

VAASAN YLIOPISTO
Filosofinen tiedekunta

Virtuaaliset jumalat.
Eroja länsimaisen ja japanilaisen roolipelin viittauskeinoissa uskontoon

Vaasa 2014

SISÄLLYS

TAULUKOT	2
TIIVISTELMÄ	3
1 JOHDANTO	5
1.1 Tavoite	6
1.2 Aineisto	8
1.3 Menetelmä	9
2 SISÄLLÖNANALYYSI JA INTERTEKSTUAALISUUS	13
2.1 Kaukaiset ja läheiset lähdeviittaukset	15
2.2 Paralogiset viittaukset	16
2.3 Sisällöllinen ja tyyllinen viittauskeino	18
3 ROOLIPELIGENRET	20
3.1 Japanilaisen ja länsimaisen roolipelin erot	21
3.2 Uskonto roolipeleissä	24
4 PELIN NARRATIIVISUUS	27
4.1 Pelattavuus ja immersio	28
4.2 Pelin kerronnan keinot	30
4.3 Hahmotyypit	36
5 ANALYYSI	38
5.1 Viittaukset funktionaalissa hahmoissa	38
5.2 Viittaukset käyttöliittymän narraatiossa	41
5.3 Viittaukset välianimaation dialogissa	48

5.4 Viittaukset ambientissa dialogissa	52
5.5 Paralogiset viittaukset	56
5.6 Yhteenveto	58
6 LOPPUPÄÄTELMÄT	64
7 LÄHTEET	67
7.1 Aineistolähteet	67
7.2 Teorialähteet	67
TAULUKOT	
Taulukko 1	18
Taulukko 2	57
Taulukko 3	59

VAASAN YLIOPISTO**Filosofinen tiedekunta****Tekijä:**

Tuomo Luukkanen

Pro gradu –tutkielma:

Virtuaaliset jumalat. Eroja länsimaisen ja japanilaisen roolipelin viittauskeinoissa uskontoon

Tutkinto:

Filosofian maisteri

Oppiaine:

Viestintätieteet

Valmistumisvuosi:

2014

Työn ohjaaja:

Anne Soronen

TIIVISTELMÄ:

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten japanilaisen ja länsimaisen roolipelin intertekstuaaliset viittaukset uskontoon eroavat toisistaan. Tutkimuksessa eritellään molempien pelien viittauskeinot uskontoon, ja kartoitetaan mihin uskontoon viitataan milläkin tavalla.

Aineistona tutkimuksessa käytetään japanilaisen Squaresoftin julkaisemaa Final Fantasy XIII- ja yhdysvaltalaisen BioWaren julkaisemaa Dragon Age II -peliä. Molempien aineisto on kerätty täydellisen läpipeluun menetelmällä, ja analysoitu ludologisen pelitulkinnan mukaan. Tutkielmassa hyödynnetään Robert Miolan ja Pekka Tammen intertekstuaalisuuden käsitteistöä. Uskontojen eri osa-alueet jaetaan Ninian Smartin uskonnon fenomenologisiin elementteihin.

Tuloksena todettiin, että japanilainen ja länsimainen peli eivät jaa keskenään juuri lainkaan samanlaisia viittauskeinoja, vaikkakin samat uskonnot saavat samanlaisia merkityksiä peleissä. Päähavainto on, että japanilainen roolipeli tapaa lainata uskonnoilta nimiä, ja käyttää niitä vapaasti eri yhteyksissä. Länsimainen roolipeli puolestaan lainaa uskontojen teksteiltä tyyliä. Suurin osa länsimaisen roolipelin lainauksista liittyy kristinuskoon, japanilaisen roolipelin lainaukset liittyvät kirjavaan määrään eri maailmanuskontoja.

AVAINSANAT: Uskonto, intertekstuaalisuus, pelitutkimus, roolipelit

1 JOHDANTO

Peliteollisuuden kehittyessä digitaalisten pelien tarinankerronta on joutunut muospaineen alle. Modernit pelialustat pystyvät viime vuosisadan laitteistoon verrattuna syöttämään pelaajalle moninkertaisesti enemmän informaatiota, jonka vuoksi pelien käsikirjoitukselta voi odottaa rikkaampaa tarinankerrontaa. Koska pelin ja elokuvan välinen kuilu on kaventunut, moderneilta peleiltä myöskin odotetaan paitsi korkeampaa audiovisuaalista tasoa myös korkeatasoisempaa käsikirjoitusta: hypertekstuaalisuutta, nyansseja, vaihtoehtoisia sivujuonia, allegorioita, satiiria, subtekstejä sekä intertekstuaalisuutta. Vaikka kuuluisat Hollywood-näyttelijät ovat jo huomattavan ajan lainanneet pelihahmolle sekä äänensä että ulkomuotonsa, vasta vuoden 2010-luvulla pelikulttuurin painotus on siirtynyt yhä tarinavetoisempaan sisältöön: tämän johdannon kirjoitushetkellä on ehtinyt ilmestyä pelejä, joita markkinoidaan *ensisijaisesti* nimekkäillä näyttelijöillä. Tämä kertoo siitä, mihin suuntaan pelien tarinankerronta on menossa, ja minkä takia niiden käsikirjoituksia voi hiljalleen alkaa pitää kaunokirjallisina teoksina.

Tutkielmassani vertailen toisiinsa kahta tietokoneella pelattavaa roolipeliä, japanilaista *Final Fantasy XIII*:tä ja länsimaista *Dragon Age 2*:tä¹. Tarkoitukseni on selvittää, miten niiden viittaukset todellisen maailman uskontoihin eroavat toisistaan. Digitaalisten roolipelien uskonnollisuudesta on puhuttu ennenkin: ne sisältävät runsaasti uskonnollisia teemoja, ja useimmiten uskonto näytetään niissä negatiivisessa valossa. Suoraa, eksplisiittistä uskonnollisuutta niissä on silti harvoin. Pelit sen sijaan lainaavat omille, pahoille uskonnollisille imperiumeilleen piirteitä todellisesta maailmasta. Niiden käsikirjoittajat keksivät valtioita, henkilöitä, valtasuhteita, elinkeinoja – ja uskontoja – jotka fiktiivisyydestä huolimatta muistuttavat pelaajan itse kokemaan todellisuutta. Tämä intertekstuaalisuus kertoo eri pelikulttuurien suhtautumisesta uskonnoksi kutsuttuun

¹ Luettavuuden helpottamiseksi en enää tästedes kursivoi kummankaan pelin nimeä.

ilmiöön. Japanilainen ja länsimainen kulttuuri suhtautuvat uskontoon eri tavoin, ja on mielenkiintoista tarkastella, miten tämä heijastuu pelien intertekstuaalisuudessa.

Vertailen tutkielmassani edellä mainittujen pelien intertekstuaalisuutta, ja analysoin niiden subtekstejä. Nämä subtekstit kertovat, mitä merkityksiä japanilaisen ja länsimaisen roolipelin käsikirjoittajat antavat kullekin uskonnolle, ja minkälaisia piirteitä uskonnosta valitaan lainattavaksi. Valitsin tutkimusaineistoksi Final Fantasy XIII:n ja Dragon Age 2:n, sillä molemmat ovat oman alagensä tyypillisiä edustajia, joiden vertailukelpoisuuden voi helposti perustella. Molemmat pelit julkaistiin verrattain samoihin aikoihin (2011 ja 2010), saman teknologiasukupolven alustoille. Lisäksi molemmat ovat pidemmän pelisarjan osia, ja niiden kehittäjät vastaavat suuruusluokaltaan toisiaan. Pelien budjetit eivät siis sanele ilmaisutapaa samalla tavalla kuin pienemmällä studioilla.

Suurin syy pelien valintaan on kuitenkin se, että molemmat pelit ovat paitsi geneerisiä, myös ikonisia. Samaan tapaan kuin sanasta ”samurailokuva” tulee helposti ensimmäisenä mieleen Akira Kurosawan *Seitsemän samuraita*, sanasta ”japanilainen roolipeli”, lyhyemmin ”j-RPG” (*japanese role-playing game*) tulee niin ikään Final Fantasy -pelisarja. Sekä Dragon Age- että Final Fantasy -pelisarjat ovat tuoneet peliteollisuudelle konventioita, joita on sittemmin kopioitu roolipeleissä. Esimerkiksi 1980-luvun lopulla julkaistut Final Fantasy -pelit (Squaresoft 1987, 1988) vakiinnuttivat suuren osan j-RPG:n päähenkilön piirteistä, kerronnan perheystävällisestä sävystä, ja pelinsisäisestä terminologiasta ja visuaalisesta ilmeestä. Niin ikään Dragon Age -pelisarja mukailee länsimaisen roolipelin perinnettä kerronnan graafisuudesta.

1.1 Tavoite

Tavoitteenani on selvittää, miten japanilaisen Final Fantasy XIII- ja amerikkalaisen Dragon Age II -roolipelien intertekstuaaliset viittaukset uskontoon eroavat toisistaan. Valitsemalla nämä pelit pyrin saamaan tietoa siitä, miten japanilainen ja länsimainen roolipeli eroavat tavassaan käsitellä todellisen maailman uskontoja fiktiivisessä pelimaailmassa. Tutkielma vastaa kolmeen kysymykseen: millä intertekstuaalilla ilmaisukeinoilla peli viittaa uskontoon, ja miten eri uskontoihin kohdistuvat viittaukset ja niiden keinot eroavat toisistaan. Lisäksi kerron, mihin uskontoihin ja niiden eri ulottuvuuksiin peleissä viitattiin. Näiden viittauskeinojen eroavaisuuksia analysoidaan lopuksi sen perusteella, minkälainen vaikutus niillä on pelin immersiolle.

Tutkielmassani määrittelen molempien alagenrejen piirteet, ja perustelen, miksi juuri nämä pelit ovat edustavia yksilöitä vertailtavaksi. Selvitän myös, miten intertekstuaalisuuden tutkimusmenetelmät soveltuvat pelitutkimukseen, ja minkälaisia ongelmia on paitsi genrejen määrittelyssä, myös niiden intertekstuaalisuuden vertailun kanssa. Luonteeltaan intertekstuaalisuuden tutkimus on tulkintaa, ja tämän vuoksi viittauksen käsitteellinen raja on myös problematisoitava lukijalle. Tätä tulkinnallisuutta on problematisoitu intertekstuaalisuuden tutkimuksessa ennenkin (Tammi 1991: 73). Tähtään siihen, että lukija ymmärtää, mitä pidän intertekstuaalisena viittauksena todellisen maailman uskontoon.

Selvitettyäni edellämainitut asiat, luokittelen aineistosta tulkitsemani viittaukset kategorioihin, joita havainnollistan antamalla esimerkkejä. Havainnollistan tekemääni luokittelua antamalla kustakin luokasta aineistoesimerkkejä. Pyrkimykseni on näin antaa lukijalle kattava kuvaus molempien pelien kerronnasta ja intertekstuaalisuuden keinoista sekä niiden sisältämistä uskonnon representaatioista. Lopuksi vertaan tuloksia toisiinsa.

1.2 Aineisto

Analysoin molempien pelien käsikirjoitettua kerrontaa, jota olen havainnoinut läpipeluun aikana. Tämä tarkoittaa sekä dialogissa ilmenevää ääninäyteltyä että tekstuaalista kerrontaa. En rajaa kuvallista intertekstuaalisuutta pois, vaikkakin sen osa aineistossa on pieni. Koko aineistossa on vain kaksi kuvallista viittausta uskontoon. Kuva 1 havainnollistaa intertekstuaalista viittausta, jonka olen tallentanut kuvakaappaukseksi, sillä sen sisältö viittaa uskonnolliseen tekstiin.



Kuva 1. Esimerkki Dragon Age 2:n väläanimaation dialogista kuvakaapatusta viittauksesta. Ääninäytellyn dialogin tekstitys näkyy kuvan yläreunassa

Dragon Age 2:n kerronnassa esiintyi yhteensä 19 intertekstuaalista viittausta, jotka toistuvat pelissä useaan otteeseen. Final Fantasy XIII:n kerronnassa puolestaan havaitsin niitä 79, jotka niin ikään toistuvat pelin ajan. Aineiston viittausmäärissä on sisällettyinä sekä

ääninäytellyn dialogin viittaukset että tekstuaalisten inforuutujen viittaukset sekä edellä mainitut kaksi visuaalista viittausta. Lisäksi analysoin ne viittaukset, jotka liittyvät pelien taustatarinaan ja niiden maailmaan kokonaisuutena, eivätkä tule erikseen ilmi yksittäisinä teksteinä, pelin mikronarraatiossa (Bizzocchi 2007: 3).

1.3 Menetelmä

Käytän aineistonkeruumenetelmänä Aarsethin (2003: 5) täydellistä läpipeluumenetelmää, jossa pelaaja-tutkija itse kerää aineistonsa pelaamalla tietyn pelin läpi. Tämän läpipelun aikana taltioin uskonnolliset viittaukset kuvakaappauksina, jotta narraation konteksti tulee lukijalle selväksi. Tallennan kuvakaappauksiin ne kohdat, joissa on a) viittauksia oikean maailman uskontoon sekä b) vahvasti uskonnollista tematiikkaa ja sisältöä. Teen jälkimmäisen teknisistä syistä. Tallentamalla uskonnollista tematiikkaa sisältävän pelitilanteen voin myöhemmin käydä kuvat läpi ja arvioida, onko kyseessä viittaus todellisen maailman uskontoon. Tällä tavoin varmistun siitä, ettei uskonnollisia viittauksia jää analysoimatta.

Käytän tutkielmassani vertailevaa sisällönanalyysiä pelien uskonnollisten viittausten analysoimiseen. Sisällönanalyysin menetelmä sopii tutkielmaani systemaattisuutensa vuoksi, sillä se poimii viestintäjärjestelmistä tiettyjä yksiköitä. Tutkielmassani kyseisiä viestintäjärjestelmiä ovat videopelit *Dragon Age II* ja *Final Fantasy XIII*, ja etsittävät yksiköt niiden kerronnassa esiintyvät intertekstuaaliset viittaukset oikean maailman uskontoihin. Fiskin (1990: 132–133) mukaan sisällönanalyysillä voi saada objektiivista, todennettavissa olevaa tietoa viestintäjärjestelmistä. Sisällönanalyysi ei kuitenkaan ole itsessään tyhjentävä analyysimenetelmä, ja sen käyttökelpoisuus perustuu pitkälti etsittävän yksikön sisällöisiin piirteisiin. Intertekstuaalisuuden ja sisällönanalyysin välistä suhdetta

problematisoidaan luvussa 2.

Sisällönanalyysin mukaisesti luokittelen aineistosta tulkitsemani viittaukset kategorioihin, joista annan aineistoesimerkkejä (Janis, Fadner & Janowitz 1943: 293). Pohjustan etsimäni yksikköjen kategorisoinnin intertekstuaalisuuden tutkimuksen teoreettisella viitekehyksellä. Tarkastelen kvantitatiivisesti, kuinka paljon kyseinen peli viittasi näihin uskontoihin. Tarkoitukseni on näin antaa lukijalle kattava kuvaus molempien pelien kerronnasta ja intertekstuaalisuuden keinoista sekä niiden sisältämistä uskonnon representaatioista. Lopuksi vertaan molemmista peleistä analysoimiani tuloksia toisiinsa.

Kun olen laatinut lopullisen luettelon eri viittauksista, jaan aineiston jakamalla viittaukset ensin niiden narratiivisen kerrontatavan mukaan. Tämä jaottelu vastaa kysymykseen, minkälaisessa pelikontekstissa viittaukset ilmenevät. Tässä käytän teoreettisena viitekehysenä pelitutkimuksen teoriaa hahmojen ja dialogin eri tyypeistä (Nielsen, Egenfeldt, Tosca 2008: 191). Näiden kategorioiden sisällä esittelen aineistosta ne intertekstuaaliset viittauskeinot ja viittauskohteet, jotka kyseisessä kategoriassa ilmenevät. Analyysissäni hyödynnän kokoelmaa eri intertekstuaalisuuden viittauskeinoja käsittelevistä teorioista sekä Ninian Martin uskonnon fenomenologista jaottelua. Aineistoesimerkeissä litteroin intertekstuaalisen viittauksen tekstin (T_1), ja lihavoin siitä intertekstuaalisen osion. Rinnastan sitä alkuperäiseen tekstin (T_2) lihavoituun osioon, johon viittaus kohdistuu.

Analysoin tekstien viittauskeinoja ja niiden merkityksiä vertaamalla viittauksen ja lähdetekstin välistä suhdetta (Tammi 1991: 60). Analyysiluvun lopussa vertaan pelien intertekstuaalisten viittauskeinojen merkityksiä ja esitän vertailun tulokset.

