



Uskonnon ja pelien tutkimuksesta

Jere Kyyrö, Heidi Rautalahti & Jukka Jouhki

Johdanto

Uskonto ja pelit liittyvät toisiinsa monin eri tavoin. Monissa uskonnollisissa myyteissä kuvataan jumalten tai ihmisten pelejä, mutta kenties selkein kytkös uskonnon ja pelien välillä, mikä näkyy tämänkin teemanumeron painotuksessa, ovat pelien uskonnolliset sisällöt. Uskonnon ja pelaamisen yhteys näkyy toisinaan myös uskonnollisten auktoriteettien suhtautumisissa pelaamiseen tai pelien sisältöihin. Uskonnollisten ryhmien suhde peleihin tai pelaamiseen voi tällöin muodostua kitkaiseksi, mutta toisaalta ryhmät voivat myös hyödyntää pelejä omassa toiminnassaan ja opettaa niiden avulla omia traditioitaan tai arvojaan. Toisinaan myös pelaajat voivat hakea jumalallisilta hahmoilta menestystä pelaamiselleen. Uskonto ja pelit myös muistuttavat toisiaan joillakin tavoilla. Molemmissa voidaan kuvitella erilaisia maailmoja, jotka poikkeavat arkielämästä tai jopa luonnonlaeista. Tämän lisäksi erityisesti uskonnolliset harjoitukset, mutta toisinaan myös pelaaminen, ovat luonteeltaan rituaalisia. Toisaalta uskonnollisia harjoituksia ja muita hengellisen elämän tavoitteita voidaan tarkastella pelillisinä ilmiöinä.

Lähestymme tässä katsausartikkelissa uskonnon ja pelien yhteyttä pohtimalla ensin uskonnon ja pelin¹ määrittelyn ongelmaa. Sen jälkeen tarkastelemme uskonnon ja pelien yhtäläisyyksiä keskittymällä rituaaliin, uskonnon materiaaliseen ja toiminnalliseen puoleen sekä erilaisten maailmojen kuvitteluun. Lopuksi katsomme, miten uskontoa ja pelejä voidaan tutkia yhdessä. Annamme myös keskeisiä esimerkkejä aihepiirin kansainvälisestä ja kotimaisesta tutkimuksesta.

Uskonnon ja pelien yhtäläisyyksiä hahmottavissa alaluvuissa nojautumme pelitutkimuksessa usein viitattuihin kulttuurihistorioitsija Johan Huizingaan ja sosiologi Roger Caillois'han. Kummankin näkökulmia peleihin ja heidän asemaansa pelitutkimuksen klassikkojen joukossa on sekä kritisoitu että uudelleenarvioitu (ks. esim. Carbone, Ruffino & Massonet 2017). Tämän artikkelin kannalta kiinnostavaa on myös se, että molemmat kirjoittajat kirjoittivat pelien ohella myös uskonnosta. Tarkastelussamme uskonnon ja pelien tutkimuksesta näkyy se, että uskonnon ja pelien tutkimus – kuten pelitutkimus yleisemminkin – on melko uusi tutkimusala, ja siinä painottuu videopelien tutkimus. Olemme kuitenkin pyrkineet jäsentämään tutkimuskenttää niin, että se ottaa huomioon on myös ei-digitaaliset pelit ja niiden tutkimuksen.

¹ Eri kielten peliä ja leikkiä tarkoittavat sanat ovat osittain päällekkäisiä, kun toisissa, kuten suomen kielessä taas tehdään ero niiden välille. Ne voidaan ymmärtää myös jatkumoksi, kuten Roger Caillois, jonka mukaan jatkumon päissä on sääntöjen ohjaama ja kilpailullinen pelaaminen (lat. *ludus*) sekä spontaanimpi leikki (kr. *paidia*) (Caillois 2001, 13).

Pelin ja uskonnon yhteyksiä ja määrittelyä

Vaikka nyttemmin lukuisissa digitaalisten pelien tarinoissa kuvataan uskontoja, ovat uskonnolliset sisällöt olleet läsnä peleissä jo tuhansien vuosien ajan. Moderneina esikuvina digitaalisille uskontoaiheisille peleille ovat erityisesti kynillä, papereilla ja nopilla pelattavat roolipelit 1970-luvulla. Esimerkiksi tunnetun *Dungeons & Dragons* -pelin (Wizards of the Coast 1974) fantasia-maailman papisto ja maagit loivat kuvitelmia taianomaisesta maailmasta.

Uskonnon ja pelien käytännön kytköksiä kulttuurissa ja yhteiskunnassa voi tarkastella Bruce D. Forbesin ja Jeffrey H. Mahanin laatiman, uskonnon ja populaarikulttuurin suhteita jäsentävän nelikentän avulla (Forbes & Mahan 2005, 9–17). Sitä soveltaen voidaan ensinnäkin tutkia *uskontoa peleissä* eli sitä, miten uskonnollisia aiheita esitetään ja kuvitellaan peleissä. Tutkija voisi havainnoida esimerkiksi pappishahmojen toimintaa *Dungeons and Dragonsin* maailmasta inspiroituneen *Baldurs Gate 3* -videopelissä (Larian Studios 2023) tai tutkia laajemmin erilais-ten strategiapelien uskontokuvauksia (ks. Kyyrö tässä numerossa).

Toisaalta pelien uskontosisältöjen sijasta voidaan tutkia *pelejä uskonnossa*. Tällöin kyse on yleensä siitä, miten uskonnolliset ryhmät käyttävät erityisesti digitaalisia pelejä. Tästä esimerkkinä ovat uskonnollisen sanoman levittämiseen tai opettamiseen suunnatut pelit, kuten *Guardians of Ancora* - mobiilipeli (Scripture Union 2015), joka opettaa Raamatun kertomuksia lapsille. Samaan näkökulmaan voidaan sisällyttää myös se, miten 1980-luvulla kristillisoikeistoryhmä suhtautui Yhdysvalloissa *Dungeons and Dragonsin* pelaamiseen. Pelin esitettiin olevan uhka kristilliselle yhteiskunnalle sekä houkuttelevan saatanallisten voimien ja vääränlaisen mielikuvituksen pariin. (Laycock 2015.)

Kolmas näkökulma on *pelit uskontona*, joka tarkastelee pelien merkitystä uskonnollisen tai hengellisen harjoituksen foorumina tai välineenä. Tästä esimerkkinä voi olla se, miten jotkut magian harjoittajat syventävät virtuaalilasien ja fantasiapelien avulla kokemustaan omasta harjoituksestaan esimerkiksi *The Elder Scrolls V: Skyrim* -pelin maailmassa (Bethesda Game Studios 2011). Ensimmäisen persoonan perspektiivissä ja virtuaalilasien kokonaisvaltaisen visuaalisen kokemuksen avulla harjoittaja voi nähdä kuvittelemansa magian totena (Kapcár 2023). Mainittu esimerkki voisi tuki sisältyä myös *pelit uskonnossa* -näkökulmaan, mikä kertookin Forbesin ja Mahanin jaottelun joustavuudesta. On myös huomionarvoista, että pelit uskonnossa -näkökulmaa käännetään harvoin päinvastoin eli tutkimusta, jossa uskontoja käsitellään jonkinlaisina peleinä, on verrattain vähän, joskin Heidi Campbell ym. (2016, 645–646; ks. Jouhki 2023) esittävät, että uskonto pelinä tai leikkinä on nouseva tutkimusala.

Neljäs Forbesin ja Mahanin jaottelua soveltava näkökulma on *uskonnon ja pelien välinen yhteiskunnallinen keskustelu*. Etenkin videopelit esittävät tietynlaista kuvaa maailmasta, jolloin peleillä voidaan nähdä olevan jokin sanoma, kriittinen näkemys kritiikki tai muu tavoite, jota ne pyrkivät edistämään kuvauksellaan. Usein järjestäytyneet uskonnot eri pelimaailmoissa, kuten *Dishonored*-pelisarjassa (Arkane Studios 2012–2017), esitetään hierarkkisina ja autoritaarisina yhteiskunnan kurittajina, joiden toimintaa pelaajan hahmo taistelee vastaan. Tällainen esitys uskonnon roolista voi toimia yhteiskuntakeskustelun heijastajana tai kritiikkinä. (Rautalahti 2018; ks. myös Mansikka tässä numerossa). Myös aiemmin mainittu esimerkki kristilliskonservatiivien luomasta moraalipaniikista *Dungeons and Dragons* -pelin ympärille (Laycock 2015) tai Jukka Jouhkin tässä numerossa kuvaama Jehovan todistajien kitkainen suhde rahapeelaamiseen sopivat myös kuvaamaan uskonnon ja pelien välistä julkista keskustelua.

