyttien rakenteesta sillä, että se on huomattavasti enemmän eksplisiittisessä asemassa näkyvää uskonnollista maisemaa kuin mitä se olisi reaali maailman uskonnoissa jälleen sen takia että, yliluonnollisen käsite ei ole samankaltainen. Myyttinen tarusto ja materiaali esiintyvät useammin pelin sisällä faktuina ja tarinoina, jotka johtavat pelin tämänhetkisiin tapahtumiin sen sijaan, että ilmenisivät vain kertomuksina, jotka on jätetty pelin maailmanrakennuksen osaksi. Kuitenkin se, millaisessa roolissa uskonnollinen mytologinen ulottuvuus esitetään, vaihtelee uskonnosta uskontoon.

Aloitan narratiivisen ulottuvuuden tarkastelun pääjuonen suhteen keskeisimmässä mytologiasta: siitä, joka käsittelee äitikristalli Hydaelynia ja pimeydenjumala Zodiarkia. Tarkastelen pelin pääjuonta pelaajan näkökulmasta seuraten sitä, miten pelaajan näkemys uskonnollisesta narratiivista on edennyt pelin lisäosien myötä. Pelin narratiivi on kuljettanut näitä kahta jumalaa läpi pelin ensi hetkistä alkaen aina *Endwalker*-lisäosaan saakka, jossa tämä osa tarinaa on vihdoinkin saatettu luontevaan päätökseen. Kun peli ensin esittelee nämä kaksi jumalaa, on näiden vastakkainasettelu selkeä, Hydaelyn edustaa valoa, hyvyyttä ja pelin sisällä suojelua, kun taas Zodiark edustaa pimeyttä, pahaa ja tuhoa. Pelaaja on luontaisesti asetettu Hydaelynin puolelle ja on tuon suojelema Valon Soturi, kun taas Zodiarkia palvelee Ascian-nimellä kulkeva organisaatio, jonka keskeinen päämäärä vaikuttaa aluksi olevan kaiken maailmassa olevan tuhoaminen. Ascianit ovat myös petoheimojen haamuhenkien kutsumisen takana monessa tapauksessa, yllyttäen ja auttaen näitä keräämään materiaalit, joita heimot tarvitsevat uhreiksi. Ascianit myös ovat yrittäneet yllyttää muita sorrettuja ryhmiä samaan toimintaan. Tämä vastakkainasettelu Ascianien ja Zodiarkin sekä Hydaelynin ja pelaajahahmon välillä pysyy keskeisenä läpi koko pelin, joskin on enemmän takalalla pelin *Heavensward* ja *Stormblood*-lisäosien aikana, joiden juonet keskittyvät muihin asioihin, mutta asiaan palataan näidenkin lisäosien aikana niiden päivityksissä tulevissa tarinoissa. *A Realm Rebornin* aikana pelaajan ymmärrys on hyvin pinnallinen ”hyvä vastaan paha” -asettelu, jossa tällä hetkellä hyvä on hitaasti mutta varmasti häviöllä. Pelaajalla ei ole tässä vaiheessa paljon tietoa siitä, mikä näiden kahden välinen historia ja tarina on. *Heavensward*-lisäosan päivitysten aikana juoni kehittyy hiukan, ja Hydaelyn ottaa haltuunsa yhden pelaajan tovereista, joka toimii väliaikaisena Valon Oraakkelinä, koska Hydaelyn on heikentynyt niin paljon, ettei voi enää keskustella pelaajan kanssa suoraan, ja vaikka pelaaja on heikentänyt Ascianien ryhmää, ovat nämä selvästi voitolla.

Tärkeä muutos pelin narratiivissa ja Hydaelyn ja Zodiarkin -tarinassa tulee pelin kolmannessa lisäosassa *Shadowbringers*, jossa pelaajalle ensimmäistä kertaa kerrotaan kokonaisempi versio siitä, miten näiden kahden jumalan tarina toimii, ja samalla paljastuu, että sekä Hydaelyn että Zodiark eivät ole alkuperäisiä maailman jumalia, vaan vanhimmat ja voimakkaimmat olemassa olevat haamuhenget. Tämä paljastaa myös, että Ascianit ovat jumalansa vallan alle karkaistuja, mutta he ovat muita aikaisempia karkaistuja huomattavasti selvempijärkisiä, joskin fanaattisen uskollisia. Sekä ensin Zodiark että myöhemmin Hydaelyn oli luotu, kun muinaisten (eng. *Ancients*) sivilisaatio oli tuhon partaalla ja maailmanloppu hämmötti. Ensin Zodiark tehtiin palauttamaan luonnonlait normaaliin tilaan, mutta tämän tekeminen vaati puolet muinaisten kansasta, jotka vapaaehtoisesti uhrautuivat. Tämän jälkeen, kun tilanne Zodiarkin kanssa alkoi olla huolestuttava ja maailmaa uhkaava, jäljellejääneestä puolikkaasta muinaisia uhrautui joukko, jotka loivat Hydaelynin pitämään Zodiarkia tasapainossa. Pelaajalle tämä historia paljastuu ensisijaisesti Ascian Emet-Selchin dialogin sekä Kaiun kautta koettujen visioiden muodossa. Emet-Selchin dialogia epäillään usein, koska tämä on Zodiarkin puolella, mutta maailmasta löytyvät historialliset jäänteet ja pelaajahahmon visiot todentavat tuon väittämät todeksi. Pelaaja itse pääsee jopa kokemaan osan tästä tuhosta, jonka välttämiseksi Zodiark luotiin, kun Emet-Selch tekee muinaisten maailmaa heijastavan muiston, jonka sisälle pelaaja menee.

Pelaajalle suurin muutos näiden kahden jumalan tilanteen ymmärtämisessä alkaa *Shadowbringers*-lisäosan päivityksissä tapahtuvassa tarinassa ja kulkee tasaisesti läpi *Endwalker*-lisäosan, jossa pelaaja joutuu kasvokkain ensin Zodiarkin ja sitten myöhemmin Hydaelynin kanssa. Zodiarkin tapauksessa pelaaja suorittaa normaalin tehtävänsä ja tappaa muinaisen pimeyden jumalan. Tehdessään näin hän samalla vapauttaa tämän luomiseen käytetyt sielut takaisin normaaliin elämän kiertokulkuun. Tämä kuitenkin tarkoittaa, että Zodiark, joka on hajonneenakin jumalana pitänyt maailmaa suojassa suuremmalta uhalta ei enää suorita tehtävänsä ja pelaajan suurempi haaste on vielä edessä. Tämä tapahtuu pelissä tasolla 83, pelin tämänhetkinen voimataso kulkee 1–90 välillä, alkuperäisen ARR pelin tasoväli oli 1–50, jokainen lisäosa sen jälkeen on lisännyt 10 tasoa ja juoni tapahtuu näiden 10 tason välillä. Endwalker käsittää tasovälin 80–90 tarkoittaen, että pelin kauan puhuttu suuri pahuuden jumala kuolee ennen lisäosan tarinan puoliväliä. Myöhemmin pelissä pelaaja pääsee matkaamaan ajassa taaksepäin ja kohtaa Hydaelynin sydämenä toimivan Venat-nimisen muinaisen. Zodiarkin sydämenä toiminut Elidibus oli jo aikaisemmin kohdattu, ja sittemmin kuollut pelaajan käden kautta. Venat ja joukko muita muinaisia, pääasiassa Emet-Selch, joka oli *Shadowbringersin* aikaan vihollinen, ja Hythlodaeus, jonka pelaaja tapasi *Shadowbringersin* aikana, saavat tietää, mikä maailmaa uhkaava vaaratekijä on. Kun pelaaja palaa

omaan aikaansa, pääsee tämä näkemään, miten Venat, josta tulee Hydaelyn, särkee maailman neljäntoista kappaleeseen, koska ei tahdo nähdä hänen kansansa yrittävän palata aikaisempaan aikaan, jumittuneena menneisyyteen. Tämä näytetään pelaajalle pitkässä videokohtauksessa <sup>11</sup>, joka näyttää Zodiarkin jälkeistä mutta, Hydaelynia edeltävää aikaa ja on monen pelaajan mielestä yksi pelin voimakastunteisimpia kohtauksia.

Pelaajan kannalta se, että Hydaelyn on Venat ja Zodiark oli Elidibus, ja että molemmat ovat vain voimakkaita haamuhenkkiä, on eräänlainen viimeinen naula hauta-arkkuun, koska ennen tätä pelaaja saattoi ajatella, että nämä kaksi olivat ainoat oikeat jumalat maailmassa, mutta kun edes vanhimmat jumalat eivät ole oikeita, vaan näiden ympärillä olevat myytit ovatkin uudelleenkertomisia tapahtuneista asioista kaukaisessa historiassa, antaa se kuvan hiukan erilaisesta maailmasta. Tätä lisää myös se, että pelaaja on aikaisemmin pystynyt olemaan tekemisissä muinaisen Allagin sivilisaation kanssa ja oppinut, että tämä sivilisaatio loi paljon olentoja, joista osa on nykyään kehittynyt eteenpäin ja muodostanut petoheimoja. Tämä on merkittävä sen takia, koska pelaaja pääsee yhteen muinaisen Allagin laboratorioista, jossa tämä kohtaa lintumaisen Ixal-petoheimon jäsenen ja oppii että Ixalien jumala Garuda on hyvin todennäköisesti pohjautunut muinaisen jumaluuden sijaan Allagin ilmavoimien soturianskariin, joka johti Ixalien esi-isiä sodassa. Samoin pelaaja oppii, että Meracydian lohikäärme kansan Bahamut-jumala oli muiston pohjalta kutsuttu versio alkuperäisestä ensimmäisen sukupolven lohikäärme kuninkaasta. Tanya Krzywinska kirjoittaa *World of Warcraft* -pelin myyttien käsittelystä, että pelaaja voi nähdä ja kokea pelin muinaiseen maailmaan liittyviä legendoja tavalla, joka ei ole mahdollista reaali maailmassa (Krzywinska 2006, 384–390). Samassa tekstissä hän puhuu myyttien keskeisestä osasta pelin sijainnin ”maailmallisuuden” (eng. *Worldness*) rakentamisessa, viitaten siihen, että pelimaailma, jolla on myyttinen menneisyys, tuntuu todellisemmalta kuin sellainen, jolla ei ole mytologiaa, viitaten fantasiakirjailijoihin kuten, J.R.R. Tolkieniin, esimerkkinä maailmojen luomisesta mytologioineen. *Final Fantasy XIV* on tässä suhteessa samankaltainen kuin *World of Warcraft* siinä, että molemmat ovat MMORPG-genren pelejä, joilla on samankaltainen ajallinen eteneminen tarinassa eteenpäin, mutta myös tapa päästä muinaisiin raunioihin ja tutustua käytännössä menneisyyteen, joka on johtanut myyttien syntyyn. *Final Fantasy XIV* vielä nostaa tämän myyttien johtamisen aikaisemmasta todellisuudesta etusijalle selittämällä paljon pelimaailman nykyajan jumalista menneisyyden sankareilla. Jopa Kaksitoista paljastuvat *Myths of the Realm* -tarinassa Venatin seuraajiksi, muinaisiksi mutta silti kuolevaisiksi hahmoiksi. Tämä käsitys siitä, että uskon voima yhdistettynä siihen, miten myytti muistetaan, luovat nykypäivän jumaluuden, on toistuva teema

---

<sup>11</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=qIA0lGrSRqM> Venat särkee maailman. Otettu youtubesta 03.04.2023

*Final Fantasy XIV*:n tarinassa. Tällä tavalla myytit muodostavat keskeisen osan maailmanrakennusta pelin nykypäivää selittävänä elementtinä.

Kaksitoista, haamuhenget ja Hydaelyn eivät kuitenkaan ole ainoat mytologiset hahmot, joita pelissä on, vaikkakin ovat kaikkein keskeisimmässä osiossa. Esimerkiksi pelin itäisellä mantereella, joka ottaa inspiraatiota oman maailmamme itä-Aasiasta, uskonto ja jumalat eivät noudata täsmälleen samaa mallia kuin länsilähteisessä Eorzeassa. Siinä, missä myyttinen narratiivi Eorzean alueella keskittyy myyttisiin hahmoihin suoraan sellaisenaan, ja se johtaa jumalten kutsuntaan käyttämällä voimana pelkäämistä uskoa ja kristalleja, on itäisen mantereen uskonto enemmän kiintynyt uskonnollisiin esineisiin ja eläimiin. Ensimmäinen esimerkki, jonka pelaaja kohtaa tästä, on Kojin-petoheimon suojelusjumala Susanoo, joka kantaa shintolaisuuden myrskynjumalan nimeä. Pelaaja kohtaa Susanoo-jumalan, kun kolme pyhää esinettä, jotka vastaavat japanin kolmea kruununkalleutta, tuodaan yhteen paikkaan, ja niihin keskittynyt rukouksen voima kutsuu esille jumalan ilman että tätä on erityisesti kutsuttu palvelijoidensa toimesta. Susanoo jumalana ottaa kyllä palvojiensa puolen, mutta ei vaikuta riippuvaiselta näistä samalla tavalla kuin Eorzean haamuhenget, vaikka metafysisellä tasolla kyseessä on samankaltainen eteerinen elämänmuoto. Vaikka esineistö ja nimet ovat suoraan Japanin mytologiasta, ne ovat pintapuolisia eikä niihin perehdytä sen enempää pelin sisällä tai oheismateriaalissa, mutta peli kohtelee reaali maailman inspiraatiota yleensä samalla tavalla, inspiraationa; jolla ei ole suoraa yhteyttä pelin maailmaan. Samalla tavalla Susanoon läsnäolo ei vaikuta aiheuttavan karkaisua, sillä kun jumala kutsuttiin, pelaajan seurana oli kaksi hänen toveriaan, jotka eivät ole immuuneja karkaisun vaikutukselle. Kyseessä voi olla kuitenkin, että Susanoo ei tahtonut karkaista, pelaajaa koska tämän luonne ei vaadi sitä, mutta tätä ei koskaan täysin selitetä pelin kulkiessa. Ainoa selitys, jonka pelaaja saa, on, että Eorzean rituaaleihin on lisätty karkaisuun johtavia kappaleita Ascianien toimesta vuosisatojen aikana vääristäen rituaaleja. Susanoon lisäksi itäiseltä alueelta löytyy myös suojeluksiksi (eng. *Auspices*) kutsuttuja jumalan kaltaisia henkiä. Pelaajalle nämä tulevat tutuksi pelin haastesarjassa *Four Lords*, jossa pelaaja tapaa nimen neljä voimakkainta suojelusta. Suojelukset ovat eläimiä, jotka ovat eläneet satoja vuosia ja tällä tavoin saavuttaneet lähes jumalallisen voiman ja inhimillisen järjen sekä kyvyn omaksua ihmisen kaltaisen, joskin ei täysin ihmisen, muodon. Suojelukset, joiden nimet ovat Byakko, Genbu, Suzaku ja Seiryuu, ovat nimetty japaninkielisillä nimillä ja vastaavat kiinan mytologian neljää suojeluspetoa: valkoista tiikeriä, mustaa kilpikonaa, punaista lintua ja sinivihreää lohikäärmettä. Tämän lisäksi pelaaja pääsee näkemään joukon nuorempia suojeluksia, jotka eivät kykene ottamaan ihmishahmoa, mutta ovat silti ihmisten suojelijoita, älyllisiä ja puhumiskykyisiä eläimiä. Myytit eläimistä, jotka elettyään yli sadan vuoden ikään saavat maagisia



voimia esiintyvät useammassa, itä-Aasian uskonnossa, ja erityisesti kettujen ja kissojen ajateltiin omaavan tämänkaltaisia kykyjä. Pelin sisällä suojelukset asettuvat eri kategoriaan kuin muut pelin jumalankaltaiset hahmot ensisijaisesti sillä, että nämä eivät missään kohtaa lakkaa olemasta ja palaa eetteriin, ja samalla suojelukset eivät myöskään vaikuta omaavan samoja negatiivisia vaikutuksia, kuten karkaisua ja eetterin ympäristöstä imemistä, joka tekee haamuhengistä haitallisia elämälle. Suojelukset ovat hyvin lähellä japanin mytologiaa ja käyttävät terminologiaa, joka kuuluu shintolaisuuden piiriin. Erityisen keskeinen esimerkki on Aramitama-termi, joka pelissä tarkoittaa suojeluksen vihaista sielun osaa. Sekä Susanoo että suojelukset tapahtuvat pelin *Stormblood*-lisäosan aikana, ja näiden lisäksi samassa lisäosassa esiintyy myös Tsukuyomi-jumala, joka esiintyy ihmisen kanavoimana haamuhenkenä, ja kuten Susanoo, tällä ei ole yhteyttä rukoukseen vaan saa voimansa voimakkaasta tunteesta, jota jumalan kehona toimiva Yotsuyu kokee kutsuessaan tämän itseensä. Peli viittaa, että Tsukuyomi saattaisi kyetä karkaisemaan läsnäolijat, mutta tähän viitataan vain epäsuorasti. Pelin sisäisen logiikan suhteen itäiset jumaluudet ovat hankalia määrittää pelin kosmologiaan, koska ne eivät sisällä muualla pelimaailman sisällä hyväksytyjä tosiseikkoja, kuten uskon kautta muodostumisen, vaan ovat itsenäisempiä ja vähemmän rajoitettuja toimijoita. Nämä tosiseikat ovat kuitenkin piirteitä, jotka ovat ennen ja jälkeen *Stormblood*-lisäosan olleet lähestulkoon universaalisti hyväksytyjä totuuksia ja keskeisiä sekä pelin sisäisen maailmanrakennuksen että pelin oman narratiivin kappaleita.

Viimeisenä esimerkkinä jumalallisesta toiminnasta ja myytistä käytän Gridanian kaupunkivaltion uskontoa, joka keskittyy hahmottomiin elementaaleiksi kutsuttuihin henkiin. Toisin kuin aikaisemmat esimerkit jumalmytologiasta ja -tarustoista, elementaalit eivät suoraan ilmesty tai kommunikoi ihmiskunnan kanssa, vaan näiden ympärille muodostunut uskonto pohjautuu animistisempaan malliin, jossa Gridanian valtion sijaintipaikkana olevan Mustanpeiton metsän (eng. *Black Shroud*) uskotaan olevan elossa ja täynnä luonnonhenkiä, jotka voivat tahtoessaan olla vihamielisiä ihmiskunnalle. Gridanian hallinto ja elämäntapa keskittyvät lähes täysin pyrkimykseen elää harmoniassa elementaalien kanssa, sillä heidän kulttuurilliseen historian kertomukseensa liittyy tulva, joka syntyi, kun elementaalit suuttuivat magian väärinkäytöstä heidän alueellaan. Samaan tapaan muutama vuosikymmen ennen pelin alkua tapahtunut sota Ala Mhigon kaupunkivaltion kanssa johti elementaalien vihaan, ja sen takia nykyisin Ala Mhigon asukkaat eivät voi jäädä pitkäksi aikaa metsään suuttamatta paikallisia henkiä. Elementaalien ympärillä oleva narratiivi käsittelee ensisijaisesti sitä, miten luonnon kanssa tulee toimia yhdessä, mikä on yhteydessä täten uskonnon sääntöpohjaiseen ulottuvuuteen. Samalla uskonnon instituutiollinen ulottuvuus nousee esille siinä, miten Gridanian hallinnollinen elin on ensisijaisesti vallassa, koska he kykenevät

kommunikoimaan elementaalien kanssa. Keskeisenä erona kuitenkin on se, että toisin kuin muut jumalhahmot, elementaalit eivät ole missään kohtaa saaneet ihmishahmoa tai muuta suoraa väylää kommunikaatioon kaikkien kanssa. Kuten muissakin tapauksissa pelin sisällä, mytologisen tarinan taustalla on ainakin jonkin verran totuutta, sillä tämä tulva on historiallisesti tapahtunut ja tunnetaan kuudentena umbraalisena onnettomuutena (eng. *Sixth Umbral Calamity*), ja pelaaja pääsee vierailemaan kaikkien kolmen esille tuodun tulvaa edeltäneen sivilisaation raunioissa ja oppimaan niiden historiasta, joka päättyy, kun elementaalit nostattivat tulvan.