Tutkijaa, joka kerää analysoitavan aineistonsa pelaamalla peliä itse, kutsutaan pelaaja-tutkijaksi, ja oman pelaamisen pohjalta tehtyä analyysiä nimellä *ludological doctrine of*

interpretation, jonka tästä lähtien suomennan pelitulkinalliseksi metodiksi². Pelitulkinallisen metodin subjektiivisuutta on problematisoitu pelitutkimuksessa myös intertekstuaalisesta näkökulmasta. Yksi keskeisistä kysymyksistä on, kuinka vapaasti pelaaja-tutkija voi vetää omia tulkintojaan pelin sisällöstä, ja voidaanko tällä autoritäärisesti sivuuttaa pelintekijöiden omia alkuperäisiä intentioita. Analyyttisen pelaamisen ytimessä on ajatus siitä, että ymmärtääkseen peliä, ja löytääkseen siitä riittävän monipuolista merkityssisältöä, tutkijan on osattava pelata sitä hyvin. Pelkän litteroidun käsikirjotuksen lukeminen ei siis riitä kokonaisvaltaiseen ymmärtämiseen. (Leino 2012; Aarseth 2003: 5)

Lars Konzackin (2002: 90–91) mukaan peli voidaan jakaa seitsemään eri tasoon, joita voidaan analysoida erikseen. Nämä tasot ovat pelin laitteisto, koodi, funktionaalisuus, pelattavuus, merkitykset, viittaussuhteet ja sosiokulttuuri. Oman analyysini kannalta olennaisia ovat pelin merkitykset ja viittaussuhteet. Pelin *merkitysten* tutkiminen on semioottista tutkimusta, jossa narratiivisen yksiköiden kuten repliikkien, hahmojen, kohtausten ja peliesineiden semantiikkaa analysoidaan. Nämä merkityksiä sisältävät yksiköt liittyvät pelin pintatasoon, jolla on selkeä, helposti eristettävä tapahtumahetki. Repliikki on tästä edustava esimerkki: sillä on tietty tapahtuma-aika ja paikka pelissä. (emt 2002: 90–91). Kerronnan pintatasolla luetaan niin sanotuksi *mikronarraatioksi*, joka sijoittuu pelissä suurempaan narratiiviseen viitekehykseen, pelin taustatarinaan ja juoneen kokonaisuutena. (Bizzocchi 2007: 3–4)

Viittaussuhteet kuvaavat mikronarraatiossa esiintyvien merkitysten intertekstuaalista puolta, joka lainaa edellä mainituille hahmoille, kohtauksille ja esineille merkityksiä muista peleistä, mediasta ja teksteistä. (Konzack 2002: 95–97) Tutkielmani kannalta

² Olen konstultoinut *ludological doctrine of interpretation* -termin lanseerannutta Hong Kongin yliopiston, Olli-Tapio Leinoa, termin käännöksestä, ja valinnut hänen ehdotelmistaan sen, joka kuvaa käyttämäni analyysimetodia parhaiten.

viittaussuhteet kertovat siitä, mihin uskontoon ja sen elementtiin viittaus kohdistuu. Pelatessani pelit läpi etsin siis niitä merkityksiä, jotka sisältävät viittaussuhteita.

*

Täydellinen läpipeluu (*total completion*) on yksi seitsemästä aineistonkeruumenetelmästä, jonka pelaaja-tutkija voi ottaa tutkimusmenetelmäkseen. Pelaaja-tutkijaksi pelitutkimuksessa kutsutaan tutkijaa, joka kerää analysoitavan aineiston pelaamalla peliä itse. Tämä metodi koskee pelejä, joilla on selkeä tarinallinen juoni, alku ja loppu. Seitsemän metodia erottavat sen, kuinka perusteellisesti tai huolellisesti tutkija pelaa peliä. Täydellistä läpipelua perusteellisempi on vain toistuva läpipeluu (*repeated play*), joka tarkoittaa pelin pelaamista alusta loppuun useammin kuin kerran. Muiden metodien avulla peliä pelataan joko pintapuolisemmin tai suhteellisesti vähemmän; ei loppuun asti. (Aarseth 2003: 6)

Aineistonkeruun läpinäkyvyyden osalta on todettava, että *Dragon Age II* sisältää länsimaisen alagenrensä mukaisesti hypertekstuaalisuutta. Tämä tarkoittaa sitä, että yhden läpipeluuksen jälkeen jää narratiivista sisältöä, joka ei aukene yhden läpipeluuksen aikana. Vaikka läpikäymätöntä sisältöä on vain murto-osa, se on otettava huomioon analyysin tuloksia tarkasteltaessa.

2 SISÄLLÖNANALYYSI JA INTERTEKSTUAALISUUS

Fiske rajaa (1990: 132) sisällönanalyysin metodiksi, jolla tietystä viestintäjärjestelmästä etsitään objektiivisesti tiettyjä yksiköitä. Sisällönanalyysin hyveenä on objektiivisuus, jota ei tarvitse erikseen problematisoida niissä tutkimuksissa, joissa yhden yksikön esiintymisen pystyy havainnoimaan empiirisesti. Esimerkiksi naishahmojen esiintymistiheys draamasarjoissa on kiistattomasti todennettavissa sisällönanalyysillä, jolla voidaan tutkimusmenetelmän mukaisesti jakaa kategorioihin esimerkiksi näyttelijöiden iän mukaan. (Fiske 1990: 132)

Tutkielmassani analysoitavat yksiköt eivät ole aivan näin yksiselitteisiä. Sisällönanalyysin tulkinnallisuutta on problematisoitu jo ennen Fiskeä määritelmää. Jo 1950-luvulla nähtiin luotettavuuden ongelmia sisällönanalyysin menetelmissä, mikäli etsittävien yksiköiden rajat ovat häilyviä ja tulkinnallisia. (Broom & Reece: 1955) Juuri intertekstuaalisuuden lähtökohtaisen tulkinnallisuuden on ensiarvoisen tärkeää rajata, mitä uskonnollisella viittauksella tarkoitan.

Intertekstuaalisuuden analyysi on monilta osin tulkintaa, joten päämääränäni on onnistua tekemään analysointiprosessini riittävän läpinäkyväksi lukijalle, jotta tämä voisi arvioida tulkintojeni perusteita. Mitä implisiittisempi viittaus on, sitä vaikeammaksi lähdetekstin nimeäminen on lukijalle, sillä se perustuu pitkälti tulkitsijan aiempaan tietämykseen viitattavasta tekstistä (Harvola 2010: 159–161). Intertekstuaalisuuden teoriassa kuitenkin määritellään eksplisiittisyyden eri asteet, ja tutkielmassani pyrin sijoittelemaan havaintoni läpinäkyvälle eksplisiittisyyden ja implisiittisyyden skaalalle. Usein kirjoittaja saattaa lainata vaikutteita kirjallisesta traditiosta, jossa alkuperäistä, ensimmäistä lähdetekstiä on mahdotonta jäljittää; toisaalta lainaus voi olla myös alitajuista. On otettava huomioon myös, että jo pelkästään 'intertekstuaalisuus' sanan merkityksestä on monta eri tulkintaa,

jotka sisältävät eri painotuksia (Miola 2004: 12–13). Siksi määrittelen tässä luvussa intertekstuaalisuuden käsitteet, joita käytän analyysissä työkaluina.

Julia Kristevan 1966 lanseeraama intertekstuaalisuus termi on usein nähty hyvin teoreettisena ja häilyvänä. Jossain määrin puhutaan jopa ns. äärettömästä intertekstuaalisuudesta, jossa jokainen teksti heijastuu lukemattomaan määrään edellisiä lähdetekstejä, jotka puolestaan heijastuvat yhä edelleen muihin teksteihin. Kristevalaisittain kirjoittajan intentiolla ei ole lukijalle merkitystä, vaan kukin voi tehdä tekstistä omat tulkintansa. (Kristeva 1980)

Intertekstuaalisuuden vaikean rajattavuuden vuoksi pyrin pitämään lukijaa niin sanotusti kädestä tehdessäni omat tulkintani, enkä hypi johtopäätöksiin, joita en voi perustella. Muun muassa Pekka Tammi kritisoi perustellusti, että kristevalainen intertekstuaalisuusfilosofia ei anna kovin käytännöllisiä työkaluja viittausten analysointiin, sillä teoria antaa jokaiseen tekstiin saman vastauksen: mitään ei voida tietää, sillä lainausten kierre on loputon (Tammi 1991: 73). Käytän analyysissäni kuitenkin työkaluja, jotka antavat vastauksia siihen, minkälaisilla tavoilla molemmat pelit lainaavat piirteitä todellisen maailman uskonnoilta. Perustan analyysini Robert Miolan ja Pekka Tammen rajaamiin intertekstuaalisuuden kategorioihin, joista esittelen ensimmäisiksi Miolan kaukaiset ja läheiset lähdeviittaukset.

Viittauksen subteksti on tekstin pintatason alle kätkeyty merkitys, jota viittaus ei ole eksplisiittisesti maininnut. Lukija kuitenkin etsii havaitsemistaan intertekstuaalisista viittauksista usein intuitiivisesti subtekstejä. Subtekstin analyysi vastaa kysymyksiin: miksi kirjoittaja rinnastaa oman tekstinsä juuri tähän lähdetekstiin; minkälaisia merkitystä tällä viittauksella yritetään saada aikaan? Subtekstianalyysissä pyritään siis syvällisempään ymmärrykseen viittauksen ja lähdetekstin välisestä suhteesta, eikä tyydytä pelkästään toteamaan, että jonkunlainen viittaus on olemassa. (Tammi 1991: 84–85)

Subtekstin lisäksi intertekstuaalisuuden viittauksellisuudesta kertoo myös *analogian* käsite. Analogia kuvaa sitä, miten kahden asian välillä vallitsee suhteellinen samankaltaisuus, joka ei perustu pinnalliseen ulkomuotoon. Esimerkiksi lause ”Arabianhevonen on aavikon Roll’s Royce” rinnastaa kaksi erillistä asiaa, arabianhevosen ja Roll’s Royce -luksusauton toisiinsa. Analogian toimivuus perustuu siihen, kuinka monta piirrettä hevosrotu ja automerkki jakavat. Huomionarvoista on kuitenkin, ettei näiden piirteiden eli *attribuuttien* luonne ei perustu pintapuoliseen samankaltaisuuteen, vaan myös verrattavien asioiden väliseen suhteeseen. Kuulija ymmärtää, että arabianhevonen on *kuin* Roll’s Royce, sillä hevosella samanlainen suhde muihin hevosiin kuin Roll’s Roycella on muihin automerkkeihin: harvinainen, ylellinen, kallis. Tässä mielessä analogia siis keskittyy attribuuttien niiden esiintymiskontekstissa merkitykselliseen samankaltaisuuteen, ei pelkästään pinnallisten ominaisuuksien jakamiseen. (Gentner 1987: 155–157, 161)

2.1 Kaukaiset ja läheiset lähdeviittaukset

Kaukaiset ja läheiset lähdeviittaukset voi ymmärtää implisiittisiksi ja eksplisiittisiksi viittauksiksi, joiden perustavin ero on se, kuinka kiistattomasti tekstin voidaan osoittaa lainaavan tiettyä lähdettä. Läheinen viittaus (*source proximate*) kuuluu viittauskategoriaan, joka käsittää kirjalliset lähteet. Läheinen lähdeviittaus on Miolan mukaan ikään kuin kirja (T₂) lainaajan työpöydällä, jonka vaikutuksen voi selvästi lukea lähdettä lainaavassa tekstissä (T₁). Läheinen lähdeviittaus voi lainata, muokkata, ylistää tai imitoida alkuperäisen tekstin sisältöä tai tyyliä, kuitenkin samaan aikaan osoittaen hyvin selkeästi, mikä lainattava kirja on kyseessä. Juuri tämä seikka tekee pesäeron kaukaiseen lähdeviittaukseen, jossa alkuperäisteksti ei ole samaan tapaan nimettävissä. Esimerkiksi parodia perustuu läheiseen lähdeviittaukseen, sillä kirjoittaja olettaa lukijan tietävän

selkeästi, mitä parodioidaan. Ilman tätä lähteen selkeäksi tekemistä parodian intertekstuaalisuus menee hukkaan. (Miola 2004: 19–21)

Eksplisiittisyytensä puolesta läheisiin lähdeviittauksiin kuuluu myös onomastinen viittaus, joka jaetaan analyysissa omaksi kategoriakseen. Sillä tarkoitetaan nimistön avulla tapahtuvaa läheistä lähdeviittausta. Onomastisia viittauksia ovat sellaiset nimet, jotka kirjoittaja lainaa muilta teksteiltä. Esimerkiksi nimeä Kain on hankalaa käyttää ilman intertekstuaalista assosiaatiota samannimiseen Raamatun hahmoon. (Miola 2004, 23-24). Onomastisiksi viittauksiksi voidaan lukea hahmon, teoksen, kirjoittajan tai minkä tahansa muun nimen siteeraaminen (Tammi 1991: 76–77).

2.2 Paralogiset viittaukset

Paralogiset viittaukset liittyvät tekstin kokonaisvaltaiseen tulkintaan, eivätkä välttämättä kiteydy yhteen spesifiin ilmenemiskohtaan (mikronarraatiosta kappaleessa 3.2). Ne ovat viittauksia, jotka liittyvät narratiiviseen tekstiin kokonaisuutena. On kuitenkin huomionarvoista, että lukija on voi luoda rinnastuksen huolimatta kirjoittajan intentioista. Toisin sanoen paraloginen viittaussuhde voidaan ehdottaa minkä tahansa kahden kokonaisen tekstin välille, ja niiden eksplisiittisyys on vaihtelevaa³. (Miola 2003: 23–24)

Kokonaisvaltaisuutensa vuoksi paralogiset viittaukset eivät liity pelkästään pelin mikronarraatioon. Tämän vuoksi analysoimieni pelien paralogisia viittauksia ei siis välttämättä voida osoittaa litteroidusta aineistosta. Analysoin siksi paralogiset viittaukset tutkielmassani omassa kappaleessan kuvailemalla tiettyä narratiivista kokonaisuutta, jossa

³ Tällaisen kristevalaisen tulkinnanvapauden vuoksi paralogisissa viittauksissa painottuu erityisesti tutkijan kyky perustella tekstien välinen viittaussuhde.

paraloginen viittaus esiintyy.

Taulukko 1 on pelkistetty esimerkki siitä, mikä on kaukaisten ja läheisten lähdeviittausten sekä paralogisten viittausten välinen ero. Siitä käy ilmi, että kaukaisilla ja läheisillä lähdeviittauksilla on selkeä ilmenemiskohta. Toisin sanoen ne ovat pelin mikronarraatiassa ilmeneviä repliikkejä, ja niiden ero on viittauksen kohteen eksplisiittisyydessä. Paraloginen viittaus eroaa edellä mainituista siten, ettei se välttämättä kiteydy pelkästään yhteen spesifiin repliikkiin, vaan suurempiin narratiivisiin kokonaisuuksiin. Peleissä näitä kokonaisuuksia ovat esimerkiksi fiktiivinen maailman historia, sen tapahtumat sekä muut narratiiviset kokonaisuudet. Taulukko 1 havainnollistaa, miten eri viittauskeinot jakautuvat tutkielmani aineistossa.

	Ilmenee vain mikronarraatiassa	Eksplisiittinen lähde
Kaukainen lähdeviittaus	KYLLÄ	KYLLÄ
Läheinen lähdeviittaus	KYLLÄ	EI
Paraloginen viittaus	EI	VAIHTELEVA

Taulukko 1. Viittauskeinojen suhde pelin kerrontaan.

Paralogiset viittaukset taas eivät ilmene mikronarraatiassa, ja niiden eksplisiittisyys on vaihtelevaa.

2.3 Sisällöllinen ja tyyllinen viittauskeino

Pekka Tammi jakaa intertekstuaalisuuden viittauskeinot kolmeen osaan, jotka hän on nimennyt tyypeiksi I, II ja III. Tyyppi I:n voidaan katsoa vastaavan Miolan onomastista viittausta, sillä molemmissa lainataan lähdetekstistä hahmon, tekijän tai teoksen nimeä. (Tammi 1991: 76–77) Tyyppi II taas käsittää suoraa, minkä tahansa muun osan siteeraamista sanasta sanaan, erisnimiä lukuunottamatta. Moista intertekstuaalisuutta on olla vaikkapa tietyn repliikin tai sanavalinnan toistaminen toisessa teoksessa. (emt. 78–79)

Aina intertekstuaalinen viittaus ei liity yksinomaan lainattavan tekstin sanastoon. Tyyppi III käsittää ne viittaukset, jotka imitoivat lähdetekstin tyyliä. Tällaisissa viittauksissa olennaista on, että lähdetekstin tyyli on hyvin yksilöllinen ja tunnistettava. Viittaus voi aueta lukijalle esimerkiksi runonmitan, rytmien tai lauserakenteen kautta. Tammen mukaan intertekstuaalisessa analyysissä on olennaista, että lukija etsii intuitiivisesti samankaltaisuutta puolin ja toisin: mikäli teksti vastaa tyyliltään jotakin yksilöllistä lähdetekstiä, lukija luontaisesti etsii tekstistä myös sisällöllisiä vastaavuuksia ja päinvastoin. Tässä mielessä sisällölliset ja tyylliset viittaukset eivät ole toistensa vastakohtia, vaan täydentävät toinen toisiaan. (Tammi 1991: 83–85)

Koska termit 'sisällöllinen' ja 'tyyllinen' ovat riittävän selkeitä ja yksiselitteisiä, en mainitse analyysissäni erikseen kuuluuko viittaus tyyppiin I, II tai III. Sen sijaan käytän tyyppistä I Miolan termiä onomastinen (erisnimen avulla tapahtuva), tyyppistä II *sisällöllinen* ja tyyppistä III *tyyllinen*. Kuten alussa mainitsin, intertekstuaalisuuden lähdekirjallisuudessa kategorioita ei pidetä tiukkarajaisina tai absoluuttisina, vaan kukin kategoria toimii käsitteellisenä työkaluna analyysissä (Makkonen 1991: 9–11).