Uskonto ja pelit elävät rinnan monin tavoin. Kielen, käsitteiden ja mielleyhtymien tasolla peleillä ja uskonnoilla on eri määritelmien mukaan useampia ja monenlaisia yhteyksiä, kenties enemmän kuin aluksi kuvittelisi. Filosofin Ludwig Wittgenstein (1986) pohti erilaisia pelejä pyrkinessään ymmärtämään sitä, kuinka käsitteet ylipäättään ovat olemassa. Tässä pohdinnassa Wittgenstein esitteli *perheyhtäläisyyden* käsitteen: On esimerkiksi olemassa erilaisia pelejä, kuten kortti-, lauta- ja pallopelejä sekä ristinolla, pasianssi, loruja, tennis ja pallon heittäminen seinää vasten. Pelien välillä on yhtäläisyyksiä, mutta joukon jäsenillä ei ole yhtään sellaista ominaisuutta, jonka kaikki jäsenet jakaisivat. Perheyhtäläisyyden käsitteellä hän kuvasi erilaisia asioiden joukkoja, jonka jäsenet käsitetään saman perheen jäseniksi, kaikkien joukon jäsenien jakaman yhteisen ominaisuuden puutteesta huolimatta. Voidaan pohtia, josko monille tai kaikille peleille olisi yhteistä esimerkiksi viihdyttävyyttä, kilpailullisuus, voittaminen ja häviäminen tai taito, onni ja sattuma. (Wittgenstein 1986, 31–32.)

Perheyhtäläisyyden käsitettä on käytetty myös uskonnon määrittelyn yhteydessä, ja on huomattu, että uskonnoissa usein toistuvat yleiset elementit, kuten pyhät kirjat, yliluonnolliset olennot tai erityiset palvonnan paikat, eivät kuitenkaan kaikki ole välttämättömiä sisältöjä kaikissa uskonnoissa (ks. esim. Fitzgerald 1996; Närvä 2020, 59–61). Kyse on empiirisessä ihmis-tutkimuksessa yleisestä käsitteellistämisen ja operationalisoinnin haasteesta: kuinka määrittellä tutkittava ilmiö tutkimusta varten. Tutkija voi käyttää valmiita operationalisointeja, muokata niitä harkintansa mukaan omaa tutkimustaan varten tai antaa määrittelyn tulla aineistosta esimerkiksi kysymällä, kuinka tutkittavat itse määrittelevät tutkittavan ilmiön. (Esim. Eskola & Suoranta 2014, 75–79; Grönfors 2011, 71.) Uskontotieteessä on esitetty useita uskonnon määrittelystrategioita, mutta myös määrittelystä luopumista sekä suhtautumista määritelmiin avoimina tai heuristisina eli tutkimusta ohjaavina, mutta ei sitä rajoittavina toimina (ks. Anttonen & Taira 2004; Närvä 2020). Yksi ratkaisu on ollut nähdä uskonnoilla yhteisiä ulottuvuuksia, kuten opillinen, rituaalinen tai materiaalinen, jotka korostuvat eri tilanteissa eri tavoin (Smart 1973).

Sekä pelin että uskonnon käsitteelle voidaan kuitenkin löytää useita enemmän tai vähemmän toimivia määritelmiä (pelin määritelmistä ks. Stenros 2017; Arjoranta 2019; uskonnon määritelmistä ks. Närvä 2020). Tiukkojen määritelmien ulkopuolelle jää usein asioita, joita arkiyhtymäryksessä voitaisiin mieltää kategoriaan kuuluvaksi ja väljien määritelmien kohdalla taas mukaan tulee myös muita ilmiöitä, kuten vaikka nationalismi tai urheilu (esim. Anttonen & Taira 2004, 32). Wittgensteinin perheyhtäläisyyden näkökulmasta ”uskonto” ja ”peli” eivät ole *monoteettisia* kategorioita, joiden kaikkia jäseniä yhdistäisi yhteinen ominaisuus, vaan *polyteettisia*: kategorian jäseniä yhdistäviä asioita on useita, eikä jotakin tiettyä ominaisuutta ole välttämättä kaikilla jäsenillä (Wittgenstein 1986, 31–32). Uskonnoille ja peleille on siis yhteistä se, että ne voidaan määrittellä monella eri tavalla. Kuten pelitutkija Jaakko Stenros tuo esille Jonathan Potterin ajatuksiin nojaten, ei yhteisymmärrys eksplisiittisestä keskeisen käsitteen määritelmästä ole este tutkimusalan kukoistukselle ja hiljainen yhteisymmärrys käsitteestä voi silti olla hahmottumassa (Stenros 2017, 500). Eri määritelmien käyttökelpoisuus riippuukin määritelmän käyttötarkoituksesta (Arjoranta 2019, 118). Optimistisesti ajatellen voidaan myös sanoa, että erimielisyys määritelmistä pitää tutkimusalaan liikkeessä. Hahmottelemme seuraavassa uskonnon ja pelien yhteisiä piirteitä keskittymällä kahteen uskonnon ulottuvuuteen, rituaalisuuteen ja kuvitteluun.

Pelaamisen ja rituaalien yhteneväisyyksiä

Rituaali voidaan määritellä kulttuurisesti säännellyksi käyttäytymismalliksi tai erityisesti uskonnolliseksi tai pyhään liittyväksi kaavamaiseksi toiminnaksi (Kyyrö 2023). Rituaalit ovat siis uskonnon toiminnallinen ja materiaalisesti ilmenevä muoto, mutta toisaalta rituaaleja ilmenee myös ihmisten toiminnassa, jonka ajatellaan olevan ei-uskonnollista. Rituaaleista voidaan löytää kiinnostavia uskontoa ja pelejä yhdistäviä elementtejä. Esimerkiksi *kilpailullisuus*, *sattuma*, *jäljittely* ja *huimaus*, jotka Roger Caillois'n (2001, 12) mukaan määrittävät pelejä ja leikkiä, esiintyvät kaikki myös jossain muodossa rituaaleissa.

Ehkä ilmeisin pelejä ja rituaaleja yhdistävä tekijä on *säännönmukaisuus*. Rituaalitutkija Catherine Bellin mukaan tämä on yksi tavoista, joilla rituaalit erotetaan arkisesta toiminnasta (Bell 2009, 92), joskaan säännönmukaisuus ei vielä riitä tekemään toiminnasta rituaalia, vaan sillä tulee olla erityistä, usein yhteisöllistä merkitystä (Xygalatas 2022). Kuten pelitutkimuksessa usein esiin nostetut ajattelijat Johan Huizinga ja Roger Caillois osoittavat, monissa peleissä ja leikeissä on säännöt, joita on seurattava, jotta peli pysyy pelinä (Huizinga 1980 [1944]; Caillois 2001 [1958]; Stenros 2017, 501–502). Uskonnoillakin on usein selkeät sääntönsä, joita noudattamalla maallisesta toiminnasta tulee uskonnollista. Toki myös rituaalien ja pelien ulkopuoliossa ihmistoiminnassa ilmenee toistuvuutta, sääntöjä ja säännönmukaisuutta, mutta jossain määrin rituaalien ja pelien epäinstrumentaalisuus ja luovuus tekevät niistä erityislaatuisia.

Wittgensteinin, Huizingan ja Caillois'n mainitsema *kilpailullisuus*, johon sekä Huizinga että Caillois viittaavat *agonin* tai *agonistisuuden* käsitteellä (Caillois 2001, 12; Huizinga 1980, 30–31), on osa monia pelejä, mutta läsnä myös joissakin uskonnollisissa ja ei-uskonnollisissa rituaaleissa. Käsite pohjautuu kreikan sanaan *agon*, joka tarkoittaa konfliktia, kamppailua tai kilpailua. Sillä viitattiin myös jumalten kunniaksi järjestettyihin juhlakisoihin, kuten olympialaisiin (Castrén & Pietilä-Castrén 2000, 13). Kilpailullisia olivat myös esimerkiksi Pohjois-Amerikan luoteisrannikon alkuperäisasukkaiden *potlatch*-rituaalit, joissa päälliköt yrittivät voittaa toisensa tuhoamalla omaisuuttaan (esim. Barnett 1938), taikka Melanesian saarten *kula*-kierto, jossa monimutkaisessa ritualisoidussa kierrossa annettiin lahjaksi simpukankuorista valmistettuja esineitä, joilla tuotettiin arvovaltaa antajalleen (Malinowski 82–105; ks. myös Mauss 1999, 32–34; Huizinga 1980, 62–63, 82).

Kilpailullisuus erityisesti itsensä tai toisen voittamisena ja vahvuuden ja omistautuneisuuden osoituksena taas esiintyy erilaisten initiaatio-, siirtymä- ja kalendaaririittien koitoksissa, erityisesti yhteisöissä, joiden jäsenyys on arvostettu ja valikoitu. Merijalkaväen kokelas saa valmistuessaan rintamerkin rintaansa – tai tarkemmin: nahkaansa (Keller ym. 2015, 34–35). Yläasteelle ensimmäistä luokkaa käyvä voi joutua ”mopotettavaksi” (esim. Perho 2007, 16) tai tuore yliopisto-opiskelija ”fuksitettavaksi” (Puustinen 2000, 33–35). *Thaipusam*-juhlassa tamilihin-dut puolestaan kävelevät kuumien hiilten päällä, lävistävät kasvonsa neuloilla tai kantavat painavia ruukkuja päidensä päällä osoittaakseen kunnioitustaan *Murugan*-jumalalle (Gopal 2023). Taistelussa rohkeutensa osoittaneet tasankointiaaniheimojen soturit saivat päähineensä kotkan sulkia (Pellegrini 1995, 100–101). Ortodoksi voi osoittaa omistautuneisuutensa jumalalle ja seurakunnalleen kilvoittelemalla, johon kuuluu esimerkiksi paastoaminen (esim. Merras 1986; Tuominen 2010, 64–65). Nämä ilmiöt ovat sukua monien uskontojen korostamalle *askeesille*.