Fantasia genrenä on mytologisen ulottuvuuden suhteen sekä mielenkiintoinen että haastava alue, koska mytologia, joka normaalisti käsitetään tarustona, joka on keskeinen uskonnolle mutta ei välttämättä historiallisesti paikkansapitävä, on usein fantasiassa hyvinkin konkreettista historiaa, joka on saattanut muuttua ajan kuluessa mutta yleensä sisältää historialliset juuret. Tässä mielessä, vaikka jumalhahmot ja mytologia itsessään on täysin eri, on se, miten uskonnollisiin tarinoin suhtaudutaan ehkä lähimpänä rinnastettavissa abrahamilaiseen uskontopiiriin ja buddhalaisuuteen ja muihin uskontoihin, joiden myyttiarkitektuuri keskittyy uskonnon perustajiin ja yhteisöjen historiallisiin tapahtumiin. Tästä huolimatta pelin uskonnot eivät ole missään kohtaa esittäneet yhden oikean totuuden tai yksinvaltiaan jumaluuden olemassaoloa mahdollisena piirteenä maailmassa, vaan kaikki jumaluudet ovat aseteltu voimakkaiksi hahmoiksi ja olennoiksi, joita on maailma täynnä. *Final Fantasy XIV* käyttää uskontoa voimakkaana työkaluna auttaakseen tarinaansa etenemään, ja esittää usean eri uskonnollisen perinteen mukaisia näkemyksiä uskonnoista ja niiden myyteistä aina animistisestä kaikkialla olevasta hengestä polyteistiseen näkemykseen jumalaperheestä tai dualistiseen hyvän ja pahan alkuperäisen jumalan rooliin. Sen lisäksi lukuun ottamatta muutamaa poikkeusta, ensisijaisesti itäisten uskontojen suhteen, jotka voidaan osittain selittää sillä, että pelin sisäisen logiikan sisällä Ascian-ryhmä ei ole vaikuttanut näihin uskontoihin ja pelin ulkopuolella pelintekijät päättivät luoda tämän eroavuuden. Tärkeää on, että nämä uskonnolliset perinteet ja narratiivit on sisäisesti järjestyneitä ja loogisia. Kaikkia myyttejä ei ehkä selitetä, mutta ne ovat kaikki osaltaan rakentamassa todellisemmalta tuntuvaa maailmaa ja antamassa pelaajalle mikä tämän myytin takana on? Miksi tähän uskotaan?

#### **5.4 Oppi ja filosofia: sielun kierto vai taivaallinen palkkio**

Opillinen ulottuvuus on ehdottomasti yksi hankalimpia ulottuvuuksia lähteä tutkimaan digitaalisesta pelistä, jossa on paljon materiaalia, mutta josta mihinkään yhteen uskuntoon ei perehdytä kovin tarkasti. Smartin ulottuvuuksista opillinen ulottuvuus käsittää uskonnon pyhät kirjoitukset ja uskonnollisten oppineiden näkemykset uskonnon keskeisistä piirteistä ja siitä, miten uskonto

mukautuu yhteiskuntaan (Smart 1998, 16-17). Uskonnon opillisen ulottuvuuden asema kuitenkin muuttuu huomattavasti, kun kyseessä on uskonto, joka voidaan ainakin jollain tapaa todistaa, ja vielä enemmän, jos uskonnollisia kiistoja joko ei voi olla, koska jumala voidaan kutsua paikalle ja aiheuttaa yksimielistä fanaattisuutta, tai ei ole kehittynyt, koska uskonto ei ole päässyt tarpeeksi suureksi, että sillä olisi merkittävää merkitystä. Pelin sisällä kaikkein jäsenmäärältään suurimpana uskontona toimii usko Kahteentoista, mutta ongelmaksi uskonnollisen opin kartoittamiseen tästä uskonnosta nousee se, että uskonto on vahvasti jakautunut henoteistiseksi järjestelmäksi, jonka yleiseen uskontotieteelliseen sanastoon on lisännyt Friedrich Max Müller keskustellessaan Intian Rigvedan jumalista (Kitagawa 1985, 203–204). Tässä järjestelmässä jokaisella kaupunkivaltiolla on oma suojelusjumalansa kuten, Athene-jumalattaren asema ja palvonta Ateenan kaupungissa antiikin Kreikassa. Tämä tarkoittaa, että suurin osa uskonnosta koostuu ensisijaisesti yhdestä yhteisestä jumalaperheestä, ja sen pohjalta riittien suorittamisesta kaupunkivaltion tai tilanteen mukaisesti sopivimmalle jumalalle pitäen suurimman osan uskonnollisista ryhmistä Kahdentoista uskossa niin pieninä, että uskonkiistallisia kappaleita ei ole tullut pelin sisällä vastaan. Pelaaja kuitenkin pääsee hyvin harvoin näkemään näitä riittejä käytännössä. Ainoa merkittävässä asemassa oleva uskonto on jään ja sodanjumalattaren Halonen palvonta Ishgardin kaupunkivaltion sisällä. Ishgardin uskonto on keskeinen osa *Heavensward*-lisäosan tarinaa, mutta lisäosan sisältö keskittyy enemmän Ishgardiin organisaationa kuin sen oppeihin, joskin joitain oppeja ja yleistä filosofiaa pelaaja pääsee näkemään. Samalla tavalla vaikka pelin sisällä on opillisia pyhiä kirjoja olemassa kuten Ishgardin pyhä kirja ”Enchiridion”, joka oli aikaisemmin saatavilla esineenä, pelaaja ei pääse koskaan lukemaan näitä, tai jos pääsee niin tekstinkappale ei ole kuin ehkä kuusi täyttä lausetta pitkä. Tämä tarkoittaa, että pelin sisällä uskonnon oppi ja sisäinen filosofia ovat yleensä asia johon viitataan, sen sijaan, että sitä näytetään. Tämä on ymmärrettävä tapa pelin rakenteen kannalta; pelaajilta ei voi olettaa, että nämä istuisivat kuuntelemaan seremoniaa tai filosofista opetusta pelissä, jossa keskeinen kokemus, jonka peli haluaa välittää pelaajalle, on sen toiminta ja tarina. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että opillista filosofiaa ei olisi lainkaan saatavilla, vaan sitä, että sitä on vähemmän. Tässä kappaleessa käsiteltävänäni on yksi pelin pienistä sivujuonista, joka on täysin vapaaehtoinen ja jota monet pelaajat eivät edes välttämättä koskaan tee elleivät koe tarvetta tehdä kaikkia merkittäviä lyhytseikkailuja kartalla. Olen valinnut tämän pienen kappaleen, koska se on yllättävä tapaus, jossa uskonnollinen oppi tulee pelaajalle vastaan ilman varoitusta tai ennakoasettelua. Sen lisäksi tahdon käsitellä jonkin verran yleistä opin merkitystä pelin eri uskonnoissa, sitä miten pelaaja näkee uskonnollisen opin ja mitä tämä voi ylittää oppia. Lisäksi katan lyhyesti uskonnoissa esiintyviä opinkappaleita, niitäkin, joista antia on verraten vähän.

Ensimmäisenä filosofisena esimerkkinä käytän Azimin tasangon (Eng: *Azim Steppes*) Xaela Au Ra -rodun ja -kulttuurin uskontoa, tai tarkemmin otettuna sen pientä lahkoa. Xaela-kulttuuri muistuttaa Mongolian tasankojen kulttuuria visuaalisesti: ihmiset asuvat jurtissa, paimentavat eläimiä ja sodankäynti toisia heimoja vastaan on yleistä, vaikkakin yleensä jonkin verran rajoitettua Khaganin, suurimman kaanin aseman kautta. Arojen keskeisenä uskontona on usko aurinkoisä Azimiin ja kuuäiti Nhaamaan, jotka generalisoituna ovat molemmat samanarvoisia jumaluuksia heimoille kokonaisuutena, mutta eri heimot painottavat uskonnon eri piirteitä. Oronir-heimo keskittyy ensisijaisesti Azim-jumalan palvontaan, ja uskoo että, he ovat auringon suoria lapsia ja sen vuoksi kaikkein ansaitsevimpia pitämään hallitsevaa roolia yhteisössä, ja heimonsa voiman vuoksi he ovat usein saaneet sen. Oronir-heimo myös uskoo, että jokaisella on ennalta määrätty sieluntoveri, joka on ainoa oikea puoliso tälle, kuu heidän auringolleen samalla tavalla kuin Nhaama on kuu Azimin auringolle. Vastakohtana Oronir-heimolle tässä tapauksessa toimii Dotharl-heimo, joka uskoo vakaasti, että jokainen heistä on pieni osa Nhaaman sielua, pieni osa, joka ei koskaan kuole, vaan syntyy aina uudelleen vuoden sisällä siitä, kun edellinen versio henkilöstä kuoli. Dotharl-heimo on tasankojen kaikkein väkivaltaisimpiin laskettava heimo, joka ei näe syytä pelätä kuolemaa taistelussa, vaan sen sijaan kilvoittelevat taistelulla, jotta heidän sielunsa voisivat loistaa kirkkaammalla liekillä. Nämä kaksi heimoa ovat osa samaa kulttuuria ja yleisesti noudattavat samaa uskontoa, mutta ovat molemmat ottaneet huomattavasti toisistaan eroavan kannan uskonnon keskeisiin piirteisiin. Tämä on verrattavissa esimerkiksi buddhalaisuuden tai kristinuskon lahkojen välisiin eroihin. Pohjaoppi ja jumalhahmot ovat samat, mutta niistä johdetut uskomukset ja tarkemmat opit eroavat. Tämä johtuu osittain selkeästä kulttuurillisesta eroista heimojen välillä, eikä missään kohdin kuvata tarkasti sitä, miten nämä opilliset erot ovat kehittyneet Dotharl- ja Oronir-heimojen ja muiden tasankojen heimojen välillä. Pelaajalle ei myöskään kerrota sitä, millaisia uniikkeja perinteitä muilla heimoilla olisi uskonnon suhteen, mutta kaikki heimot ovat toisistaan eroavia. Peli käyttää enemmän aikaa näiden keskeisimpien heimojen kuvaamiseen ja hahmotteluun, koska Xaela-heimot ovat vieraita pelaajalle, kun tämä ensimmäistä kertaa astuu Azimin tasangoille. Peli yleisesti ottaen pitää huolen, että uudet kulttuurit esitellään pelaajalle nopeasti, kun ne ensimmäistä kertaa kohdataan pääjuonen osana.

Dotharl-heimon uskonto kuitenkin on opillisesti kaikista tasankojen heimojen pelaajan näkemästä uskonnollisesta materiaalista ehkä mielenkiintoisin, ja se, miten pelaaja oppii tämän, on yksi pieni tarinan pätkä, joka ei vie pelaajalta enempää kuin ehkä viisitoista minuuttia suorittaa. Lyhyessä seikkailussa (eng. *Quest*) ”In Nhaama’s Embrace” pelaaja tapaa nimeämättömän nuoren xaelanaisen, joka menee pelin sisällä vain nimellä ”Dotharl-nuorukainen” (eng. *Dotharl Youth*).

Tämä nuorukainen kertoo, että hänen äitinsä ja isänsä ovat juuri hiljattain kuolleet taistelussa Oronir-heimoa vastaan, ja kertoo, että hän kokee olevansa hukassa ja tahtoo käydä rukoilemassa kuuäiti Nhaaman ohjausta, mutta että matka on vaarallinen ja hän haluaa pelaajan suojelevan häntä matkalla. Lyhyen matkan jälkeen pyhälle paikalle nimeltä Vino kolikko (eng. *The Crooked Coin*) nuorukainen antaa pelaajalle kirjeen vietäväksi tämän ystävälle takaisin Dotharl-heimon luokse. Kun pelaaja vie kirjeen ystävälle, lukee ystävä tämän kirjeen ääneen, jotta pelaaja saa kuulla, mitä se sisältää. Pelaajalle käy ilmi, että Vino kolikko ei ole paikka jonne, Dotharl-heimon jäsenet menevät rukoilemaan ohjausta, vaan paikka, jonne he menevät, kun he eivät enää tahdo kokea uudelleensyntymistä. Nuorukainen, jonka pelaaja auttoi tuolle pyhälle paikalle, oli heittäytynyt alas täynnä kristalleja olevaan kuiluun, joiden uskotaan olevan maallinen osa Nhaaman kehoa. Dotharl-heimo uskoo, että hyppäämällä kuiluun ja kuolemalla heidän sielunsa yhtyvät jälleen Nhaaman sieluun, eivätkä enää palaa uudelleen heimon sielujen kierto. Kuten mainitsin, tämä tehtävä on hyvin lyhyt, mutta on yksi painavampia aiheita, joita peli on käsitellyt, ja se sijaitsee täysin ohitettavassa tehtävässä, jota pelaaja ei välttämättä koskaan näe. Kaiken lisäksi edesmenneen nuorukaisen reaktio tähän on rauhallinen, joskin sureva. Hän pahoittelee sitä, että hänen ystävänsä koki tarvetta tehdä mitä teki ja pahoittelee sitä, että hän ei kuollut samassa taistelussa kuin vanhempansa, koska se tarkoittaa, että hänen sisarensa pian syntyvä lapsi ei voi olla hänen uusi elämänsä, mutta ymmärtää miksi hän teki näin. Koen että, tämä lyhyt pala uskonnollista filosofiaa elämästä, kuolemasta ja jälleensynnystä on kiinnostava pala uskonnollista perinnettä. Se, kuinka kevyesti heimo kohtelee kuolemaa, jopa sellaista, joka heidän käsityksessään on pysyvä, kertoo pelaajalle paljon siitä, kuinka he kokevat elämän merkityksen ja jatkuvuuden. Kovin syvällistä opinkappaletta tästä ei tietenkään saa, mutta koin sen pelaajan kannalta merkittäväksi, sillä se on yksi harvoja pelin osia, joissa tämä pääsee näkemään jotain näinkin länsimaiselle kristillis pohjaiselle kulttuuriperinteelle vastakohtaista.

Pelaajalla ei yleensä ole pääsyä uskonnollisen opin ytimeen pelin sisällä, mutta yksi keskeinen oppi, joka pelaajalle kuitenkin annetaan sekä pelin sisällä että pelin ulkopuolella pelin sisältöön paneutuvassa *Encyclopedia Eorzeassa* on kosmologinen uskonnollinen oppi Kahdentoista uskonnossa. Tämä taivaiden ja helvettien oppi tulee pelaajalle kerrotuksi hahmojen keskustelujen kautta, ja erityisesti taivaat selitetään pelaajalle astrologiammatin oman juonen kautta, jossa pelaaja oppii keräämään energiaa tähdistä, jotka edustavat näitä taivaita. Kahdentoista uskonto sisältää seitsemän taivasta ja seitsemän helvettiä, joista pelaajalle kerrotaan sivujuonissa, 24 pelaajan *Myths of the Realm* raidien juonessa ja tämän lisäksi myös pelin ulkoisessa materiaalissa pelin tietosanakirja *Encyclopaedia Eorzea Vol. I* (Square Enix, 2022, 18–22) muodossa. Tämä kirja on

pelin tekijöiden julkaisema kirja, ja kaikkea siitä ei ole välttämättä kerrottu, jota ei välttämättä kaikkea ole kerrottu selvästi pelin sisällä. Kirja on siis pelin ulkopuolista oheismateriaalia. Ennen pelin *Myths of the Realm* -raidisarjaa tämä opinkappale oli olemassa ainoastaan pienenä lisäkertomuksena osana implisiittistä uskontomaisemaa, jonka pelaaja sai tietää vain lukemalla vapaaehtoista tekstiä, mutta uuden raidisarjan kautta tämä maailmanrakennuksen elementtiin sisältyvä opinkappale on konkretisoitu audiovisuaaliseksi elämykseksi.

Pelin sisällä kaksitoista nähdään Eorzean pelaajahahmo kansa vaihtoehtojen suojelejoina ja kaupunkivaltioiden vartijoina. Kaksitoista ovat, kuten aiemmin mainitsin, jumalaperhe, joka ottaa paljon inspiraatiota kreikkalaisesta mytologiasta. Jumalat edustavat kaikki yhtä kuudesta elementistä<sup>12</sup> ja jokaisella elementillä on täten kaksi jumalaa<sup>13</sup>: yksi, joka edustaa elementin aktiivista astraalimuotoa, ja yksi, joka edustaa elementin staattista umbraalimuotoa. Kahdentoista uskonto sisältää luomiskertomuksen<sup>14</sup>, joka kertoo missä järjestyksessä ja millaisissa sukulaissuhteissa jumalat ovat toisiinsa. Tämä kuuluu sellaisenaan mytologisen ulottuvuuden sisälle, ja sekä kertomukset jumalperheestä että myös heidän vartioimansa taivaiden ja helvettien olemassaolon aseman voisi laskea tarustoksi opin sijaan, mutta näen tämän olevan enemmän opinkappale, sillä pelaaja pystyy halutessaan ottamaan pelin sisällä astrologiammatin hahmolleen, ja siihen liittyvän juonen sisällä pääsee keskustelemaan astrologien kanssa, jotka tutkivat ennusmerkkejä ja kanavoivat energiaa kuudesta taivaasta. Harjoitukset eivät ole kovin opillisesti syviä, mikä on enemmän pelin luonteen rajoitus kuin opinkappaleen puute. Kaksitoista ja näiden asuinpaikkana toimivat taivaat ja helvetit<sup>15</sup> ovat olleet pitkään salaisuus pelaajalle, ja tämä on voinut kuulla niistä vain pieniä opinkappaleita tai keskustella joidenkin uskonnon palvojien kanssa siitä, miten näiden kultit toimivat. *Myths of the Realm* -raidisarjan (eng. *Raid Series*) jälkeen salaisuuksia on paljon vähemmän ja pelaaja on päässyt jo käymään neljässä kuudesta taivaasta ja tavannut vastaavasti yhdeksän kahdestatoista jumalasta; kohtalonjumalatar Nymeia esiintyy veljensä ajanjumala Althykin rinnalla maan taivaassa sen sijaan, että olisi veden taivaassa, missä tämä normaalisti viettäisi aikaansa. Pelaaja kuitenkin kuuli kahdestatoista opillisessa muodossa paljon ennen kuin *Endwalker*-lisäosan raidi julkaistiin ja se poisti niin sanotusti salaisuuden verhon. Uskontojen aktiivinen toiminta ja se, mitä piirteitä uskonnosta esiintyy eri kaupungeissa, kuuluu osaksi uskonnon filosofiaa ja oppia. Esimerkkinä tästä on Ul'dahin kaupunkivaltion ihmeidentekijöiden (kreik. *Thaumaturge*) kilit, jossa pelaaja voi saada itselleen elementaalista

---

<sup>12</sup> <https://i.imgur.com/4ZhXHIg.jpg> Kaksitoista osa 1. Tuuli, Vesi ja Jää. Otettu internetistä 08.04.2023

<sup>13</sup> <https://i.imgur.com/mWAvOe6.jpg> Kaksitoista osa 2. Sähkö, Tuli ja Maa. Otettu internetistä 08.04.2023

<sup>14</sup> <https://i.imgur.com/imG7RJw.jpg> Kahdentoista luomiskertomus. Otettu internetistä 08.04.2023

<sup>15</sup> <https://i.imgur.com/wMbXvFm.jpg> Taivaat ja Helvetit. Otettu internetistä 08.04.2023

hyökkäysmagiaa käyttävän thaumaturge-ammatin. Vaikka pelaajalle tämän killan rooli on selvä - se antaa hänelle uuden hahmoluokan (eng. *Character class*) - sen rooli pelin maailman sisällä ei kuitenkaan ole tämä. Ihmeidentekijöiden kiltta on kuolemanjumala Nald'Thalin kultin osa, ja heidän merkityksensä on huolehtia hautajaismenoista, joissa killan käyttämät elementit, tuli, sähkö ja jää, ovat kaikki osallisena ruumiin ja sielun hoidossa, että vainajan sielu voidaan palauttaa taivaaseen ja sen kautta sielun kiertokulkuun. Jää säilyttää ruumiin, tuli polttaa ruumiin ja puhdistaa sen ja lopuksi sähkö puhdistaa sielun synneistä ennen tuonpuoleista. Tämä on jälleen esimerkki siitä, kuinka pienet uskonnolliset kappaleet ovat merkittäviä pelin sisällä ja auttavat pelin maailmaa vaikuttamaan elävämmältä. Pelaajan ei tarvitse tietää mitään hautajaismenoista voidakseen pelata peliä ja niillä ei ole laajempaa merkitystä saaduissa tehtävissä, mutta näiden kolmen elementin roolin ymmärtäminen osana kilttaa ja ihmeidentekijän hahmoluokkaa asettavat pelaajan osaksi pitkään elänyttä perinnettä ja oppia siitä, miten ruumiita kuuluu hoitaa ja miten sielu lähetetään oikeaan tuonpuoleiseen.

Opillinen ulottuvuus on haastava pelitutkimuksen näkökulmasta, koska sen keskeisessä osassa ovat opilliset tekstit ja opetukset, joita harvoin annetaan pelaajan käsiin ja vielä harvemmin kokonaisina kappaleina. *Final Fantasy XIV* antaa pelaajan havaita tarpeeksi opin olemassaoloon viittaavia implisiittisiä piirteitä, että ulottuvuus voidaan sanoa olevan edustettuna, mutta oppi elementtinä jää selvästi enemmän maailmanrakennuksen viitteelliseksi piirteeksi kuin asiaksi, johon pelaajan odotetaan paneutuvan.

