

# Hylianismin Narratiivit ja Kaupallinen Semiotiikka

Esa Mangeloja

## Abstract

The Legend of Zelda video game series demonstrates intriguing developments in storytelling and its relationship with the utilization of religious themes. As the series progresses, it incorporates elements from various religious traditions, including Judeo-Christian symbolism, Hinduism, Buddhism, and Islam. The strong presence of nature-based religions and Eastern philosophies remains a significant thematic element throughout the series, contributing to its narrative and global popularity. Contemporary media fosters religious syncretism within society. It can be assumed that the religious diversity in Zelda games promotes players' openness to different religious perspectives and accepting attitudes toward syncretism. The convergence of social media and games may also lead to the development of individual religious beliefs that may no longer adhere strictly to traditional religious teachings. Among Zelda players, an increase in religious openness and the acceptance of combining and adapting various religious views can be expected. However, it is unlikely that the Legend of Zelda series carries a significant religious agenda. While it may enhance players' syncretistic attitudes and general religious tolerance, the main character "Link" is unlikely to transform players into committed religious actors, especially not in the context of Christianity. In contrast, "The Pilgrim's Progress: The Video Game" explicitly aims

for religious education. This study suggests that the religious references in the Legend of Zelda series primarily serve the purpose of maximizing the game's commercial success. The religiosity in these games should be interpreted as a commercial addition, especially when compared to a game like "The Pilgrim's Progress: The Video Game," where Christianity plays a more central and meaningful role. The Legend of Zelda games utilize religious imagery as a ritualistic element primarily to ensure the commercial success of the series. The article employs theoretical tools from the narrative analysis and economic studies. The narrative and development of the Zelda series are fundamentally driven by economic objectives. The explicit symbols, such as the crucifix, reincarnation, and the trinity, reflect a broader sociological and societal context. In essence, the religious references in the Zelda series should be understood as an attempt to maximize the commercial success of the video game.

**Key Words:** Commercial semiotics, narrative analysis, video games, Zelda

## Johdanto

Videopelejä käsittelevä akateeminen tutkimuskirjallisuus on viime vuosina lisääntynyt huomattavasti ja myös niiden uskonnollisiin elementteihin on kiinnitetty lisääntyvää huomiota. Erityisen tunnettuja ovat uskontotieteen professori Rachel Wagnerin ja kirjallisuustieteen professori Joseph Campbellin kehittämät uskonnollisen kuvaston käyttöä populaarisessa digitaalisessa mediassa ja eri mytologioiden tutkimuksessa strukturoivat työkalut (Wagner 2011).

Espen Aarseth (2003) on formuloinut kolme metodologista tapaa, joiden kautta videopelien analyysia voi harjoittaa. Ensinnä voi tutkia pelin sääntöjä, designia ja pelimekaniikkaa. Toiseksi voi havainnoida muiden hahmojen käyttäytymistä pelissä ja pelin aikana, sisältäen myös muiden pelaajien raporttien ja arvostelujen lukemista. Kolmanneksi peliä voi tutkia pelaamalla peliä itse. Aarseth (2003) pitää viimeksi mainittua kaikkein tärkeimpänä videopelien analyysin menetelmänä. Tässä tutkimuksessa on Zelda pelisarjaa analysoitu käyttäen kaikkia kolmea lähestymistapaa.

Artikkelissa keskitytään erityisesti Zelda -videopelissä esiintyviin uskonnollisiin viittauksiin ja niiden käyttöön taloudellisen hyödyn maksimoinnin välineenä. Artikkelissa analysoidaan Legend of Zelda -videopelisarjan generoimia merkityssignaaleja narratiivisen taloustieteen, digitaalisen mediakulttuurin ja uskontososiologian näkökulmista. Narratiivisen tutkimusperinteen mukaisesti tulkitaan videopelien ikonografiaa, uskonnollista viitekehystä ja samalla uskonnollisia merkityksiä peilataan osana laajempaa taloudellista, sosiologista ja yhteiskunnallista narratiivia. Zelda-pelisarjan uskonnolliset viittaukset tuleekin nähdä vain yrityksenä maksimoida videopelin kaupallista menestystä.