Peleille tyypillistä vaatimus *taidokkuudesta* ilmenee myös uskonnollisissa rituaaleissa. Bell kirjoittaa rituaalien vaativan “mestaruutta” ja ruumiillista “rituaalin tajua” (Bell 2009, 215–216). Esimerkiksi konfutselaisuudessa alun perin rituaalia tarkoittanut *li* alkoi merkitä kunnollisuutta, säädyllisyyttä ja itsensä hallintaa, joita pidettiin edellytyksenä rituaalien oikeanlaiselle suorittamiselle (Huotari & Seppälä 2005, 183). Rituaalit vaativat siis oikein tekemistä, mutta Bellin mukaan rituaalispesialisteilla voi olla myös taitoa hyödyntää rituaalin rakennuspalikoita ja siten manipuloida erilaisia sosiaalisia tilanteita ja siihen osallistuvien kokemuksia (Bell 2009, 216, 221). Rituaaliset kaavat hyvin sisäistänyt spesialisti voi tällöin vaikkapa höystää rituaalien määrittämää tilannetta huumorilla tai sisällyttää siihen poliittisen viestin. Kun pelaamisessa vaaditaan kykyä luovia pelin sääntöjen rajaamien mahdollisuuksien rajoissa, voisi rituaalin ajatella olevan vain tietyn käyttäytymiskaavan orjallista seuraamista. Kuitenkin Bellin mukaan myös rituaaleille ominainen ruumiillinen toimijuus sisältää luovimista ja luovuutta. Taidokkuus on siis sekä peleissä että rituaalissa sääntöjen ruumiillista sisäistämistä, joka mahdollistaa myös luovuuden.

Päinvastoin kuin peleissä, onnekkaita ja epäonniset tapahtumat elämässä nähdään uskonnossa usein yliluonnollisen voiman tuottamina. *Sattumalla*, johon Caillois (2001, 12) viittaa *aleatorisuuden* käsitteellä, on tärkeä rooli erityisesti onnenepeleissä, joita ovat muun muassa arpa-, kortti-, noppa- tai lautapelit. Sattuma on oleellinen osa myös monia uskonnollisia rituaaleja. Sattumanvaraisesti saadut tulokset, vaikkapa arvan tai muiden onnenkalujen heitossa, ovat olleet usein keino jumalan tai jumalten tahdon lukemiseen tai asioiden ennustamiseen. Tyypillisiä esimerkkejä ovat esimerkiksi muinaisen Kiinan oraakkeliluut ja *skapulimantiikka* eli luista ennustaminen (Huotari & Seppälä 2005, 179–181) sekä antiikin Rooman linnuista tai sisälmyksistä ennustaminen (Castrén & Pietilä-Castrén 2000, 75; sattumasta ja rituaaleista ks. myös Girard 2004, 412–413). Näissä tapauksissa päätöksenteko ulkoistetaan jumalaiselle sattumalle, vaikka ennustajan luovuudella onkin usein keskeinen rooli enteen tulkinnassa, mikä on myös esimerkki rituaalispesialistin mahdollisuudesta toimia luovasti rituaalin asettamissa rajoissa. Arvonnan tulos voidaan siis tulkita jumalan tahdon ilmaukseksi, mutta myös maallisessakin kontekstissa päätös toisinaan ulkoistetaan ”korkeammalle voimalle”, kuten vaikkapa lanttia heittämällä. Tietyllä tavalla sattuma valjastetaan käyttöön myös spiritismilaudalla, jossa yrite-tään vastaanottaa viestejä henkimaailmasta. Riippuen osallistujien suhtautumisesta spiritismi voi olla leikkisää tai totista totta (vrt. Pasanen 2021).

Onnekkuidella tarkoitetaan yleensä odottamattomia suotuisia seurauksia. Mutta toisinaan onni näyttäisi tarkoittavan jotain ylimaallisempaa, voimaa, joka voi ilmetä peliä pelatessa tai muutenkin elämässä. Toisinaan se on jopa personoitu jumalan ominaisuudeksi (roomalaisten *Fortuna*) tai deterministisemmin Kohtaloksi (kreikkalaisten *Tykhe*) (Castrén & Pietilä-Castrén 2000, 178, 604).

Caillois’n kaksi muuta pelin ulottuvuutta, huimaus (*ilinx*, kreikan pyörrettä tarkoittavasta sanasta) sekä jäljittely tai simulaatio (*mimicry*), voidaan löytää myös rituaaleista. Ensimmäinen, josta Caillois mainitsee esimerkkeinä lasten pyörimisleikin sekä nuorallakävelyn (Caillois 2001, 36), esiintyy esimerkiksi dervissien tanssissa (esim. Harel, Czamansk-Cohet & Turjeman 2021) tai Pentecost-saaren *Gol*-initiaatorituaalissa, jossa initioitavat miehet hyppäävät puurakenteisesta tornista köyden varassa (Müller 1970). Huimaus kytkeytyy myös arkikokemuksesta poikkeavaan *intoksikaatioon*, eli päihtymiseen, mitä esiintyy myös uskonnollisissa konteksteissa. Uskontotieteilijä Émile Durkheim (1995 [1912], 218–220) kuvasi uskonnollisiin rituaaleihin kuuluvaa ”kollektiivista porinaa” (*effervescence collectif*), jossa rituaalin yhteen tuoma yhteisö sähköistyy ja jopa huumaantuu kollektiivisesti. Jäljittelyä tai simulaatiota taas

tapahtuu vaikkapa monissa afrikkalaisissa rituaaleissa, joissa osanottajat naamioituvat ja jäljittelevät jumalia tai esi-isiä ja yleisemmin uskonnolliset hahmot voivat toimia jäljiteltävinä esikuvina (esim. malilaisen *bambara*-yhteisön miehisyytriistä, ks. Hudson River Museum 1971, 210).

Rituaaleilla ja peleillä on siis paljon yhteisiä ominaisuuksia tai jaettuja ulottuvuuksia, mutta ne kuitenkin mielletään yleensä toisistaan ja myös muusta ihmistoiminnasta erillisiksi osa-alueiksi: kuten Bell (2009, 92) toteaa, ritualisaatiossa, eli rituaalien tuottamisen prosessissa on tärkeää, että rituaalit erotetaan muusta toiminnasta erityiseksi. Tämän erityisyyden tuottamiseksi käytetään monia eri keinoja, kuten tapahtumien formalisointia, tiettyihin ajankohtiin sitomista ja toistoa. Kuten monissa rituaalin määritelmässä, myös pelin ja leikin määritelmässä (Stenros 2017, 508–509) tehdään ero arkiseen, instrumentaaliseen tai tuottavaan toimintaan. Seuraavaksi käsittelemme sitä, miten sekä uskonto että pelaaminen erotetaan muusta ihmistoiminnasta kuvittelun kautta.

Taikapiirejä: kuvitteelliset ja todelliset maailmat

Pelien maailmoissa jumalat ovat todellisia ja pelihahmon maagiset voimat ovat totta. Tässä mielessä pelien uskonnot eivät ole uskomusjärjestelmiä samaan tapaan kuin pelien ulkopuolisessa maailmassa. Voidaankin ajatella, että pelaaminen on ylikuulattua tai kuvittelun todeksi tulemista – leikkistä. Ja tähän leikkiminen ylipäänsä on: Oletetaan, että kuviteltu on olemassa ja toimitaan kuvitelman rajoissa. Huizinga kuvaakin leikkiessä syntyvää, arkitodellisuudesta poikkeavaa tilaa käsitteellä *taikapiiri*. Sen sisällä mielikuvituksella on erityinen merkitys, kun leikkijät heittäytyvät kuvitteellisten asetelmien, toimijoiden ja tapahtumien maailmaan, ja käyttäytyvät ikään kuin ne olisivat totta. Taikapiiri suojelee fantasiaa ulkopuoliselta todellisuudelta. (Huizinga 1980, 10–12.)