## **5.5 Säännöt ja etiikka pelaajan silmin**

Uskonnollinen eettinen ja sääntöpohjainen ulottuvuus on jälleen yksi osa-alue, joka ei pelaajalle ulkopuolisena ole samalla tavalla keskeinen, vaan on lähempänä maailmanrakennuksessa ja erityisesti pelin sisäisten hahmojen motivaatioissa. Pelaajan hahmo on seikkailija, henkilö, joka vaeltaa paikasta paikkaan auttaen ihmisiä siellä missä kykenee ja ansaiten elantonsa paikkaan kiinnittymättömänä vaeltavana taistelijana, suojelijana ja ongelmanratkaisijana - henkilönä, joka on sekä pelin sisällä että metapelillisellä tasolla ulkopuolinen pelimaailman paikallisten uskontojen eettisestä säännöstöstä. Pelaajan hahmon alkuperää ei koskaan lähestytä pelin sisällä, ja kun pelaaja aloittaa pelin, hän saapuu yhteen pelin kolmesta ensimmäisestä kaupunkivalttiosta eikä tämän alkupaikalla ole mitään väliä. Tämä luo luontaisen eron pelaajan ja eettisen ulottuvuuden välille, koska pelaaja on ulkopuolinen eikä kuulu mihinkään pelin yhteisöön. Samalla pelaaja on seikkailijan lisäksi myös sankari, joten pelaajalle ei koskaan pelin aikana anneta vaihtoehtoa suorittaa avoimesti pahoja tai sääntöjä rikkovia tekoja. Sen sijaan pelaajan rooli on olla maailmaa

suojeleva ja auttava sankari silloinkin, kun hän ei välttämättä sitä tahdo itse. Kuitenkin jonkun on kannettava vastuu silloin kun tilanne muuttuu kriittiseksi, ja tämä on pelin sisällä pelaajan hahmon rooli, ulkopuolinen säännöistä irrallinen suojelija. Olennaista on, että eettinen ulottuvuus välittyy pelaajalle ensisijaisesti joko muiden hahmojen toimien kautta tai asettamalla pelaaja olemassa olevaa sääntöjärjestelmää vastaan. Käsittelemme uskontojärjestelmää vastaan asetumista Ishgardin pyhän istuimen kautta, sillä tämän esimerkin kautta pelaaja pääsee havaitsemaan sekä yksilöllisiä eettisiä aatteita että myös järjestäytyneen uskonnon sääntöjä. Palaan Ishgardin pyhään istuimeen myös instituutiokappaleessa.

Ishgard on pelin aloitusmantereeseen pohjoisin kaupunkivaltio, joka aikaisemmin oli vihreä maa mutta on sittemmin jäänyt kylmäksi luotaantyöntäväksi alueeksi. Ishgard ei toivota pelaajaa aluksi tervetulleeksi, vaan Ishgardin ikuisen uskonsodan väsyttämät asukkaat kohtelevat häntä mahdollisesti vaarallisena tekijänä. Tämä yhdistettynä Ishgardin kolkkaan harmaakiviestetiikkaan saa pelaajan tuntemaan olonsa vieraaksi, vaikka hän ei ole edes matkannut kauas kotiseudultaan. Ishgard itse on hierokraattinen kaupunkivaltio, vaikkakin pelin sisällä sitä kutsutaan teokratiaksi, jossa valtiota johtaa sen kirkko ja papisto, joka puolestaan on pyhitetty jään ja sodan jumalattarelle Halonelle, yhdelle Kahdestatoista, ja Ishgardin koko elämäntapa keskittyy sen pitkäaikaiseen sotaan lohikäärmeitä vastaan. Pelaaja oppii, että tämä uskonsota on Ishgardin kaupunkivaltion keskeinen teema, ja se on jatkunut vuosisatojen ajan ja luonut soturikulttuurin, jossa usko Haloneen on asetettu tärkeään rooliin moraalien ylläpitämiseksi ja kuoleminen sodassa nähdään hyveenä, kun taas kaikki lohikäärmeiden kanssa kommunikointi tai sympatia nähdään sekä valtion- että uskonpetoksena. Peli itse antaa pelaajan nähdä useampaan kertaan sen, kuinka Ishgard kohtelee niitä, joiden näkee syyllistyvän kerettillisyyteen, siis väärin uskomiseen, joka pelin maailmassa tämän valtion tapauksessa on vähemmän kiinnittynyt Halonen tai kahdentoista oppeihin, vaan valtionkirkon uskonnollisen instituutin sääntöihin. Koska Ishgard on kirkkovaltio, ei se tee eroa uskonnollisen kerettillisyyden ja maanpetoksen välillä, vaan tuomio todetuille pettureille on kuolema, ja kaupunkivaltion inkvisiittorit ovat aina etsimässä petosta heidän valtionsa sisältä. Toisin kuin moni uskonnollinen oppi, Ishgardin usko ei itsessään kohota itseään moraalisen auktoriteettina opin perusteella, tai muuten esitä, että uskonnon opin seuraaminen olisi tie taivaalliseen palkintoon joko tässä elämässä tai seuraavassa, vaan uskonnon säännöt ovat hyvin konkreettisia ja välittömiä. Uskonnollisen opin vastainen toiminta ei vaaranna ainoastaan rikkojaa, vaan riskeeraa koko kaupunkivaltion jatkuvuuden mahdollistamalla lohikäärmeiden agenttien pääsyn kaupungin suljettujen ja vartioitujen muurien sisäpuolelle.



Pelaaja laitetaan vastakkain Ishgardin uskonnollisen sääntömaailman kanssa hyvin pian aloittaessaan *Heavensward*-lisäosan, jossa hän ensimmäistä kertaa pääsee Ishgardin kaupunkivaltion sisälle. Pelaaja pakenee petossyytöksiä ja väriä huhuja hänestä ja asettuu Ishgardissa yhden aatelissuvun suojelukseseen, mutta ennen kuin hän pääsee pitkälle kahden toverinsa kanssa, kirkon inkvisitio vie hänen toverinsa tuomiolle petturuudesta ja vihollisen kanssa kommunikoinnista. Kun pelaaja pääsee auttamaan, kirkon alaisuudessa oleva ritarikunta vaatii tuomiota taistelulla, jossa pelaajan on kirjaimellisesti puolustettava toveriensa oikeutta elää ja olla kaupungin sisällä taisteluvoimalla. Tämä on kuitenkin esimerkki siitä, miten Ishgardin uskonto toimii eettisesti. Koska valtio ja kirkko arvostavat kykyä taistella suurena hyveenä, ovathan he sodanjumalattaren valittu kansa, on taistelun käyttäminen epäselvän oikeustilanteen määrittämisessä konsistentti pelin maailmanrakennuksen kanssa, ja mainittavasti tätä ratkaisua ei käytetä muualla pelin sisällä, kun pelaajaa syytetään jostakin. Kun pelaaja voittaa taistelun, kirkko hyväksyy tämän olevan oikeassa ja täten julistaa tämän toverit syyttömiksi heille asetetuista rikoksista. Tämä on jälleen yksi melko lyhyt kappale pelistä, mutta se antaa kuvan siitä kuinka, pienet tekijät rakentavat suurempaa kokonaisuutta, jonka kautta pelaaja kokee maailman eläväksi ja näkee miten Ishgardin kirkon säännöt vaikuttavat hahmojen elämään. Pelaaja voi todistaa sodan ja oikeutetun taistelun jumaluutta seuraavalle kansalle, että hän on oikeassa todistamalla, että hän on kykenevä voittamaan vastustajansa, mikä uskonnon sisällä tarkoittaisi, että Halone suosii häntä. Ishgard valtiona on rakentunut jatkuvan sodan paineen alla suorasukaiseksi, epäluuloiseksi ja fanaattiseksi yhteiskunnaksi, jossa uskonnolliset säännöt ovat muuttuneet valtion laiksi, ja sen haastaminen johtaa nopeasti kuolemaan.

*Final Fantasy XIV*:n eettinen ulottuvuus ei ole keskeisessä roolissa pelin sisällä, vaan palvelee ensisijaisesti pelin narratiivin tarpeita. Monessa mielessä pelaajalla ei ole pääsyä keskeisiin eettisiin kysymyksiin lainkaan. Joissakin videopeleissä, kuten Bioware-studion *Mass Effect* -peleissä (Bioware, 2007) tai NeocoreGames-studion *King Arthur: Knight's Tale* (NeocoreGames, 2022) pelissä eettinen ulottuvuus ja säännöt tulevat ensisijaisesti esille moraalisten valintojen kautta, ja tällöinkin päätös yleensä käsittää enimmäkseen hyvän ja pahan ääripäitä monipuolisten eettisten pohdintojen sijaan. *Final Fantasy XIV* ei anna pelaajalle edes tätä mahdollisuutta, vaan pelin narratiivin lineaarinen rakenne on jo ennalta valinnut pelaajan reaktiot ja valinnat tämän puolesta. Pelaajan ainoana oikeana identiteettiä muokkaavana tekijänä toimivat pienet dialogivalinnat eivät poikkeakaan tämän keskeisestä kuvauksesta, vaan antavat hiukan pintaväriä esimerkiksi humoristisen tai sarkastisen ilmauksen muodossa. Pelaaja on täten siis kokonaan erilleen asetettu ulkopuolinen tekijä, jota eivät sido uskonnolliset säännöt tai eettiset kysymykset.

Pelaajan ulkopuolinen rooli tarkoittaa, että eettinen ulottuvuus joutuu ristiriitaiseen rooliin toimia pelaajaa vastaan asettuneiden uskonnollisten ryhmien motiivina ja rohkaisijana. Keskeisimpänä tämä tulee esille aikaisemmin käsitellyn Ishgardin pyhän istuimen kautta, mutta myös esimerkiksi Ascianien ja petoheimojen uskontojen kautta. Ascianien uskonto esimerkiksi keskeisesti kertoo, että kuolevaisilla, jotka nykyään elävät maailmassa ei ole mitään väliä, sillä nämä ovat kalpeita heijastuksia oikeista elävistä olennoista, heikentyneitä ja kyvyttömiä olentoja, joiden tuhoaminen heidän oman kansakuntansa palauttamiseksi on hyveellinen teko. Tämä keskeinen oppi hyvin perustavalla tasolla asettaa maailman suojelijan roolissa olevan pelaajan koko uskontoa vastaan kahdella tavalla: ensimmäisenä koska pelaajan tehtävänä on estää Ascianien kaipaama tuho, mutta myös toisekseen todistamalla itsensä voimakkaammaksi kuin mitä Ascianit itse ovat voittamalla heidät kerta toisensa jälkeen. Uskonto, jonka keskeisenä oppina on palvojen korkeampi arvo verrattuna ulkopuolisiin heidän voimansa takia, tulee säännönmukaisesti haastetuksi pelaajan toimesta. Tämä näkyy myös ajoittain Ascianien ja petoheimojen jumalten reaktioissa pelaajaan, sillä moni näistä vihollisista päätyy tarinan osana perääntymään ”tämä ei voi olla totta” -näkökulmaan kun pelaajan vastustaja on ensimmäistä kertaa oikeasti vaarassa ja tajuaa ettei pelkkä ”vahvemman oikeus” (eng. *Might Makes Right*) -tyylinen etiikka enää toimikkaan heidän eduksensa niin kuin se aikaisemmin toimi. Tämä kokemus yleensä saa epätoivoisen tai epäuskoisen reaktion pelaajan vastustajilta. On sinänsä harmillista, että pelaajan sääntöjä muuttavaan ja rikkovaan rooliin ei keskitytä enempää, vaan se jää enemmän yleiseksi narratiiviseksi piirteeksi ja melko implisiittiseksi osaksi uskonnollista maisemaa.

## **5.6 Pyhä Istuin ja henkien valitut: sosiaalinen ulottuvuus ja instituutiot**

Sosiaalinen ulottuvuus ja uskonnolliset instituutiot ovat pelin sisällä selvemmin annettuja pelaajalle sekä juonen että maailmanrakennuksen kautta. Smartin ulottuvuuksissa instituution ja sosiaalisen ulottuvuuden nähdään sisältävän se, miten uskonto toimii ihmisten kanssa käsittäen sekä hierarkkiset rakenteet että karismaattiset johtajat, jotka muokkaavat uskontoja. Pelin sisällä näistä näkyvämpiä ovat eksplisiittiset uskonnolliset ryhmät, kuten kirkot (Smart 1998, 18-19). Näistä keskeisin on ehdottomasti pelaajan kannalta Ishgardin Pyhä Istuin (eng. *Holy See of Ishgard*), josta olen jo kirjoittanut jonkin verran. Ishgardin lisäksi myös muut aikaisemmin mainitut uskonnot joko pitävät sisällään tai ovat itsessään instituutioita, jotka rakentuvat uskonnollisten perinteiden ympärille ja muodostavat pelin sisällä merkittäviä tekijöitä. Nämä instituutiot vaihtelevat hyvin virallisista kirkoista, kuten Ishgard, aina epämuodollisempiin kokoontumisiin samankaltaisten ja -mielisten henkilöidenvälillä, ja kaikki tälle välille asettuvat uskonnot muodostavat kokonaisuuden, jossa pelin sisällä uskonnolliset ryhmät ovat merkittävässä asemassa. Vaikka pelaaja ei itse ole

yhdenkään laajan uskonnollisen ryhmän jäsen, on pelimaailmassa monia kirkkoja, temppeleitä ja uskonnollisia yhteisöjä, joiden kanssa hän on kanssakäymisissä. Tähän voidaan myös laskea jotkin interaktiot, joita pelaajalla on petoheimojen jäsenten kanssa, koska petoheimot ovat kulttuurien lisäksi myös usein hyvin syvästi uskovaisia ryhmiä, joiden sosiaalista elämää värittää heidän uskonsa heimon suojelemaan jumalaan. Uskonnolliset ryhmät ovat uskontomaisemassa melko eksplisiittisessä asemassa, koska ne kuuluvat keskeisesti osaksi maailmanrakennusta ja juonta, ja niitä tuodaan usein esille pelin sisällä. Moni uskonnollinen instituutio kuitenkin aloitti implisiittisenä maisemasta ja vasta myöhemmin lisäosien kautta konkretisoitui eksplisiittiseksi. Tässä kappaleessa käsittelen eri uskonnollisia sosiaalisia ryhmiä, joiden järjestytyneisyys konkreettiseksi instituutioiksi vaihtelee virallisten valtionkirkkojen ja epävirallisempien kanssa-ajattelijoiden välillä.

Ainoa ryhmä, johon pelaaja itse kuuluu, on pieni valtionrajoista riippumaton ryhmä nimeltä Seitsemännen aamunkoiton jälkeläiset (eng. *Scions of the Seventh Dawn*), joka on enemmän akateeminen kuin uskonnollisen järjestö, mutta on lähin vastine pelissä Hydaelyn-jumalattarelle omistettua instituutiota. Ryhmä asettuu suoraan Ascianien ryhmää vastaan, joka on Zodiark-jumalalle omistautunut uskonnollinen ryhmä. Seitsemännen aamunkoiton jälkeläiset koostuvat pääosin Sharlayan-kaupunkivaltion oppineista mutta sisältävät myös muita jäseniä erityisesti, kun järjestö alkaa kasvaa pelin kuluessa, ja vaikkei uskonto ole missään kohtaa organisaation keskeisin tekijä, on Hydaelyn ja tämän suojelus piirre, joka yhdistää ryhmän jäseniä. Instituutiona Jälkeläiset (eng. *Scions*), kuten heitä useimmiten kutsutaan, pyrkivät maailman suojelemiseen erityisesti Ascianien suunnitelmia vastaan ja tämän takia pyrkivät saamaan mahdollisimman monia ihmisiä, joilla on aikaisemmin mainittu Kaiun voima, joka tekee heistä immuuneja haamuhenkien karkaisulle. Kaiun voima nähdään Hydaelyn-jumalan antamana suojeluksena ihmiselle ja sitä se myös todellisuudessa on. Useampaan otteeseen pelaaja ja muut Jälkeläiset tekevät haastavia urotöitä suojellakseen sekä kaupunkivaltioita että Hydaelyniä itseään. Jälkeläisten johtaja Minfilia jopa uhraa itsensä tullakseen valon oraakkeliksi, Hydaelynin edustajaksi estääkseen jumalattaren voimien katoamisen. Täten voidaan sanoa, että vaikka Jälkeläiset eivät ole uskontokeskeinen instituutio itsessään, he ovat sosiaalinen ryhmä, jota yhdistävät sekä aatteet että uskonto.

Pelin juonen kannalta olennainen uskonnollinen instituutio on Ishgardin Pyhä istuin, jonka olen jo aikaisemmin maininnut. Tämä uskonnollinen kirkkovaltio on keskeinen osa pelin ensimmäistä lisäosaa *Heavensward* ja on uskonnollinen organisaatio, jonka materiaallinen ulottuvuus lainaa vahvasti katolisen kirkon visuaalista ja auditiivista esimerkkiä luodakseen jylhän mutta erilleen asetetun ja virallisen ilmapiirin kaupunkiin. Pyhän istuimen instituutio on myös vahvasti keskiajan

kristinuskosta lainaava kokonaisuus, mutta pelin tekijät kuitenkin muuttelevat ja kääntelevät eri kirkkoinstituution piirteitä saadakseen ne olemaan samaan aikaan tuttuja pelaajalle mutta olemaan myös selvästi osa pelin omaa maailmaa. Näitä ominaisuuksia ovat esimerkiksi juuri kirkon visuaalinen puoli, sen kirkolliset ritarit, pyhä sota, kirkon arvoasteikko, jossa Ishgardin piispa on suurimmassa arvovallassa ja muita tunnistettavia piirteitä, joille on annettu fantasiamaailmaan sopiva verhos. Kirkon, ja täten Ishgardin kaupunkivaltion, johtaja on arkkipiispa Thordan VII. Arkkipiispojen hallinto alkoi arkkipiispa Thordan I:stä ja on jatkunut seitsemänteen polveen – pelaajan tietojen mukaan muita verilinjan ulkoisia arkkipiispoja ei ole ollut mutta *Encyclopaedia Eorzea* kertoo, että arkkipiispa valittaisiin papiston joukosta (Square Enix A, 151). Arkkipiispan lisäksi pelaaja ei pääse tutustumaan kovin läheisesti normaaleihin papiston jäseniin, mutta on tekemisissä kolmen kirkon alaisuuteen kuuluvan erikoisjaoston kanssa. Ensimmäinen näistä on Taivaanvahdit (eng. *Heavens' Ward*), kahentoista pappisvihkimyksen saaneen ritarin ryhmä, joka toimii arkkipiispan henkilökohtaisena vartiokaartina ja tämän käsinä. Perinteen mukaisesti nämä kirkolliset ritarit ovat aatelisperheistä peräisin olevia selibaattivalan vannoneita papiston jäseniä, jotka ovat kuitenkin normaalin hierarkian ulkopuolella ja vastaavat ainoastaan arkkipiispalle ja voivat toimia arkkipiispan auktoriteetilla, mikäli ovat tämän antamalla tehtävällä. Toinen ryhmä ovat Temppelein ritarit (eng. *Temple Knights*), jotka ovat kaupungin ja täten kirkon armeija, joiden tärkein tehtävä on suojella kaupunkia sen verivihollisilta lohikäärmeiltä. Viimeinen ryhmä on kirkon inkvisitio - joka on mallinnettu katolisen kirkon inkvisition maineen ei niinkään historian - pohjalle. Inkvisitio on kirkon radikaali kerettiläisyyttä vastaan taisteleva elin, jota vastaan pelaaja itse joutuu toimimaan muutamaankin otteeseen. Tyypillisesti Ishgardin kirkon inkvisitiolla on huono maine pelimaailmassa fanaattisina kerettiläisyyttä ja mustaa magiaa kaikkialla näkevinä uskonkiihkoilijoina, jotka eivät piittaa siitä, että heidän syyttämänsä henkilöt voivat hyvin olla syyttömiä, kun heidät tuomitaan kuolemaan, vaan katsotaan, että syyttömänä kuolleet otetaan taivasiin Halonen toimesta viattomina. Pelin maailma antaa pelaajalle hyvän näkökulman Ishardin kirkkovaltion instituutiolliseen ulottuvuuteen pelaajan ollessa tekemisissä niin sen johtajan ja korkea-arvoisimpien pyhien ritarien kanssa kuin myös alempana arvoasteikossa olevien pappien ja inkvisition jäsenten kanssa. Pelaajalle ei missään kohtaa jää suuria epäselvyyksiä siitä, ketkä kirkon jäsenet ovat korkeassa ja matalassa asemassa. Tästä huolimatta pelaajalla ei ole selkeää kuvaa organisaation sisäisistä toiminnoista, vaan pelaaja ensisijaisesti on tekemisissä ulossuuntautuvien instituution elementtien eikä niinkään sen hallinnollisten jokapäiväisten henkilöiden kanssa. Samalla tavalla pelaajalla on rajallinen pääsy hahmottamaan instituution alimman pykälän jäseniä, sillä pelaajan hahmo ei liiku samoissa piireissä jokapäiväisen uskovaisen kanssa. Tämä ei ole kuitenkaan ehdoton totuus, sillä pelaajalla on pääsy muutamaan pienempään seikkailuun, joissa

pelaaja voi olla tekemissä Ishgardin tavallisen kansan kanssa. Näissä tehtävissä kuitenkin harvoin painotetaan uskontoa, vaan se jää taustaelementiksi suurimmassa osassa. Silti pelaajalle välitetään kaikki välttämätön tieto, jonka hän tarvitsee ymmärtääkseen fiktiivisen uskonnon sisäistä hierarkiaa ja sen rakennetta, mikä minusta tarkoittaa, että uskonnollisen instituution ulottuvuus on hyvin katettu ja käsitelty selkeästi.