Alun perin slaavilaisesta tekstintutkimuksesta peräisin oleva käsite, subteksti, kertoo intertekstuaalisen viittauksen ja sen lähdetekstin välisestä suhteesta. Mikäli viittauksen ja lähteen välillä on erityinen merkitys, joka ei käy eksplisiittisesti ilmi tekstin pintatasolla, mutta on silti lukijalle havaittavissa, puhutaan subtekstistä. Subtekstianalyysi on metodi, jolla merkityksiä voidaan tutkia rinnastamalla vertaamalla lähdetekstiä. Sen kulmakivi on tulkinnallisuudessa, ja sitä on perinteisesti käytetty kaunokirjallisuuden tutkimuksessa. Subtekstianalyysissä rinnastetaan lähdeteksti ja viittaus toisiinsa esimerkillä, jonka jälkeen analysoidaan, miltä osin viittaus lainaa lähdetekstiä. (Tammi 1991: 60–61, 63–66)

Pekka Tammi huomioi (1991: 74), että subtekstianalyysin intertekstuaalisesta taustasta huolimatta on olemassa intertekstuaalisuutta, joka ei sisällä subtekstiä. Toisin sanoen on olemassa intertekstuaalisuutta, joka esiintyy sellaisenaan, ilman pintatason alle piilotettuja merkityksiä. Käytän tutkielmassani sisällönanalyysin metodia yhdistettynä subtekstianalyysiin, ja subtekstianalyysin keinoja perustelemaan, että viittauksen ja lähdetekstin välillä on intertekstuaalinen yhteys.

3 ROOLIPELIGENRET

Japanilaisesta tai länsimaisesta roolipeligenrestä puhuminen muodostuu ongelmaksi tutkielmassa, mikäli niiden sisältöä ei määritellä riittävästi. Molemmat alagenret sisältävät roolipeleille yhteisiä elementtejä, kuten päähenkilön ja tämän kumppanit, hahmojen varustelun ja hirviöiden kukistamisesta saatavat kokemuspisteet, joilla pelaaja saavuttaa uusia kykyjä. Molemmat sisältävät lähes aina ylluonnollisia elementtejä, taikuutta, fantasiaa, lohikäärmeitä; molemmissa pääosassa on juoni, jolla on selkeä alku ja loppu. Mikä siis tekee japanilaisesta roolipelistä japanilaisen ja länsimaisesta länsimaisen?

Genren määritelmä on pelitutkimuksessa problemaattinen, sillä japanilaista, tai länsimaistakaan, roolipeliä voi yksioikoisesti redusoida yhteen tai muutamaankin seikkaan, joka toteutuisi jokaisessa j-RPG:ssä. Pelitutkimuksessa genrejä on jaettu pelien interaktiivisten elementtien mukaan, jotka vastaavat kysymykseen, mikä tehtävä pelaajalla kulloinkin on (Wolf 2001: 114–17). Tämänkaltaisen genrejako on kuitenkin hyvin laava, ja muun muassa Aarsethin mukaan pelejä ei pidä jakaa genreihin yhden interaktiivisen muuttujan mukaan. Siten genrejen listaan tulee päällekkäisyyksiä, mikäli pelaaja suorittaa pelissä kahdenlaista toimintaa. Toisin sanoen autopelissä pelaaja ajaa autoa, taistelupelissä pelaaja taistelee fyysisesti vastustajaa vastaan. Mikäli pelaaja tekee molempia, peliä ei voi luokitella pelaajan suorittaman yhden toiminnan, ajamisen tai taistelemisen mukaan. (Aarseth 1997: 97–99)

Toiset ovat puolestaan huomauttaneet, että ei-akateemiset pelilehdet käyttävät yhtenäistä, vakiintunutta ja ymmärrettävää genrejakoa, joka on koeteltu käytännössä eikä ole aiheuttanut tulkinnallisia ongelmia. Kun peliarvostelussa siis puhutaan japanilaisesta roolipelistä, peliharrastaja ymmärtää, minkälaisesta pelistä on kysymys ilman vaikeuksia.

(Egenfeldt, Nielsen & Tosca 2008: 40-41) Tämän vuoksi käytän genrejen määrittelyyn pelijulkaisujen jo-olemassa olevaa genrejakoja, joka tunnustaa pesäeron japanilaisen ja länsimaisen roolipelin välillä. Seuraavaksi selvitän ne.

3.1 Japanilaisen ja länsimaisen roolipelin erot

Kun puhutaan ”japanilaisesta” tai ”länsimaisesta” roolipelistä, on aluksi ymmärrettävä, ettei jaottelu ole maantieteellinen. Japanilainen roolipeli on alagenre, jonka edustajat jakavat sekä visuaalisia että kerronnallisia piirteitä, jotka molemmat eroavat länsimaisesta roolipelistä. Toisin sanoen peli voisi olla genreltään japanilainen roolipeli, tai lyhyemmin j-RPG (*japanese role playing game*), vaikka se olisi kehitetty Suomessa.

J-RPG:t eroavat länsimaisista roolipeleistä sekä visuaalisesti että kerronnallisesti. Molempien genrejen edustajat sijoittuvat fiktiiviseen maailmaan. Tällaisia pelejä kutsutaan pretenssipeleiksi (*pretence games*), sillä niissä todellisuus ja sen lainalaisuudet ovat fiktiivisiä (Harviainen 2012: 529). Pretenssipeleihin eivät kuulu ne digitaaliset pelit, jotka sijoittuvat todelliseen maailmaan, kuten esimerkiksi kasino- tai fitness-pelit.

Vaikka molemmat analysoitavat pelit ovat pretenssipelejä, voidaan perustellusti väittää, että japanilaisen roolipelin fiktiivinen todellisuus on löyhemmin kiinni todellisuudessa. Tähän on haettu syitä muun muassa japanilaiseen pelikulttuuriin vaikuttavasta manga- ja animeperinteestä, joka puolestaan otti toisen maailmansodan jälkeen vaikutteita amerikkalaiselta supersankarisarjakuvalta ja sikäläiseltä pop-kulttuurilta. Manga ja anime lainasivat näiden yli-inhimilliset, liki kuolemattomat piirteet ja yhdistelivät niitä omiin kansanperinteisiinsä sekä vallitsevaan popkulttuuriin, samurai-ihanteisiin, taistelulajeihin sekä shintolaiseen mytologiaan. Tästä traditiosta väitetään myös Final Fantasyn

suunnittelijoiden ottaneen vaikutteensa. (Burn & Scott 2004: 7; Izawa 2000: 138–154)

Tyypillisesti j-RPG:n hahmot ovat kiiltokuvamaisen kauniita. Tähän on puolestaan ehdotettu syyksi sikäläisen pop-kulttuurin lisäksi perinteistä *bishonen*-sukupuoliestetiikkaa, jossa naisten lisäksi myös miehet ovat kauniita ja androgyynejä. Final Fantasy -pelisarjassa hahmot ovat lähes aina länsimaisia ja valkoihaisia, ja pukeutuvat räikeästi. Länsimaiseen roolipeliestetiikkaan verrattuna japanilaisten roolipelien miessankarit eroavat perinteisten maskuliinisten piirteiden, hien, lihasten ja arpien, puutteella. Sen sijaan mieshahmojen ulkoasussa korostetaan hentoutta, sileyttä ja puhtautta ja yliluonnollisuutta. Naishahmot poikkeavat niin ikään länsimaisesta stereotypiasta olemalla usein toimijoita, eivät pelkkiä objekteja. (Airaksinen 2008: 18–22, 41, 50)



Kuva 2. Final Fantasy X:n hahmo. Esimerkki japanilaisen roolipelin animevaikutteista.

Kuva 2 havainnollistaa japanilaisen roolipelin mieshahmon estetiikkaa, sekä molempien sukupuolten pukeutumisen tyylittelyä. Japanilaisille roolipeleille on ominaista esittää tämänkaltainen ulkomuoto implisiittisesti normaalina, eikä räikeälle hiustyyliille tai pukeutumiselle esitetä erillisiä syitä tai motiiveja. Länsimainen roolipeli tähtää puolestaan sekä visuaalisessa tyylissään että kerronnassaan suhteelliseen realismiin, synkkyyteen ja aikuispelaajille suunnattuihin teemoihin, kuten seksiin ja realistiseen väkivaltaan.

Länsimaisen roolipelin juoni on usein hypertekstinen, japanilaisen useimmiten lineaarinen. (English 2008)

3.2 Uskonto roolipeleissä

Uskonnon ja pelin keskinäistä suhdetta on tutkittu ennenkin. Kiinnostuksen kohteena on ollut muun muassa, minkälaisessa roolissa uskonto esitetään peleissä (Perreault 2012; ks. Geraci 2012: 102-105) ja millä tavalla pelaaminen toimintana jakaa piirteitä uskonnollisen, rituaalimaisen toiminnan kanssa (Harviainen & Lieberoth 2012: 530).

Pelin suhdetta uskontoon on tutkittu paljon myös siksi, että ensimmäisenä pelitutkijana pidetty Johan Huizinga tutki pelejä rituaalinomaisena toimintana, jolla on omat lainalaisuutensa. Tämän vuoksi pelaamista kulttuurisena toimintana kutsutaan taikapiiriksi (*magic circle*), jonka sisällä oleva toiminta poikkeaa perustavanlaatuisesti esimerkiksi muusta vapaa-ajan toiminnasta. Hänen argumenttinsa oli, että pelaaminen ja leikkiminen oli antropologisesta näkökulmasta samanlaista toimintaa rituaalien kanssa. (Huizinga 1939; Montola 2012:, 48–50)

Tästä rinnastuksesta huolimatta uskonnon rooli pelissä on ollut usein negatiivinen, jopa siinä määrin, että korruptoitunut uskontovaltio on saanut peleissä vakiintuneen sijan. Sama ilmiö esiintyy analysoimassani Final Fantasy XIII:ssä sekä Dragon Age II:n tekijöiden toisessa, saman pelimoottorin jakavassa Mass Effect -pelisarjassa. (Geraci 2012: 101–102) On kuitenkin huomionarvoista, että uskonnolla voi olla pelissä erilaisia rooleja, ja peli voi viitata intertekstuaalisesti uskontojen, tai jopa saman uskonnon, eri osiin eri tavoilla. Esimerkiksi Final Fantasy -pelisarjan on kuvattu lainaavan elementtejä japanilaiselta kansanperinteeltä ja mytologialta sekä shintolaisuudelta ja buddhalaisuudelta (Izawa 2002:

138–154). Tämän vuoksi on määriteltävä tarkemmin, mihin uskontojen eri elementteihin peleissä on mahdollista viitata. Toisin sanoen mistä osista uskonto fenomenologisesti koostuu.

Koska tutkielmani ei ole uskontotieteellinen, käyn uskonto-ilmion eri ulottuvuudet läpi lyhyesti. Jako perustuu fenomenologisen uskontotieteeseen, jonka mukaan jokaisella uskonnolla voidaan erotella seitsemän eri piirrettä: doktriini, myytti, rituaali, etiikka, uskonnollinen kokemus, instituutio ja materiaallinen kulttuuri⁴ (Smart: 1999, 10–14).

Doktriini tarkoittaa uskonnon opillista puolta, sen filosofiaa ja tulkinnallisia painotuksia. Eri uskontokunnat painottavat opillisuutta eri tavoin; esimerkiksi katolilaisuus suhtautuu samaan lähdekirjallisuuteen (Raamattu) eri tavalla kuin luterilaisuus. Myyttisellä tai narratiivisella ulottuvuudella tarkoitetaan uskonnon kerronnallista puolta kuten sen syntytarinaa, vertauskuvia ja kertomuksia, jotka ilmenevät joko oraalisen perinteen tai pyhän kirjallisuuden kautta. Rituaalilla tarkoitetaan joka henkilökohtaista tai kollektiivista aktia, joka sisältää performatiivista puhetta, kiroamista tai siunaamista sekä fyysistä toimintaa, kuten kumartamista tai tanssia, meditaatiota, pyhiinvaellusta ja niin edelleen. (Smart 1999: 10)

Eettisellä elementillä tarkoitetaan uskonnon moraalista koodia; eli sitä, mikä on uskonnon silmissä oikein tai väärin. Tähän liittyy muun muassa juutalais-kristillisten uskontojen kymmenen käskyä tai islamin Sharia-laki. Uskonnon kokemuksellinen elementti on uskonnon piirre, jota kutsutaan myös emotionaaliseksi puoleksi. Sillä kuvataan uskonnon

⁴ Teoksessa *Dimensions of the Sacred. An Anatomy of the World's Religions* Ninian Smart esittelee uskonnon elementtejä läpi erikoisalan tietoa vaativien esimerkkien avulla. Omassa tutkielmassani eri uskontojen piirteet käyvät ilmi intertekstuaalisena viittauksina, jotka on lähtökohtaisesti tarkoitettu suuren yleisön ymmärrettäväksi. Toisin sanoen lukijalta ei vaadita erityistä rituaalisista tai opillisista puolista. Riittää, että lukijalla on pintapuolinen tuntemus siitä, minkälaisia eri maailmanuskonnot ovat.

vaikutuksia yksittäisen henkilön mielentilaan, ja kokemukseen korkeamman voiman läsnäolosta tai vaikutuksesta. Instituutiolla tarkoitetaan sitä, miten uskonto manifestoituu ympäröivässä yhteiskunnassa. Uskonnon instituutiolla on ensi- tai toisen käden vaikutuksia muun muassa luokkaeroihin, politiikkaan ja sosiaaliseen elämään. Viimeiseksi uskonnon materiaalisella kulttuurilla tarkoitetaan uskonnolle merkityksellistä esineistöä, kuten kirkkoja, moskeijoita tai kappeleita, pyhiä kirjoja, liturgisia vaatteita ja suitsukkeita. (Smart 1999: 11–12, 275–276)

Kun fiktiivinen pelimaailman uskonto lainaa intertekstuaalisuuden keinoin piirteitä oikeilta uskonnoilta, viittaus kohdistuu aina yhteen tai useampaan edellämämainituista uskonnon elementeistä. Esimerkiksi kymmenenen käskyn tyyliä lainaava peliteksti lainaa eettistä elementtiä. Jos peli puolestaan lainaa visuaalisia piirteitä, kuten esimerkiksi vaatetusta, viittaus kohdistuu uskonnon materiaaliseen elementtiin. Peli voi myös lainata piirteitä todelliselta uskonnolliselta yhteisöltä, joilloin viittaus kohdistuu kyseisen uskonnon institutionaaliseen puoleen. Uskonnon eri elementit auttavat analyysissäni kertomaan spesifimpää tietoa intertekstuaalisista viittauksista kuin pelkästään sen, mihin maailmanuskontoon viittaus kohdistuu.