Huizinga oli laajemminkin kiinnostunut leikkiläisen aineksen esiintymisestä kaikkialla kulttuurissa, ja hän näki peleille ja leikeille tyypillisen taikapiirin myös erilaisissa uskonnollisissa toimituksissa (Huizinga 1980, passim). Huizinga näki taikapiirissä pyhää, mutta kirjallisuudentutkija Rene Girard kääntää näkökulman toisin päin: pyhä sulkee sisäänsä leikin. Girardin mukaan tärkeimmät leikit periytyvät rituaaleista, eikä toisin päin, kuten Huizinga ajatteli. Girard antaa esimerkin: *Canelos*-intiaanien ruumiinvalvojisissa harjoitettu nopanheitto on tutkimuksessa ymmärretty leikiksi, mikä projisoi länsimaista maallistunutta leikkikäsitystä, vaikka toiminta ilmentää Girardin mukaan uskontoa. (Girard 2004, 412–413).²

Roger Caillois (2001, 8–9) kirjoittaa monille leikeille tyypillisestä teeskentelystä (*make-believe*), jossa illuusio esimerkiksi rosvoista ja poliiseista syntyy siitä, että muut leikkivät mukana. Tällainen kuvittelun luoma taikapiiri, jossa voidaan kokeilla erilaisia ”ikään kuin” -skenaarioita on tyypillistä kertomuksille ja kertomaperinteelle sekä uskonnolle ja henkisyydelle, joissa uskomisen tai todesta ottaminen ei ole välttämättä olennaista, vaan metaforista, inspiroivaa tai

² Girardille uskonto määrittyy syntipukin uhraamisen kautta, joka on ratkaisu yhteisöä uhkaavan väkivallan leviämiseen. Hän kiinnittää huomiota siihen, että peleistä saatava palkinto – kuten syntipukkikin – voi olla mitä [kuka] tahansa, eikä palkinto, vaan peli itse on päämäärä. Kilpailua kuitenkin rajoitetaan niin, ettei se rappeudu armottomaksi taisteluksi. (Girard 2004, 206.) Täten leikki ja uskonto jakavat hänen mukaansa sen, että niissä esiintyy väkivaltaa säännellyssä muodossa, mikä estää väkivallan leviämisen yhteiskunnassa. Tässä voidaan nähdä yhteys myös Caillois’n ajatukseen pelin ulottuvuuksien korruptoituvuudesta, kun ne lakkaavat olemasta puhtaita pelejä.

voimaannuttavaa (Utriainen 2017, 238; ks. myös Kyyrö 2022a). Useimmiten sekä onnistuneen pelikokemuksen että merkittävän uskonnollisen elämyksen vaatimuksena on elokuvatutkimuksestakin tuttu ilmiö, epäuskon sivuuttaminen (*suspension of disbelief*): kokijan tulee heittäytyä pelin tai uskonnon taikapiiriin ja tarvittaessa unohtaa kriittinen, kokemuksen todenmukaisuutta arvioiva asenteensa (Böcking 2008; Brown 2016; Cassone & Thibault 2019; Tomko 2015). Fiktio sisäinen todellisuus on aina totta.

Voidaan nähdä, että uskontoon ja peliin/leikkiin liittyvän kuvittelun todesta ottamisessa on erilaisia asteita. Caillois näkee pelit muusta todellisuudesta erillisenä toiminnan muotona. Jos agonistinen peli/leikki lakkaa olemasta vapaa-ajanviettoa ja muuttuu työksi, kuten ammattiurheilun kohdalla, on kyse Caillois'n mukaan korruptoituneesta pelin muodosta. Uskontoon liittyy aleatorisen pelin korruptoitunut muoto, kun sattumaa ei enää pidetä "persoonattomana neutraalina voimana", vaan erilaiset "ilmiöt, kohtaamiset ja enteet" alkavat toimia merkkeinä onnesta. Caillois'n mukaan tällainen taikauskoisuus on siis merkki korruptoituneesta aleasta. (Caillois 2001, 44–47.) Caillois'lle pelin ulottuvuuksien korruptoituneisuus ilmenee, kun ne eivät rajaudu pelien erilliseen kontekstiin.

Caillois'n tapaa nähdä "puhdasta" ja "epäpuhdasta" pelillisyyttä voidaan kuitenkin pitää turhan idealistisena. Myös Huizingan taikapiirin käsitettä on myös kritisoitu siitä, että se ei välttämättä sovellu kuvaamaan nykyaikaista, arkista käytännössä tapahtuvaa (digitaalista) pelaamista, joka ei välttämättä aina synnytä lumon kehää. Pelaaminen ei myöskään aina ole hauskaa, vaan se voi olla työtä, kilpaurheilua tai vaikka rentoutumisen tavoittelua arjen puurtamisen keskellä. (Pragman & Jakobsson 2008.) Tämän näkemyksen mukaan peli ei siis lakkaa olemasta peli, kun se professionalisoituu, tai vaikkapa muuttuu riippuvuudeksi. Vaikka Huizingan ja Caillois'n ajatuksilla on yhä painoarvoa, heidän näkemyksiinsä on syytä suhtautua kriittisesti, sillä esimerkiksi Huizingan taikapiiri liioittelee leikin/pelin eriytyneisyyttä arjesta ja Caillois'n määrittelyt ja typologiat puolestaan ovat kovin normatiivisia ainakin arvovapautteen pyrkivässä pelitutkimuksessa.

Kuvittelu ja mielikuvitus ovat yhteistä uskonnoille ja peleille. Myös rituaaleissa usein eläydytään tilanteeseen, jonka merkitykset kumpuavat usein mielikuvituksesta ja jossa vaaditaan rituaalisiin rooleihin eläytymistä. Eläytyminen ja simulaatio ovatkin tyypillisiä esimerkiksi myös pöytä- ja liveroolipeleille ja erilaisille videopeleille. Kiinnostavasti etenkin videopeleissä pelaajalla voidaan nähdä olevan myös sellaista toimijuutta, joka tekee hänestä jumalankaltaisen (esim. Steffen 2014). Pelaaja on pelimaailman hallitsija, joka ohjaa pelihahmojen kohtaloa ja toimintaa. Pelikulttuurissa puhutaan usein jumalpeleistä, joissa pelaaja toimii kaiken ohjaajana kuten *Sims*-pelisarjassa (Maxis 2000–2008, The Sims Studio 2008–) tai *Everything* (David O'Reilly 2017) ja *Populous: The Beginning* (Bullfrog Productions 1998) -pelissä. Pelaajan toimijuus on ylivertaista ja kaikkivoipaa, mikä on mahdollista vain pelimaailmassa. Pelit toteuttavat näin yli-inhimillisen toimijuuden fantasiaa.

Rituaaleihin, kuvitteluun ja peleihin liittyvät esimerkit osoittavat, etteivät pelin tai uskonnon kategoriat ole poissulkevia, vaan vuotavat paitsi muun ihmistoiminnan, myös toistensa alueelle: pelillisiä tai uskonnollisia ulottuvuuksia voidaan löytää myös pelien ja uskonnon ulkopuolelta, ja myös uskonnosta voidaan löytää pelillisyyttä ja peleistä uskonnollisuutta tai uskonnonkaltaisuutta. Jotkut näkevät uskonnossa leikin alkuperän ja toiset taas leikissä uskonnon juuren. Viime kädessä tutkija itse määrittelee uskonnon ja pelin oman analyysinsä tarpeisiin. Seuraavaksi jäsenämme tarkemmin, miten tutkija voi hahmottaa näiden kahden ilmiön suhdetta osana tutkimustaan.

Peleistä pelaajiin: uskonnon ja pelien tutkimuksen jäsenystä

Viimeisen reilun kymmenen vuoden aikana kiinnostus digitaalisiin peleihin ja uskontoon on lisääntynyt, ja aiheesta on julkaistu muutamia kirjoja sekä erikoisnumeroita (Campbell & Grieve 2014, toim.; Bainbridge 2013; Heidberink, Knoll & Wysocki 2015; Wagner 2012). Pelien ja uskonnon suhteesta kiinnostuneiden tutkijoiden erityisen huomion sai *Bioshock Infinite* -peli (Irrational Games 2013), joka antoi alkusysäyksen tutkimusalan kehittymiselle. Aloittaakseen kyseisen pelin, pelaajan tulee pelihahmonaan vastaanottaa upotuskaste. Tarinassa pelihahmo saapuu Columbian pilvikaupunkiin, jossa jokaisen tulee vastaanottaa kaste päästäkseen sisään. Kohtauksessa pelaajan tulee liikuttaa hahmo matalaan vesialtaaseen, jossa valkoisiin pukeutunut kuoro laulaa kristillistä hymniä. Saarnaajapastori tarttuu pelihahmoon ja upottaa hänet. Pelaajan tulee painaa X-painiketta ohjaimesta samaan aikaan kun ruudulla lukee "Accept Baptism". Eräs pelaaja kieltäytyi aloittamasta peliä ja vaati rahojaan takaisin julkaisijalta, sillä peli oli vastoin hänen katsomustaan. (Kotaku 2013; Heidbrink, Knoll & Wysocki 2014, 23, 35; Hernandez 2013). Tapaus herätti tutkijoissa kysymyksiä siitä, miten todellisuus, uskonnollisuus ja fiktiiviset pelimaailmat risteävät.

Uskonnon ja pelien tutkimuksen kanssa rinnakkaisena kehityskulkuna voidaan pitää historian-tutkijoiden kiinnostusta digitaalisiin peleihin niin opetuksen kuin historiakulttuurin näkökulmasta (esim. Suominen, Sivula & Fewster 2017; McCall 2011; ks. myös Kyyrö tässä numerossa). Pelit käyttävät maailmanhistoriaa tarinoiden ja miljöiden luomiseen, mikä herättää kysymyksiä historiankulun esittämisestä peleissä, mielipiteistä ja näkemyksistä, joilla historiaa muistellaan ja kuvitellaan peleihin – kenen näkökulmasta pelit muistelevat ja tuovat historiaa esiin? Samat kysymykset voidaan esittää myös uskonnon kohdalla.