Toinen uskonnollinen merkittävä ryhmä on Gridanian kaupunkivaltion johtavana elimenä toimivat Siemenennustajat (eng. *Seedseer*), joiden tehtävänä on toimia Gridanian kaupunkivaltion asukkaiden ja Mustapeiton metsän elementaalihenkien välisen kommunikaation turvaavina hengellisinä johtajina. Käytän tätä esimerkkiä, koska Gridania on yksi pelaajalle valittavina olevista aloituskaupungeista ja täten yksi ensimmäisiä paikkoja, jossa pelaaja kokee maailman. Tämän lisäksi pelaajat, jotka aloittavat parantaja-ammatti kutsujalla (eng. *Conjurer*), pääsevät tekemisiin tämän instituution kanssa, joka kouluttaa parantajia. Siemenennustajat edustavat maanläheisempää uskonnollista ryhmittymää, joka tasapainottaa instituutioiden kuvausta verrattuna Ishgardiin. Tämä organisaatio on pieni itsessään, koska ainoastaan Padjal-rodun jäsenet, jotka ovat elementaalien itsensä valitsemia syntymässä merkattuja ihmisiä, ja harvinaiset ihmiset, jotka kykenevät kuulemaan elementaalien äänen, voivat olla konsiilin jäseniä. Padjalit johtavat konsiilia, jossa ei-padjalit kulkevat Kuulijan (eng. *Hearer*) nimellä, ja vain padjalit kantavat ennustajan titteliä. Tämä kuitenkin jättää kaupunkivaltion maallisen toiminnan elementaalien uskonnon ympärille koostuneiden organisaation haarojen varaan, joista monet ovat joko suoraan tai sivuavasti padjalien käskyn alaisuudessa. Padjalit itsessään ovat merkittävä uskonnollinen instituutio, koska ryhmä on selvästi erotettu liminaaliseksi ryhmäksi, joka on samaan aikaan sekä elementaalien että ihmiskunnan ryhmien jäsen, ja on selvästi kiinni molemmissa ryhmissä pyrkimässä harmoniaan kahden toisistaan paljon eroavan näkökulman välillä. Padjalit<sup>16</sup> ovat ihmisen näköisiä, mutta omaavat valkeat sarvet, jotka erottavat heidät muista roduista. Tämän lisäksi he vanhenevat hitaammin kuin muut ihmiset ja he kykenevät kuulemaan elementaalien kommunikaation. Muiden piirteiden lisäksi kaikki pelin sisällä vastaan tulleet padjalit harjoittavat valkoista magiaa, joka on riippuvainen elementaaleilta vastaanotetusta voimasta, ja pelaajakin voi oppia tämän valkean maagin ammatin kanavoimalla muinaisen padjalin sielua. Pelin sisällä padjalit ovat esimerkki liminaalisesta uskonnollisesta sosiaalisesta toimijasta (Anttonen 125–126), olennosta, joka on irtautunut yhdestä ryhmästä, tässä tapauksessa ihmiskunnasta, mutta ei ole suorittanut siirtymäriittejä, jotka olisivat siirtäneet tämän toiseen ryhmään, tässä tapauksessa elementaalien

---

<sup>16</sup> <https://static.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/e/e3/Kan-E-Senna.png/revision/latest?cb=20130407183025>  
Padjali, Kan-E-Senna

joukkoon (Turner 94–95). Tämä liminaalinen separaatio alkaa jo lapsuudessa, sillä mikäli padjal-lapsi syntyy, ottavat Gridanian kaupungin hengillepuhujat tämän kasvatettavakseen ja lapsi irtaannutetaan synnyinvanhemmistaan ja annetaan elementaaleille, jotka nimeävät lapsen uudelleen niin, että tämä seuraa padjalien nimeämistyyliä. Padjal ei kuitenkaan ole täysin elementaali eikä täysin kuolevainen ollen täten kahden välisessä tilassa. Pelaaja pääsee *Stormblood*-lisäosan aikana tapaamaan perheen, jossa äiti koettaa piilottaa padjal-tytärtään, jotta tätä ei vietäisi pois häneltä, minkä peli tekee selväksi olevan harvinainen reaktio. Tarinan lopuksi kuitenkin lapsi menee padjalien joukon osaksi ja tämän äiti muuttaa Gridaniaan pysyäkseen lähellä lastaan.

Uskonnollisena järjestönä padjalit ja siemenennustajien konsiili ovat pieni, mutta merkittävä ryhmä, jonka kanssa pelaaja on tekemisissä suhteellisen usein, sillä Kan-E-Senna-niminen padjal on Gridanian kaupungin edustaja, kun kaupunkivaltio on tekemisissä muiden kaupunkivaltioiden ja pelaajan kanssa. Pelaaja myös tapaa muita padjal-rodun jäseniä valkoisen maagin ammatin tehtävissään. Uskonnollisesti konsiili ja padjalit omaavat joitain piirteitä animistisista uskonnoista ja Japanin shinto-uskonnosta konsiilin aseman takia, koska nämä asettuvat kahden maailman välille ja heille on tärkeää sekä jumalten ääni, henkinen että ruumiillinen puhtaus. Elementaalit itsessään vaikuttavan saaneen inspiraationsa shinton kameista, erityisesti Nakatsukuni eli maanpäällisistä kameista, jotka hallitsivat maan piirteitä kuten metsiä ja vesivirtoja, kun taas padjalit vastaavat kameille puhuvia shamaaneja, joilla on kosketus toiseen maailmaan (Smart 1998, 133). Pelaajan osallistuessa valkean magian tehtäviin on tuon esimerkiksi vaellettava ympäri Eorzea puhdistamassa paikkoja, joissa elementaalien voima on häiriintynyt ja alkanut muodostaa korruptiota, jota voisi rinnastaa shinto uskonnon näkemykseen kegaresta, henkisestä ja fyysisestä epäpuhtaudesta.

Pelaajan kannalta uskonnolliset ryhmät, instituutiot ja sosiaaliset toimijat niiden eri muodoissa ovat jumalien ja haamuhenkien jälkeen kaikkein selvin uskonnollinen ulottuvuus, jonka kanssa pelaaja on aktiivisesti tekemisissä eikä vain katso uskonnon elementtiä sivusta. Ryhmien uskonnollista merkitystä ei aina tarkastella läheltä, mutta erityisesti Ishgardin tapauksessa uskonnolla on välitön vaikutus pelaajan tekoihin, kun taas sekä Jälkeläisten että Gridanian konsiilin yhdessäolo pelaajan kanssa keskittyy enemmän pelaajalle tehtävien antamiseen ja toveruuteen, siinä missä Ishgardin kirkko organisaationa suurimman osan pelin juonen kulusta on pelaajalle vastakkainen organisaatio, jota vastaan hän joutuu toimimaan vaikei sitä haluaisi. Pelaaja pääsee myös näkemään paljon pienempiä instituutioita, jotka vaihtelevat virallista kirkollisista ryhmistä kuten aikaisemmin mainitusta ihmeidentekijöiden killasta aina häilyvämpään suojeluksien sosiaaliseen ryhmään, joka on epävirallinen pienistä jumalista koostuva uskonnollinen organisaatio- jotakin, joka voi olla

olemassa ainoastaan fantasiagenren sisällä. *Final Fantasy XIV* on käyttänyt hyödykseen instituution ulottuvuutta rakentamaan peliin uskottavan uskontomaiseman, sillä instituutiot ja niiden toiminta yhdistävät uskonnot perinteenä niin maalliseen maailmaan niiden ympärillä kuin myös pelaajaan antamalla tälle eksplisiittisen kontaktipisteen, jonka kautta hän voi lähestyä uskontoa ja päästä enemmän sisälle pelin maailmanrakennukseen.

## **5.7 Uskontoa silmille ja korville, materiaallinen ulottuvuus**

Viimeinen Ninian Smartin uskonnon ulottuvuuksista on materiaallinen ulottuvuus, joka on pelin kannalta ehdottomasti kaikkein eniten esillä oleva ulottuvuus ja selvästi kaikkein eksplisiittisin uskontomaiseman kokonaisuuden tekijä. Olen tähän mennessä antanut paljon esimerkkejä siitä, miten uskontoa on käytetty pelin sisällä sen eri ulottuvuuksissa, mutta lähestulkoon kaikki aikaisemmat kappaleet ovat käsitelleet tietoa, jota pelaaja ei sinänsä tarvitse, ja josta osa ei edes ole pelin pääjuonen osana. Materiaalisen ulottuvuuden sisään pelin sisällä katson laskettavaksi kaksi osaa, visuaalisen ja auditiivisen elementin: siis sen, miltä pelin uskonnot näyttävät ja miltä ne kuulostavat. Pelin visuaalinen elementti on yksi kaikkein keskeisimpiä piirteitä modernissa videopelissä ja yksi niistä asioista, joihin pelintekijät panostavat ja johon paljon pelituotannon hinnasta menee. Tämä jo itsessään kertoo, kuinka merkittävä osa pelin visuaalisella elementillä on pelissä kokonaisuutena. Hyvän näköinen peli on miellyttävä katsottava, mutta uskontomaiseman näkökulmasta visuaalinen puoli pelistä luo ns. ”katukuvan” uskonnosta, selkeän ja eksplisiittisen uskonnon esiintymän.

*Final Fantasy XIV*:n audiosta on vastuussa Masayoshi Soken, joka johtaa pelin musiikkityöryhmää ja on musiikin ensisijainen sovittaja ja säveltäjä, kun taas graafiseen puoleen kuuluu koko valtava studio. Sokenin musiikkia olen jo maininnut aikaisemmin kokemuksen luvussa, kun esittelin Nald’Thal- ja Menphina-jumalan teemamusiikit, jotka ovat yksi erinomainen esimerkki jälleen myös tässä luvussa siitä, kuinka musiikilla on annettu uskonnolle sekä elävämpi kuva että syvempi merkitys ja tunteellinen lataus. Pelin sisällä uskonnollista materiaalia on kaikkialla, koska pelin maailmassa jumalat ovat hyvin lähellä ihmisten maailmaa, ja koska pelaaja joutuu useammin kamppailemaan jumalien kanssa, on monella noista jumalista oma teemamusiikkinsa, joka usein jatkaa pelin jo valmiiksi asettamia teemoja ja näkymiä pyrkien sekä innostamaan pelaajaa että saamaan nämä kohtaamiset muistettavammiksi.

Ninian Smartin materiaallisen ja taiteellisen ulottuvuuden alle lasketaan ensisijaisesti fyysiset objektit, kuten ikonit ja alttarit, kun taas musiikki normaalisti voitaisiin laskea kokemuksellisen tai materiaallisen ulottuvuuden osaksi (Smart 1998, 20). Olen kuitenkin rajannut visuaalisen ja

auditiivisen tuotannon osaksi pelin materiaalista ulottuvuutta eksplisiittisesti havaittavana uskonnon ilmentymänä, koska vaikka musiikki on ehdottomasti myös osa uskonnon kokemusta, pelaaja ei itse osallistu musiikin tuottamiseen, vaan musiikki on osa peliä tuotteena. *Final Fantasy XIV* on digitaalinen peli, joten ymmärrettävästi fyysistä materiaalista ulottuvuutta ei ole, vaan pelin täytyy välittää materiaallinen ulottuvuus muiden aistien kuin kosketuksen kautta. Pelin visuaalista maailmaa käytetään siis luomaan digitaalinen maailma pelaajan silmille, ja koska pelaajalla ei voi olla tunto-, maku- tai hajuaistia pelistä, täytyy visuaalisten ominaisuuksien kantaa paljon enemmän materiaallisen ulottuvuuden taakasta. Pelaajalle voi kertoa mutta ei suoraan välittää sitä, miltä kirkossa esimerkiksi tuoksuu, mutta pelaaja voi itsenäisesti yhdistää tuttuja visuaalisia elementtejä omiin kokemuksiinsa ja saada miellelyhtymän siitä, millainen tila tai esine voisi olla. Materiaallinen ulottuvuus visuaalisen ja auditiivisen maailman kautta myös auttaa uskonnollista materiaalia ja sen yhteyttä pelin narratiiviin ja maailmaan olemaan helppolukuisempaa pelaajalle.

Ensimmäisenä esimerkkinä uskonnon materiaallisen ulottuvuuden käytöstä narratiivin ja maailman välittämisessä käytän jälleen kerran Ishgardin kaupunkivaltiota<sup>17</sup> ja pyhää istuinta näiden tärkeän aseman takia, mutta myös siksi, koska Ishgardin uskontoon ollaan yhteydessä niin kauan että materiaalia kertyy enemmän. Visuaalisesti Ishgard kirkkoineen ottaa selkeästi inspiraatiota katolisesta kirkosta aina nimeensä Pyhään istuimeen (eng. *Holy See*) asti. Ishgardin suuri katedraali on visuaalisesti huomiota herättävä massiivinen harmaasta kivistä tehty kullalla koristeltu rakennus, joka hallitsee ylempää Ishgardin asuinalueita. Kaupungissa on myös Pyhän Reymanaudin katedraali<sup>18</sup>, joka sijaitsee lähellä arkkipiispan<sup>19</sup> istuinta ja toimii yleisenä jumalanpalvelusten ja teologisen opetuksen paikkana. Molemmissa rakennuksissa on katoliselle kirkolle ominaisia piirteitä, kuten lasitaiteella koristeltuja ikkunoita sekä korkeita holvikattoja. Pelaaja voi milloin tahansa kävellä Pyhän Reymanaudin katedraaliin, mutta arkkipiispan istuimena toimiva Pyhä Holvi (eng. *The Holy Vault*) on pelin sisällä luolasto (eng. *dungeon*), johon pelaaja menee neljän hengen ryhmässä tarinaan kuuluvana suoraviivaisena taistelutehtävänä. Luolaston taustamusiikki jatkaa katolista teemaa, joka hallitsee koko Ishgardin kirkkoa, olemalla uhkaava urkujen dominoiva hidas kappale nimeltään *Hallowed Halls*.<sup>20</sup> Ishgardin pyhä istuin käyttää tehokkaasti hyväkseen katolisen kirkon uskonnollista materiaalia, kuten katedraali- ja basilikatyyllisiä rakennuksia sekä kirkollista

---

<sup>17</sup> <https://static.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/e/e1/Ishgard.png/revision/latest?cb=20150423105911> Ishgardin kaupunkivaltio. Konseptitaidetta Heavensward lisäosasta. 09.04.2023

<sup>18</sup> <https://www.rpgfan.com/wp-content/uploads/2020/10/Final-Fantasy-XIV-Heavensward-Artwork-002-1178x720.jpg> Konseptitaidetta katedraalin sisältä. 09.04.2023

<sup>19</sup> <https://www.rpgfan.com/wp-content/uploads/2020/10/Final-Fantasy-XIV-Heavensward-Screenshot-145-1280x720.jpg> Arkkipiispa Thordan VII. Otettu internetistä 09.04.2023

<sup>20</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=hGKp2bUJ27Q> Hallowed Halls, Heavensward. Otettu youtubesta 09.04.2023.



asustusta ja materiaalis-kokemuksellista kirkkomusiikkia (Smart 1998 256-260), antamaan pelaajalle selvän tuntumapinnan vieraaseen uskontoon käyttämällä hyödyksi voimakkaita tunnettuja piirteitä. Erityisesti materiaallinen elementti heijastuu vahvasti siinä mitä, pelaaja kuulee ja näkee heti päästessään tekemisiin Ishgardin kaupungin kanssa, jossa suuret katedraalitornit nousevat taivaita kohden ja kaupunkia yleisesti hallitsee kylmä ja jylhä arkkitehtuuri. Ishgard myös kontrastoituu vahvasti inspiraationsa puolesta pelaajalle aikaisemmin tuttuihin valtioihin, jotka ovat selkeästi maallisempia tai niiden uskonnolliset elementit vaativat pelaajalta enemmän huomion kiinnittämistä, kun taas Ishgardissa henkinen materiaallinen ulottuvuus on välittömästi pelaajan nähtävänä. Ishgardin kohdalla uskonnollinen materiaali on ehkä kaikkein selvimmillään sen suhteen, mistä inspiraatio siihen on otettu, mutta pelin sisällä olevat uskonnot suurimmaksi osaksi ovat pohjautuneet johonkin reaalimaailman uskonnolliseen perinteeseen. Pelin uskonnollisen maiseman puolesta Ishgardin materiaaliset ulottuvuudet edustavat selkeää ulospäinsuuntautuvaa uskontoa, joka antaa kuvan siitä, miten paljon uskonto voi merkitä pelimaailman hahmoille kulttuurillisella tasolla, kun taas narratiivisesta suunnasta materiaallinen ulottuvuus Ishgardissa antaa selkeän visuaalisen ilmeen ja yhtenäisen esteettisen tematiikan pelaajaa vastaan asettuville vihollisille.

Toisena esimerkkinä pelin uskonnollisen maailman visuaalisesta ja musiikillisesta puolesta ja sen käyttämisestä mytologian ja uskonnon teemojen välittäjänä käytän *Myths of the Realm* -sarjan raideja, joissa pelaaja menee Kahdentoista jumalaperheen taivaisiin. Taivaat olen jo esitellyt aikaisemmin, mutta tässä kappaleessa käsittelen sitä, miten näitä taivaita käytetään pelissä, kun pelaaja kymmenen vuoden odotuksen jälkeen pääsee viimein itse näkemään nämä taivaat, joista hän on kuullut kuvauksia aikaisemmin. Pelissä on tätä kirjoittaessa sarjaan kuuluvista kolmesta raidista kaksi, Aglaia ja Euphrosyne, joissa molemmissa pelaaja matkaa kahteen Kahdentoista uskonnon seitsemästä taivaasta. Aglaia ja Euphrosyne saavat nimensä kahdesta Aphrodite-jumalattaren seuralaisista, khariiteista, ja tästä voi olettaa että viimeinen sarjan raidi tulee oleman nimeltään Thaleia. Aglaia-raidi sijoittuu ukkosen ja tulen taivaisiin, kun taas Euphrosyne sisältää maan ja jään taivaat, jättäen viimeisen raidin osaksi veden ja ilman taivaat, sekä mahdollisesti korkeimman seitsemännen taivaan. Pelaajalle on annettu sekä pelin sisällä että pelin ulkopuolella kuvauksia taivaista, ja *Myths of the Realm* -sarja on selvästi tehty täyttämään pelaajan odotukset siitä, millaiset näkymät taivaissa olisi.

Auditiivisesti Aglaia-raidissa pelaajaa seuraa rauhallinen *Pilgrimage*-kappale<sup>21</sup>, joka on sovelias toivottamaan tervetulleeksi pelaajan taivaaseen, jossa hänen jumalansa ottavat hänet vastaan hyväntahtoisesti. Taistelussa soiva *Radiance*<sup>22</sup> puolestaan on jännitystä nostava kappale, joka ei kuitenkaan ole soinniltaan suoraan aggressiivinen, mikä soveltuu temaattisesti siihen, että jumalat testaavat pelaajaa. Molemmat kappaleet myös sisältävät Nald’Thalin *In the Balance* -kappaleen johtoiheen, jonka voi kuulla kappaleiden taustalla. Kun pelaaja puolestaan osallistuu Euphrosyne-raidiin, on tämä jo tutumpi jumalien kanssa ja tietää, etteivät nämä aio mitään pahaa eikä jumalten testi ole tuomitseva tai tuhoon johtava. Tämä keveämpi tunnelma kuvastuu hyvin kappaleessa *Rhythm of the Realm*<sup>23</sup>, joka on taistelumusiikki Euphrosynessä, mutta on soinniltaan hyväntahtoisien juhliiva välittäen temaattisesti jumalten ilon pelaajalle siitä, että hän ottaa vastaan heidän haasteensa. Vastaavasti taisteluiden välinen kappale *Favor*<sup>24</sup> on edelleen ylevä mutta rauhallinen ja lempeä, ja kuten aikaisemmassa raidissa molemmat sisältävät viimeisen vastustajan, Menphinan, *Dedicated to Moonlight* -kappaleen johtoiheen sitomaan kappaleet yhteen. Tällä tavalla *Myths of the Realm* -sarjan raidit välittävät uskonnollisen musiikin kautta emotionaalisen ulottuvuuden piirteitä antaen pelaajalle johdatusta siihen, millaisessa tunnetilassa jumalat ja uskojat voivat olla. Pelaaja ei välttämättä itse koe uskonnollista kunnioitusta Kahtatoista kohtaan, mutta voi musiikin kautta yhtyä heidän tunteisiinsa.