4 PELIN NARRATIIVISUUS

Olen kerännyt aineistoni niin sanotulla täydellisen läpipeluun menetelmällä (*total completion*), joka on yksi hermeneuttisen pelitutkimuksen seitsemästä aineistonkeruumenetelmästä. Täydellisen läpipeluulla tutkija pelaa itse analysoitavan pelin kerran alusta loppuun pitäen silmällä tietyntaista sisältöä: tässä tapauksessa uskonnollisia viittauksia. Täydellinen läpipeluu aineistonkeruumenetelmänä liittyy siihen, kuinka suuri osa pelin sisällöstä otetaan analyysin kohteeksi. Mikäli tarkoitus on vain saada tuntuma tiettyyn peliin, menetelmää kutsutaan pinnalliseksi peluiksi. Jos tarkoitus on havainnoida tiettyjä merkityksiä, pelitutkija voi pelata kevyellä peluulla (*light play*), jossa pelaaminen voidaan lopettaa heti kun haettava sisältö on löytynyt. Tarvittaessa tutkija voi pelata läpi tietyn osion, kappaleen tai luvun. Tätä kutsutaan osittaiseksi läpipeluuksi (Aarseth 2003: 5)

Täydellistä läpipelua perusteellisempi menetelmä on niin sanottu toistuva läpipeluu (*repeated play*), ja taitava läpipeluu (*expert play*), josta ensimmäisessä peli pelataan useammin kuin kerran alusta loppuun. Jälkimmäinen puolestaan vaatii tutkijalta erinomaista pelitaitoa, ja keskittyy lähinnä toisia pelaajia vastaan pelattaviin verkkopeleihin. Viimeistä aineistonkeruumenetelmää kutsutaan pelaamiseksi innovatiiviseksi (*innovative play*), jossa yritetään päästä tiettyyn pisteeseen pelissä rikkomalla yleisesti käytettyä pelityyliä. (Aarseth 2003: 5–6)

Tutkija-pelaajan roolia on problematisoitu pelitutkimuksessa, ja sen intertekstuaalisen tulkinnan vapauttakin on asetettu kyseenalaiseksi. Varmaa on, ettei pelejä voi analysoida samalla tavalla kuin esimerkiksi elokuvia tai kirjoja, toisaalta tutkimusmenetelmien puute saattaa myös pakottaa pelitutkimuksen lainaamaan elementtejä muilta tutkimusaloilta, omassa tapauksessani intertekstuaalisuuden tutkimukselta. (Eskelinen 2001)

Pelitutkimuksen kirjallisuuden vähäisyyden vuoksi perustan analyysikeinoni suureksi osaksi intertekstuaalisuuden tutkimukselle sekä niille pelitutkimuksen teorioille, jotka ovat mielekkäitä analyysini kannalta. Pelitutkimuksen saralla ansioitunut Espen Aarseth on sanonut pelitutkimuksen ja muiden tieteenalojen suhteesta seuraavasti.

Tarvitsemmeko teoriaa? Sitä [teoriaa] pidetään itsestäänselvyytenä, mutta niin kauan kuin alalta ei löydy erityisen ansioituneita (tai oikeastaan lainkaan) teorioita tietokonepeleistä, näyttäisi siltä, että hyvin perustellun, aiempaan akateemiseen työhön pohjautuvan analyysin arvo korostuu. Siksi muiden tieteenalojen, kuten kirjallisuustieteen ja taidehistorian ottaminen mukaan voi osoittautua arvokkaaksi (Aarseth 2003: 6–7) [oma suomennos]

Aarseth jatkaa ehdottamalla muiden, ennalta tuttujen analyyttisten työkalujen sisällyttämistä tutkija-pelaajan analyysiin. Hänen mukaansa tutkija voi pelata videopeliä esimerkiksi teoreettisesta, kuten lacanilaisesta, feministisestä tai semioottisesta näkökulmasta, tai vastaavasti oman tutkimusintressinsä, vaikkapa videopelin etiikan, estetiikan tai tekniikan kautta. (Aarseth 2003: 5–6) Tästä syystä pohjaan tutkielmani jo olemassa olevaan teoriaan intertekstuaalisesta tekstintutkimuksesta, ja lainaan tähänastiselta pelitutkimukselta hyödyllistä käsitteistöä. Seuraavaksi esittelen tämän käsitteistön.

4.1 Pelattavuus ja immersio

Pelattavuus ei ole yksinkertainen käsite, enkä käsittele sitä tutkielman mittakaavassa niin perusteellisesti kuin termin tyhjentävän suomentamisen puolesta olisi tarpeen. Pelattavuus terminä on kaksijakoinen. Yleisesti ottaen pelattavuudella on tavattu tarkoittaa sitä pelin toiminnallista elementtiä, joka tuottaa pelaajalle nautintoa; toisin sanoen pelejä, joilla on ”hyvä pelattavuus” on tavattu pitää yleisesti ottaen hyvinä peleinä riippumatta niiden tarinasta tai visuaalisuudesta. Vasta viime aikoina on alettua problematisoida käsitteen

sisältöä sekä eroa termien '*gameplay*' ja '*playability*' välillä, joita alkukielelläkin on käytetty ristiin. (Järvinen, Heliö & Mäyrä 2002: 18)

Termillä *gameplay* tarkoitetaan pelin sääntöjä, sen tempoa, maaleja, vastuksia sekä kognitiivista toimintaa, jota pelaajalta vaaditaan tietyn tavoitteen läpäisemiseksi. Tällaiseen voidaan lukea pelattavuutta on esimerkiksi ääni ja visuaalinen liike, kerronta, tai pelihahmon ohjattavuus. *Gameplay*-termiä on myös määritelty pelaajan näkökulmasta nautinnon kokemukseksi, joka pelaajalle välittyy pelin funktioiden avulla. (Järvinen, Heliö & Mäyrä 2002: 18–19)

Samaan aikaan pelattavuudella voidaan tarkoittaa myös toista englanninkielistä termiä '*playability*', joka menee osittain limittäin edellisen kanssa. Kyseistä termiä on kuitenkin määritelty pelejä arvottavana kriteerien joukkona. Tällainen pelattavuus voidaan nähdä siis pelien kriittiseen arvioimiseen soveltuvana hyveiden joukkona. Näitä *playability*-pelattavuuden hyveitä toteuttamalla saadaan aikaan toisenlainen, nautinnollinen pelattavuus (*gameplay*). (Järvinen, Heliö & Mäyrä 2002: 28–29)

Tutkielmassani hyödynnän pelattavuuden ensimmäistä (*gameplay*) määritelmää, sillä se tuo narratiivisen pelin analyysiin funktionaalisen puolen, ja liittyy pelin nautinnollisuuteen ja siten immersioon. Pelattavuus kertoo siis, kuinka pelaamisen toiminta yhdistettynä sen sääntöihin tuottaa pelaajalle nautintoa. Pelin narratiivisesta nautinnollisuudesta puolestaan kertoo immersio-käsite.

Immersiolla tarkoitetaan tarinaan uppoutumista. Kun pelaaja kokee elävästi pelimaailman virtuaalisen todellisuuden, samaistuu sen hahmoihin ja pelimaailmaan, puhutaan immersioista (Rouse 2001: 12–13). Immersiota on verrattu myös *flow*-tilaan, joissa molemmissa avainsanana on nautinnollisuuden elementti: se ettei pelaaja maltaisi irtautua

pois tietystä aktiviteetistä. Flow-elementtiä on kuvattu virtuaaliympäristössä myös tietynlaiseksi hallinnan tunteeksi. Kutsun tutkielmassani fiktion samaistumista immersioiksi, koska se kuvaa paremmin tarinaan ja sen fiktiiviseen maailmaan uppoutumista, siinä missä flow on tapana ymmärtää toimintaan uppoutumiseksi. (Czikszentmihalyi 1990: 61)

Juonta sisältävät pelit siis pyrkivät antamaan pelaajalle immersiiivisen kokemuksen. Yhtäällä ne tarjoavat pelaajalle fiktiivisen, ennennäkemättömän todellisuuden, toisaalta jotakin tuttua, jotta pelaaja voi samaistua. Intertekstuaaliset viittaukset liittyvät immersioon, sillä niiden kautta pelaajan annetaan ymmärtää, että fiktiivinen pelimaailma muistuttaa ainakin joiltain osin omaa, todellista maailmaamme.

4.2 Pelin kerronnan keinot

Välänimaatioita (*cut-scene*) ovat sellaiset pelin osat, jossa pelaajan toiminta lakkaa aktiivisen elokuvamaisen sekvenssin ajaksi. Välänimaation tehtävä on viedä pelin juonta eteenpäin samalla antaen pelintekijälle autoritäärisen aseman pelin tapahtumiin. Pelaaja puolestaan on passiivinen eikä voi vaikuttaa toiminnallaan päähenkilöön tai välänimaation tapahtumiin (Nielsen ym. 2008: 176)

Välänimaation kerrontaa, jonka aikana pelaaja on passiivinen, on pelitutkimuksessa kutsuttu ns. tekstoniseksi narratiivisuudeksi. Tekstonisen narraation aikana pelaaja ei ole aktiivinen, vaan keskittyy tarinaan eikä toimintaan. Useimmiten tekstonisen narraation, kuten välänimaation aikana pelaajalle ei ole mahdollista olla interaktiivinen pelin kanssa. (Montola 2012: 87; Aarseth 1997: 62). Kuva 3 havainnollistaa tektonista ja ei-tektonista

peliosiota. Nintendon *Super Mario* -pelissä vasemmanpuoleisessa kuvassa pelaajalla on kontrolli Marion pelihahmoon, oikeanpuoleisessa pelaaja katselee tekstonista peliosiota..



Kuva 3. Vasemmalla puolella Marion hahmo on interaktiivinen ympäristönsä kanssa, ja vastaa pelaajan komentoihin. Oikeanpuoleisessa ei.

Koska suurin osa pelistä on ei-tekstonista toimintaa, on tektoninen peliosio klassisesti ymmärretty narraatiiviseksi väliaineeksi: joksikin, joka tapahtuu pelaamisen välissä (Montola 2012: 87; Aarseth 1997: 62). Tekstonisen narration määritelmä moderneissa peleissä on jokseenkin vanhentunut. Suuressa osassa *Dragon Age II*:n välianimaatiodialogia, siis vanhastaan tekstoniseksi luokiteltua peliosiota, pelaajalla on kontrolli omiin pelihahmoihinsa. Kontrolli ei kuitenkaan ole samanlaista kuin välianimaatioiden ulkopuolella; pelaaja ei voi vaikuttaa hahmojen spatiaaliseen liikkumiseen, pelkästään tämän lausumiin repliikkeihin. Sen sijaan, että pelaaja ohjaisi päähahmon liikkumista, hän valitsee tämän repliikkejä, ja näin vaikuttaa pelin tarinaan. Tämäkin voidaan perustellusti lukea tietynlaiseksi pelaamiseksi.

On tulkinnanvaraista määritellä, missä vaiheessa narraatio loppuu ja peli alkaa. *Dragon Age II*:n tapauksessa voi jopa perustellusti väittää, että kyseessä on *peli narraatiosta*. Kun

pelaaja valitsee dialogin vastausvaihtoehdon, joka joko miellyttää tai ei miellytä toista pelihahmoa, hän tekee hypertekstuaalisen valinnan, joka vaikuttaa sekä hahmojen kykyihin että tarinan kulkuun. Tässä mielessä pelaamista ei ole ainoastaan ei-tekstonisessa osiossa pelaamiseksi mielletyt taistelu- ja toimintaosiot, vaan myös välianimaation aikana tapahtuva, tekstoninen välianimaatiodialogi.

Toisaalta taas Dragon Age II:ssa ääninäyteltyä dialogia tapahtuu myös ei-tektonisessa osiossa, välianimaatioiden ulkopuolella pelaajan liikuessa aktiivisesti ei-tektonisessa kohtauksessa, pelimaailmassa. Näin ollen ei voida sanoa, että mikään kyseisen pelin osa on varattu yksinomaan dialogille tai yksinomaan toiminnalle, joten mustavalkoista jaottelua tekstoniseen ja ei-tekstoniseen ei voi tehdä. Kutsun tekstoniseksi narraatioksi miellettyä dialogia **välianimaatiodialogiksi**, joka on Dragon Age II:ssa ja tyypillisesti muissakin länsimaisissa roolipeleissä hypertekstimuotoista. Tällöin pelaaja voi tehdä dialogissa eri valintoja, toisin sanoen vaikuttaa keskustelun kulkuun, ja siten juoneen itseensä. Kuva 4 havainnollistaa pelikontekstia, ja pelaajan mahdollisuuksia välianimaatiodialogin aikana.



Kuva 4. *You're on a roll.* Kuvakaappaus keskustelun osiosta Dragon Ages II:ssa, jossa pelaajalle annetaan valinta. Miltei jokainen keskusteluista sisältää useita toisensa poissulkevia hypertekstejä valintoja, joita on useimmiten kolme.

Kuvan 4 ylälaudassa puhutun repliikin sisältö näkyy tekstitettyinä. Alalaidassa näkyy BioWaren monissa peleissä käytetty keskusteluympyrä, jossa pelaajan vastausvaihtoehto on referoidussa muodossa. Kun pelaaja on tehnyt päätöksensä, päähenkilö vastaa vaihtoehdon mukaisesti. Näillä valinnoilla pelaaja rakentaa hahmojen ihmissuhteita, liittoutumia, löytää oikeiteitä, tai vaihtoehtoisia menettelytapoja, jotka sopivat hänen omaan roolipeliinsä

parhaiten. Pelissä on suhteellisesti enemmän dialogia kuin taistelukohtauksia, joten narratiivisuutta ei voi väittää ”varsinaisen pelin” välissä tapahtuvaksi, tekstoniseksi.

Dragon Age II:n valikossa on mahdollista asettaa tekstitykset ei-tektonisessa, toiminnallisessa osassa esiintyvälle dialogille, jota peli kutsuu termillä *ambient dialogue*. Tämän vuoksi kutsun keskustelua, joka tapahtuu välianimaation ulkopuolella **ambientiksi dialogiksi**. Ambientti dialogi on kontekstuaalista, ja riippuu aina paikasta sekä kumppanihakmoista, jotka pelaaja on kulloinkin ottanut mukaansa. Nämä keskustelut eivät ole juonen kannalta olennaisia, mutta auttavat rakentamaan pelaajan immersiota pelimaailmaan ja sen hahmoihin. Kuva 5 havainnollistaa Dragon Age II:n ambienttia dialogia.



Kuva 5. *Greetings, Champion. May the Maker smile upon you.* Pelaaja aktivoi tiettyjä ääninäyteltyjä dialogeja liikkumalla ryhmänsä kanssa spatiaalisessa tilassa. Kuvan oikeassa laidassa lavastehahmo lausuu repliikin vain jos pelaaja liikkuu kyllin lähelle.

Final Fantasy XIII sisältää myös välianimaatiodialogia, jonka Dragon Age II:sta poiketen ei ole hypertekstistä. Toisin sanoen pelaaja ei voi vaikuttaa dialogin kulkuun. Tämä on tyypillistä japanilaisille roolipeleille (English 2008). Tässä mielessä sen välianimaatiodialogi on tekstonista sanan alkuperäisessä merkityksessä. Peli jakautuu selkeästi niihin jaksoihin, joissa pelaaja joko pelaa aktiivisesti tai katsoo välianimaatiota. Se

kuitenkin sisältää Dragon Age II:n tavoin myös ambienttia dialogia, joka niin ikään avautuu pelaajalle tämän spatiaalisen liikkumisen kautta.

Kolmas tutkielmani kannalta olennainen kerronnan muoto on käyttöliittymän narraatio, joka olen suomentanut termistä *narrative interface*. Tällainen narraatio tarkoittaa informuudessa tekstin avulla ilmenevää narraatiota, jolla on persoonaton puhuja. Käyttöliittymän narraatiota ei ole ääninäytelty, ja se ilmenee nimensä mukaisesti pelin käyttöliittymän valikossa ainoastaan tekstin avulla.

4.3 Hahmotyypit

Videopelien hahmotyyppejä on määritelty kategorioihin erilaisten ominaisuuksien mukaan. Hahmot jakautuvat neljään arkkityyppiin, niin sanottuihin *stage character*, *functional character*, *cast character*, *player character* -hahmoihin. Hahmot jaotellaan hahmotyyppeihin sen mukaan, kuinka suuri rooli tai merkitys hahmoilla pelissä on. (Nielsen ym. 2008, 178-179) Niistä jokainen on edustettuna molemmissa analysoimissani peleissä. Esittelen hahmotyypit seuraavaksi järjestyksessä niiden roolin mukaan pienimmästä suurimpaan.

Suomennan ensimmäinen hahmotyyppi eli *stage character* -hahmon lavastehahmoksi, sillä hahmotyyppi täyttää saman funktion kuin statistinäyttelijät täyttävät tv-sarjassa. Analysoimissani peleissä lavastehahmoilla saattaa olla joko yksi tai muutama ääninäytelty tai tekstiruudun avulla ilmenevä repliikki, jolla ei juonen kannalta ole merkitystä. Lavastehahmojen perimmäinen tarkoitus on tuoda immersiota pelikokemukseen. Kyseiselle hahmolle ei ole kirjoitettu voimakasta persoonallisuutta, vaan sen tehtävä on toistaa analysoimissani peleissä korkeintaan tietty repliikki ambienttia dialogia (ks. kuva 5).