Humanistinen ja yhteiskuntatieteellinen pelitutkimus onkin laajempi kenttä, jonka tutkimuskohteet käsittävät monia osa-alueita, aina e-urheilusta peliteollisuuden businessmalleihin. Ajankohtaisia teemoja ovat nuorten pelaamista sekä sukupuolta ja toksista online-käyttäytymistä käsittelevä yhteiskunnallinen pelitutkimus (ks. esim. Friman ym. 2022). Hiljattain julkaistu listaus Suomessa valmistuneiden pelitutkimuksen väitöskirjoista kertoo myös alan monipuolisesta kehityksestä aina tietotekniikasta humanistiseen pelitutkimukseen (Sotamaa 2023).

Suomessa uskonnon ja pelien tutkimus on lähtenyt liikkeelle opinnäytetöistä (esim. Lindell 2014; Mansikka 2014; ks. myös Grufstedt, Rautalahti & Lasausse 2020). Uskontotieteessä uskonnon ja populaarikulttuurin risteymien tutkiminen on perinteisesti keskittynyt elokuvamediaan. Pikkuhiljaa tutkimuskiinnostus on saavuttanut myös pelit. (Ks. esim. Rautalahti 2021; Kyyrö 2022b.) Sen lisäksi, että uskontotieteessä uskonnon ja pelien tutkimus voidaan mieltää osaksi uskonnon ja populaarikulttuurin tutkimusta, sillä on myös yhteys digitaalisen uskonnon ja digitaalisen teologian tutkimukseen. Tällöin huomion kohteena on se, miten erilaiset digitaaliset ympäristöt muokkaavat uskonnollisuutta ja toissijaisesti se, miten uskontoa voidaan tutkia digitaalisin työkaluin (Campbell 2013).

Lisäksi myös ei-digitaalisia pelejä ja uskontoa on tutkittu eri tutkimusaloilla. Esimerkkeinä voidaan mainita onneen perustuviin peleihin liittyvien yliluonnollisten uskomusten tulkintaa (Joukhador 2004; Kuusniemi 2018, 26, 58; Mónico & Alferes 2022; Roberts, Arth & Bush 1959, 602–604 Chiu, Lee & Huang 2004) ja uusnatsiokkultisti Pekka Siitoimen spiritismilaudan pelilisten piirteiden tutkiminen (Pasanen 2021).

Pelitutkimuksessa voidaan erotella itse *pelin* tutkiminen, *pelaamisen* tutkiminen ja *pelaajien* ja muiden pelien kanssa tekemisissä olevien ihmisten tutkiminen. Pelejä voidaan tutkia periaatteessa kuten mitä tahansa muuta kulttuurituotteita, ja analysoida vaikkapa pelien sisältämiä merkityksiä. Kuten alussa toimme ilmi, voidaan tarkastella *uskontoa peleissä*, *pelejä uskonnossa*, *pelejä uskontona* sekä *uskonnon ja pelien välistä yhteiskunnallista keskustelua* (Forbes & Mahan 2005, 9–17). Uskonnon ja pelin suhteen tutkimisen voi jakaa myös karkeasti kahteen vaihtoehtoon: peliin itseensä keskittyvään, eli *pelikeskeiseen*, ja pelaajiin sekä pelien ympärillä tapahtuvaan toimintaan toisin sanoen toimijuuteen keskittyvään eli *toimijakeskeiseen* näkökulmaan. Edellisessä tutkitaan itse peliä ja jälkimmäisessä huomio kiinnittyy pelaajan toimintaan tai merkityksenantoon. (Heidbrink, Knoll & Wysocki 2014; Rautalahti 2022.) Pelikeskeisessä lähestymistavassa voidaan pelin analyysiin soveltaa perinteisiä laadullisen tutkimuksen menetelmiä, kuten sisällönanalyysia tai lähilukua (peliluenta, ks. esim. Rautalahti & Salo tässä numerossa), mutta lisäksi on kehitetty lähestymistapoja, joissa huomio kiinnittyy peleille tyypilliseen sääntöpohjaiseen tai *proseduraaliseen* esittämistapaan (ks. esim. Šisler 2017). Toimijakeskeinen näkökulma voi taas keskittyä pelaajiin, pelikokemukseen tai laajempaan yleisöön, joita voidaan tutkia muun muassa etnografisesti, kyselytutkimuksella tai analysoimalla toimijoiden tuottamia tekstejä (ks. esim. Rautalahti 2022; Laato, Rauti & Hamari 2023). Tiivistämme tämän alaluvun näkökulmia Taulukossa 1.

Kulttuurintutkimuksessa erotellaan yleensä kulttuurituotteen (tai tekstin), sen tuotannon ja sen vastaanoton (tai kulutuksen) näkökulmat. Massamedian tutkimuksessa yleinen vastaanototutkimus ja kirjallisuudentutkimuksen lukijan kokemukseen keskittyvä tutkimus on saanut rinnalleen näkökulman, jossa painotetaan vastaanottajien aktiivisuutta kulttuurituotteiden käyttäjinä. Tämä on näkynyt muun muassa fanikulttuurien tutkimuksessa (ks. Clark 2007, 6–11; Grindstaff 2008) ja nykyään myös pelitutkimuksessa. Kun pelejä tarkastellaan kulttuurituotteina, on ilmeistä, että pelaajat ovat toimijoita, mutta he ovat myös aktiivisia merkitysten tuottajia. Peleillä voi olla myös osansa pelaajien sosiaalisten identiteettien rakentumisessa. Tätä tarkastelutapaa voi soveltaa myös analysoimaan pelien ja uskonnon suhdetta, jolloin uskonnon roolia voidaan tarkastella itse pelin sisällössä, mutta myös pelin tuotantoprosessissa, vastaanotossa tai sen laajemmassa kulttuurisessa kontekstissa. Tutkimuskohteena voivat olla siis peli, pelin tekijät, pelaajat ja muut ihmiset, jotka esimerkiksi kommentoivat peliä.

Uskontotieteilijä Gordon Lynch erottelee uskonnon ja populaarikulttuurin tutkimuksessa kolme pääasiallista tapaa määritellä uskonto: *substantiivisen*, jossa uskonto määritellään ulkoisesti havaittavien tekijöiden (esim. ”instituutioiden, tilojen ja käytäntöjen, joita ihmiset luovat Jumalaan tai jumaliin uskomisensa perusteella”) kautta, *fenomenologisen*, jossa korostuu eletty uskonnollinen tai pyhän kokemus sekä *funktionaalisen*, jossa uskonto nähdään erilaisten elämän merkityksellisten tarpeiden täyttäjänä. Pelaaja voi kokea uskonnollisia kokemuksia pelaessaan, mutta erityisesti funktionaalinen näkökulma mahdollistaa sen, että pelaamista voi tarkastella uskontona tai siihen rinnastettavana ilmiönä. (Lynch 2007, 127–129).

Jos tutkija on kiinnostunut pelien uskonnollisista sisällöistä, sijoittuu hänen tutkimuksensa todennäköisesti jollekin teologi-pelitutkija Frank Bosmanin (2016, 35–36) jäsentämistä viidestä analyysin tasosta, jotka menevät osin limittäin ja ovat jossain määrin tulkinnanvaraisia. Kaikesta konkreettisista ja näkyvistä taso on *materiaalinen*, sisällön taso, jolloin tutkija keskittyy eksplisiittisiin uskonnollisiin objekteihin (esim. kirkko, maaginen amuletti tms.) tai tapahtumiin (esim. ehtoollinen). Seuraavan tason muodostavat uskonnolliset *viittaukset*, jotka osoittavat selkeämmin pelin ulkopuolelle, kuten vaikkapa ”Kyrie Eleison” (”Herra armahda”) -niminen

tehtävä pelissä *Assassin's Creed Rogue* (Ubisoft Sofia, Ubisoft Kiev 2014). Kolmas, ja kenties tulkinnanvaraisempi, taso on *refleksiivinen*. Tällä tasolla tarkastellaan sitä, kuinka pelaaja voi tai joutuu pohtimaan eksistentiaalisia, uskonnollisesti merkittäviä teemoja, kuten uhrautumista, pyhyyttä, syntiä ja pelastusta, pelatessaan peliä. Neljänneksi tasoksi Bosman määrittelee *rituaalisen* tason, jossa pelattava hahmo ottaa osaa toimintaan, joka perinteisesti nähdään uskonnollisena (esim. kaste, hautamuistomerkin rakentaminen tms.). Viidennellä tasolla nousee vahvasti *subjektiiviselle metatasolle*, jolloin pelaaminen herättää pelaajassa uskonnollisia kokemuksia tai synnyttää uskonnollisia merkityksiä huolimatta siitä, onko itse peli eksplisiittisesti uskonnollinen vai ei. Ensimmäiset tasot ovat selkeämmin pelintekijöiden tarkoittamia ja pelaajalle funktioltaan selkeitä, kun taas viimeiset tasot ovat enemmän pelaajasta riippuvaisia, subjektiivisempia ja implisiittisempiä elementtejä. Viidennellä tasolla ollaan selvästi jo pelaajakeskeisessä lähestymistavassa.