Visuaaliselta puolelta raidit kattavat tärkeät uskonnolliset merkit. Ukkosen taivaan keskeisenä piirteenä on rakentajajumala Byregotin salamoiden iskemä torni ja tuhonjumala Rhalgarin patsas, joista jälkimmäisellä on myös maanpäällinen vastine. Samoin tulen taivas muistuttaa paratiisia aavikolla mutta kuvastaa myös Ul’dahin kaupunkivaltion vaurautta, sillä kaupunkivaltio on Nald’Thalin valvoma kaupunki, ja auringonjumala Azeyma on ympäröivän alueen palvotuin Kahdentoista jäsen ja Ul’dahia edeltäneen Belah’dian suojelija. Maan taivas puolestaan sisältää elämänpuun, joka yhdistyy ajanjumala Althykiin, ja viljavat pellot, jotka yhdistyvät maatalouden jumala Nophicaan, kun taas jään taivas on selkeästi yhdisteininen Ishgardin visuaaliseen kylmään arvovaltaan, mikä heijastaa sodanjumala Halonen merkitystä Ishgardin kansalle ja myös Ishgardin uskon vaikutusta jumalaansa uskonnon kautta. Memphinan visuaalinen maailma ei tule esille vahvasti, mutta kun tätä vastaan taistellaan, kutsuu jumalatar rinnalleen suuren koiran Dalamud. Dalamud oli toinen maailman kahdesta kuusta ja sitä kutsuttiin Mephinan koiraksi.

---

<sup>21</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=vM4OswPep6c> Pilgrimage, Endwalker. Otettu YouTubesta 09.04.2023.

<sup>22</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=dOte4pXD7L8> Radiance, Endwalker. Otettu YouTubesta 09.04.2023

<sup>23</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=tdL0TrY55wI> Rhythm of the Realm, Endwalker. Otettu YouTubesta 09.04.2023

<sup>24</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=vqTHzBStfLE> Favor, Endwalker. Otettu YouTubesta 09.04.2023

Audiovisuaalisena kokonaisuutena *Myths of the Realm* on tehty antamaan pelaajalle mahdollisuus kävellä läpi mytologisten taivaiden ja täten liittyä osaksi ajallista jatkumoa myyttien kanssa sen materiaalisen ilmentymän kautta yhdistäen sekä emotionaalista, myyttistä että materiaalista uskonnon ulottuvuutta yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Jumalat myös käyttävät teemoihinsa sopivia pelimekaniikkoja yhdistämään kokemuksen pelillisen elementin uskontoonsa, esimerkiksi kaupankäynnin jumala Nald'Thal käyttää vaakaa punnitsemaan pelaajien sielut taistelussaan. Lopputuloksena *Myths of the Realm* on helppolukuinen ja muistiin jäävä kuvaus uskonnosta pelin sisällä.

Pelin uskonnollisessa maisemassa materiaallinen ulottuvuus on selkeä eksplisiittinen tapa välittää uskonnollista tietoa. Aikaisempien esimerkkien lisäksi myös pienemmät yksityiskohdat voivat välittää pelaajalle uskonnollisia merkityksiä, mutta joitain näistä ei pelissä erityisesti käytetä. Pelin hahmojen teknisen rakenteen takia esimerkiksi amuletteja ja uskonnollisia tunnuksia on käytetty hyvin vähän. Pelaaja ei tule näkemään Ishgardin kansalaista, jolla olisi Halonen pyhä symboli riipuksessa, koska peli ei voi mallintaa tätä. Sen sijaan peli käyttää värimaailmaa keskeisenä osana visuaalista maailmankuvan rakentamista, ja uskonto ei eroa tässä. Hydaelynin tunnusväreinä toimii vaalean sininen ja puhtaan valkea, ja Zodiarkin ja tämän palvojien värinä musta ja tumma purppura. Peli jopa käyttää tätä hyväkseen, kun pelaaja matkustaa *Shadowbringer*-lisäosassa toiseen maailmaan, jossa valo on paha voima, ja valo täällä esiintyy kultaisenvälkeana erottaen sen selvästi hyvästä vaaleansinisestä Hydaelynin sävystä. Käytännössä audiovisuaalinen maailma kuvien, musiikinkappaleiden ja jopa värien kautta palvelee yksinkertaista mutta tärkeää tarkoitusta tehdä muista ulottuvuuksista ja uskonnosta itsestään helppolukuisempaa. Pelaajan kosketus pelimaailmaan tulee ensisijaisesti pelimekaniikkojen ja audiovisuaalisten piirteiden kautta, ja mikäli materiaallinen ulottuvuus olisi jätetty vähemmälle huomiolle, niin muut elementit kokonaisuutena eivät olisi samalla tavalla havaittavissa. Implisiittiset viittaukset uskontoon ovat hyviä maailmanrakennuksen osia, mutta eksplisiittiset maiseman osat jäävät paremmin pelaajien muistiin.

## 5.8 Uskonto Narratiivin osana

Kuten aikaisemmissa kappaleissa jo hiukan viittaankin, *Final Fantasy XIV*:n juonessa uskonto on keskeisessä osassa ja kietoutuu lähes jatkuvasti osaksi kokonaisuutta, joka kymmenen vuoden aikana on muodostanut hyvin pitkään jatkuneen ja jatkuvasti laajentuneen narratiivin. Ninian Smartin mytologista ulottuvuutta on myös käsitelty narratiivisena ulottuvuutena (Smart 1998 16-17), mutta pelin sisäinen narratiivi eli juoni ei ole yksi yhteen verrattava tekijä. *Final Fantasy XIV*:n juoni kuitenkin kyllä kuljettaa mytologista ulottuvuutta, erityisesti Zodiarkin ja Hydaelynin tarua,

pelaajan juonen läpi kulkevan matkan rinnalla ja luo yhteyksiä pelin historiallisen narratiivin ja pelaajan kokeman juonen tapahtumien välille. Kun pelin narratiivia lähestyy kokonaisuutena eikä pelkästään kokoelmana lyhyitä kappaleita, näkee, kuinka uskonnollisuus esiintyy monella eri tavalla pelin narratiivissa niin hyvässä, pahassa kuin myös syvällisemmässä pohtivassa muodossa. Tässä luvussa lähestyn uskontoa osana pelin narratiivista juonta tarkastellen miten eri uskonnolliset ulottuvuudet ja teemat sitoutuvat pelin juoneen ja mahdollisesti muokkaavat sitä.

Ensimmäisenä uskonnollisena teemana narratiivissa nousee jo *A Realm Rebornin* aikana kosmisen hyvän ja pahan taistelu Hydaelynin ja Zodiarkin vastakkainasetteluna. Tämä juoni on niin keskeinen, että voi melko rehellisesti sanoa, että kaikki mitä pelissä on tapahtunut ennen *Endwalker* -lisäosaa on jollain tapaa ollut liitoksissa tähän muinaisten jumalien taisteluun keskenään siitä, kumman jumalan näkemys maailmasta on oikeassa ja kumman väärässä. Kun tämä kamppailu ensimmäistä kertaa näytetään pelaajalle *A Realm Reborn* -lisäosassa, se on melko pintapuoleinen valon ja pimeyden, hyvän ja pahan taistelu, jossa pelaaja asettuu äitikristallin suojelijaksi ja esitaistelijaksi. Hyvän ja pahan välinen taistelu on sekä uskonnollisessa että maallisessa narratiivissa yleinen teema, ja *Final Fantasy XIV*:n sisällä juoni edustaa melko klassista esimerkkiä kaoottisesta mutta viettelevästä pimeyden jumaluudesta ja kaukaisesta mutta kaikkia rakastavasta valon jumaluudesta. Ascianit, jotka edustavat Zodiarkin ensisijaista toimintaa maan päällä, levittävät kaaosta ja tuhoa ohjaamalla muita tekemään pahoja tekoja, jotka he tietävät olevan haitallisia maailmalle, ja näistä ensisijaisena on jumalien kutsunta. Tässä mielessä Ascianit voidaan rinnastaa esimerkiksi kristinuskon tai buddhalaisuuden vietteleviin pahoihin henkiin<sup>25</sup>, sillä Ascianit, vaikka näyttävätkin kuolevaisilta, ovat itse asiassa pahansuopia henkiä, jotka ottavat valtaansa ihmisten ruumiita johtaakseen kansoja harhaan. Sen sijaan Hydaelyn ei pakota tottelemaan tämän sääntöjä ja tahtoa, vaan ohjaa pelaajaa ja muita hänen seuraajiaan tekemään hyvää ja suojelemaan maailmaa omasta tahdostaan. Pelaaja on yksi harvoista Hydaelynin palvojista, jolla on Kaiun voiman, joka suojelee häntä karkaisulta, mutta toisin kuin muut, joilla on samanlainen voima, pelaaja kykenee myös ajoittain näkemään menneisyyteen - näkemään tapahtumia, jotka ovat jo tapahtuneet, kun hän ei ollut paikalla. Tämä tekee Kaiusta metanarratiivisen työkalun, jonka avulla pelaaja pääsee näkemään tilanteita, joihin hän ei narratiivin sisällä voi päästä osallisiksi, koska ne tapahtuvat ennen kuin hän pääsee paikalle, mutta se on pelin maailman sisällä hyväksytty voima eikä vain ulkopuolisen kertojan antama tieto. Narratiivin jouhevuuden kannalta tämä on merkittävä ja hyvä työkalu, koska se näyttää, kertomisen sijaan sen, mitä pelaajan tarvitsee tietää juonen toimivuuden nimissä. Videopelin formaatin sisällä on yleensä

---

<sup>25</sup> Kristinuskon demonit tai buddhalaisuuden Mara demoni

aina parempi antaa pelaajan joko osallistua tapahtumiin tai ainakin näyttää pelaajalle mitä on tapahtunut, sillä pitkät narratiiviset tekstiosiot eivät yleensä yhdisty hyvin pelin pelaamisen kokemukseen. Kun pelin narratiivi etenee ja Hydaelyn ja Zodiarkin alkuperät paljastuvat pelaajalle ja tämä pääsee tapaamaan ne kuolevaiset muinaiset, joista sittemmin tuli Hydaelyn ja Zodiark, narratiivi muuttuu yksinkertaisesta hyvän ja pahan asetelmasta monimuotoisemmaksi. Zodiarkin palvojien tarkoituksena on palata takaisin muinaisten paratiisinomaiseen maailmaan, josta he ovat tulleet ja jossa he elivät jumalan kaltaisessa utopiassa ja kykenivät luomaan elämää. Vastaavasti Hydaelyn nähdessään muinaisten maailman tuhoutuvan ja muinaisten takertuvan yhä epätoivoisemmin menneisyyteensä päätti särkeä maailman ja Zodiark-jumalan heikentäen muinaisten sieluja jakamalla heidät kaikki neljääntoista osaan jaettuna neljälletoista maailman sirpaleelle, heijastuksille alkuperäisestä maailmasta. Hydaelyn jakoi maailman kappaleisiin, jotta ihmiset kokisivat kärsimystä ja vastoinkäymisiä ja tämän ansiosta kasvaisivat henkisesti tarpeeksi vahvoiksi voidakseen nousta taistelemaan muinaisia kohdannutta tuomiopäivää vastaan. Tämä maailmankuvien eroavaisuus on osittain rinnastettavissa esimerkiksi kristinuskossa esiintyvään paratiisista karkotukseen, tahtoon palata alkuperäiseen ennen perisyntiä olevaan maailmaan ja vastakohtana pyrkimykseen kasvaa henkilönä kärsimyksen kautta, joka puolestaan heijastaa buddhalaisuudessa esiintyviä eettisiä aatteita, etenkin kun sielut pelin maailmassa ovat osa jälleensyntymien kiertoa. Pelaajan hahmo itse paljastuu Azem-arvonimisen muinaisen sielun perijäksi. Azem oli aikanaan muinaisten ja muiden kansojen välinen vaeltaja, diplomaatti ja tutkimusmatkailija, ja pelaaja pysyy samassa roolissa nyt omassa elämässään. Opimme myös, että Zodiark ei ole puhtaasti pahan tai pimeyden jumala vaan myös suojelee maailmaa sitä uhkaavalta tuholta asettaen jumalan enemmän välttämättömän pahan rooliin ja edustamaan maailmankuvaa, joka ei ole yhteensopiva pelaajahahmon maailman kanssa, mutta alkuperäiseltä tarkoitukseltaan tämä oli hyvään tarkoitukseen tehty jumala.

Ensimmäinen kappale johtaa toiseen uskonnon läheiseen teemaan, uskonnon asemaan konkreettisena voimavarana. *Final Fantasy XIV*:n sisällä uskonto on kirjaimellisesti voimaa: se ei ole ainoastaan jotain, joka antaa henkistä tukea, vaan se on fyysinen ja metafyyssinen voimanlähde, joka yhdistää hahmot ympäröivään maailmaan. Pelimaailman historia kertoo, kuinka ihmiskunta kehitti magian taidon ensimmäistä kertaa paettuaan katastrofilta maanalaisiin luoliin, joissa näiden rukoukset saivat muodon ja kehittyivät kyvyksi luoda mystisiä tapahtumia tahdon, rukouksen ja sanojen voimalla. Samalla tavalla rukouksilla on kirjaimellisesti voima kutsua tai luoda jumala ja saada tämä ilmestymään maan päälle kuolevaisten joukkoon, ja mitä voimakkaampi rukous, sen voimakkaampi on myös jumala. Tämä kaikki jo itsessään antaa uskonnolle aseman narratiivissa

väistämättömänä aiheena, mutta Ishgardin pyhä istuin antaa myös esimerkin uskonnon sosiaalisesta voimasta. Uskonto Ishgardissa on väistämätön elämän osa, ja pelaaja näkee, kuinka se voi vahvistaa henkilöiden kykyä toimia epätoivoisessa tilanteessa. Ishgard on kuitenkin kestänyt särkymättömänä muurina lohikäärmeitä vastaan yli tuhat vuotta lähestulkoon pelkän uskon voimalla. Kun uskonnollinen organisaatio kaatuu ja petos tulee esille, pelaaja pääsee myös näkemään sen, kuinka vahvasti maailmankuvan merkittävä ja äkillinen muutos voi järkyttää ihmisiä antaen uskonnolle pysyvyyttä tuovan sosiaalisen roolin. Peli käsittelee uskonnon merkitystä yhtenä narratiivin keskeisimmistä ja jatkuvimmista kysymyksistä, ja oikeastaan ainoa lisäosa, jonka aikana usko ja uskonto ovat sivummalla on *Stormblood*, teemoiltaan tarina sodasta ja vapaustaistelusta, ja sen aikana pelaaja näkee oman uskontokehänsä ulkopuolisia näkymiä, jotka laajentavat uskon käsitystä.

Uskon voiman esiintyminen pelin sisällä on kuitenkin hiukan monijakoista, sillä vaikka se selkeästi antaa ihmisille toivoa paremmasta, kykyä kestää elämän vaikeuksia ja maagisia kykyjä, kuten parantamisen lahjan, pelin sisällä uskonnot ovat itse usein fanaattisia ja sokeita. Tämä jättää tilaa uskon hyvälle piirteille voimavarana ja tunteena, vaikka uskonto instituutiona ja konseptina saakin usein negatiivisen aseman. Ascianien kiihkouskovaisuus ja tahto palata paratiisiin oli alkutekijä, joka sai Hydaelynin jakamaan maailman heikompiin sirpaleisiin, petoheimot kutsuvat jumaliaan taisteluun, vaikka se heikentää maailman maagista elinvoimaa, uskonnon voima tuhoaa vapaan tahdon ja pakottaa orjalliseksi palvelijaksi ja uskonnollinen organisaatio pimittää historiaa kansaltaan oikeuttaakseen uskonsotaa, jonka lopputuloksena voi olla vain toisen puolen täydellinen tuho.

Kaikki nämä ovat esimerkkejä siitä, kuinka uskon voimaa väärinkäytetään jollakin tapaa, ja vaikka nämä ovat ensisijaisesti valintoja, jotka on tehty oikeuttamaan pelaajan taisteluita, se väistämättä antaa uskonnosta kuvan, joka ei ole erityisen myötämielinen, kun jokaista uskonnon hyvää esimerkkiä kohtaan on kaksi sellaista, joiden lopputulos on vain katkera menetys. Uskonto on helppo nähdä ensisijaisesti negatiivisena maailman tekijänä, mutta kun sen yhdistää siihen narratiiviseen tosiasiaan, että suurin osa pahansuovista uskonnollisista teoista pelin maailmassa ovat itseasiassa Ascianien juonia ja pelaajan tiellä, ja siihen, kuinka uskonnot, joihin Ascianit eivät ole koskeneet esitettään melkein poikkeuksetta hyväntahtoisina ja mieltä ylentävinä, niin käy ilmi, että uskonnon ensinäkymä on negatiivinen, mutta se ei ole narratiivinen vaan pelitekninen päätös. Pelaaja pääsee ottamaan jumalansurmaaja-sankarin roolin ja taistelemaan oikeutetusti pahaan vastaan mutta samalla pääsee näkemään sen, miten uskon voima voidaan valjastaa sekä hyvän että pahan työkaluksi.

Seuraava teema uskonnon alueella pelin sisällä nousee pelin materiaalista melko hitaasti, ja vasta *Endwalker*-lisäosassa nousee keskeiseksi piirteeksi. Tämä narratiivin osa on kysymys elämän tarkoituksesta, kysymys, johon viitataan hiukan ennen *Endwalker*-lisäosaa, mutta joka nousee keskeiseksi teemaksi, jonka ympärillä viimeisin lisäosa liikkuu. Vaikka elämän tarkoituksen voi nähdä ensisijaisesti filosofisena kysymyksenä, se on kuitenkin kysymys, johon suuri osa uskonnoista ottaa jonkinlaista kantaa. *Final Fantasy XIV*:n sisällä tämä kysymys nousee, kun pelaaja alkaa oppia Hydaelynin ja Zodiarkin alkuperiä, mikä osittain kulkee rinta rinnan aikaisemman hyvän ja pahan kysymyksen ja paratiisin tai elämän etenemisen valinnan kanssa, mutta suuremmassa osassa kysymyksen suhteen on Lopunlaulaja (eng. *Endsinger*).

Pelaaja matkustaa ajassa taaksepäin pelin aikana saapuen muinaisten tutkimuskoloniaan Elpikseen, jossa hän tapaa Venatin ja muita muinaisia, jotka on jo tavannut ja joissain tapauksissa tappanut, mutta nyt tapaaminen on ennen vihamielisyyksiä ja ennen Zodiarkia ja Hydaelynia. Elpiksessä pelaaja tapaa myös muinaisen nimeltä Hermes, joka on muihin muinaiisiin verrattuna ainoa, joka ajattelee, että heidän kulttuurinsa ei välttämättä ole täydellinen utopia. Muinaisten kulttuurissa keskeisenä piirteenä on se, että kaikki toimivat yhteisen hyvän puolesta. Lisäksi muinaiset eivät vanhene näkyvästi päästyään aikuiseen ikään eivätkä myöskään kuole vanhuuteen. Sen sijaan muinaiset antavat itsensä kuolla, jotta hänen sielunsa voi uudelleensyntyä ilman muistoja, kun he kokevat, että he ovat täyttäneet tehtävänsä maan päällä eikä heillä ole enää mitään uutta koettavaa jäljellä.

Hermes on alkanut etsiä merkitystä elämälle työskennellessään Elpiksessä, jossa elämänmuotoja tutkitaan, koska hän joutuu aika ajoin tuhoamaan kokonaisia eliölajeja, jotka on todettu vialliseksi ja maailmaan sopimattomiksi, ja pohtii, onko kaiken merkityksenä vain kuolema. Etsiäkseen vastausta, jota hän ei saa muilta muinaisilta, jotka eivät näe hänen kysymyksensä merkitystä, Hermes luo Meteion-nimisen elämänmuodon ja tämän sisaret, entelekiat (eng. *Entelechy*), nuoren naisen ja linnun yhdistelmät, jonka eetterinen muoto on harvinaisen heikko, ja jotka ovat alttiita tunteille ja niiden energialle dynamikselle. Syynä tähän on, että pelimaailman avaruudessa on hyvin vähän maagista eetteriä, ja Hermes lähetti entelekiat tutkimaan kosmosta Meteionin toimiessa eräänlaisena yhteismielen kontaktina kaikkiin sisaruksiinsa.