Funktionaalisella hahmollakaan (*functional character*) ei ole kovin voimakasta narratiivista persoonallisuutta. Tähän kategoriaan kuuluvat muun muassa ne välineelliset hahmot, joille ei ole kirjoitettua dialogia. Ne esiintyvät ainoastaan taistelukohtauksissa. (Nielsen ym. 2008: 178–179)

Roolihahmoiksi (*cast character*) määritän ne pelihahmot, joilla on persoonallisuus ja narratiivinen tarkoitus. Roolihahmo on hyvin heterogeeninen kategoria, joka sisältää kaikki hahmot arkkivihollisesta pelaajan kumppaneihin. Tällaisia ovat kaikki ne, joille on kirjoitettu ääninäytettyä välianimaatiodialogia. Roolihahmot ovat hahmoja joilla on nimi, luonne ja juoneen sijoittuva agenda. Nämä hahmot ovat juonen kannalta keskeisiä. Lopulta pelaajahahmoksi (*player character*) suomennan pelaajan kontrolloiman päähenkilön, joka on Final Fantasy XIII:ssä nimeltään Lightning ja Dragon Age II:ssä Hawke. (Nielsen ym. 2008: 178–179)

Koska roolihahmon määritelmä on hyvin laava, menee suurin osa viittauksia tuottavista hahmoista roolihahmojen kategoriaan. Tämän vuoksi jaan roolihahmojen kategorian kahtia sen mukaan, liikkuvatko nämä pelaajan mukana tämän kumppaneina vai eivät. Molemmissa analysoimistani peleistä, sekä laajemmin muissakin roolipeleissä⁵ pelaajahahmo ei ole yksin, vaan saa mukaansa juonen kehittyessä hahmoja, jotka taistelevat päähenkilön rinnalla. Niin ikään molemmissa peleissä pelaaja voi kontrolloida kumppanihakmoja päähenkilön sijasta. Tämä tekee niistä eräänlaisia hybridejä pelaaja- ja roolihahmojen kategorian välillä.

⁵ Muun muassa Baldur's Gate-, Dungeon's & Dragons-, Mass Effect-, Dragon Age- ja Final Fantasy – roolipelisarjat.

5 ANALYYSI

Tiivistetyt tulokset olivat seuraavanlaisia: japanilainen ja länsimainen peli viittaavat uskontoon lähes täysin eri tavoin. Ne eroavat sekä viittauskeinojen että viittauskohteiden perusteella. Kärjistettynä japanilainen roolipeli viittaa moniin uskontoihin yhdellä tavalla, länsimainen roolipeli yhteen uskontoon monella eri tavalla. Päähavainto on, että japanilainen roolipeli tapaa lainata käyttäen yksinomaan onomastista viittauskeinoa. Länsimainen roolipeli puolestaan lainaa uskontojen teksteiltä tyyliä ja sisältöä, ja kohdistuu pääasiassa kristinuskoon.

Seuraavaksi esittelen, miten viittaukset jakautuvat peleittäin, ja annan kaikista viittauskeinoista ja niiden kohteista esimerkkejä. Aloitan eksplisiittisistä viittauksista, johon kuuluvat ne viittaukset, joiden alkuperän voi selkeästi määrittellä ja perustella. Tähän ryhmään kuuluvat suora sisältöä, kuten hahmojen nimiin kohdistuvat onomastiset viittaukset sekä tyyllilliset viittaukset, jotka lainaavat tekstin ulkoasua ja typologiaa niin vahvasti, että lähdetekstin voi osoittaa. (Tammi 1991: 83–85; Miola 2004: 18–19, 21)

5.1 Viittaukset funktionaalissa hahmoissa

Kuva 6 havainnollistaa Final Fantasy XIII:n funktionaalisen hahmon onomastista viittausta, joka on pelin tyypillisin tapaa viitata todellisen maailman uskontoihin. Noin kaksi kolmasosaa pelin kaikista intertekstuaalisista viittauksista uskontoon ilmenee tällä tavalla. Funktionaalinen Odin-hahmo lainaa nimensä skandinaavisen muinaisuskon ylijumalalta. Hahmo luokitellaan funktionaaliseksi, sillä se esiintyy yksinomaan taistelukohtauksissa, ei muualla pelin narraatiossa.



Kuva 6. Odin (taka-alalla) esiintyy ainoastaan taistelukohtauksessa funktionaalisena hahmona. Japanilainen pelikulttuuri lainaa vapaasti: Odin-hahmo voi muuttua mekaaniseksi hevoseksi. (Final Fantasy XIII)

Kuvassa näkyy, miten vapaasti japanilainen roolipeli lainaa eri uskontojen mytologiaa. Onomastinen viittaus voidaan aina katsoa läheiseksi lähdeviittaukseksi, sillä sen alkuperä on selkeästi todettavissa nimen perusteella. Hahmolle ei ole kirjoitettu repliikkejä eikä se

liity pelin varsinaiseen juoneen. Hahmolla on pelissä pelkästään välineellinen rooli, joten sen voi luokitella funktionaaliseksi.

Odinin hahmoa on käytetty useasti populaarikulttuurissa. Muun muassa Neil Gaiman lainaa *The Sandman* -sarjakuvissaan sekä romaanissaan *American Gods* skandinaaviselta mytologialta mytologian hahmoja (Gaiman). Odinsta on tehty versio myös Marvel-sarjakuviin, joista on viime vuosina tehty myös täyspitkiä elokuvia. Toisin kuin edellä mainituissa teoksissa *Final Fantasy XIII*:ssa Odin-jumalaan viitataan nimen kautta. Skandinaavisessa muinaisuskossa Odin esiintyi vanhana yksisilmäisenä miehenä, jolla on korppi olallaan. *Final Fantasy XIII*:ssä hahmo puolestaan on mekaaninen ritari, joka voi muuntautua mekaaniseksi hevoseksi. Se voidaan siis ymmärtää eräänlaiseksi värityneeksi Odinin representaatioksi. Molemmat, sekä pelin Odin että ovat voimakkaita hahmoja, jotka sötivät eepisisissä taisteluissa. Tämän vuoksi funktionaalinen Odin-hahmo ei ole analogia, sillä se esiintyy ikään kuin omana itsenään, omana viittauskohteenaan. Toisin sanoen *Final Fantasy XIII*:n Odin ei ole *kuin* Odin, vaan vahvasti tulkittu Odin hahmo itse.

On kuitenkin huomionarvoista, ettei funktionaalinen Odin-hahmo jaa lainkaan narratiivisia yhtäläisyyksiä varsinaisen Odin-jumalan kanssa. Tämä pitää paikkansa myös muiden onomastisten viittausten kanssa. Funktionaaliset hahmot eivät lausu repliikkejä, eikä niiden taustatarinaa selitetä. Peli antaa implisiittisesti ymmärtää, että on olemassa hevoseksi muuntautuva, ainutlaatuinen Odin-ritari, jota vastaan pitää tiettyssä vaiheessa peliä taistella. Pelaajan tulkittavaksi jää, onko kyseessä skandinaavisen muinaisuskon Odin vai samanniminen funktionaalinen hahmo. Hahmo ei muodosta viittauskohteeseensa analogista suhdetta tai sisällä subtekstiä. *Final Fantasy XIII*:n Odin-hahmo ei siis muistuta Odin-jumalaa muuten kuin nimensä kautta.

Koska Odin-jumala on mytologinen hahmo, onomastinen viittaus kohdistuu uskonnon myyttiseen elementtiin. Tämä pitää paikkansa myös muidenkin funktionaalisten hahmojen kautta ilmenevien onomastisten viittausten kanssa. Final Fantasy XIII:n funktionaalisten hahmojen onomastiset viittaukset kohdistuvat runsaaseen kirjoon eri uskontoja, joista osa on tunnettuja, osa marginaalisia kansantaruja. Mikään niistä ei toimi analogiana, sillä hahmot esitetään yllä olevan esimerkin mukaan viittauskohteidensa värittyneinä representaatioina. Kreikkalaisen, sumerilaisen, pohjoismaisen, buddhalaisen ja juutalaisuuden mytologioista tutut nimet voivat hyvin olla läsnä jopa samassa taistelukohtauksessa. Onomastisen viittauksen muodostavia funktionaalisia hahmoja on pelissä 53 kappaletta.

Dragon Age II:n funktionaalisisissa hahmoissa esiintyy viisi erilaista demonihahmoa, jonka voi laskea yhdeksi viittaukseksi. Pelin mukaan hahmot saavat voimansa ihmisluonnon viidestä paheesta: ylpeydestä, himosta, laiskuudesta, vihasta ja nälästä. Yksin esiintyessään nämä funktionaaliset hahmot eivät viittaa uskontoon, mutta paralogisena kokonaisuutena ne muistuttavat katolisen kirkon syntien jakoa kardinaalisynteihin. Katolisen kirkon mukaan kardinaalisyntejä ovat ylpeys, kateus, viha, laiskuus, ahneus, ylensyönti ja himo (Bloomfield 1954: 289–191). Molempien, sekä katolisen kirkon että Dragon Age II:n, syntilistassa on yhteneväisyyksiä. Tällä tavoin funktionaalisten hahmojen avulla tapahtuva paraloginen viittaus kohdistuu katolisen kirkon eettiseen ulottuvuuteen. Viittauksen subtekstin voi tulkita siten, että pelin uskonto jakaa moraalisia arvoja ja ihmiskäsityksen keskiajan katolisen kirkon kanssa, ja että silloinen yhteiskunta jakaa piirteitä pelin kuvitteellisen yhteiskunnan kanssa.

5.2 Viittaukset käyttöliittymän narraatiossa

Kuten jo mainitsin, kaikki Final Fantasy XIII:n viittaukset, käyttöliittymän narraatiossa esiintyvät mukaan lukien, ovat onomastisia. Pelin 78:sta viittauksesta 21 ilmenee käyttöliittymän narraatiossa. Tällä tavoin ilmenevät viittaukset muodostavat siis funktionaalisten hahmojen jälkeen toiseksi suurimman kategorian pelin viittauksista uskontoon. Nämä viittaukset ilmenevät esineissä, joita pelaaja- ja roolihahmot hyödyntävät taistelukohtauksissa, eikä niitä siten luokitella ylipäätään hahmoiksi. Kuva 7 havainnollistaa tällaista viittausta.



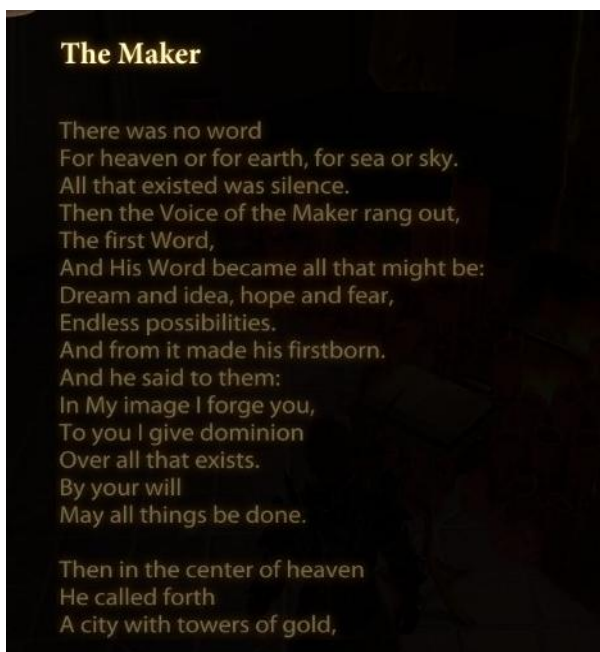
Kuva 7. Nirvana on esine, joka antaa pelaajahahmolle taistelukohtauksissa hyödynnettäviä ominaisuuksia. (Final Fantasy XIII)

Pelissä Nirvana on ase, jota käytetään väkivaltaisesti taistelukohtauksissa. Siten se eroaa dramaattisesti viittauskohteestaan, Nirvanasta, joka tunnetaan buddhalaisuudessa valaistuneisuuden tilana. Nirvanan saavutettuaan buddhalainen on vapautunut jälleensyntymisen kiertokulusta. Tähän pyritään buddhalaisuuden mukaan

väkivallattomuuden ja meditaation avulla. Toisin sanoen Nirvana-esine ei muodosta analogiaa viittauskohteeseensa, vaan se viittaa lähteeseensä vain nimellisesti. Muiden onomastisten viittausten tavoin se on läheinen lähdeviittaus, sillä viittauskohteen voi selkeästi osoittaa.

Final Fantasy XIII:n Nirvana-viittaus ainutlaatuinen sikäli, että se on ainoa, joka koko pelin aineistossa viittaa minkään uskonnon doktrinaaliseen elementtiin. Muut koko käyttöliittymän narraatiossa esiintyvät viittaukset kohdistuvat yksinomaan uskontojen myyttisiin elementteihin, pääosin mytologisten olentojen nimiin. Pelin juonen kannalta Nirvana-esine, ja muut käyttöliittymän narraatiossa ilmenevät viittaukset ovat merkityksettömiä. Toisin sanoen pelaaja voi pelata pelin läpikotaisin törmäämättä sen kaltaisiin esineisiin. Muut käyttöliittymän narraatiossa ilmenevistä onomastisista viittauksista eivät kohdistu uskontojen doktrinaaliseen, vaan myyttiseen ulottuvuuteen. Juonen kannalta ne ovat kuitenkin samanlaisessa roolissa. Ne antavat pelihahmolle ainoastaan taistelukohtauksissa hyödynnettäviä ominaisuuksia. Tällä tavoin siis Final Fantasy XIII:n käyttöliittymän narraatiossa ilmenneet onomastiset viittaukset ovat hyvin samanlaisia kuin funktionaalisten hahmojen nimissä ilmenneet onomastiset viittaukset. Yllä olevaa esimerkkiä lukuunottamatta kaikki nimet viittaavat suureen kirjoon eri uskontojen myyttisiä elementtejä. Koska uskontoihin viittaavat erisnimet ovat tavallisiin nimiin verrattuna hyvin erityisiä, niiden lähde on helppo osoittaa uskontoon. Toisin sanoen käyttöliittymän narraatiossa esiintyneet onomastiset viittaukset ovat funktionaalisten hahmojen nimissä esiintyneiden tavoin on helppo erottaa läheisiksi lähdeviittauksiksi.

Dragon Age II:n käyttöliittymän narraatiossa esiintyy kolme viittausta uskontoon. Kuva 8 havainnollistaa pelin käyttöliittymän narraation tekstiä, joka käsittelee Dragon Age II:n valtauskonnon Maker-luojajumalaa, suomennettuna Luojaa. Viittaus kohdistuu uskonnon myyttiseen elementtiin.



Kuva 8. Käyttöliittymän ponnahdusikkuna tulee esille, mikäli peli lukee temppelehuoneessa sijaitsevaa kirjaa. (Dragon Age II)

Kuvassa 8 näkyy pelin fiktiivinen pyhä teksti, *Canticle of Threnodies* 5:1-8, johon viitataan pyhän *Canticle of Lightin* -kirjan osana. Kyseinen kirja on fiktiivisen uskonnon luomiskertomus. Teksti sisältää samoja teemoja kuin Raamatun luomiskertomus ja luomiskertomukseen viittaava Johanneksen evankeliumin alku (Joh. 1:1).

(T₁) **There was no word (Threonides 1:1)**

(T₂) **In the beginning, there was the Word (Joh. 1:1)**

Molemmissa teksteissä maailmankaikkeus luodaan sanalla. Tosin siinä, missä Johanneksen evankeliumi aloittaa: ”*In the beginning there was the Word*”, peli muodostaa ikään kuin

polarisoivan suhteen lähdetekstiinsä, aloittamalla ”*There was no word*”. Samoin kuin Final Fantasyn Nirvana-peliesine muodostaa polarisoituneen, ristiriitaisen suhteen lähteeseensä, myös ensimmäisen lauseen päinvastainen merkitys suhteessa Johanneksen evankeliumin väitelauseeseen. Final Fantasy XIII:n eksplisiittisiin nimistöviittauksiin verrattuna (esim. Odin) kyseessä on kaukainen viittaus. Viittauksen voi perustella jakavan samanlaisia teemoja Johanneksen evankeliumin kanssa, mutta sitä ei voi yksikoikoisesti perustella kuuluvan yhteen ainoaan tekstiin. Kyseinen viittaus on mielenkiintoinen myös siksi, että viittauksen lähde, Johanneksen evankeliumi, on itsessäänkin intertekstuaalinen viittaus toiseen Raamatun kirjaan. Tällainen ”loputon intertekstuaalisuus” tukee kristevalaista näkemystä siitä, että tekstillä on teoreettisesti loputon määrä lähdetekstejä (Tammi 1991: 63).

Samassa käyttöliittymän ruudussa esiintyy myös toinen viittaus luomiskertomukseen. 1. Mooseksen kirjan 27. jakeessa väitetään Jahve-jumalan luoneen ihmisen a) omaksi kuvakseen ja b) antaneen tälle vallan hallita muuta luontoa.

(T₁) **In my image** [a] I forge you, **To give Dominion over all that exists** [b].