Bosmanin jaottelun lisäksi pelien uskonnollisen sisällön ja uskonnon ja pelaamisen suhdetta voidaan analysoida vaikkapa uskonnollisten arvojen näkökulmasta ja tarkastella, kuinka erilaisten uskonnollisten yhteisöjen arvomaailma sopii yhteen pelaamisen kanssa: Onko pelaaminen esimerkiksi syntiä vai tietyin ehdoin jopa toivottavaa – tai yhdentekevää – uskonnollisen yhteisön näkökulmasta? (Esim. Braun ym. 2016; ks. myös Bosman 2015; ks. Jukka Jouhki tässä numerossa.)

Jos taas pelaaminen ymmärretään laajemmin järjestäytyneenä leikkinä, voidaan tutkia esimerkiksi millaisia leikkejä ja pelejä uskonnolliset yhteisöt järjestävät jäsenilleen vaikkapa edistääkseen maailmankuvansa ja ihmiskäsitystään. On olemassa pelejä, joiden eksplisiittinen tarkoitus on saada pelaaja perehtymään uskonnolliseen mytologiaan tai henkiseen toimintaan, kun pelin tapahtumapaikkana on jokin pyhä paikka tai tapahtuma. (Esim. Gonzalez 2014; Gonzalez & Rassalle 2021.) Esimerkiksi *Nintendo Wiille* suunnitellussa toiminnallisessa pelissä *Deepak Chopras's Leela* (Nintendo 2011) pelaaja voi ohjainten ja tasapainoalustan avulla tutustua hindulaisuudesta ja buddhalaisuudesta peräisin oleviin *chakroihiin*, kehon energiakeskuksiin (esim. Zoomin Games 2011). Myös tarinavetoiset pelit tutustuttavat uskonnollisiin hahmoihin. Pelissä *I am Jesus Christ* (Space Boat Studios, SimulaM tulossa) pelaaja voi ohjata Jeesus Nasaretilaista läpi hahmon elämän ja samalla matkustaa ympäri pyhää maata ja tehdä ihmeitä. Toisinaan uskonnollinen mytologia on peleissä kriittistä tai humoristista jopa satiiria, kuten pelissä *Fight of Gods* (Taipei: Digital Crafter 2017), jossa jumalat ottavat yhteen katutappelussa. Pelaajiin huomionsa kiinnittävä tutkija voi analysoida myös pelaajien uskonnollismaagisia tulkintoja koskien pelin onnistumisia ja epäonnistumisia. Erityisesti onneen perustuvien pelien (lotto, ruletti jne.) pelaajat voivat toisinaan nähdä voitot tai häviöt jonkinlaisen yliluonnollisen toiminnan tuloksina. (Esim. Joukhador 2004; Kuusniemi 2018, 26, 58; Mónico & Alferes 2022; Roberts, Arth & Bush 1959, 602–604 Chiu, Lee & Huang 2004.)

Jos Huizingan ajatus siitä, että peleillä on todellisuutta läpäisevä luonne, tuodaan nykypäivään, koko elämäkin voidaan nähdä tasohyppelynä, jonka sääntöjenmukaisesta suorituksesta uskonnollinen ihminen voi uskoa saavansa iankaikkisen palkinnon. Yksi vaihtoehto onkin nähdä ”peli” formaalin määritelmän sijaan asenteena. Uskonnollinen tai maallinen toiminta voi näyttäytyä yhdelle haudanvakavana toimintana ja toiselle pelinä tai leikkinä. (Ks. esim. Malaby 2009, 205.) Esimerkiksi työ voi olla toisille eräänlaista peliä, ja jotkut taas kokevat ”larppaavansa” mystiikkaa osallistuessaan uskonnolliseen rituaaliin. Monet yliluonnollisia elementtejä sisältävät toiminnat (esim. Tarot-korteilla ”pelaaminen”, spiritismi jne.) vaikuttavat taas olevan ikään kuin uskonnon ja leikin rajamailla, osallistujan asenteesta riippuen. Toisaalta päivänselvästä pelistä voi olla ns. leikki kaukana (esim. ammattuurheilu). Ihmisten taipumus pelillistää

eri elämänalueita muistuttaa Forbesin ja Mahanin (2005) ajatusta populaarikulttuurista uskon-
tona. Jos peli tai uskonto määritellään tarpeeksi laveasti, niitä voidaan löytää yllättävistä pai-
koista.

Tutkijat voivat myös tarkastella sitä, miten pelaajat ja/tai uskonnollisten ryhmien edustajat
ymmärtävät uskonnon ja/tai pelit. Tällainen asennoituminen uskontoon on diskursiivisessa us-
konnontutkimuksessa (ks. esim. Kyyrö tässä numerossa). Eräässä tutkimuksessa taas kartoit-
tettiin, miten evankelis-luterilaisen kirkon työntekijät ja *Pokémon GO*:n (Niantic 2016) pelaajat
hahmottivat pelin ja uskonnon samankaltaisuuksia (Laato, Rauti & Hamari 2023).

Pelit voidaan nähdä massamediana, jossa heijastuu monenlaisia "tosielämän" elementtejä –
myös uskonnollisia arvoja, symboleja ja käytäntöjä enemmän tai vähemmän fiktiivisinä versi-
oina. Tässä mielessä yksi tapa analysoida uskonnon ja pelin välistä suhdetta on keskittyä pelien
kulttuuriseen ja historialliseen kontekstiin ja siihen, kuinka pelit uusintavat tai haastavat us-
konnollisia normeja ja uskomuksia. Etenkin edellä mainitun historiallisen pelitutkimuksen lä-
hestymistavoista voi tällöin olla hyötyä (Suominen, Sivula & Fewster 2017). Ihminen on muihin
lajeihin verrattuna erityisen leikkisä, koska se säilyttää leikkisyytensä aikuisiässäkin. Tämä niin
sanottu neoteninen ominaisuus manifestoituu peleissä, leikeissä, huumorissa, uteliaisuudessa
ja fantasiassa. (Esim. Gwen 2014.) Monissa peleissä myös haastetaan uskonnollisia ajatuksia
huumorin avulla. Tällaisten pelien tutkimuksella on yhteys uskontotieteessä tehdyn uskonnon
ja huumorin sekä parodiauskontojen tutkimukseen (ks. Mäkelä & Gebraad 2020).

Olemme koonneet edellä mainittuja näkökulmia uskonnon, pelien ja populaarikulttuurin tutki-
muksesta (Forbes & Mahan 2005; Heidbrink, Knoll & Wysocki 2014; Rautalahti 2022; Bosman
2015; Clark 2007; Grindstaff 2008) sekä uskonnon määrittelystä (Lynch 2007) Taulukkoon 1,
jossa hahmotamme, miten eri tutkijoiden jäsenyykset suhteutuvat toisiinsa. Erottelua peli- ja
toimijakeskeiseen lähestymistapaan ei ole nostettu eksplisiittisesti esiin taulukossa, mutta tätä
ulottuvuutta voi hahmottaa parhaiten tutkimuskohteet ja -menetelmät -sarakeesta.

LÄHESTYMISTAPOJA USKONNON JA PELIEN SUHTEISIIN

Uskonnon ja pelien suhde (Forbes & Mahan)	Uskonnon määrittelytapa (Lynch)	Analyysin tasot (Bosman)	Esimerkki tutkimusasetelmasta	Tutkimuskohteet ja -menetelmät
Uskonto pelissä	Substantiiviinen tai fenomenologinen	Materiaaliset ja viittauksenomaiset	Uskonnon representaatiot pelissä X	Pelien analyysi; pelin tekijöiden haastattelut ja heille suunnatut kyselyt
Pelit uskonnossa	Substantiiviinen tai fenomenologinen		Miten uskonnollinen yhteisö X tuottaa, pelaa tai hyödyntää pelejä	<ul style="list-style-type: none"> • Uskonnollisten yhteisöjen etnografinen tutkimus • Kyselytutkimukset • Yhteisöjen tuottamien pelejä käsittelevien tekstien analyysi
Peli uskontona	Funktionaalinen, fenomenologinen	Refleksiivinen, rituaalinen ja subjektiivinen metataso	Pelaaminen henkisenä/ uskonnollisena/ katsomuksellisena kokemuksena	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaajien tai peliyhteisöjen etnografinen tutkimus • Kyselytutkimukset • Yhteisöjen tuottamien pelejä käsittelevien tekstien analyysi
Uskonnon ja pelikulttuurin dialogi	Substantiivinen		<ul style="list-style-type: none"> • Roolipelipaniikki Yhdysvalloissa • Jehovan todistajien suhtautuminen uhkapeleihin • Pelien ja uskontojen vuorovaikutuksen historiallinen tutkimus • Pelit uskontoa koskevan dialogin osapuolina 	<ul style="list-style-type: none"> • Uskonnollisten ja peliyhteisöjen etnografinen tutkimus • Kyselytutkimukset • Yhteisöjen tuottamien tekstien analyysi; pelien analyysi

Taulukko 1: Lähestymistapoja uskonnon ja pelien suhteisiin. Grafiikka: Heidi Rautalahti.