Hermeksen tarkoitus on pohjimmiltaan hyvántahtoinen: hän tahtoo saada kontaktin muihin maailmoihin oppiakseen, miten heidän kulttuurinsa toimivat ja miten he elämälleen merkityksen. Suunnitelma kuitenkin kariutuu täysin, kun Meteion saa raportin sisaruksiltaan, joka välittää hänelle vain tietoa monista tuhoutuneista maailmoista, joissa elämänmuodot eivät löytäneet syytä elää vaan

sen sijaan tuhosivat tavalla tai toisella itsensä. Kun Hermes oppii tämän, hän murtuu täysin ja antaa Meteionin, joka on nyt dynamiksen synkän tunne-energian korruptoima, lentää maailmankaikkeuden kaukaisimpaan kulmaan Ultima Thuleen ja itse päättää tuhota maailman, koska on tullut siihen tulokseen, ettei millään ole mitään merkitystä. Pelin loppuhuipennuksena toimii matka Ultima Thuleen, jossa pelaaja kulkee läpi tuhoutuneiden maailmojen muistojäänteiden päästäkseen Lopunlaulajan, Meteionin kollektiivin yhdistelmän, luokse ja taistellakseen häntä vastaan. Matka tänne on sydäntä särkevä niille, joille pelin hahmot ovat tulleet tutuiksi, mutta lopulta taistelu pelaajan ja Lopunlaulajan välillä päättyy, kun koko pelaajan koskettama maailma rukoilee hänen puolestaan antaen pelaajan ottaa voimaa dynamiksesta toimien toivon ja merkityksen edustajana taistelussa kirjaimellista epätoivon ja nihilismin inkarnaatiota vastaan. Pelaaja itse on keskustellut aiheesta tuttujen hahmojen kanssa hitaasti läpi matkan, ja lopulta pelaaja voittaa kantaen mukanaan sanomaa siitä, ettei elämä ole vain merkityksetöntä tuskaa, jonka lopussa odottaa nimetön kuolema, vaan tärkeää on myös se matka, jonka kukin tekee, ja kaikki se, mitä he matkallaan kokevat.

Aiheena nämä syvät osat narratiivissa, jotka pohtivat hyvin keskeisiä ja syviä teemoja puettuna tavallisen jokapäiväisen viihde-elektroniikan muotoon, ovat tavallisesta poikkeavia, ja joskus raskaat asiat pelissä voivat oikeasti käydä raskaaksi pelaajallekin. Tästä huolimatta *Final Fantasy XIV* ei ole välttellyt vaikeita aiheita, kuten kuolemaa, moraalia, elämän tarkoitusta ja uskoa, vaan on käyttänyt näitä aiheina kertoakseen pitkän tarinan, joka aukeaa hitaasti pelaajalle. Uskonto palvelee pelin narratiivia kahdella tavalla: Ensimmäisenä on sen osa maailmanrakennuksessa ja maailman estetiikassa, jotka lisäävät aikaisemmin mainittua maailmallisuutta (Krzywinska 2006, 386), sillä pelimaailman narratiivi ennen pelaajan kosketusta sisältää uskonnollisia piirteitä, jotka luovat alustavan tilanteen. Toiseksi pelaaja pääsee olemaan osa uskonnollista mytologista tarinaa, koska uskonto kuitenkin nostetaan osaksi pelin keskeistä narratiivista juonta eikä sitä jätetä pelkästään maailmanrakennuksen implisiittiseksi osaksi. Pelaajan hahmo on jumalan surmaava sankari ja jumalan valitsemalta näyttävä valittu, joka pelastaa maailman useampaan otteeseen, mutta kokee myös menetystä ja tappioita. Tämä on itsessään jo tuttu tarinarakenne, jota käytetään mediassa ja uskonnossa usein ja joka on siten pelaajalle tuttu. Koska pelaaja pääsee osaksi mytologista tarinaa aktiivisena toimijana, on tämä tarina lähempänä häntä itseään ilman, että tämä tarvitsee vakaumusta uskontoon itseensä, vaan uskonnolliset teemat voivat toimia osana pelin maailmallisuutta ottamalla pelaajan mukaan. Seuraajan roolin sijaan narratiivi pitää huolen, että pelaaja, ulkopuolinen katsoja, pääsee osallistumaan ajalliseen jatkumoon, jonka osana uskonto on keskeisessä roolissa. Uskonnon



rooli narratiivissa on siis ajallisen ja temaattisen jatkumon ylläpitäminen ja maailman rikastuttaminen tutun kaltaisilla elementeillä.

## 5.9 Uskonto pelin keinoin

Seuraavaksi käsittelen sitä, miten peli käyttää hyväkseen videopelin formaattia lähestyäkseen uskonnon teemaa käyttäen videopelin neljää eri elementtiä: miten uskonto näkyy pelin sisällä, millaisena näkymänä se näkyy pelin pelaajalle ja miten se toimii yhdessä pelin eri ulottuvuuksien kanssa. Uskonnolliset ulottuvuudet on jo kaikki käsitelty, mutta miten ne toimivat käytännössä videopelin median muodossa, miten peliformaatti toisaalta rajoittaa, toisaalta mahdollistaa uskonnolliseksi tunnistettavan materiaalin käyttöä ja mitä se merkitsee pelin kannalta? Toisista mediaformaateista poiketen videopelit yhdistävät toimijuutta ja sääntöjen sisäistä toimintaa, ja nämä ovat molemmat tekijöitä, jotka tekevät uskonnosta pelien sisällä erityistä.

Videopelimedian ensimmäisenä tutkittavana elementtinä on narratiivi, ja koska se on myös yksi uskonnollisista ulottuvuuksista, niin median ja materiaalin väliltä löytyy yhteistä rajapintaa. Tästä huolimatta pelin narratiivinen elementti ei ole sama asia kuin uskonnon narratiivinen tai mytologinen ulottuvuus, vaan narratiivinen uskonnon ulottuvuus sisältyy osaksi narratiivin elementtiä (Heidbrink, Knoll, & Wysocki 2014. s20). Yksinkertaisesti esitettynä pelin uskonnollinen narratiivinen ja mytologinen ulottuvuus on pelimaailman rakennuksen osa ja passiivinen tekijä, kun taas pelin narratiivin ulottuvuus kattaa myös pelaajan toiminnat ja on pelaajakeskeinen ja aktiivinen. *Final Fantasy XIV* on roolipeli, joten sen narratiivisuus on yksi sen kaikkein keskeisimmistä elementeistä videopelinä, ja vaikka peli sisältää paljon muitakin asioita, on narratiivisuus yksi niistä piirteistä, joka erottaa *Final Fantasy XIV*:n muista MMORPG-genren peleistä. Uskonto on rakennettu keskelle narratiivia, ja kun katsoo pelin juonen kulkea eteenpäin, niin uskonto teemana toistuu jatkuvasti uudelleen ja uudelleen pitäen pelaajaa kiinni aiheessa mutta myös antaen tälle aikaa käsitellä aihetta hiljaisempien hetkien ja muiden teemojen aikana. *Final Fantasy XIV* myös käyttää hyödykseen videopelin muotoa antamalla pelaajalle tapoja olla tekemisissä uskonnollisten teemojen kanssa useammalla eri tasolla. Pelaaja pääsee kokemaan narratiivin sekä tekstin että välianimaatioiden muodossa antaen tämän nähdä jumalat ja ihmeet mutta myös antaen pelaajan aktiivisesti toimia yliluonnollista vastaan tai puolesta pelin mekaniikkojen sisällä esimerkiksi taistelemalla. Toisaalta, koska pelin juoni ei ole yksinomaan keskittynyt uskontoon, pelaaja voi pelata useita tunteja kohtaamatta uskonnoksi tunnistettavia sisältöjä. Tämä tarkoittaa, että pelaajat, jotka ovat kiinnostuneita uskonnollista aiheista, eivät voi vapaasti valita milloin aihe tulee esille pelissä, vaan pelin narratiivi määrää tahdin. Kuitenkin on

otettava huomioon, että uskonto on osa narratiivista kokonaisuutta, joka on tehty tuhansien ihmisten koettavaksi, ja tässä mielessä juoni, joka käsittelee monia teemoja ja aiheita, on parempi ja mieleisempi laajalle yleisölle. Kokonaisuudessa uskonnon myyttinen ulottuvuus toimii rakentajana pelimaailman yhdenmukaisuudelle ja motivaattorina pelaajalle toimijana moraalin, kulttuurin ja uskonnon kautta täten johtaen niihin toimiin ja tilanteisiin, jotka muodostavat pelin narratiivisen elementin.

Toisena videopelien elementtinä on audiovisuaalinen ja esteettinen elementti, joka sitoutuu kaikkein suurimmin uskonnon materiaaliseen ulottuvuuteen ja on myös kaikkein oleellisin tekijä pelin uskontomaiseman luomisessa. Kuten jo materiaalisen ulottuvuuden käsittelyssä tuli ilmi, on uskonto laajalti käytössä antamassa pelaajalle visuaalisesti mielenkiintoisia maisemia, joissa ylväs ja kylmä kirkko voi olla samassa pelissä metsään piilotetun kappelin tai petokansan tekemän karun toteemin kanssa. Tässä videopelin esteettinen puoli tulee tärkeäksi, kun pelaaja voi yhdistää kokemuksia audiovisuaalisen elementin kanssa juuri siksi, että pelimaailmassa on esteettisesti tunnettavia ja ymmärrettäviä piirteitä. Pelin maailman estetiikka toimii sanattomana kerronnan muotona, joka auttaa pelin kokonaisuuden luomisessa. Pelin audiovisuaalinen kenttä on huolella tehty ja käyttää erittäin hyvin edukseen sitä tosiasiaa, että pelit ovat audiovisuaalisia kokemuksia samoin kuin elokuvat olisivat, antaen pelaajan kulkea läpi paikkojen, jotka ovat sekä vieraita että tuttuja. *Final Fantasy XIV* käyttää erittäin hyvin edukseen sekä ääni- että näköaistimuksia, mutta koska kyseessä on videopeli, luontaisesti tuntemukset, kuten kosketukset ja tuoksut, jäävät pelaajalle olemattomiksi. Pelaaja ei esimerkiksi voi haistaa suitsuketta, vaikka sellaisen näkisikin, eikä limainen lattia onneksi ole haitaksi pelaajan jaloille. Tämä jättää paljon kannettavaa taakkaa ulottuvuuksille, jotka ovat olemassa pelissä, jotta uskontomaisema tulee oikeasti esille elävänä todellisuutena, ja pelin onneksi sen takana oleva tiimi ei ole jättänyt audiovisuaalista todellisuutta heitteille, vaan pelin maailman kokonaisuutena on käytetty aikaa ja vaivaa sekä sen kirjaimellisessa koodauksessa, suunnittelussa ja musiikin sävellyksessä mutta myös kulttuurillisten elementtien integroinnissa, niin että ne sekä sopivat maailmaan että ovat tunnistettavia pelaajalle. Pelin uskontomaisema kirjaimellisesti maisemana vaihtelee hyvin paljon näkyvien ja näkymättömien elementtien välillä pelin sisällä. Paikat, kuten uskonnolliset rakennukset Ishgardissa tai jumala Rhalgarin massiivinen patsas hänelle pyhitetyssä suojapaikassa, ovat selvästi näkyviä monumentteja uskonnolle, kun taas henkilökohtainen uskonto jää usein näkymättömäksi pelin sisällä jääden implisiittiseksi osaksi muuten eksplisiittistä kokonaisuutta. Pelin hahmojen visuaalinen rakenne ei salli paljon näkyvää koristelua esimerkiksi kannettavien amulettien tai uskonnollisten tunnuksien muodossa ainakaan niin, että ne olisivat näkyviä pelaajalle helposti ja

selkeästi, vaan hahmojen ulkonäkö koostuu ensisijaisesti vaatetuksesta, josta harva kantaa mitään uskonnollista merkitystä muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, ja hahmon rodusta, joka puolestaan ei kannata uskonnollista merkitystä, koska uskonto on kulttuurillinen elementti eivätkä kaikki saman rodun edustajat kuulu samaan kulttuuriin. Samalla tavalla pelaaja harvoin näkee uskonnollisia toimituksia tai ainakaan ei voi seurata kokonaisia seremonioita tai jokapäiväisiä toimintoja, koska nämä tapahtuvat niin sanotusti suljettujen ovien takana. Tämä tarkoittaa, että kokonaisuutena uskonnollinen maisema näkyy ensisijaisesti suuremman uskonnon kautta, eikä niinkään käsittele henkilökohtaista jokapäiväistä uskoa.

Maailmanrakennus on videopelien kolmas elementti, joka välittää uskonnollista informaatiota pelaajalle. Kuten ehkä on jo tullut esille, *Final Fantasy XIV*:n tekijät ovat käyttäneet paljon aikaa ja vaivaa luodakseen laajan fantasiamaailman, jota pelaaja pääsee tutkimaan ja jossa uskonto kulkee osana kokonaisuutta. Pelin maailma kuuluu kategorisesti korkean fantasian genreen, joten maailmalta ei kannata suoraan odottaa todenmukaisuutta ja vastaavuutta meidän omaan maailmaamme. Fantasiagenren maailmat ovat yleisesti ottaen helppoja tehdä, koska ne tarjoavat paljon vapautta, mutta vaikeita tehdä hyvin, sillä niiden on helppo särkeä immersio pelin maailmaan olemalla liian kaukana pelaajan oikean maailman kokemuksista, jotta tämä voisi saada yhteyden maailmaan. Tässä mielessä *Final Fantasy XIV* on käyttänyt uskontoa hyödykseen antamalla jotakin, jonka pelaaja voi tunnistaa, jos ei tutuksi, niin ainakin ymmärrettäväksi. Tämä on yksi etu sille, että pelillä on koherentti esteettinen ulkoasu, joka antaa pelaajan yhdistää kokemuksia reaaliworldissa pelimaailman kokemuksiin, mikä yhdistää maailmanrakennuksen elementin audiovisuaaliseen elementtiin. Pelaaja voi ymmärtää Ishgardin kiihkouskonnon ja sen kristillisen visuaalisen ulottuvuuden, ja pelaaja voi nähdä palvontarituaalit henkien kutsunnassa ja ymmärtää välittömästi, että nämä ovat maailman uskontoja ja että niillä on merkitystä pelin maailman asukkaille. Tässä mielessä se, että peli aloittaa kertomuksensa hyvin yksinkertaisella hyvän ja pahan välisellä taistelulla ja tavallisissa fantasia-askareissa ja liikkuu hitaasti nousevilla panoksilla hankalampiin asioihin, kuten uskonkiihkoon ja sodan oikeutukseen, vapaussotaan ja aina elämän tarkoitukseen, tarkoittaa, että pelaaja ei huku selostukseen heti aloittaessaan pelin. Tämä antaa pelaajalle aikaa tutustua maailmaan ja nähdä sen piirteet hitaasti, hiukan samaan tapaan kuin mitä ihminen saattaisi tehdä ollessaan ensimmäistä kertaa vierailulla uudessa maassa, jonka kulttuuri ei ole hänelle tuttu. Tässä mielessä se, miten uskonto esiintyy *Final Fantasy XIV*:n maailmassa, toimii yhtenä monista kiinnostavista maailmanrakennuksissa, jotka ankkuroivat pelin maailman ymmärrettävään muotoon. *Final Fantasy XIV*:ssä on käytetty paljon huolta ja aikaa siihen, että maailma saadaan tuntumaan ainakin jossain määrin elävältä pelaajan tekojen ulkopuolella: esimerkiksi Ishgardin

kaupungissa pelaajalla on mahdollisuus kävellä pienempään kappeliin, jossa paikallisia uskovaisia on rukoilemassa. Uskonto, joka on aiheena joskus raskaammasta päästä käsiteltäviä teemoja peleissä, on otettu osaksi maailmanrakennusta jo pelaajan matkan alusta ja tämän takia kietoutuu osaksi pelaajan matkaa pelimaailman läpi toimien yhtenä osana suurempaa kokonaisuutta.

Neljäntenä pelitutkimuksen ulottuvuutena on pelaaminen toimintana: tämä on pelitutkimuksen elementeistä mielestäni se, joka on vähiten relevantti *Final Fantasy XIV*:n sisällä. Pelin sisällä pelaaja itse on tekemisissä uskonnon kanssa hyvin rajoitetusti pelin aktiivisen toiminnan kautta lukuun ottamatta aikaisemmin mainittua jumalten kanssa kamppailua, joka merkittävästä asemastaan huolimatta ei kuitenkaan yleensä eroa pelin muusta taisteluisällöstä. Pelaaja saa hahmonsa luodessaan valita, mikä Kahdestatoista on hänen suojelejumalansa, mutta tämä on valinta, jolla ei ole mekaanisesti mitään käytännön väliä, ja on vain mielenkiintoinen seikka niille, jotka haluavat harjoittaa roolipelaamista pelin sisällä ja ajatella hahmoaan enemmän oikeana hahmona vain pelinsisäisen avataransa sijaan. Pelaajan oikea kosketus pelin uskonnolliseen kenttään tapahtuu vahvasti audiovisuaalisen maailman sekä narratiivin kautta, mutta ei ole integroitu keskeisesti pelin sisäiseen toimintaan. Pelaajan hahmo kyllä toimii legendan kaltaisena jumalansurmaajana, mutta ei itse ole jumalallinen. Samalla tavalla pelaaja on maailmasta irrallaan oleva seikkailija, joka toimii nimettömänä ja mykkänä päähenkilönä, pelaajan hahmolla ei myöskään ole uskonnollisia vakaumuksia, jotka voisivat vaikuttaa tämän valintoihin. Tässä mielessä *Final Fantasy XIV*:n pelaamisen ja uskonnon yhteinen maisema voidaan nähdä hyvin vähäisenä, ja elementti ja uskonnon ulottuvuudet eivät tue toisiaan. Pelin laajemman kokonaisuuden puitteissa tämä on ymmärrettävä valinta, kun pelaajan hahmon on tarkoituksena toimia kustomoitavana välikappaleena, pelaajan omana ”minänä” tai hänen tekemänään hahmona, jolloin pelaajan oma hahmo ei voi olla liian täynnä ennakkoaavistuksia. Samalla tavalla, koska peli on suunniteltu ensisijaisesti toimivaan taistelupohjaisena pelinä, jossa on vain rajoitettu määrä taistelun ulkopuolista toimintaa, jää uskonto ja pelaaminen yhtälönä vähemmälle merkitykselle.

Kokonaisuutena pelin tekijät ovat selvästi käyttäneet aikaa ja vaivaa saadakseen luoduksi uskonnollisen maailman maisemakuvan, joka on pelaajalle mieluisa nähdä ja päästä tutkimaan, sekä narratiivin, jonka kautta pelaaja pääsee lähemmäksi hahmoja ja perehtymään uskonnollisiin aiheisiin ja ulottuvuuksiin. Peli ei kuitenkaan anna pelaajan elää uskontoa, vaan näkee maiseman turistin tapaan vieraana, jolla ei ole suoraa kosketuspintaa tai tapaa osallistua uskontoon aktiivisena toimijana pelin narratiivin seuraamisen ja taisteluisällön ulkopuolella. Kokonaisuutena pelin uskontomaisema on kuitenkin selkeästi näkyvä ja uusien lisäosien kautta se voi vielä laajentua.

## 5.10 Näkyvät ja näkymättömät uskonnon ulottuvuudet

Millainen kokonaisuus ja maisema uskonnon ulottuvuuksista pelissä sitten lopulta nousee pelaajalle? Uskontomaisemalla tarkoitetaan sitä, miten uskonto on havaittavissa pelaajalle kokemuksena ja se kattaa kaikista aisteista, pelimekaniikoista ja tyyllillisistä piirteistä koostuvan kokonaisuuden *Final Fantasy XIV*:n sisällä. Pelin uskontomaisema koostuu pelaajan kokemuksesta pelin sisällä ja myös siitä, miten koettu vaikuttaa pelaajaan. Uskontomaisema oikeassa maailmassa kattaa katukuvan, poliittisen ilmapiirin ja ihmisten uskonnollisen vakaumuksen Knippenbergin teoksen mukaisen lähestymistavan mukaan, mutta pelin maailmassa katukuvan rooliin asettuu kokonainen uusi maailma, joka on rakennettu pala palalta yhdeksi kokonaisuudeksi, joka seisoo irrallaan oikean maailman historiallisista ja geopolittisistä muutoksista. Eorzean uskontomaisemaan eivät ole vaikuttaneet oikean maailman sodat tai ihmisryhmien kansanvaellukset, vaan siihen ovat vaikuttaneet maailman historian ja mytologian kirjallisuus niin kuin ne voi nähdä tekijöiden suodattamana. Samalla tavalla poliittinen ilmapiiri pelin sisällä ei ole oikeiden kansakuntien mielipiteitä vaan narratiivin palveluksessa olevia juonenkäänteitä, jotka on mallinnettu oikean maailman mallien mukaisiksi, jotta pelaaja voi sekä ymmärtää niitä että lähestyä kertomusta niin uskottavana. Uskonnollisen vakaumuksen puolesta pelaaja itse ei todennäköisesti ala uskoa äitikristalliin tai Kahteentoista suojelusjumalaan, mutta se ei tarkoita, etteivätkö nämä olisi pelin sisällä voimallisia ja jopa syviäkin tunteita herättäviä elementtejä tai hahmoja, joiden ympärillä uskonto pyörii. Kokonaisuutena videopelien luonne tukee uskonnonmaiseman konkretisointia audiovisuaaliseksi kokemukseksi, mutta tämä myös tarkoittaa, että ulottuvuudet, jotka muodostavat keskeisen osan itse uskonnosta elettyinä toimintana, ovat vaikeampia välittää pelaajalle. Koska *Final Fantasy XIV*:n malli roolipelinä ja videopelinä tukee paljon paremmin eksplisiittistä uskontomaisemaa, on uskonnolliset ulottuvuudet, jotka normaalisti jäävät enemmän implisiittisen uskontomaiseman puolelle, tuotu pelaajan eteen konkretisoimalla niitä narratiivin osina mahdollisuuksien mukaan. Esimerkiksi oppi ja moraali tulee esiin enemmän vastakkainasettelussa aatteiden välillä kuin itse uskoon perehtymisenä ja uskonnollinen kokemus ja tunteet koetaan ensisijaisesti muiden hahmojen reaktioiden kautta eikä pelaajan tai pelihahmon kautta.