Artikkeli valaisee Zelda-pelien suhdetta eri uskontoihin ja uskonnollisen kuvaston hyödyntämisen ritualistista luonnetta, jonka varsinaisena päämääränä on pelisarjan kaupallisen menestyksen varmistaminen. Analyysi hyödyntää mytologioiden tutkimuksen teoreettisia välineitä, joilla Zeldan narratiivi ja tarinankehitys paljastuvat olennaisesti luonteeltaan taloudelliseksi. Pelisarjan eksplisiittisesti havaittavat symbolit ja metodit, kuten krusifiksi, jälleensyntyminen ja kolminaisuus, peilautuvat laajemman sosiologisen ja yhteis-

kunnallisen kontekstin impliittiseksi välittäjiksi.

Zelda-pelisarja ja sen sankarihahmo Link voidaan nähdä edustavan jossain määrin myös kristinuskon viitekehystä, sillä pelisarjassa esiintyy useita kristinuskon symboleja. Kun näitä Zeldan uskonnollisia ominaisuuksia verrataan toiseen peliin, ”The Pilgrim's Progress: The Video Game”, paljastuu Zeldan ”kristillisyyss” kuitenkin vain rekvisiitaksi ja päälle liimatuksi kaupalliseksi kuorutukseksi. Uskontoa käytetään vain resurssina, taloudellisten päämäärien saavuttamiseksi (Thames 2014, 189). Viimeksi mainitussa videopelissä kristinuskoo saa valtaisesti merkittävämman ja keskeisemmän roolin, jopa uskonnollisena pedagogina, vaikka pelien perusasetelma ja genre muistuttavatkin melko laajasti toisiaan. Narratiivit avaavat näkökulmia juuri ydinkysymyksiin siksi, että narratiivit välittävät merkityksiä inhimillisestä kokemusmaailmasta. Narratiivit rakentavat tapahtumien ja toimintojen merkityksiä myös videopeleissä. Tässä tutkimuksessa sovellamme mm. Polkinghornen (1988) narratiivista analyysia yksinkertaistettuna apuvälineenä muodostaessamme narratiivista selontekoa Zelda -videopeleistä. Kaupallisen semiotiikan tutkimuksissa käytetään yleensä kieli- ja kirjallisuusteorian malleja, joista erityisesti Jakobsonin viestintämalli on varsin suosittu (Jakobson, 1960). Tässä artikkelissa sovellan Jakobsonin viestintämallia Zelda-pelisarjan narratiivisten sisältöjen ja tarkoituserien analyysissa. Kokonaisuudessaan tämä artikkeli pyrkii avaamaan näkökulmia siihen, kuinka uskonnollisia viittauksia käytetään videopeleissä taloudellisten päämäärien saavuttamiseksi ja kuinka narratiivit voivat välittää merkityksiä videopelien harrastajille.

## Zelda - videopelien legenda

”The Legend of Zelda” on Nintendon kehittämä ja julkaisema toimintaseikkailua ja mytologista fantasiaa yhdistelevä toimintaseikkailu- ja toimintaroolipelisarja. The Legend of Zelda on yksi maailman menestyksekkäimmistä ja vaikutusvaltaisimmista pelisarjoista. Sarjan ensimmäinen peli, ”The Legend of Zelda” julkaistiin 1986 Japanissa ja vuotta myöhemmin USA:ssa ja Euroopassa. Pelisarjan päähenkilö ja konsolilla pelattava hahmo on nimeltään Link. Sarjaan on ilmestynyt jo 19 peliä ja lukuisia ”remake”-versioita ja niitä on myyty kymmeniä miljoonia kappaleita. Pelit sijoittuvat Hyrulun fantasiamaailmaan, jossa päähenkilö Link tyypillisesti pelastaa prinsessa Zeldan pelisarjan pääantagonistilta, Ganondorf -velholta. Tunnusomainen osa pelisarjaa on myös pelimaailmassa vaikuttava ”Triforce”, jumalaista alkuperää oleva kolmivoima (The Legend Of Zelda Encyclopedia, 2018).