Lopuksi

Olemme tässä katsauksessa tuoneet esiin erilaisia tapoja määritellä uskontoa ja pelejä, tarkastella näiden kahden yhteyksiä muun muassa rituaalien ja kuvittelun kontekstissa sekä lopuksi tutkimuksellisia tapoja lähestyä uskontoja ja pelejä yhdessä. Toivomme, että katsauksemme tarjoaa uskontoa ja pelejä käsittelevää tutkimustaan tai opinnäytettään suunnittelevalle työkaluja oman tutkimusasetelmansa suunnitteluun ja ohjaa lisätiedon äärelle. Haluamme muistuttaa, että pelit, kuten uskontokään eivät sijaitse omassa erillisessä todellisuudessaan, vaan ne kytkeytyvät muihin yhteiskunnallisiin ja kulttuurisiin konteksteihin (ks. esim. Moberg & Sjö 2018, 299–300). Vaikka pelien maailmat ovat itsessään rikkaita ja mukaansatempaavia, ei näitä konteksteja tule ohittaa. Tämän takia uskontoa ja pelejä käsittelevät tutkimusasetelmat ovatkin tärkeä kytkeä myös tutkijan tutkimusalan keskeisiin teorioihin ja keskusteluihin.

Ludografia

Assassin's Creed Rogue

2014 Ubisoft Sofia, Ubisoft, Ubisoft Kiev.

Baldur's Gate 3

2023 Larian Studios.

Bioshock Infinite

2013 Irrational Games.

Deepak Chopras's Leela

2011 Nintendo.

Dishonored-sarja.

2012-2017 Arkane Studios.

Dungeons & Dragons

1974 Wizards of the Coast.

Everything

2017 David O'Reilly.

Fight of Gods

2017 Taipei: Digital Crafter.

Guardians of Ancora

2015. Scripture Union.

I am Jesus Christ

TBA. Space Boat Studios, SimulaM.

Pokémon GO

2016 Niantic.

Populous: The Beginning

1998 Bullfrog Productions.

Sims-sarja

2000–2008, 2008- Maxis; The Sims Studio.

The Elder Scrolls V: Skyrim

2011 Bethesda Game Studios.

Kirjallisuus

Anttonen, Veikko & Teemu Taira

Uskontotiede uskonnollisuuden paikantajana. – Outi Fingerroos, Minna Opas & Teemu Taira (toim.), *Uskonnon paikka*, 18–50. Helsinki: SKS.

Arjoranta, Jonne

2019 How to Define Games and Why We Need to. *The Computer Games Journal* 8(3–4): 109–120. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>

Bainbridge, William Sims

2013 *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*. New York: Oxford Academic. Digital edition. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199935819.001.0001>

Barnett, Homer

1938 The Nature of the Potlatch. *American Anthropologist* 40(3): 349–358.

Bell, Catherine

2009 *Ritual Theory, Ritual Practice*. Oxford: Oxford University Press.

Bosman, Frank G.

2016 The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 11: 28–45.
<https://doi.org/10.17885/heiup.rel.2016.0.23626>

Braun, Birgit, Johannes Kornhuber, Bernd Lenz & Cohort Study on Substance Use Risk Factors

2016 Gaming and Religion: The Impact of Spirituality and Denomination. *Journal of Religious Health* 55(4): 1464–1471. <https://doi.org/10.1007/s10943-015-0152-0>

Brown, Douglas

2012 *Game-playing-role. The Suspension of Disbelief in Videogames*. Väitöskirja. London: Brunel University. <https://bura.brunel.ac.uk/handle/2438/7457>

Böcking, Saskia

2008 Suspension of Disbelief. – Wolfgang Donsbach (toim.), *The International Encyclopedia of Communication*. Hoboken (NJ): Wiley.

Caillois, Roger

2001 *Man, Play and Games*. Urbana & Chicago: University of Illinois Press. Paris: Gallimard.

Carbone, Marco Benoit, Paolo Ruffino & Stéphane Massonet

2017 Introduction: The Other Caillois: The Many Masks of Game Studies. *Games and Culture* 12(4): 303–320. <https://doi.org/10.1177/1555412016685630>

Campbell, Heidi

2013 Introduction: The rise of the study of digital religion. Teoksessa Heidi Campbell (toim.) *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, 1–21. London: Routledge.

Campbell, Heidi & Gregory Grieve (toim.)

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

Campbell, Heidi, Rachel Wagner, Shanny Luft, Rabia Gregory, Gregory Price Grieve & Xenia Zeiler

2016 Gaming Religionworlds. Why Religious Studies Should Pay Attention to Religion in Gaming. *Journal of the American Academy of Religion* 84(3): 641–664.

<http://dx.doi.org/10.1093/jaarel/lfv091>

Cassone, Vincenzo Idone & Mattia Thibault

2019 I Play, Therefore I Believe: Religion and Faith in Digital Games. – Simone Natale & Diana Pasulka (toim.), *Believing in Bits. Digital Media and the Supernatural*, 68–83. New York: Oxford Academic. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190949983.003.0005>

Castrén, Paavo & Leena Pietilä-Castrén

2000 *Antiikin käsikirja*. Helsinki: Otava.

Chiu, Shao-I, Jie-Zhi Lee & Der-Hsiang Huang

2004 Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychological Behavior* 7(5): 571–581.

Clark, Lynn Schofield

2007 Why Study Popular Culture? Or, How to Build a Case for your Thesis in a Religious Studies or Theology Department. – Gordon Lynch (toim.), *Between Sacred and Profane: Researching Religion and Popular Culture*, 5–20. London: I. B. Tauris.

Durkheim, Emile

1995 [1912] *The Elementary Forms of Religious Life*. London: The Free Press.

Eskola, Jari & Juha Suoranta

2014 *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.

Fitzgerald, Timothy

1996 Religion, Philosophy and Family Resemblances. *Religion* 26(3): 215–236.

<https://doi.org/10.1006/reli.1996.0017>

Forbes, Bruce David & Jeffrey H. Mahan

2005 Introduction: Finding Religion in Unexpected Places. – Bruce David Forbes & Jeffrey H. Mahan (toim.) *Religion and Popular Culture in America*, 1–20. Revised Edition. Berkeley: University of California Press.

Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka & Jaakko Stenros

2022. *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino.

Girard, Jean

2004 [1972] *Väkivalta ja pyhä*. Helsinki: Tutkijaliitto.

Gonzalez, Vincent

2014 *Born-Again Digital: Exploring Evangelical Video Game Worlds*. Väitöstutkimus. Chapel Hill (NC): University of North Carolina at Chapel Hill.

<https://www.proquest.com/docview/1612597723>

Gonzalez, Vincent & Tine Rassalle

2021 Formless and Void. The Emergence of Biblical Lands in Early Religious Video Games (1982–1991). *Near Eastern Archaeology* 84 (1), 22–31. <https://doi.org/10.1086/712877>

Gopal, Nalina

2023 The Divine Lance. Thaipusam and Murugan Worship in Singapore. *Biblioasia* Jan-Mar 2023. https://biblioasia.nlb.gov.sg/files/pdf/Vol%2018/Issue%204/BiblioAsia_18_4_FA_Thaipusam.pdf

Grindstaff, Laura

2008 Culture and Popular Culture: A Case for Sociology. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science* 619(1): 206–222.

Grufstedt, Ylva, Heidi Rautalahti & Lysiane Lasausse

2020 Homes of Games Research – HeGRiC and Game Studies at the University of Helsinki. *Tekniikan Waiheita* 38(3–4): 69–76. <https://doi.org/10.33355/tw.100578>

Grönfors, Martti

2011 *Laadullisen tutkimuksen kenttätömenetelmät*. Hämeenlinna: SoFia-Sosiologi-Filosofiapu Vilkka. https://vilkka.fi/books/Laadullisen_tutkimuksen.pdf

Gwen, Gordon

2014 Well Played: The Origins and Future of Playfulness. *American Journal of Play* 6(2): 234–266.

Harel, Keren, Johanna Czmanski-Cohen, Nataly Turjeman

2021 The Spiritual Experience of Sufi Whirling Dervishes: Rising Above the Separation and Duality of This World. *The Arts in Psychotherapy* 75.

<https://doi.org/10.1016/j.aip.2021.101831>

Heidbrink, Simone, Tobias Knoll & Jan Wysocki (toim.)

2015 *Religion and Digital Games Reloaded. Immersion Into the Field*. Online: *Heidelberg Journal on Religions on the Internet* 7. <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/religions/issue/view/1937/219>

Heidbrink, Simone, Tobias Knoll & Jan Wysocki

2014. Theorizing Religion in Digital Games: Perspectives and Approaches. Online: *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 5: 5–50. <http://dx.doi.org/10.11588/rel.2014.0.12156>

Hudson River Museum

1971 *African Art in Westchester from Private Collections*. Yonkers (NY): Hudson River Museum.

Huizinga, Johan

1980 [1949]. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge.

Huotari, Tauno-Olavi & Pertti Seppälä

2005 *Kiinan kulttuuri*. Helsinki: Otava.