Uskontomaisema sen kaikkein eksplisiittisimmässä muodossa on yhdistelmä uskonnon materiaalista ulottuvuutta ja pelin visuaalista ja maailmanrakennuksellista elementtiä. Näistä yhdessä muodostuu maailma, jonka pelaaja pääsee kokemaan visuaalisella ja auditiivisella tasolla.

Tämä vastaa kuvauksia, joita on annettu esimerkiksi Euroopan uskonnollisesta maisemasta käsitellen nimenomaan katukuvaa ja visuaalisesti näkyvillä olevaa uskontoa (Knippenberg, 2005) ja kattaa sen, mikä on pelaajalle kaikkein selkeimmin esillä. Pelin visuaalisen maailman havaitseminen on lähes väistämätöntä peliä pelatessa, ja *Final Fantasy XIV* on tehnyt uskonnollisen maailmanrakennuksen visuaalisen puolen sen verran selkeäksi, että sen lähestyminen ei vaadi pelaajalta syvällistä tulkintaa. *Final Fantasy XIV* käyttää edukseen pelin fantasiamaailmaa luodakseen jokapäiväisestä eroavia paikkoja, kuten Ishgardin kaupungin<sup>26</sup>, joka nousee kultakirjoiltujen kirkon kattojen johdattamana ylös pilvimerestä vuoren huipulla niin, että vain yksi silta yhdistää sen ympäröivään maailmaan. Paikkoja, jotka uhmaavat jokapäiväisen maailman näkymiä, on yhdistetty hyvinkin jokapäiväisen kaltaiseen kirkkorakennukseen, kuten Pyhän Adama Landaman kirkkoon<sup>27 28</sup>, jonka voisi hyvin kuvitella keskiaikaisen pienen kylän kirkoksi, jossa paikallisia seremonioita suoritetaan. Tämä yhdistelmä fantastisia ja mahtipontisia näkymiä ja maallisia eletyn uskonnon merkkejä antavat pelaajalle tutkittavaksi maailman, joka on yhä selkeästi fantasian puolella mutta joka sisältää juuri sen verran tavallista, että se pysyy uskottavana. *Final Fantasy XIV*:n uskonnollinen maisema on rakennettu maailmaksi, joka ottaa inspiraatiota oikean maailman kulttuureista, yhteiskunnista ja paikoista historian eri vaiheista aina merirosvoilun kultajalta suljetun Japanin aikakauteen yhdistäen useamman sadan vuoden mittaisen aikakauden kaikkein mieleenjäävimpiä ja tunnetuimpia piirteitä luodakseen maailman, joka on kokonaisuutena suurempi kuin osiensa summa. Pelin uskonnolliset materiaaliset piirteet ovat selvästi johdettuja oikeista kulttuurillisista lähteistä, ja niille on annettu pelin sisällä maailmanrakennukseen sopiva fantasian kosketus, joka saa ne olemaan hiukan suurempia ja hienompia kuin jokapäiväiset vastikkeensa, koska monet reaali maailman luonnonlakien vaatimukset eivät samalla tavalla vaikuta pelin maailmassa. *Final Fantasy XIV*:n maailmanrakennus vaatii paljon tasapainottelua: liian jokapäiväinen uskonto ei herätä pelaajan mielenkiintoa, vaan jää huomiotta, mutta liian korkealentoinen uskonto puolestaan heikentää maailman uskottavuutta ja todenmukaisuutta. Tämä on tasapainottelua realismin ja fantasian välillä - kumpaakaan ei voi jättää maisemasta pois, mutta kumpikin asettaa vaatimuksia pelin tekijöille. Vaikka peli selvästi nojaa enemmän fantasian puolelle, *Final Fantasy XIV* on toisin kuin monet pelit sisällyttänyt vähemmän fantastisia elementtejä antamaan kaivattua kosketusta jokapäiväiseen. Toisten genrejen pelit, tai edes toiset JRPG-pelit, eivät välttämättä joudu tasapainottelemaan tällä tavalla, vaan voivat keskittyä enemmän

---

<sup>26</sup> <https://www.ffxivinfo.com/images/screenshots/ffxiv-2266.jpg> otettu internetistä 20.05.2023

<sup>27</sup> <https://ffxiv.consolegameswiki.com/mediawiki/images/1/15/COSAAL-Landmark-Exterior.jpg> otettu internetistä 20.05.2023

<sup>28</sup> <https://ffxiv.consolegameswiki.com/mediawiki/images/c/c4/COSAAL-Landmark-Interior.jpg> otettu internetistä 20.05.2023

reaalimaailman mallintamiseen tai vaihtoehtoisesti jättävät reaali maailman kokonaan ulos maailmanrakennuksesta.

Vaikka materiaallinen ulottuvuus sisältyy eksplisiittiseen uskontomaisemaan, se ei ole ainoa ulottuvuus, joka peleissä havaitaan suoraan. Koska uskontojen emotionaalinen ja kokemuksellinen ulottuvuus normaalisti olisi lähempänä implisiittistä uskonnonmaisemaa henkilökohtaisena kokemuksena tai ilmapiirinä, jonka voi havaita mutta jota ei välttämättä voi selittää eksplisiittisesti ja joka ei välttämättä näy ulkopuolisille, pelien keskeinen luonne interaktiivisena kertomisen muotona vaatii sen konkretisointia, jotta pelaaja voi havaita uskonnon aiheuttamat tunnemaismat. Ja koska pelaajan rooli on olla ulkopuolinen katsoja, ei peli yritä nostaa uskonnollisia tunteita pelaajassa itsessään, vaan antaa tämän havaita emotionaalisen ja kokemuksellisen uskonnollisen ulottuvuuden pelaajalle tärkeiden ja vähemmän tärkeiden hahmojen eleiden ja sanojen kautta asettaen tunteen ja kokemuksen ulottuvuuden yleisesti audiovisuaalisen ja narratiivisen elementin puolelle. Tämä ei tarkoita, että pelaajalle ei paikoittain tarjottaisi mahdollisesti voimakkaitakin tunteita herättäviä kokemuksia, ja esimerkiksi jotkut pelaajat voivat kokea hyvinkin vahvasti, että heidän pelin sisällä suorittamansa avioliittoseremonia on heille tärkeä kokemus, jolla on uskontoon liittyviä piirteitä. Kuitenkin yleisesti pelaaja ei usko pelimaailmaan tai sen tapahtumiin, joten pelimaailman pysyvät asukkaat, eli ei-pelaajahahmot, ovat kokemuksen tärkeimpiä esiintuojia, joiden reaktiot ja toiminta sekä puhe luovat keskeisen lähestymistavan kokemukselle. Maailmanrakennuksen ja pelaamisen toiminnan elementit taas jäävät vähemmälle huomiolle, ja erityisesti pelaamisen elementti jää monessa ulottuvuudessa lähes minimaaliseksi yleisellä tasolla. Pelaaja siis käsittelee uskonnollista kokemusta ensisijaisesti näkemällä sen sijaan, että tuntisi sitä itse antaen tunteille konkreettisen ja välittömän vaikutuksen pelaajaan. Kokemus siis on osana pelin uskontomaisemaa sen eksplisiittisellä puolella.

Instituutionaalinen, rituaalinen ja mytologinen ulottuvuus muodostavat eksplisiittisen ja implisiittisen uskonmaiseman akselien tasapainoisessa keskiosassa olevan kokonaisuuden kuulumalla yhtä lailla sekä pelin pelaajaan suuntautuneen että tekijään suuntautuneen uskonnollisuuden puoleen. Moni pelin pienemmistä uskonnollisista instituutioista ja mytologisista tarinoista on luotu keskeisesti maailmanrakennuksen ja narratiivin palvelukseen eivätkä täten nouse pinnalle, ellei pelaaja lähde etsimään niitä, vaan jäävät implisiittiseen maisemaan tukemaan muuta ympäröivää maailmaa. Kuitenkin kun instituution ja mytologian paino narratiivissa nousee, alkavat sen rituaalit myös tulla pelaajalle näkyviksi ja ulottuvuudet siirtyvät implisiittisestä maisemasta eksplisiittiseen maisemaan. Tästä muutoksesta toimii esimerkkinä Kahdentoista uskonto, joka *A Realm Rebornista Shadowbringersiin* asti oli ainoastaan olemassa osana visuaalista taustoitusta ja

ansaitsi ainoastaan pieniä mainintoja hahmoilta, mutta *Endwalker*-lisäosan *Myths of the Realm* -raidisarjassa siirtyi tämän osuuden narratiivin keskeiseen osaan, mikä antoi aikaisemmin implisiittisen uskontomaiseman tukipilarin muuttua keskeiseksi eksplisiittiseksi osaksi uskontomaisemaa, tekijäksi, jonka kanssa pelaaja on aktiivisesti tekemisissä ja jonka tämä voi aistia helposti ja selkeästi. Vastakkainen muutos on myös mahdollista, jolloin aiemmin eksplisiittinen uskonto siirtyy implisiittisen maiseman puolelle. Tämä tapahtuu yleensä, kun se osa peliä, jossa uskonto oli esillä, ei enää ole ajankohtaista sisältöä tai pelaajien kokemuksessa keskeisenä osana, mutta materiaali ei kuitenkaan yleensä poistu pelistä kokonaan. Tämä tarkoittaa, että pelin uskontomaisema on jatkuvasti muutoksen alla samalla tavoin kuin oikean maailman uskontomaisemakin (Knippenberg, 2005), ja myös tämän muutoksen takana ovat aika ja ihmiset, joskin aika tulee esille lisäosien ja päivitysten muodossa ja ihmiset historian takana ovat ohjelmoijat ja kirjoittajat.

Uskontomaiseman implisiittiset elementit puolestaan esiintyvät enemmän pelin narratiivin elementin ja maailmanrakennuksen elementin osana. Siinä, missä materiaallinen ulottuvuus kuuluu visuaalisen ja audittiivisen kokemuksen puolelle ja on helposti määriteltävissä maiseman osana, ovat asiat, kuten oppi ja etiikka, enemmän asioita, jotka ovat olemassa ja jatkuvat silloinkin, kun pelaaja ei ole niitä aktiivisesti seuraamassa ja jotka rakentavat maailman uskontojen keskeistä todellisuutta. Kuitenkin eksplisiittinen uskontomaisema suuntautuu kohti pelaajaa, kun taas implisiittinen uskontomaisema on enemmän tekijää päin suuntautuva näkymättömämpi osa maailmaa, jonka on tarkoitus tukea sitä, miten kokonaisuus muodostuu, ja antaa syitä ja perusteluja narratiiville ja eksplisiittisemmälle uskontomaisemalle. Opillinen ja eettinen ulottuvuus jäävät pelin sisällä vahvasti implisiittisen ulottuvuuden alle ollen näkyvissä vain silloin, kun pelin narratiivi kaipaa niitä selittämään jotakin tapahtuvaa kokonaisuutta. Erityisesti uskonnon opillinen ulottuvuus näkyy heikosti katukuvassa ja täten uskontomaisemassa niin pelin sisällä kuin oikeassa maailmassa näkyen enemmän kieltojen, tekojen tai vaatimuksien kautta kuin suoran toiminnan tai visuaalisen representaation kautta. Koska pelin uskonnot eivät aseta merkittäviä kieltoja esimerkiksi vaatetuksen suhteen, ei opillinen ulottuvuus näy pelaajalle eksplisiittisenä todellisuutena, vaan jää implisiittiseksi taustatiedoksi. Pelaajan kannalta opillinen ja eettinen elementti uskonnosta rajoittuvat muutama juonen uskonnolliseen kiistaan, joissa asettelu uskon ja pelaajan välillä on tyypillisesti antagonistinen. Tätä piirrettä ei auta se, että uskonnot pelin sisällä eivät sisällä oikean maailman uskontojen rikasta historiallista taustaperintöä, vaan ovat tämän perinnön pohjalle rakennettuja luomuksia, jotka lainaavat enemmän näkyviä ulottuvuuksia. Siten esimerkiksi pyhää kirjallisuutta ei yksinkertaisesti ole sellaisessa muodossa, että sitä voisi käyttää opin kuljettamiseen



pelaajalle. Tämä kaikki yhdessä tarkoittaa, että vaikka implisiittiset uskonnolliset ulottuvuudet ovat olemassa, eivät ne yksin kykenisi muodostamaan uskontomaisemaa, vaan tukeutuvat eksplisiittisempiin ulottuvuuksiin, jotka ovat paremmin pelin teknisten elementtien ja piirteiden mahdollistamia.

## 6 Yhteenveto

Uskonto on *Final Fantasy XIV:ssä* keskeinen teema, jota pelin tekijät ovat hyödyntäneet luodessaan pelimaailman pelaajiensa tutkittavaksi. Kuitenkin kun peliä analysoidaan uskonnon seitsemää ulottuvuuden (Smart, 1998) avulla, huomataan, että roolipelin sisäinen uskonnollinen anti ja sen painotukset eroavat huomattavasti uskonnosta oikeassa maailmassa niin sen yleisellä tasolla kuin myös uskontomaiseman puolella. Pelit ovat pohjimmiltaan rajoituksia täynnä olevia kokonaisuuksia, jotka ovat riippuvaisia pelaajan toiminnasta luovuttaakseen tietoa, joten ne joutuvat pitämään pelaajan mielenkiinnon tapahtumissa, mutta oikean maailman säännöistä irtaantuminen ja pelin sääntöjen ja rajoitusten alaisuuteen asettuminen on keskeinen pelin, leikin ja pelaamisen elementti, josta käytetään termiä ”taikapiiri” (Huizinga 1970, 10). Tämä rakenne vaatii tarkemman uskonnollisen pohdinnan merkityksen rajoittamista aktiivisen toiminnan ja havainnoinnin eduksi. Tämän lisäksi *Final Fantasy XIV:n* uskonnollinen maisema on hyvin monikulttuurinen ammentaan materiaalia niin yhä harjoitetuista uskonnoista kuin myös tarustoista ja kulttuurillisista kertomuksista. *Final Fantasy* -sarjan myöhemmästä pelistä *Final Fantasy XV* ja sen uskonnollisesta annista ovat kirjoittaneet Lars de Wildt ja S. D. Aupers, jotka keskustelevat artikkelissaan *Eclectic Religion: The flattening of religious cultural heritage in videogames* siitä, kuinka erityisesti japanilaissa roolipeleissä uskonnon ilmentymää usein latistetaan saadakseen kaikki moninaiset uskonnolliset tekijät olemaan totta samassa maailmassa (de Wildt & Auperns 2021, 319–326). Tämä on totta myös *Final Fantasy XIV:n* maailmassa, jossa vaikka jumalhahmot on yhdistetty eri kulttuureihin, uskonnolliset elementit eivät sisällytä kovin tarkkoja kuvauksia uskonnoista, vaan ne esitetään ’tietokirjamaisesti’ (de Wildt & Auperns 2021, 317) - kaikki uskonnot ovat samojen kansien sisällä, joskin toisin kuin monessa muussa *Final Fantasy* -pelissä, tässä tapauksessa ne ovat omilla sivuillaan ja erottuja toisistaan kulttuurillisilla rakennelmilla, jotka antavat mytologisille hahmoille enemmän syvyyttä milloin mahdollista. Pelin pelaaminen ja sen uskonnon autoetnografinen pohdinta (Grieve 2017, 53–60) eroaa huomattavasti uskonnon elämisestä ja tutkimisesta reaali maailmassa, mutta samalla sillä on etunsa moninaisuudessaan, kun matkaaminen yhden uskonnon pyhältä seudulta toiselle on muutaman napin painalluksen päässä. Tämä moninaisuus kuitenkin johtaa teknisten rajoitteiden kanssa siihen, että uskonnolliset ulottuvuudet painottavat enemmän näkyviä ja helposti sisäistettäviä ulottuvuuksia syvällisten sijaan.

Narratiivin osalta peli on ottanut uskonnon keskeiseksi temaksi, joka on kehittynyt yli kymmenen vuoden aikana julkaistujen neljän lisäosan aikana melko yksinkertaisesta hyvän ja pahan kamppailusta, joka ei jätä pelaajalle suuria moraalisia kysymyksiä, pelin ensimmäisen

kymmenvuotisen juonikaaren lopun elämän tarkoituksen syvälliseen pohdintaan toivon ja epätoivon välillä. Tämä itsessään osoittaa, että pelit eivät ole rajoittuneita yksinkertaiseen uskonnolliseen edustukseen, vaan narratiivi voi olla hyvinkin monipuolinen. Uskonto on kuitenkin haasteellinen tekijä narratiivin osana erityisesti JRPG-genressä, jossa uskontoon suhtaudutaan joskus perin kriittisesti (Mansikka 2014, 61), ja tämä pitää paikkansa myös *Final Fantasy XIV:ssä*, jossa moni tarina asettaa uskonnon antagonistin rooliin. Tämä kriittisyys voidaan johtaa oikean maailman kriittisiin asenteisiin mutta myös siihen tosiasiaan, että uskonnollinen yhteisö tarinan antagonistin roolissa on helposti ymmärrettävä ja käyttökelpoinen tarinankäännö, joka antaa pelaajan nähdä uskonnolliset ulottuvuudet konkreettisella tasolla samalla, kun nämä rikastuttavat tarinan monipuolisuutta. Se, miten uskonto näkyy narratiivissa, on vaihdellut huomattavasti eri lisäosien välillä liikkuen aina fanaattisen uskonsodan negatiivisesta kuvauksesta Hydaelynin toivoa tuottavaan uskoon. Tästä huolimatta *Endwalker*-lisäosan jälkeen *Final Fantasy XIV:n* maailma on myös ottanut ensimmäisiä askelia sekularisoitumista kohti. Monet jumalat, jotka olivat ennen keskeinen uhka tarinassa, ovat kuolleita, ja uskonnolliset instituutiot on kaadettu alas ja joissain tapauksissa korvattu maallisella hallinnolla. Pelaaja itse on kohdannut Kaksitoista jumalaa, emmekä voi tässä kohtaa tietää, ovatko nämä aikeissa pysyä maailmassa enää, kun heidän tarinansa on ohi. On täysin mahdollista, että jopa Eorzean keskeisin uskonto voi olla kirjaimellisesti kokemassa jumalien maailmasta lähdön. Tämä on tässä kohtaa vain spekulatiota, joka odottaa seuraavaa päivitystä, joka valitettavasti tapahtuu tämän työn valmistumisen jälkeen. Oletan itse, että uskonto ei katoa aiheena täysin, mutta nyt kun juoni on edennyt sekularisaation alkuaskelmille, voi olla, että jumalat, riitit ja uskonto väistyvät teemoina sivummalle antaen tilaa erilaisille kertomuksille.