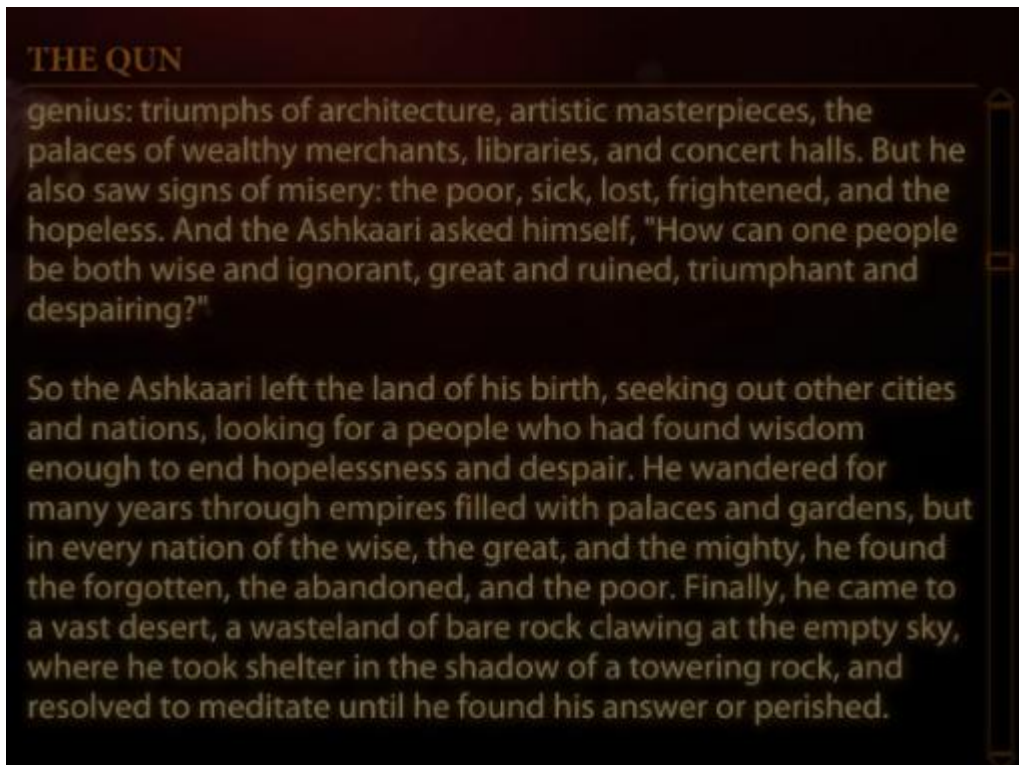
(T₂) **So God created man in his own image** [a], in the image of God created he him; And God blessed them, and God said unto them, (--) **have dominion** over the fish of the sea, and over the fowl of the air, and **over every living thing that moveth upon the earth** [b].

Käytännössä molemmat tekstit, luomiskertomus ja siihen viittaavat käyttöliittymän tekstit, sisältävät samanlaisen viestin. Ihminen on jollain tavalla jumalan luoma kuva itsestään, joka hallitsee muuta luomakuntaa. Kyseessä on läheinen lähdeviittaus, sillä sanavalinnat ovat lähes identtisiä. Tämän vuoksi Maker-jumalaa käsittelevä teksti kokonaisuutena

voidaan ymmärtää läheiseksi viittaukseksi luomiskertomukseen, joka sisältää kaukaisen, polarisoivan viittauksen Johanneksen evankeliumiin.

Tämän viittauksen subtekstiksi voidaan tulkita, että pelin nimetön uskonto ja yhteiskunta ovat hyvin samankaltaisia keskiaikaisen kirkkovaltion kanssa. Uskonto ja uskonnollis-poliittiset suhteet on yksi pelin kantavia teemoja, joten intertekstuaalisuus todellisen ja fiktiivisen pyhän tekstin välillä voidaan nähdä tukevan pelaajan immersiota tähän maailmaan. Edellinen viittaus lainaa Raamatulta sisältöä, sen kirjallista, jakeisiin jakautuvaa rakennetta ja suurta etukirjainta Sana-sanassa (*His Word*). Tällainen kirjoitusasu voidaan katsoa Tammen (1991: 84) mainitsimaksi tyyllilliseksi erityisyydeksi, jossa sekä viittauksen tyyli että sisältö palvelevat toisiaan.

Seuraava esimerkki kuvastaa niitä *Dragon Age II*:n viittauksia, jotka eivät kohdistu kristinuskoon. Tämänkaltaisia viittauksia pelin 19:ta mikronarraatiossa esiintyvässä viittauksesta on yhteensä kaksi. Kuva 9 havainnollistaa kaukaista viittausta buddhalaisuuden johtohahmoon Gautama Buddhaan, meditointiin sekä buddhalaisuuden ekstistentiaalisuuteen ja oppiin kärsimyksestä (Keown 1996: 96–97).



Kuva 9. Qun-filosofia viittaa kaukaisesti Siddharta Gautamaan, joka meditoi olemassaolon suuria kysymyksiä suuren puun varjossa. (Dragon Age II)

Pelissä qun-filosofian profetallinen johtohahmo Ashkaari eli Gautama Buddhan tavoin aluksi yltäkylläisyydessä. Molemmat havahtuivat näkemään ympärillään kärsimystä, ja vetäytyivät meditoimaan Buddhan tavoin pohtien ontologisia kysymyksiä kärsimyksen luonteesta. Buddha vetäytyi meditoimaan suuren puun varjoon, Ashkaari suuren kivenlohkareen. Sekä buddhalaisuudessa että qun-filosofiassa molemmat profetat saivat vastauksia kärsimyksen ja olemassaolon kysymyksiin. Buddhan mukaan olemassaolo on kärsimystä, josta pitää vapautua. Ashkaari-hahmo puolestaan näki, että kärsimys on valinta, josta voi kieltäytyä. (Keown 1996: 21)

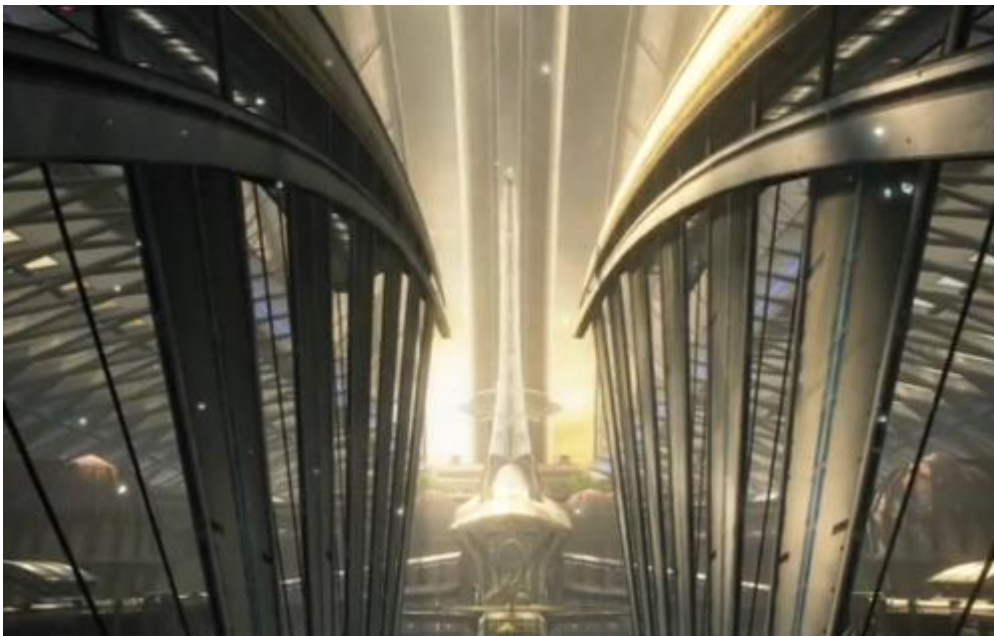
Viittaus on analogia, sillä se ei sisällä suoraa samankaltaisuutta, vaan lainaa buddhalaisuuden merkityksellisiä piirteitä, olemassaolon pohdintaa ja syntytarinaa Buddhan meditoinnista luonnossa. Tämä eroaa ei-analogisesta viittauksesta siten, ettei viittauskohdetta esitetä sellaisenaan, toisin kuin vaikkapa Final Fantasyn XIII:n Odin, jonka annetaan implisiittisesti ymmärtää olevan oma viittauskohteensa.

Suuri kivi, jonka äärellä Ashkaari meditoi lienee kaukainen viittaus Bodhi-puuhun, jonka äärellä Buddha vastaavasti meditoi. Kaiken kaikkiaan Dragon Age II:n qun-filosofia on kaukainen lähdeviittaus buddhalaisuuden doktrinaaliselle ja myyttiselle ulottuvuudelle lainaamalla sen oppia meditaatiosta sekä sen myyttistä johtohahmoa.

5.3 Viittaukset välianimaation dialogissa

Final Fantasy XIII:n 78:sta onomastisesta viittauksesta neljä esiintyy pelin roolihahmojen välisessä välianimaatiodialogissa. Välianimaatiossa esiintyviä onomastisia viittauksia on määrällisesti muita viittauksia vähemmän, mutta ne ovat suuremmassa roolissa. Välianimaatiodialogissa nämä neljä viittausta lausutaan yhteensä 98 kertaa, ja ovat juonen kannalta keskeisemmässä osassa kuin ne, jotka ilmenevät ainoastaan käyttöliittymän narraatiossa tai funktionaalisten hahmojen nimissä. Näistä neljästä viittauksesta kaksi muodostavat analogian viittauskohteeseensa.

Kuva 10 havainnollistaa välianimaatiodialogissa esiintyvää onomastista viittausta, jolla on analoginen suhde viittauskohteeseensa. Kyseessä on pelin ympäristö, kaupunki nimeltä Eden. Pelissä Eden-kaupunkia väitetään suojelevan samanniminen jumalolento.



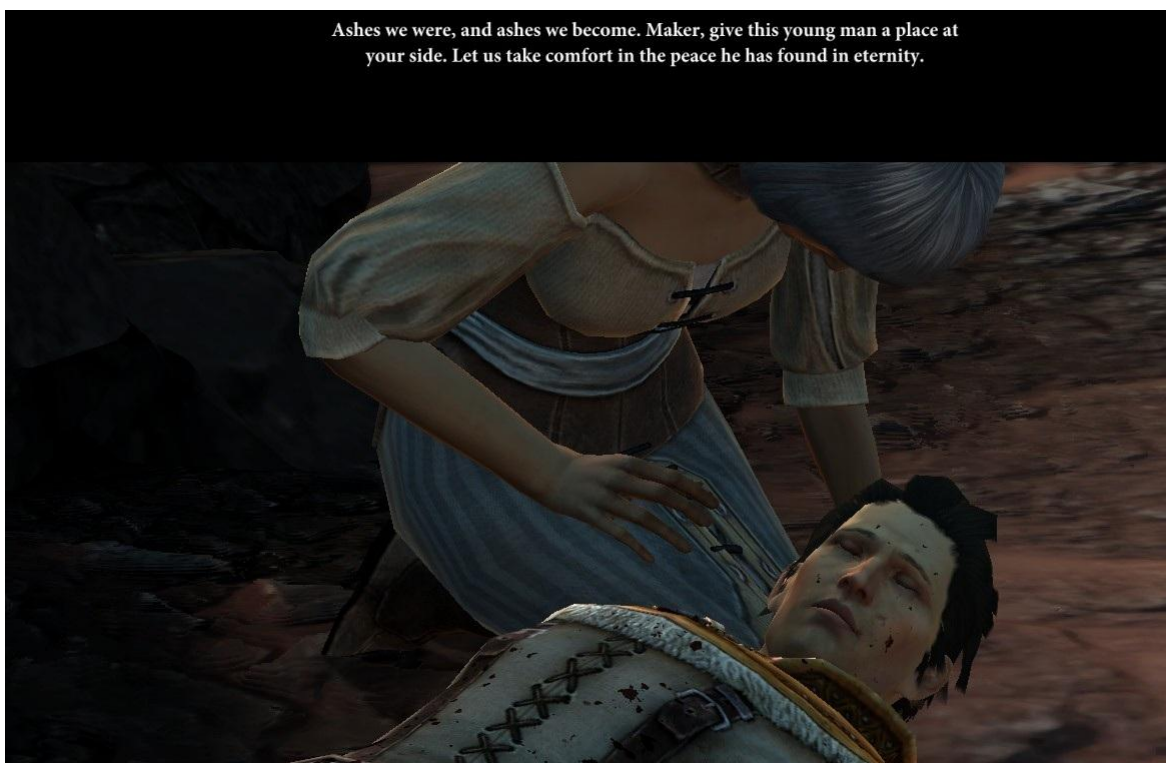
Kuva 10. Futuristisessa Eden-kaupungissa asukkaat ovat onnellisia. (Final Fantasy XII)

Final Fantasy XIII:n välianimaatiodialogissa ilmenevät onomastiset viittaukset ovat eroavat verrattuna pelin muista onomastisista viittauksista sisältämällä analogisuutta viittauskohteeseensa. Eden-kaupunki jakaa samanlaisia piirteitä Raamatun luomiskertomuksen Eden-puutarhan kanssa, jossa Raamatun mukaan Jumala loi Aatamin ja Eevan. Molemmat ovat ympäristöjä, joita varjelee korkeampi voima. Raamatussa Edeniä varjelee Jahve-jumala, Final Fantasy XIII:ssä Eden-niminen mystinen jumalolento. Lisäksi pelin Edenissä, kuten Raamatussakin, vallitsee utopia, jossa asukkaat voivat yltäkylläisesti, ja joiden hyvinvointi perustuu edellä mainitun varjelijan hyvään tahtoon. Kuten Raamatun paratiisissa, myös pelissä Eden-kaupungin asukkaat joutuvat lopulta evakkoon.

Viittaus eroaa muista sen perusteella, että se sisältää analogisen suhteen viittauskohteeseensa. Esimerkiksi Odin- tai Nirvana-viittauksiin verrattuna on selvää, että pelin Eden-kaupunki on analogia Raamatun Eden-paratiisiin. Pelintekijät näkyvät

korostavan Eden-nimen kautta kaupungin asukkaiden valmiiksi ilmi tehtyä onnellisuutta. Ja kuten Raamatun paratiisissa, myös Eden-kapungissa asukkaat joutuvat pelin edetessä evakkoon sotatilanteen kautta. Eden-viittaus on siis läheinen lähdeviittaus Raamattuun, sillä viittauskohteen voi todistaa. Lisäksi se on myös analogia Raamatun luomiskertomisen utopiaan ja sen rikkoutumiseen.

Dragon Age II:n välianimaatiossa esiintyi kuusi intertekstuaalista viittausta uskontoon. Näistä neljä oli roolihahmojen lausumia, kaksi kumppaniahahmojen lausumia repliikkejä. Repliikit viittasivat Raamattuun samalla tavalla kuin ambientin dialogin ja käyttöliittymän narraation Raamattu-viittaukset eli sisällön ja tyylin kautta. Seuraavassa kuvassa on nähtävissä sisällöllistä lainaamista, joka ei kohdistu suoranaisesti Raamattuun, vaan Raamattuun viittaavaan anglikaaniseen liturgiaan.



Kuva 11. Pelin alussa Leandra-roolihahmo siunaa kuolleen poikansa lainaamalla anglikaanisen liturgian kuuluisaa ”maasta sinä olet tullut” –rakennetta. (Dragon Age II)

Kuvan 11 välianimaatiodialogin roolihahmo (T₁) lainaa anglikaanisesta hautausliturgiasta tunnetun *ashes to ashes* -lauseen sisältöä (T₂), ja rakennetta (liturgia teoksessa *Common Book of Prayer*).

(T₁) **Ashes we were, and ashes we become** [a]. **Maker, give this young man a place at your side** [b]. Let us take comfort in the peace he has found in eternity.

(T₂) –we commit his body to the ground; earth to earth, **ashes to ashes** [a], dust to dust. **The Lord bless him and keep him** [b], the Lord make his face to shine upon him and be gracious unto him, the Lord lift up his countenance upon him and give him peace. Amen.

Molemmissa rakenne jaetaan kahteen osaan. Ensimmäisessä osassa ihminen samaistetaan metaforisesti tuhkaan, jota tämä on ennen elämänsä, ja joksi tämä muuttuu sen loputtua. Jälkimmäisessä pyydetään korkeampaa voimaa pitämään kuolleesta huolta, olemaan tämän tykönä. Pelissä ja hautajaisliturgian lausumistilanteessa on samanlainen konteksti. Molemmissa konteksteissa kuolleen ruumis siunataan kuoleman jälkeistä elämää varten.