I am Jesus Christ

2023 Varsova: PlayWay S.A.

Jouhki, Jukka

2023 Pyhä käsikranaatti ja muita havaintoja uskonnosta ja pelaamisesta. *Katsomukset.fi*, 13.12.2023. <https://katsomukset.fi/2023/12/13/pyha-kasikranaatti-ja-muita-havaintoja-uskonnosta-ja-pelaamisesta/>

Joukhador, Jackie

2004 Superstitious Beliefs in Gambling among Problem and Non-problem Gamblers: Preliminary Data. *Journal of Gambling Studies* 20(2): 171–180.

<https://doi.org/10.1023/B:JOGS.0000022308.27774.2b>

Kapcár, Andrej

2023 Build Your Own Mage: Representation of Esoteric Practices within Modern Visual Pop-culture. Konferenssiesitelmä. EASR 2023.

Kuusniemi, Tanja

2018 *Dungeons & Discourses: A nexus analytic case study of negotiating competence and identity in table-top roleplaying games*. Maisterintutkielma. Oulu: Oulun yliopisto. <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201805312343.pdf>

Kyyrö, Jere

2022a “Dare to Hear Your Voice, Dare to Follow Your Spirit”: Enormous Elkin UnReal World omaehtoisen henkisyyden ja populaarikulttuurin kentillä. – Tiina Mahlamäki & Minna Opas (toim.), *Uushenkisyys*, 233–256. Helsinki: SKS. <https://doi.org/10.21435/tl.275>

Kyyrö, Jere

2022b "Particularising the Universal: Medievalist Constructions of Cultural and Religious Difference in *Crusader Kings II*." – Reima Välimäki (toim.), *Medievalism in Finland and Russia*, 137–151. London: Bloomsbury.

Kyyrö, Jere

2023 Uskontotiede: rituaali. *Tieteen termipankki*, 18.12.2023. <https://tieteentermi-pankki.fi/wiki/Uskontotiede:rituaali>

Laato, Samuli, Sampsa Rauti & Juho Hamari

2023 Resemblance of Religion and Pervasive Games: A Study among Church Employees and Gamers. *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '23)*, 1–15. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 292. <https://doi.org/10.1145/3544548.3581056>

Laycock, Joseph P.

2015 *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland: University of California Press.

Lindell, Fredrika

2014 *I en minnesrik, alternativ, postapokalyptisk värld: En granskning av historiebruket och historiekulturen i datorspelen Fallout 3 och Fallout New Vegas*. Historian pro gradu -tutkielma. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Lynch, Gordon

2007 What is this 'Religion' in the Study of Religion and Popular Culture? – Gordon Lynch (toim.), *Between Sacred and Profane. Researching Religion and Popular Culture* 125–142. London: I. B. Tauris.

McCall, Jeremiah

2011 *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. Digital edition. New York: Routledge. <http://dx.doi.org/10.4324/9780203831830>

Malaby, Thomas M.

2009 Anthropology and Play. *New Literary History* 40: 205–218.

Malinowski, Bronislaw

1922 *Argonauts of the Western Pacific*. London: Routledge. Luettavissa <https://www.gutenberg.org/files/55822/55822-h/55822-h.htm>

Mansikka, Joel

2014 "Anti-religious" Narratives in Japanese Videogames: How Institutional Religion is Depicted in Two JRPG Titles from the Final Fantasy Series. Maisterintutkielma. Turku: Åbo Akademi.

Mauss, Marcel

1999 *Lahja. Vaihdannan muodot ja periaatteet arkaaisissa yhteiskunnissa*. Helsinki: Tutkijaliitto.

Merras, Merja

1986 *Ortodoksinen elämäntapa*. Valamon luostarin julkaisuja 56. Heinävesi: Valamo Kustannus.

Moberg, Marcus & Sofia Sjö

2018 Populaarikulttuuri ja uskonto. – Kimmo Ketola, Tuomas Martikainen & Teemu Taira (toim.), *Uskontososiologia*, 291–300. Turku: Eetos.

Mónico, Lisete S. & Valentim R. Alferes

2022 The Effect of Religious Beliefs and Attitudes in Intrinsic and Extrinsic Optimism and Pessimism in Players of Games of Chance. *Religions* 13 (97).

<https://doi.org/10.3390/rel13020097>

Müller, Kal

1970 *Land Diving with the Pentecost Islanders*. Washington (DC): National Geographic Society.

Mäkelä, Essi & Hanna Gebraad

2020 Huumori. – Heikki Pesonen & Tuula Sakaranaho (toim.) *Uskontotieteen ilmiöitä ja näkökulmia*, 253–261. Helsinki: Gaudeamus.

Närvä, Jaakko

2020 Kysymys uskonnon määrittelystä. – Heikki Pesonen & Tuula Sakaranaho (toim.), *Uskontotieteen ilmiöitä ja näkökulmia*, 55–70. Helsinki: Gaudeamus.

Pasanen, Tero

2021 Christ vs Lucifer, Demon est Deus Inversus: Pekka Siitoin's Spiritism Board. *Temenos* 57(2): 181–207. <https://doi.org/10.33356/temenos.107763>

Pargman D. & P. Jakobsson

2008 Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life. *European Journal of Cultural Studies* 11(2): 225–244. <https://doi.org/10.1177/1367549407088335>

Pellegrini, Anthony D.

1995 Boys' Rough-and-Tumble Play and Social Competence: Contemporaneous and Longitudinal Relations. – Anthony D. Pellegrini (toim.), *A Multidisciplinary Inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith*, 107–126. Albany (NY): State University of New York Press.

Perho, Sini 2007 *Vertaisuuden voimaa. Tukioppilastoiminta koulun yhteisöllisyyden ja oppilaiden osallisuuden tukijana. Arviointitutkimuksen loppuraportti*. Helsinki: Mannerheimin Lastensuojeluliitto. https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/vertaisuuden_voimaa.pdf

Puustinen, Antti-Henrikki

2000 *Rituaalien ja riittien akateeminen näyttämö. Jyväskylän yliopiston Seminaarinmäen draama arjessa ja juhlassa*. Kulttuuriantropologian pro gradu -tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/8103/a-hpuustinen.pdf>

Rautalahti, Heidi

2018 Disenchanting Faith: Religion and Authority in the Dishonored Universe. *Religions* 9(5): 1–12. <https://doi.org/10.3390/rel9050146>

Rautalahti, Heidi

2021 Non-religious Players Asking Big Questions: Video Game Worlds Affording Affinities of Meaningful Encounters. *The Journal of Religion and Popular Culture* 33(2): 69–88. <https://doi.org/10.3138/jrpc.2020-0012>

Rautalahti, Heidi

2022 “I Would Rather Contemplate Big Questions”: Imagining Contemporary Religion in Digital Games and among Gamers from Actor-centred and Game-immanent Perspectives. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto. <http://hdl.handle.net/10138/349671>

Roberts, John M., Malcolm J. Arth & Robert R. Bush

1959 Games in Culture. *American Anthropologist* 61(4): 597–605.

Steffen, Oliver

2014 “God Modes” and “God Moods”. What Does a Digital Game Need to be Spiritually Effective? – Heidi A. Campbell & Gregory Pierce Grieve (toim.), *Playing with Religion in Digital Games*, 214–237. Indiana: Indiana University Press.

Smart, Ninian

1973 *The Phenomenon of Religion*. London: MacMillan.

Stenros, Jaakko

2017 The Game Definition Game. *Games and Culture* 12(6): 499–520. <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>

Sotamaa, Olli

2023 Suomalaisissa yliopistoissa julkaistut peliaiheiset väitöskirjat. – Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen & Tanja Välisalo (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2023*, 100–113. Tampere: Pelitutkimuksen seura. <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/136259/89395>

Šisler, Vit

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

Suominen, Jaakko, Anna Sivula & Derek Fewster

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

Tomko, Michael

2015 *Beyond the Willing Suspension of Disbelief: Poetic Faith from Coleridge to Tolkien*. London: Bloomsbury Academic.

Tuominen, Suvi

2010 *Yhteisön symbolinen rakentuminen Lintulan Pyhän Kolminaisuuden Luostarissa*. Sosiaaliantropologian pro gradu -työ. Tampere: Tampereen yliopisto.

<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/82003/gradu04621.pdf>

Utriainen, Terhi

2017 *Enkeleitä työpöydällä. Arjen ja lumon etnografiaa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Wagner, Rachel

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

<http://dx.doi.org/10.4324/9780203148075>

Wittgenstein, Ludwig

1986 [1953] *Philosophical Investigations*. Oxford: Basil Blackwell.

Xygalatas, Dimitris

2022 *Ritual: How Seemingly Senseless Acts Make Life Worth Living*. New York: Hachette Book Group.

Zoomin Games

2011 Deepak Chopra Leela - Kinect Gameplay - 1080p Full HD. *YouTube*, 5.12.2011.

[https://www.youtube.com/watch?v= x foicedKk](https://www.youtube.com/watch?v=x foicedKk)

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

TT Heidi Rautalahti on uskontotieteilijä ja pelitutkimuksen tutkijatohtori Aalto-yliopistossa

FT, dos. Jukka Jouhki on yhteiskuntatutkimuksen yliopisto-opettaja Tampereen yliopistossa