Kun taas katsoo pelin uskontomaisemaa sellaisenaan ja sen yhteyttä pelillisiin mekaniikkoihin niin näkee, että *Final Fantasy XIV:ssä* käytetään digitaalisen median muotoa antamaan tilaa kerronnan vapaudelle ilman reaali maailman rajoituksia. Digitaalinen uskonto, joka käsittelee oikean maailman uskontoja, on sidoksissa ihmisen kokemuksiin ja usein koettaa mallintaa jollakin tavalla olemassa olevan uskonnon piirteitä. Kuitenkin koska *Final Fantasy XIV:n* uskonnot ovat irrallisia narratiivisia luomuksia, ne eivät hyötyisi kineettisistä lähikappaleista, kuten kirjoista, talismaaneista tai muista reaali maailman uskonnollisen materiaalin kaltaisista piirteistä, jotka voisivat yhdistää uskonnon tuntoaistin piiriin ja joita on tehty aikaisemmin yhdistämään digitaalisen ja konkreettisen uskonnon välistä rajaa (Hutchigs & McKenzie 2017, 85–99), sillä se heikentäisi pelin sisäistä maailmanrakennusta. Koska pelaaja ei ole itse vastuussa siitä, millaisella tahdilla uskontoon liittyvä materiaali tälle annetaan, saa hän valita jääkö, katselemaan ja perehtymään siihen vai eteneekö sen ohi, mutta toisaalta haittapuolena pelaaja, joka on kiinnostunut jostakin uskonnollisesta piirteestä, ei

välttämättä saa lisää materiaalia silloin kun haluaa. Suurin etu uskonnolliselle ilmaisulle pelin median muodossa loppujen lopuksi on kerronnallinen vapaus: maailmanrakennuksen ja audiovisuaalisen maailman rikkaus palvelee hyvin uskontoa, kun taas pelin pelaamisen toiminta vaihtelee vahvasta tunnesidonnaisesta narratiivista ja jännittävistä taisteluista valitettavan hitaisiin odotteluun ja askareisiin. *Final Fantasy XIV*:n uskonnolliselle annille pelin tahditus ei aina toimi niin hyvin kuin se voisi, vaan joskus hyvinkin immersiota rikkovat askareet voivat viedä pelaajan ulos maailmanrakennuksesta ja turhauttaa tätä. Kuitenkin pelin ergodinen teksti keskittyy suurempaan narratiiviin, jonka osana uskonto on, sen sijaan, että teksti painottaisi pelimaailmasta ulos vieviä piirteitä. Pelin toiminnallista puolta on käytetty hyödyksi mahdollistamaan asioita, joita ei ole mahdollista tehdä reaali maailmassa, ensisijaisesti jumalia vastaan taistelua ja aktiivista kamppailua yliluonnollista vastaan. Painotus siihen, että pelaaja on uskonnollisia elementtejä vastaan oleva aktiivinen toimija, johtaa uskontomaiseman yleisellä tasolla jokseenkin negatiiviseen ilmapiiriin, mutta tätä tasapainottaa pelaajan seurana kulkeva Hydaelyn-jumala, joka antaa tälle positiivisen uskonnollisen hahmon, johon hän voi tutustua pelin edetessä yhä enemmän. Pelin ergodinen teksti on nykyään helpompaa luettavaa kuin se oli kymmenen vuotta sitten, mikä johtuu rajauksista ja leikkauksista, joita on tehty vähentämään vähemmän keskeisiä askareita pelaajan tieltä. Tämä on helpottanut pelin juonen seurattavuutta ja sitä myöten myös uskonnollisen materiaalin esilletuontia. Pelin varhaisen vaiheen aikana pelin kokemus oli usein ristiriidassa itsensä kanssa siinä, kuinka paljon aikaa pelaajan tulisi käyttää merkittävien juonenkäänteiden välissä, mikä sai monet pelaajat ohittamaan tarinan joko osittain tai kokonaan, ja vaikka tätä tapahtuu yhä, on harvinaisempaa, että peli alkupää koetaan kokemuksena, jonka läpi pitää kärsiä ennen hyvän pelin alkua.

Uskontomaiseman itsensä kohdalta aikaisempi olettamukseni siitä, että uskonnon piirteet painottuisivat kuvauksissaan sopimaan pelin mekaanisten rajoituksien sisälle, piti lopulta paikkansa, mikä oli todennäköisesti ilmiselvää. Rajoitukset kuitenkin muodostivat selkeitä linjoja siihen, mitä saatettiin kuvata ja mitä oli jätettävä implisiittiseksi. Lopputuloksena on, että emotionaalinen ja opillinen ulottuvuus jäivät melko vähäisiksi, koska pelaaja ei voi samalla tavalla olla tekemisissä näiden kanssa, kun taas mytologiset piirteet hyötyvät pelin muodosta ja tuotiin huomattavasti enemmän esille. Sekä instituution että rituaalin ulottuvuudet puolestaan saivat astua juonelliseen keskiöön uskonnon toiminnallisen puolen edustajina, mutta koska ne yleensä tapahtuivat pelaajan vastaisena toimintana, niiden yleisin kuvaus oli negatiivisempi kuin ehkä reaali maailman uskonnoilla olisi pelin narratiivin pakotteiden vuoksi. Pelin uskontomateriaali ei jakautunut selkeästi kahtia eksplisiittiseen ja implisiittiseen maisemaan vaan muodosti yllättävän monipuolisen

uskontomaiseman, joka ei jäänyt vain staattiseksi piirteeksi peliä, vaan selvästi hyötyi siitä, että peli oli MMORPG, joka sai jatkuvaa tukea. Pelin maailmasta voi myös seurata sekularisaation ensivaiheita, jotka voivat tulevaisuudessa radikaalisti muuttaa pelin sisäistä uskontomaisemaa samalla tavalla kuin ne ovat muuttaneet oikeaa maailmaa (Knippenberg 2005, 1-14). Tämä dynamiikka on yksi pelien narratologian piirteitä (Eskelinen 2002, 17), joka muuttaa pelin tekstin laatua ja luonnetta. Pelin lisäosat muodostavat suoran ajallisen kokonaisuuden, jossa pelaaja oppii myös pelin historiasta, mutta ensisijaisesti kaikki lisäosat liikuttavat pelin narratiivia ja maailmantilaa eteenpäin. Tämä johtaa siihen, että yksinkertaisena alkanut uskontopohjainen narratiivi ja uskontomaisema ovat saaneet kehittyä hitaasti kymmenen vuoden ja neljän lisäosan aikana. Kuitenkin koen, että pelin uskontomaiseman muutokset voivat vaikuttaa pelaajiin eri tavalla riippuen siitä, milloin he alkoivat pelata. Pelaajat, jotka aloittivat *A Realm Rebornin* tai jonkin aikaisen lisäosan aikana, ovat saaneet seurata pelimaailman kehitystä jopa kymmenen vuotta hitaasti, kun taas uudemmat pelaajat saavat kokea koko muutoksen niin nopeasti kuin vain pystyvät pelaamaan tarinan läpi, ja jotkut pelaajat vielä voivat ostaa mahdollisuuden ohittaa koko narratiivin, jolloin heille jää vain kaikkein pintapuolisin kokemus narratiivista välitettynä ensisijaisesti audiovisuaalisen ulottuvuuden kautta. Tällä tavalla pelin antama kokemus ei ole jokaiselle sama vaan jää eräänlaiseen liminaaliseen ajattomuuden ja katoavaisuuden välimaastoon: ei täysin katoavainen, sillä suurin osa materiaalista on edelleen pelissä, mutta ei myöskään ajaton tai pysyvä, sillä monet asiat ovat muuttuneet ja kokemukset eivät vastaa toisiaan.

*Final Fantasy XIV* on rakentanut uskontomaisemaansa niin paljon kuin se on voinut omien rajoituksiensa sisällä kuten kaikki fiktionaaliset kulttuurituotteet. Pelaajalle maisemaksi muodostuu kokonaisuus, joka yhdistelee elementtejä luoden miellyttävän paikan vierailuun, jossa juoni voi tempaista mukaan, kun taas pelin sisäisille hahmoille uskontomaisemaksi koostuu rikas uskontokokonaisuus, joka sitoo heidän elämänsä pelinsisäisen fantasiamaailman sääntöihin. Pelaaja kuitenkin on aina loppujen lopuksi vieraana, eikä tämä pääse sisäpiirin jäseneksi uskonnoista, vaan tämän näkemä maisema koostuu aina enemmän nähdystä uskonnosta kuin eletystä uskonnosta.

En osaa sanoa varmaksi, tarjoaako tutkimukseni välttämättä mitään täysin uutta kentälle, mutta koen, että tutkimukseni voi edustaa hyödyllistä pohjamallia, jolla digitaalisia pelejä voi käsitellä uskonnon näkökulmasta muiden olemassaolevien näkökulmien lisäksi. Smartin seitsemän ulottuvuutta ja pelitutkimuksen neljä elementtiä sopivat hyvin yhteen laajamittaisen materiaalin tutkimiseen yleisellä tasolla, ja vaikka Smartin malli ei ole missään nimessä uusi, se ei mielestäni ole menettänyt merkitystään hyvin käyttökelpoisena tutkimusmallina uskontojen piirteiden hahmottelemiseen. Mielestäni uskontomaisema terminä on mahdollisesti vielä hiukan liian

epätarkka, jopa minulle tutkimukseni jälkeen ja minusta olisi parempi, mikäli saavutettaisiin yksi yhteinen hyväksytyt ymmärrys sen sisällöstä, mutta koska termiä on käytetty eri tavoilla eri tutkimuksissa ja teoksissa, sen tämänhetkinen hyödyllisyys on vaihtelevaa.

Jatkotutkimuksen suhteen en koe, että *Final Fantasy XIV* pelinä tarjoaa yksittäisenä aineiston lähteenä tarpeeksi materiaalia jatkotutkimukselle, mutta koen uskontojen ulottuvuuksien ja maiseman toteuttamisen pelien sisällä mahdollisesti hyödyllisenä tutkimussuuntana pelitutkimuksen ja uskontotieteen yhdistelmänä. Roolipeligenren pelit ovat mielestäni kaikkein antoisinta mahdollista materiaalia laajemmalle tutkimukselle siitä, miten uskonnon ulottuvuuksia voidaan käyttää hyödyksi pelien muodossa, koska ne keskittyvät enemmän narratiivisiin piirteisiin kuin monet muut peligenret, mutta samalla koen, että tulokset tämänkaltaisista tutkimuksista itsessään olisivat todennäköisesti lähellä omia lopputuloksiani, joskin etenkin rituaali ja instituutio ulottuvuuksien osalta eroja voisi nousta. Mahdollinen lisätutkimuksen suunta puolestaan voisi olla, miten uskonnon ulottuvuuksia, jotka ovat hankalasti toteutettavia peleissä, voitaisiin tuoda enemmän esille ja painottaa, ja mitä merkitystä näillä voisi olla uskontomaisemaan pelin sisällä. Kuvittelen, että peli, joka painottaisi enemmän pelin sisäisen uskonnon opin merkitystä voisi olla hyvin erilainen kuin materiaaliseen ulottuvuuteen painottava peli. Toisaalta tämänkaltaisen tutkimus menisi puolestaan paljon spekuloinnin puolelle ja hyödyttäisi enemmän pelin tekijöitä kuin pelaajia. Uskon myös, että *Final Fantasy XIV* itse voi hyvin olla kohteena eri lähestymiskeinoin tehdyssä tutkimuksessa pelin materiaalisen laajuuden ja monipuolisuuden vuoksi, mutta uskonnollisten ulottuvuuksien puolesta en usko, että se tarvitsee laajempaa myöhempää tutkimusta itsessään ilman esimerkiksi rinnastavia pelejä, joita käyttää vertailumateriaalina. Sen sijaan vertailevaa tutkimusta käyttäen muita roolipeligenren pelejä voisi lähestyä tekemällä kartoitettavaa tutkimusta niistä samaan tapaan kuin Smartin kirjassa käsitellyt uskonnot. Tämänkaltaisesta kartoittavasta tutkimuksesta voisi olla hyötyä jatkuvasti muutoksen alla olevalle pelitutkimuksen ja pelien luomisen kentälle.

## Aineisto

Digitaaliset pelit

Square Enix, Business Unit II (2013). *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*.

Square Enix, Business Unit II (2015). *Final Fantasy XIV: Heavensward*

Square Enix, Business Unit II (2017). *Final Fantasy XIV: Stormblood*

Square Enix, Business Unit II (2019). *Final Fantasy XIV: Shadowbringer*

Square Enix, Business Unit II (2021). *Final Fantasy XIV: Endwalker*

Muu aineisto

Square Enix, (2022 reprint). *Encyclopædia Eorzea: The World of Final Fantasy XIV Vol I*. SE-Mook

Square Enix, (2022 reprint). *Encyclopædia Eorzea: The World of Final Fantasy XIV Vol II*. SE-Mook.

## Lähteet

- Aarseth, E (2007). "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis." *Artnodes*, no. 7.
- Aarseth, E (2012), 'A Narrative Theory of Games', *Foundations of Digital Games Conference Proceedings*, pp. 129–133
- Adams, T. E. (2015). *Autoethnography*. New York: Oxford University Press.
- Brummett, B. (2019). *Techniques of Close Reading*. Austin: Sage Publishing.
- de Wildt, L. & Aupers, S. D. (2021) Eclectic Religion: The flattening of religious cultural heritage in videogames. *International journal of heritage studies : IJHS*. [Online] 27 (3), 312–330.
- Dox, D. (2014) *Shamanism*. *Ecumenica* (Waco, Tex.). 7 (1–2), 115–119.
- Euba, F. (2014) *Ritual*. *Ecumenica* (Waco, Tex.). 7 (1–2), 97–102.
- Eskelinen, M. (2002). *Kybertekstien Narratologia*. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino.
- Heidbrink, S., Knoll, T., & Wysocki, J. (2014). Theorizing Religion in Digital Games: Perspectives and Approaches. In S. Heidbrink, T. Knoll, & J. Wysocki, *Religion in Digital Games, multiperspective & interdisciplinary approaches* (pp. 5-51). Heidelberg: Heidelberg University of Religion.
- Huizinga, J. (1970). *Homo Ludens : a Study of the Play Element in Culture*. London: Temple Smith.
- Hutchigs, T., & McKenzie, J. (2017). *Materiality and the Study of Religion, the stuff of the Sacred*. New York: Routledge.
- Jensen, J. S. (2016) *Myths and mythologies: a reader*. [Online]. London; Routledge.
- Kitagawa, J. M. & Strong, J. S. (1985) "FRIEDRICH MAX MÜLLER AND THE COMPARATIVE STUDY OF RELIGION," in *Nineteenth-Century Religious Thought in the West*. United States: Cambridge University Press. pp. 179–214.
- Knippenberg, H. (2005). *The Changing Religious Landscape of Europe*. Amsterdam: Het Spinhuis.
- Krzywinska, T. (2006) *Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories: World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft*. *Games and culture*. 1 (4), 383–396.



Mansikka, J. (2014). *"Anti-religious" narratives in Japanese videogames: how institutional religion is depicted*. Åbo Akademi.

Mears, Bria & Zhu, Jichen. (2017). *Design patterns for silent player characters in narrative-driven games*. 1-4. 10.1145/3102071.3106366. Haettu 06.03.2024

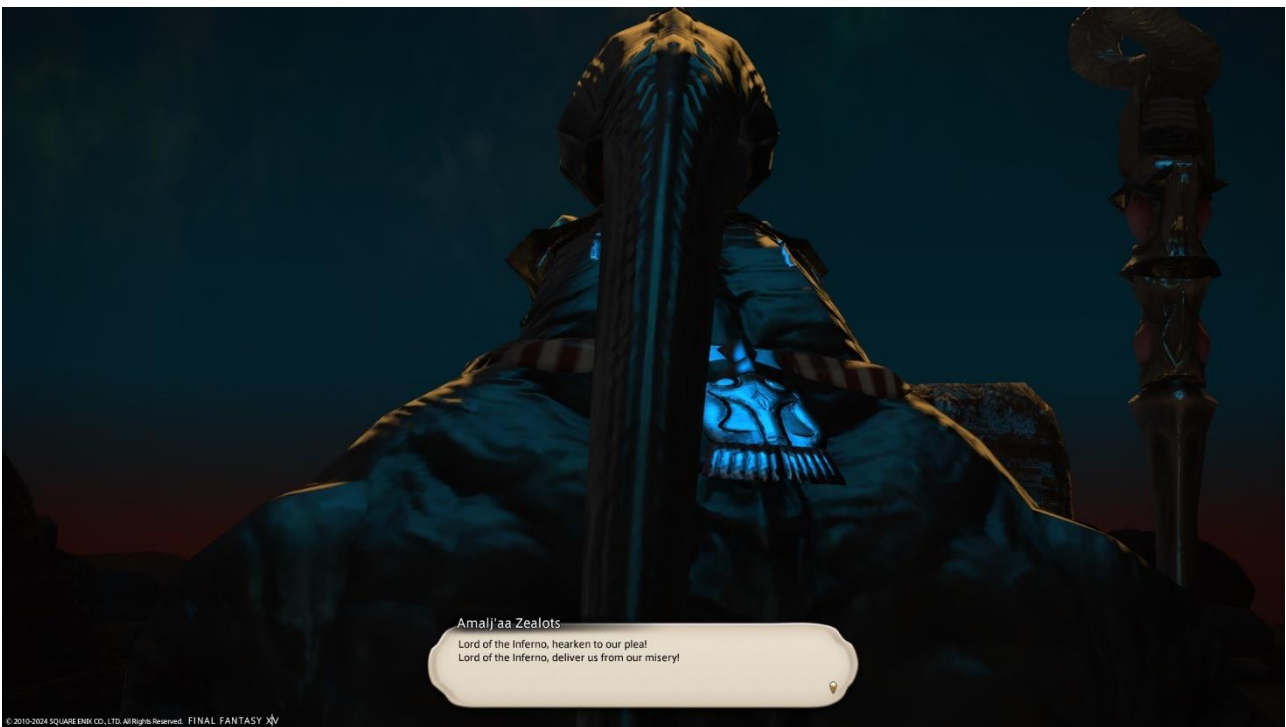
Šisler, V. K.-A. (2017). *Methods for Studying Video Games and Religion*. London: Taylor and Francis.

Smart, N. (1998). *The World's Religions*. Cambridge university press.

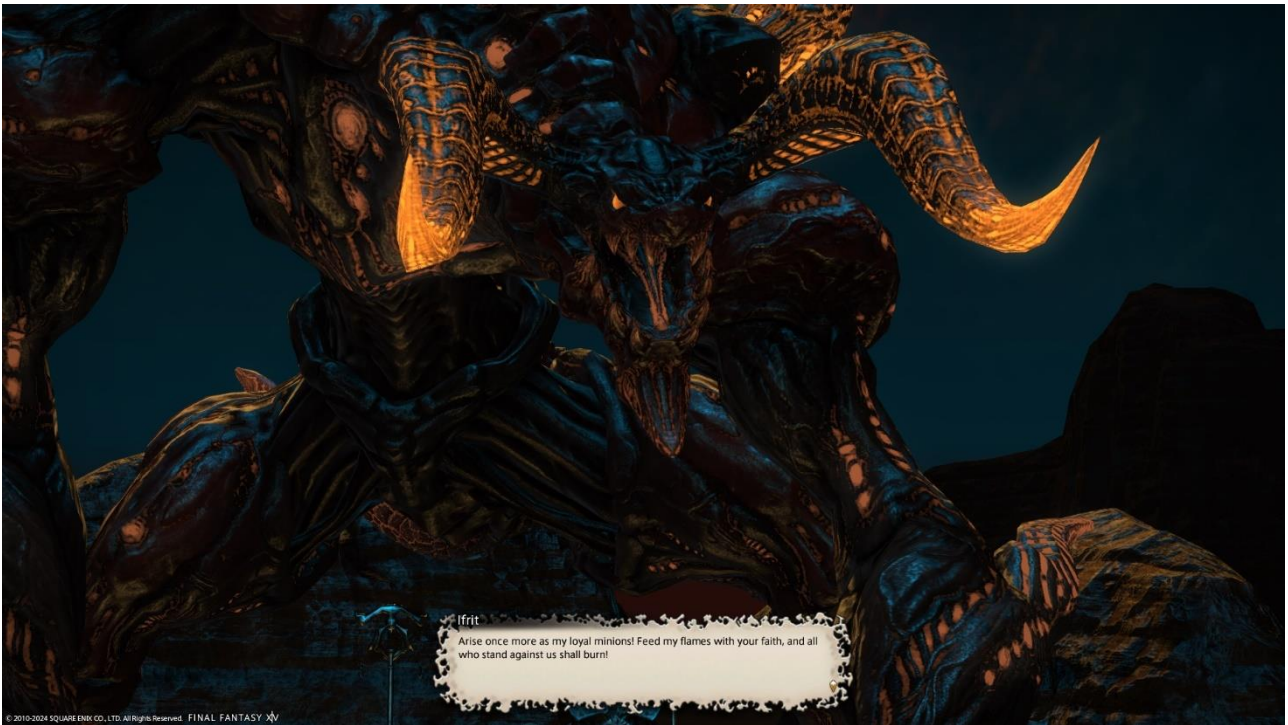
## Kuvat



Kuva 1: Pelaajahahmo (vasemmalla) keskustelee ei-pelaajahahmo Alisaien (oikealla) kanssa välianimaatiokohtauksessa.



Kuva 2: Amalj'aa-petoheimon uskonnollinen johtaja rukoilee kutsuakseen Ifrit-haamuhengen maailmaan välianimaatiokohtauksessa



Kuva 3: Ifrit-haamuhenki vastaa kutsuntarukoukseen välianimaatioissa. Tämä on ensimmäinen kerta, kun pelaajahahmo päätyy vastakkain jumalan kanssa.



Kuva 4: Pelaaja taistelussa Äitikristalli Hydaelynin kanssa ei-pelaajahahmo toveriensä kanssa. Tämän trialin pelaaja voi pelata joko ei-pelaajahahmojen tai muiden pelaajien kanssa, suurin osa muusta taisteluisällöstä on pelattava muiden pelaajien kanssa.

Kuvien lähde: Square Enix (2024): *Final Fantasy XIV: Endwalker*. Kuvat otettu tutkijan pelistä.