Tuhka-analogian samankaltaisuuden vuoksi voidaan perustella Dragon Age II:n lainaavan anglikaanista messua sisällöllisesti. Viittaus on eksplisiittinen, läheinen läheinen viittaus kristinuskon rituaaliseen ulottuvuuteen, hautausmenojen vakiintuneeseen kaavaan. Kuudesta välianimaatiodialogissa esiintyvistä viittauksesta jokainen kohdistui kristinuskoon. Viittaukset jakautuivat kristinuskon myyttisen, rituaalisen ja doktrinaalisen ulottuvuuden välillä.

5.4 Viittaukset ambientissa dialogissa

Dragon Age II:n ambientissa dialogissa esiintyy yhteensä kymmenen erillistä viittausta uskontoon. Jokainen näistä viittauksista kohdistuu kristinuskon teksteihin, imitoiden näiden tyyliä ja osittain sisältöä. Kuva 12 havainnollistaa ambienttia dialogia, joka viittaa tyyllillisesti Raamatun vuorisäärään.



Kuva 12. Dragon Age II:n ambienttia dialogia. Kaksi lavastehahmoa lausuu repliikin, mikäli pelaajahahmo liikkuu kyllin lähelle niitä.

Edellisessä kuvassa näkyy kaksi eri lavastehahmon lausumaa erillistä repliikkiä. Molemmat repliikeistä viittaavat samaan kohteeseen, lainaten sen eri osia. Raamatun vuorisaarnan jakeet on ikään kuin hajoitettu Dragon Age II:ssa eri lavastehahmojen kesken. Läheisessä lähdeviittauksessa lauseen alku on lähestulkoon sanasta sanaan kopioitu Matteuksen evankeliumista, jossa Jeesus julistaa erilaisia ihmiryhmiä siunatuiksi (Matt. 5:9–10).

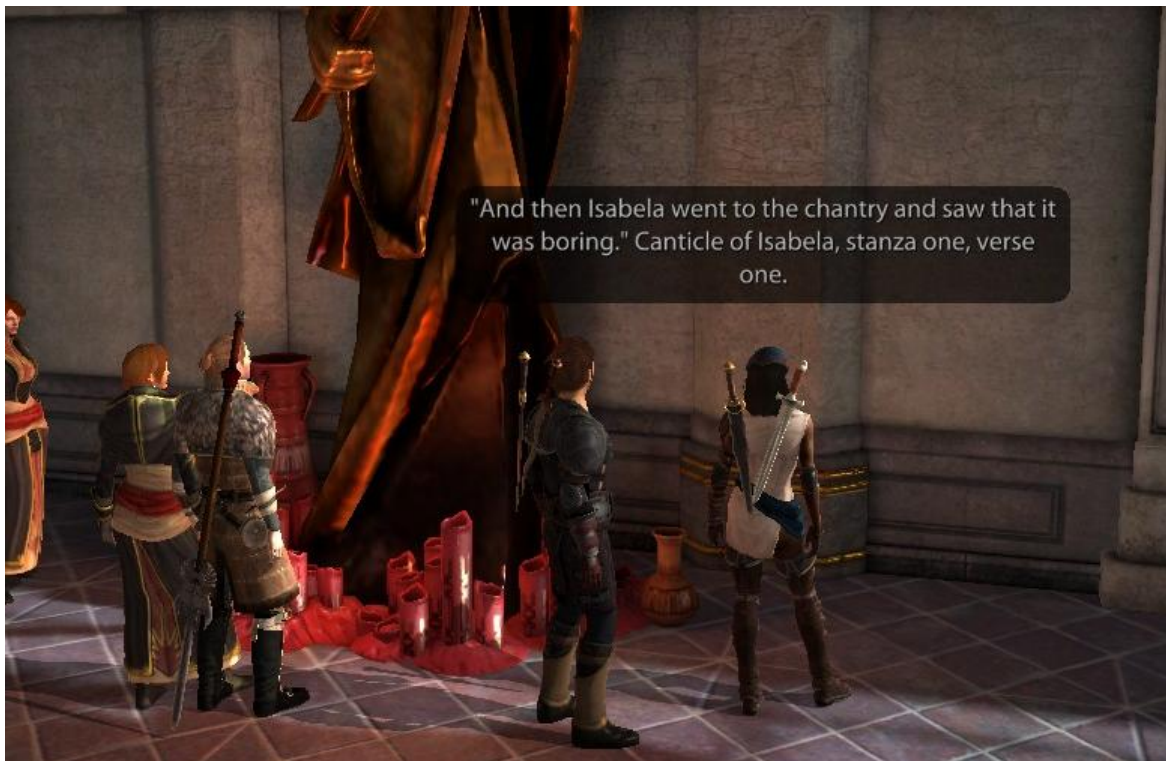
(T₁) **Blessed are the peacekeepers** the champions of the just.

(T₂) **Blessed are the peacemakers**, for they shall be called sons of God. [10 Blessed are those](#) who have been persecuted for the sake of righteousness, for theirs is the kingdom of heaven.

Kuten Matteuksen evankeliumissa, myös kyseisessä peliskenaariossa *blessed are the* - lauserakenne jatkuu kyseisen huoneen eri statistihahmojen vuorosanoissa, joista kukin toistaa samalla kaavalla alkavan säkeen Dragon Age -pelisarjan fiktiivisestä pyhästä kirjasta, *Canticle of Light* -kirjasta. Huoneessa toistuva siunatuiksi julistaminen lainaa siis tyyliltään ja sisällöltään Raamattua. Sisällöllinen lainaaminen näkyy esimerkiksi *Blessed are the peacekeepers* -rakenteessa, jossa Raamattua lainataan lähes sanasta sanaan. Tyyllinen lainaaminen näkyy puolestaan muun muassa sanoissa *'wicked'*, *'falter'* ja rakenteessa *'art thou'*. Vanhan englannin tyyliä käytettiin aikaisemmissa Raamatun painoksissa, ja se on tyyliltään niin omintakeista, että pelaaja käsittää viittauksen lähdetekstiin. Tammen mukaan (1991: 84) tällainen omintakeisuus on tyyllisissä viittauksissa välttämätöntä.

Toisaalta sisällöllinen ja tyyllinen lainaaminen komplementoivat pelin kohtauksessa toisiaan. Lainamalla sisältöä lukija osaa etsiä intertekstuaalisia vihjeitä myös tyylistä (Tammi 1991: 74). Koska viittauskohteena on uskonnon pyhä kirja, viittaus kohdistuu uskonnon doktrinaaliseen elementtiin, filosofiaan. Ambientissa dialogissa esiintyneistä

viittauksista yhdeksän oli lavastehahmon lausumia, yksi kumppanihakmon lausuma. Seuraava kuva havainnollistaa, miten peli lainaa myös Raamatun tekstuaalista rakennetta.



Kuva 13. Kumppanihakmo Isabela parodioi pelin valtauskonnon kuvitteellista tekstiä, joka puolestaan viittaa Raamatun luomiskertomukseen. (Dragon Age II)

Yllä Isabela-niminen kumppanihakmo on valittu mukaan kohtaukseen pelin valtauskonnon tempelissä. Kyseessä on ambientin dialogin repliikki, joka ilmenee, mikäli kyseinen hakmo valitsee mukaan kyseiseen ympäristöön. Pelin pyhä kirja on jakautunut eri kirjoittajien *Canticle*-kirjoihin, kuten *Canticle of Thronides*, *Canticle of Benedictions* ja

niin edelleen. Niiden osiin viitataan säkeistön ja jakeen avulla. Raamattu vastaavasti on jakautunut eri kirjoittajien kirjoihin, jotka jakautuvat samaa merkintätapaa noudattaen lukuihin ja noin lauseenmittaisiin jakeisiin. Molempien teosten jakeisiin viitataan samanlaisella tylogisella järjestyksellä: ensin luetellaan kirja, sen jälkeen säkeistö, sen jälkeen jae. Kuvan 10 teksti viittaa luomiskertomuksen jakeeseen, jossa Jumala loi viikossa kunakin päivänä osan luontoa, ”ja näki että niin oli hyvä” (1. Moos. 1:25).

(T₁) “And then Isabela went to the Chantry, and **saw that it was boring.**” Canticle of Isabela, stanza one, verse one.

(T₂) And God made the beast of the earth after his kind, and cattle after their kind, and every thing [sic] that creepeth upon the earth after his kind: and God **saw that it was good.** [1. Moos. 1 luku, 25 jae]

Yllä olevassa esimerkissä Isabel-roolihahmo on astunut sisälle kirkkoon (*Chantry*) ja ilmaisee olevansa pitkästynyt improvisoimalla paikan päällä oman ”evankeliuminsa”. Tällä tavoi hahmo parodioi pelin pyhää kirjaa, joka puolestaan perustuu Raamattuun. Tämä havainnollistaa pelin tapaa viitata uskonnon myyttiseen elementtiin, luomiskertomukseen. Kuten edellisen vuorisarnaesimerkin lause *blessed are the* -rakenne, myös Jahve-jumalan *and saw that it was good* -rakenne toistuu Raamatussa useassa jakeessa. Kuten edellisessä esimerkissä, on huomionarvoista, että viittauskohteena ovat nimenomaan Raamatun lauseet, jotka ovat suhteellisesti tunnettuja ja toistuvat Raamatun tekstissä useita kertoja. Lisäksi peli lainaa lähdetekstiä sekä tyylillisesti että sisällöllisesti. Keksimällä oman kuvitteellisen parodiansa *Canticle*-kirjasta Isabelin repliikki on siis ikään kuin viittaus viittauksen sisällä.

Toki on pantava merkille, että moni muukin uskonnollinen kirja, kuten esimerkiksi Koraani, jakautuu luettavuuden vuoksi lukuihin ja jakeisiin. Toisaalta taas viittauksessa havainnollistuu intertekstuaalisuuden kokonaisvaltaisuus. Mikäli tietty osa tekstistä sisältää intertekstuaalisuutta tiettyyn kohteeseen, lukija luontaisesti etsii vihjeitä juuri tähän viittauskohteeseen (Tammi 1991: 74). Tämän vuoksi on johdonmukaista olettaa, että *Canticle of Light* -kirjan rakenne, jota Isabel edellä parodioi, on Raamatun kirja-luku-jae-rakenteeseen kohdistuva viittaus.

5.5 Paralogiset viittaukset

Tässä alaluvussa käyn läpi ne viittaukset, jotka eivät esiinny suoraan analysoimieni pelien mikronarraatioissa. Final Fantasy XIII:ssä ei esiintynyt yhtä poikkeusta lukuunottamatta. Molemmat niistä ovat onomastisia viittauksia. Eden-kaupungin utopia ja maanpako tapahtuivat suurella aikavälillä, ja on voidaan siten välianimaatioissa esiintyä että paraloginen.⁶ Viittaukset esiintyvät välianimaatioissadialogissa onomastisesti, toisaalta paralogisesti suurella aikavälillä. Sen sijaan paralogiset viittaukset kuvastavat konventioita ja kokonaisuuksia, jotka eivät ilmene yhdessä tietyssä tekstonisen narraation esimerkissä, jonka voi litteroida.

Dragon Age II:n suurin paraloginen kokonaisuus on sen uskontovaltiosta, joka muistuttaa paljolti keskiajan kirkkoa. Dragon Age II:ssa, kuten monissa muissakin fantasiaroolipeleissä, esiintyy velhoja, magiaa ja yliluonnollisia olentoja. Velhot ovat Dragon Agen maailmassa huonossa asemassa. Pelin uskontovaltiossa velhoutta pidetään syntinä, ja tämän vuoksi velhot eristetään muusta maailmasta elämään tornissa, jossa näitä

⁶ Tästä enemmän välianimaatiodialogia käsittelevässä luvussa 5.4.

voidaan kontrolloida. Pelin yhteiskunnassa magialla on yhteys henkimaailman demoneihin, jotka voivat ottaa vallan velhouden harjoittajista. Velhot, jotka onnistuvat pakenemaan, julistetaan lainsuojattomiksi pakanoiksi (*apostate*). Nämä kärsivät lain mukaan kuolemanrangaistuksen. Kiellettyyn taikuuden harjoittajia kutsutaan pelissä nimellä *maleficar*. Selitän seuraavaksi, miten nämä pelin käyttämät termit liittyvät keskiaikaisen kirkon noitavainoihin.

Kolmen vuosisadan ajan keskiajan Euroopassa jahdattiin noitia, joiden uskottiin tehneen sopimuksen paholaisen kanssa. Raamatun mukaan noituus on syntiä, ja silloinen kirkko tappoi noitavainoissa arvioiden mukaan 40–60 000 ihmistä. Kirkko kutsui tätä noituutta nimellä *maleficia*, jonka voi suomentaa pahanteoksi. (Levack 2006: 30–31). *Apostasiaksi* puolestaan kutsutaan uskon hylkäämistä. Termi tulee kreikan kielen kapinointia tarkoittavasta termistä, ja sillä on kuvattu ihmisiä, jotka ovat hylänneet uskonsa. (Muller 1985: 41)

Peli toisin sanoen lainaa näiltä osin keskiajan kirkon terminologiaa, joka on määriteltävissä intertekstuaalisten keinojen sisällölliseksi lainaamiseksi, ja latinankielisyytensä puolesta tyyllilliseksi lainaamiseksi (Tammi 1991: 78). Kyseessä on paraloginen analogia keskiajan kirkkoon, tarkemmin sen institutionaaliseen puoleen. Analogia kristinuskon institutionaaliseen ulottuvuuteen näkyy pelissä kautta linjan. Pelin juonessa sen kirkko on keskiajan kirkon tavoin hyvin totalitaristinen ja fundamentalistinen jahdatessaan ja teloittaessaan ihmisiä, joita pitää ”synnintekijöinä”. Mikronarraatiossa ilmenevät viittaukset tukevat tätä kokonaisvaltaista kuvaa pelin uskonnosta analogiana keskiaikaiselle kirkolle. Final Fantasy XIII:n juonessa tai taustaterinassa ei esiinny paralogisia viittauksia.

5.6 Yhteenveto

Final Fantasyn XIII viittaa hyvin suureen määrään eri uskontoja, johon lukeutuu maailmanuskontojen, kuten islamin, kristinuskon, buddhalaisuuden, hindulaisuuden ja šintolaisuuden lisäksi runsas joukko tuntemattomia uskontoja ja myyttejä. Monia näistä uskonnoista, kuten skandinavaavinen muinaiskusko ja kreikkalainen mytologia, useita on lakattu jo harjoittamasta. Lähes kaikki viittauksista kohdistuvat uskontojen myyttiseen elementtiin. Jotkut viittauksia tuntemattomiin heimouskontoihin Afrikassa tai Etelä-Amerikassa, toiset viittaavat keskiajan kirkon tai islamin okkultismiin. Toisaalta peli viittaa myös elinvoimaisten tunnettujen uskontojen käsitteistöön, kuten Nirvana-tilaan tai hindulaiseen Shiva-jumalaan. Keskeisintä on ymmärtää, että Final Fantasyn XIII:n viittaukset kohdistuvat hyvin heterogeeniseen joukkoon todellisen maailman uskontoja. Kaikki Final Fantasy XIII:ssa löytämäni viittaukset luetellaan liitteessä 1.

Final Fantasy XIII viittaa uskontoihin ainoastaan onomastisesti, lukuun ottamatta yhtä visuaalista viittausta (liite 1). Pelissä esiintyi kaikkiaan 78 onomastista viittausta, joista 53 ilmenee hahmojen kautta. Näistä 53:sta jokainen käy ilmi vain taistelukohtauksissa esiintyvien funktionaalisten hahmojen, kuten tarunomaisten hirviöiden tai kasvottomien sotilaiden nimissä. Funktionaalisten hahmojen määritelmän mukaan kyseiset hahmot eivät esiinny pelissä juonessa suuressa roolissa. Näiden lisäksi pelissä esiintyi 25 onomastista viittausta, jotka eivät ilmenneet hahmoissa, vaan pelin esineistössä, kaupungeissa ja ilmiöissä. Taulukko 2 havainnollistaa pelin uskonnollisia viittauksia jaettuna niiden esiintymiskontekstin perusteella.

Taulukko 2 Final Fantasy XIII:n uskonnollisten viittausten jakautuminen

Onomastiset viittaukset	
Funktionaaliset hahmot	53
Käyttöliittymän narraatio	21
Välänimaatiodialogi	4
Yhteensä	78

Funktionaalista hahmojen nimistöä esiintyvistä viittauksista kaikki esiintyvät interaktiivisessa taistelukohtauksissa. Muista 25:stä viittauksesta neljä esiintyi sekä pelin ei-interaktiivisessa välänimaatiodialogissa että ambientissa dialogissa. Loput 21 esiintyvät ainoastaan tekstuaalisesti, käyttöliittymän narraatioissa.

Kuten analyysissä käy ilmi, Final Fantasy XIII sisältää ainoastaan onomastisia viittauskeinoja todellisen maailman uskontoihin. Pelin 78:sta viittauksesta uskontoon ainoastaan kahdessa esiintyy analogisia piirteitä viittauskohteisiinsa. Molemmat niistä esiintyvät välänimaatiodialogissa suhteellisen usein. Subtekstisyys puuttuu suurimmasta osasta viittauksista. Toisin viittausten kohdetta tai sen merkitystä ei ole kätketty tekstin pintatason alle. Tietyllä tavalla pelin voi ymmärtää esittävän viittauskohteensa sellaisenaan, implikoiden, että taistelukohtauksessa todella esiintyy skandinaavisen muinaisuskon Odin, ei pelkästään sen niminen hahmo. Suuressa määrin pelin uskonnolliset viittauskohteet jopa vaikuttavat mielivaltaisilta: ne kohdistuvat hajanaisesti eri lukuisiin uskontoihin, että niiden taustalle on vaikeaa nähdä analogista motiivia tai intentiota. Pelin tapauksessa tämä pintapuolisuus on ainoastaan nimen avulla tapahtuvaa intertekstuaalisuutta.

Suurin osa viittauksista ilmenee funktionaalisten hahmojen nimissä, jotka viittaavat uskontojen myyttisiin elementteihin. Funktionaaliset hahmot eivät määritelmänsä mukaan

sisälly pelin juoneen, vaan niillä on pelkkä välineellinen merkitys. Samankaltainen rooli on myös käyttöliittymän narraatiossa esiintyvillä varusteilla. Nämä 21 esinettä viittaavat niin ikään, yhtä lukuunottamatta, uskontojen myyttisiin elementteihin. Välianimaatiodialogissa esiintyvät viittaukset ovat joko pelaaja-, tai kumppanihakmojen lausumia viittauksia. Tässä dialogissa lausutut neljä viittausta uskontoon toistuvat pelissä usein, ja ovat juonen kannalta huomattavasti suuremmissa roolissa. Toisin sanoen ainoat kaksi analogiaa sisältävää viittausta ovat pelin narraation osalta suuremmissa roolissa.

Final Fantasy XIII:ssä esiintyviä onomastisia viittauskeinoja ei esiinny Dragon Age 2:ssa lainkaan. Onomastisten viittausten sijaan Dragon Age II lainaa uskonnollisen kirjallisuuden tyyliä ja sisältää 20 eri viittauksessa, jotka tapahtuvat pelin mikronarraatiossa, ambientissa ja välianimaatiodialogissa sekä käyttöliittymän narraatiossa. Lisäksi on Dragon Age II:ssä ilmenee kosolti paralogisia viittauksia, jotka eivät ilmene mikronarraatiossa.

Huomionarvoista on, että Final Fantasyyn verrattuna Dragon Age II sisältää huomattavasti enemmän analogioita. Voi jopa perustellusti väittää, että pelin nimeämätön valtauskonto on yksi mittava analogia keskiaikaiselle kirkolle. Kahta viittausta lukuunottamatta jokainen pelin mikronarraatiossa tapahtuvista viittauksista kohdistuu kristinuskoon, pääosin Raamattuun. Tämä eroaa huomattavasti Final Fantasy XIII:n aineistosta, jossa viittaukset paitsi jakautuivat laajalle määrälle eri uskontoja, eivätkä sisällä juuri lainkaan analogisuutta tai subtekstejä. Taulukko 3 havainnollistaa viittausten jakautumista.

Taulukko 3 Dragon Age II:n viittaukset uskontoon.

Välanimaatio	6
Ambientti	10
Käyttöliittymän narraatio	3
Funktionaaliset hahmot	1
Yhteensä	20

Amerikkalainen *Dragon Age II* ja japanilainen *Final Fantasy* lähestyvät intertekstuaalisuutta eri suunnista. Japanilainen roolipeli lainaa onomastisesti laajaa kirjoa eri uskontoja. Se käyttää valmiita uskonnollista nimitystä eksplisiittisesti, muttei kuitenkaan sisällä subtekstejä tai analogisuutta. Immersiota se tuottaa tuttuuden kautta. Esittelemällä pelaajalle tuttuja uskonnollisia nimiä se pyrkii luomaan immersion pelaajan jo-olemassa olevan tiedon kautta. Suurin osa pelien intertekstuaalisista viittauksista on onomastisia viittauksia eri uskontojen myyttiseen elementtiin, jotka peli esittelee funktionaalisina hahmoina.

Dragon Age II ei tuota immersiota tuttujen nimien, vaan samankaltaisuuksien. Vaikka suuri osa sen intertekstuaalisista viittauksista mukailee Raamatun tekstien sisältöä ja tyyliä, se ei pyri representoimaan, toisin kuin *Final Fantasy XIII*, uskontoa *sellaisenaan*. Toisin sanoen *Dragon Age II* sisältää analogiaa ja intertekstuaalista leikittelyä. Suurin osa sen mikronarraatiossa tapahtuvista viittauksista kohdistuu vain yhteen uskontoon. Toisin kuin *Final Fantasy XIII*, se sisältää myös paralogisia viittauksia uskonnon institutionaaliseen ja eettiseen ulottuvuuteen ja mikronarraatiossa ilmeneviä viittauksia rituaaliseen, myyttiseen ja doktrinaaliseen ulottuvuuteen. Japanilainen roolipeli puolestaan viittaa yhtä poikkeusta

lukuunottamatta pelkästään uskontojen myyttiseen puoleen. Vain pieni murto-osa pelin viittauksista sisältää analogiaa (ks. luku 5.1.3).

Näin ollen voi väittää, että Dragon Age II pyrki suorien lainausten puutteestaan luomaan kokonaisvaltaisen, immerstiivisen analogian tiettyyn uskontoon. Tammen mukaan tyyllillisen viittauksen huomattuaan lukija etsii intuitiivisesti myös sisällöllisiä viittauksia. Dragon Age II:ssa immersio toimii samalla periaatteella. Pelaaja etsii mikronarraatiassa löytämänsä viittauksen jälkeen myös paralogisia viittauksia. Suurin osa pelin viittauksen subteksteistä vihjaa pelin valtauskonnon jakavan kristinuskon kanssa sekä eettisiä, doktrinaalisia, rituaalisia ja institutionaalisia ulottuvuuksia.

Pelkistettynä voi siis sanoa, että Final Fantasy XIII viittaa suureen kirjoon uskontoa enimmäkseen vain yhdellä tavalla ja kohdistuu lähes yksinomaan niiden myyttiseen ulottuvuuteen. Dragon Age II puolestaan viittaa enimmäkseen vain yhteen uskontoon, mutta viittaukset kohdistuvat suureen määrään sen ulottuvuuksia, ja ne ilmenevät eri tavoilla, kuten paralogisesti, sisällöllisesti ja tyyllillisesti erilaisina analogioina. Final Fantasy XIII representoi eksplisiittisesti viittauskohteitaan suoraan, muttei sisällä, toisin kuin Dragon Age II, subtekstejä tai analogiaa.

6 LOPPUPÄÄTELMÄT

Tämän tutkielman tuloksien pätevyys riippuu suuressa määrin siitä, kuinka hyvin analysoidut pelit edustavat omaa roolipeligenreään. Mikäli tutkimustulosta ei voi soveltaa muihinkin länsimaisiin tai japanilaisiin roolipeleihin, ne jäävät kuvaileviksi yksittäistapauksiksi. Koska onomastinen viittauskeino oli selkein ero kahden genren välillä, perustelen seuraavaksi, minkä takia tutkimustulokseni ovat päteviä myös muiden alagenren edustajien suhteen.

Hyvin suppeasti selitettynä: harva länsimainen fantasiaroolipeli lainaa mitään todellisen maailman nimistöä. Länsimaiseen *Dungeons and Dragons* -roolipeliperinteeseen pohjautuvat kaksiosaiset *Icwind Dale*-, *Neverwinter Nights*-, ja *Baldur's Gate* -pelisarjat eivät lainaa lainkaan todelliselta maailmalta nimistöä. Myöskään viisiosainen *Elder Scrolls* -pelisarja ei lainaa nimistöään. Muutamit länsimaiset pelit, kuten *Diablo*, lainaavat funktionaalisten hahmojen nimiä harvakseltaan.

Puolestaan japanilaisen roolipelin osalta on huomioitava, että huomattava osa koko genren tarjonnasta koostuu *Final Fantasy* -pelisarjan peleistä. 1980-luvulta asti jatkunut pelisarja on jopa tiettyssä määrin luonut konventioita myöhempien j-RPG-pelien käytettäväksi. Pintapuolisen tarkastelun jälkeen näyttää kuitenkin siltä, että myös *Chrono Trigger*- sekä *Dragon Quest* -pelisarjat lainaavat funktionaalisten hahmojen nimistöä eri uskonnoilta ja kansantaruilta. En kuitenkaan tämän tutkielman mittakaavassa aio yrittääkään tyhjentävästi kuvata jokaisen japanilaisen tai länsimaisen roolipelin uskonnollista intertekstuaalisuutta taikka todistella niiden absoluuttista eroa niiden funktionaalisissa hahmoissa. Totean kuitenkin, että japanilaisella roolipelillä on pikemminkin *tendenssi onomastiseen intertekstuaalisuuteen*, länsimaisella puolestaan sen pois jättämiseen..

Espen Aarsethin mukaan pelitutkimuksen on vaikea olettaa vastaavan kulttuurintutkimuksen kysymyksiin. Hänen mukaansa olisi houkuttelevaa olettaa, että peli kulttuurin tuotteena voisi kertoa vallitsevista yhteiskunnallisista asenteista, mutta toistaiseksi dataa moisiin johtopäätöksiin on liian vähän. (Aarseth 2003: 5–6) Samaan tapaan tutkimuksen tuloksista olisi herkkua päätellä, että japanilainen kulttuuri on liberaalimpi uskontoa kohtaan, mikä näkyy japanilaisen kulttuurin vapaana uskonnollisena lainaamisena eri uskonnoista. Näkyhän tutkimusaineistosta taiteellinen vapaus sekoittaa pelissä lukuisia eri uskontoja vailla ilmeistä syytä, subtekstiä tai analogiaa. Voiko olla niin, että japanilainen roolipeliyleisö yksinkertaisesti ”fanittaa” mytologiaa, joka puolestaan muodostaa keskeisen osan pelien immersioista? Vai koetaanko, että lainaamalla suoraan mytologisia olentoja, ei kuormiteta pelaajan kykyä omaksua uusia erisnimiä? Onhan totta, että moni tietää Odinin olevan jumala, ja siksi yliluonnollisen olennon nimeäminen tämän mukaan perustuu pelaajan aiempaan tietämykseen maailmasta. Nimeämällä funktionaalisia hahmoja suoraan uskonnollisen nimistön mukaan pelaaja osaa sijoittaa ne suhteessa omaan tietämykseensä eri uskontojen mytologiasta.

Samaan tapaan voisi päätellä, että länsimainen yhteiskunta käsittelee oman valtauskontonsa synkkää historiaa emansipoivasti roolipelin kautta. Siksi Dragon Age 2:n tapa lainata lähes yksinomaan kristinuskon historian negatiivisia puolia voi olla länsimaisen yleisön tapa käsitellä omaa uskontokulttuuriaan. Toisaalta oman intertekstuaalisen mytologian keksiminen oli ominaista J.R.R. Tolkienille, jolla on ollut suuri vaikutus länsimaisen roolipelin kehittymiseen.

On kuitenkin kyseenalaista vetää liian laajamittaisia johtopäätöksiä aineiston pätevyydestä kuvata kulttuuria, josta se on lähtöisin. Lisäksi on asianmukaista kysyä, voiko kahden pelin aineistolla vetää ylipäätään johtopäätöksiä muista vastaavien alagenrejen peleistä. Toki

tutkimustuloksista käy ilmi, että pelit viittaavat suureksi osaksi eri viittauskohteisiin ja eri tavoilla. Täytyy kuitenkin pitää mielessä, että tutkielmassa on kyseessä on länsimaisessa yhteiskunnassa kasvaneen pelaaja-tutkijan tulkinnasta. Vaikka analyysissä pyritään läpinäkyvyyteen ja perusteltavuuteen, on kuitenkin pidettävä mielessä intertekstuaalisen aineiston tulkinnallisuus. Olisiko japanilainen pelitutkija havainnut aineistosta toisenlaisia viittauksia?

7 LÄHTEET

Aineistolähteet

Dragon Age II David Gaider. Bioware, (2011). [PC-peli] Electronic Arts.

Final Fantasy XIII. Motomu Toriyama. Square Enix, (2010). [PlayStation 3 -peli] Square Europe.

Teorialähteet

Aarseth, Espen. (2003). *Playing research: Methodological approaches to game analysis*. [online]. [Lainattu 1.11.2013] Saatavilla: <http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>

Airaksinen, Sami (2012). *Final Fantasy –pelisarjan sukupuolikuvien katselua*. Taidekasvatuksen pro gradu –tutkielma, Jyväskylän yliopisto.

Bloomfield, Morton W. (1954) W. The Seven Deadly Sins. An Introduction to the History of a Religious Concept, with Special Reference to Medieval English Literature. Teoksessa: David C. Fowler. *Modern Language Notes*. 69: 4, 289-291

Bizzocchi, Jim (2007). Games and Analytical Framework. *Loading – the Journal of Canadian Game Studies Association*. 1: 1, 1–10

Burn, Andrew & Gareth Scott (2004). *Heavy Heroes or Digital Dummies?* London: Sage Publications.

Common Book of Prayer (1789) [online] [Lainattu 12.2. 2014] Saatavilla: http://justus.anglican.org/resources/bcp/1789/Burial_1789.htm

Csikszentmihalyi, Mihaly (1990) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row.

- English, Sherrin (2008). *Just How Different are Japanese and Western RPGs*. [online] [Lainattu 9.2. 2014] Saatavilla: <http://nzgamer.com/features/552/japanese-and-western-rpgs-the-differences.html>
- Fiske, John (1992). *Merkkien kieli. Johdatus viestinnän tutkimiseen*. Tampere: Vastapaino.
- Geraci, Robert M. (2012). Theological Productions: The Role of Religion in Video Game Design. Teoksessa: Adam L. Brackin, Natacha Guyot. *Perspectives of Video Games: From Designer to Player*. Oxford: Inter-Disciplinary Press. 101–114.
- Gentner, Dedre (1983). Structure-Mapping: A Theoretical Framework for Analogy. Teoksessa: *Cognitive Science*. 7: 2, 155–170.
- Harviainen, Tuomas J. & Andreas Lieberoth (2012). *Similarity of Social Information Processes in Games and Rituals: Magical Interfaces*. [online] [Lainattu: 20. 12. 2013] Saatavilla: <http://sag.sagepub.com/content/43/4/528>
- Klastrup, Lisbeth & Susana Tosca (2004). *Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design* [online]. [Lainattu 1.11.2013] Saatavilla: http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf
- Keown, Damien (1996). *Buddhism. A Very Short Introduction*. Oxford University Press. Oxford.
- Janis, Irving & Raymond Fadner, Morris Janowitz (1943). The Reliability of Content Analysis Technique. *The Public Opinion Quarterly*. 7: 2, 293–6.
- Izawa, Eri (2000). The Romantic, Passionate Japanese in Anime: A Look at the Hidden Japanese Soul. Teoksessa: Tim Craig (toim.). *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: ME Sharpe. 138–154.
- Harvola, Aino (2010). Alan Wake ja intertekstuaalisuus mediahuomion väliseenä. Teoksessa: Jaakko Suominen, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, Raine Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampereen yliopisto. 159–170.
- Huizinga, Johan (1939). [online] [Lainattu 8. 4. 2014] Saatavilla: http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf

- Kristeva, Julia (1980). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Oxford: Blackwell
- Konzack, Lars (2002). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. Teoksessa: Frans Mäyrä (toim.). *CGDC Conference Proceedings*. Tampere University Press. 89–100.
- Leino, Olli-Tapio (2012). *Death Loop As A Feature* [online]. [Lainattu 11.1.2013]. Saatavilla: http://gamestudies.org/1202/articles/death_loop_as_a_feature
- Levack, Brian (2006). *Witch-Hunt in Early Modern Europe*. Pearson Education Limited. Harlow. UK.
- Miola, Robert S. (2004). *Seven Types of Intertextuality* Teoksessa: Michelle Marrapodi (toim.) *Shakespeare, Italy and Intertextuality*. Manchester University Press. 13–25.
- Muller, Richard (1985). *Dictionary of Latin and Greek Theological Terms*. Grand Rapids. Baker.
- Nielsen, Simon, Jonas Smith & Susana Tosca (2008). *Understanding Video-games*. London: Routledge.
- Smart, Ninian (1999). *Dimensions of the Sacred: An Anatomy of the World's Beliefs*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Tammi, Pekka (1991). Tekstistä, subtekstistä ja intertekstuaalisista kytkennöistä. Teoksessa Auli Viikari (toim.). *Intertekstuaalisuus. Suuntia ja sovelluksia*. Tietolipas 121. SKS, Helsinki. 59–104.