Zeldan pelimaailman, eli Hyrulun vallitseva uskonto, ”hylianismi”, sisälsi varsinkin pelisarjan varhaisimmissa osissa elementtejä, jotka pohjautuvat judeo-kristilliseen maailmankuvaan ja kristinuskoon, mutta pelisarjan kuluessa vaikutteita on lisääntyvästi tihkunut juutalaisuudesta, kreikkalaisesta mytologiasta, egyptiläisestä tarustosta, buddhalaisuudesta, islamista ja hindulaisuudesta. Zeldan uskonnolliset vaikutteet tulevat siis monesta erilaisesta uskonnollisesta taustasta ja ne pelisarjan edetessä sulautuvat synkretistisesti yhdeksi kokonaisuudeksi.

Zeldan kehittäjä on japanilainen Nintendolla työskentelevä Shigeru Miyamoto. Hän on syntynyt vuonna 1952 Sonobessa. Miyamoton uskonnollisista aatteista ei julkisuuteen ole välittynyt tietoja, mutta voinee olettaa, että hän edustaa uskonnollisilta käsityksiltään tyypillistä modernia japanilaista, joka etupäässä kunnioittaa perinteisiä shintolaisia arvoja. Pelisarjaan sisältyvä synkretismi on luultavasti harkittua ja kaupallisista syistä perusteltua. Hylianismi on teistinen, syklisen aikakäsityksen sisältävä ritualistinen uskonto, joka ilmentää globaalia synkretististä ten-

denssiä (Walls 2011).

Modernin median ominaispiirteisiin kuuluu vaikutteiden moninaisuus. Uskonnollisissa elementeissä painotetaan synkretismia, jossa sekoitetaan yhdeksi kokonaisuudeksi eri uskontojen ja henkisten virtausten vaikutteita. Tämä vaikutteiden moninaisuus on ainakin taloudelliselta kannalta hyödyllistä. Kaupallisuus tähtää mahdollisimman laajaan asiakaskuntaan, joten minkään uskonnon harjoittajia ei haluta lähtökohtaisesti rajata potentiaalisten peliä ostavien asiakasryhmien ulkopuolelle. Siksi medioissa ja peleissä sekoitetaan uskonnollisia aineksia monista ilmansuunnista. New-Age tyylliset virtaukset ovat tästä tendenssistä hyvä esimerkki. McClure (2016) on osoittanut, että nykyaikainen media ja sen välittämät uskonnolliset vaikutteet lisäävät median kuluttajien uskonnollista synkretismia ja sallivampaa asennoitumista eri uskontoihin ja niiden yksilölliseen sekoittamiseen.

## Jakobsonin viestintämalli

Jakobsonin viestintämallissa kielen viestinnälliset tehtävät on jaettu kuuteen pääfunktioon. Nämä ovat referentiaalinen, emoottinen, poeettinen, konatiivinen, faattinen ja metalingvistinen. Näitä vastaavat viestinnän perustekijät, joita ovat seuraavat: Konteksti, lähettäjä, viesti, vastaanottaja, kontakti ja koodi. Kuten Mäyrä (2005) osoittaa, on Jakobsonin malli käytökelpoinen myös videopelien tutkimuksessa. Siinä huomioon tulee otetuksi moninainen merkityksentuotanto laajemmassa inhimillisen toiminnan kokonaisuudessa. Videopelit ovat viestinnällisiä tuotteita, jotka luovat merkityksiä moniulotteisessa digitaalisessa ja kulttuurillisessa maisemassa.

Videopelejä, kuten Zelda-pelisarjaa, voidaan analysoida Jakobsonin mallin avulla. Pelin julkaisija on samalla viestin lähettäjä, joka emoottisen funktion kautta ilmaisee aikomuksensa myydä maksimaalisesti videopeliä ja tarjoaa sen kuluttajille mahdollisimman houkuttelevassa muodossa. Tähän kaupalliseen kokonaisuuteen sopivat erinomaisesti uskonnolliset viittaukset, jotka synkretistisessä muodossa koskettavat potentiaalisten pelinostajien tunnemaailmaa (Mäyrä 2005, 334). Viestin vastaanottaja on pelaaja, joka ostaa pelin ja viettää sen parissa tyypillisesti satoja tunteja aikaansa. Vastaanottajalla on konatiivinen vaikuttamistehtävä, sillä peli on saanut pelaajan aktivoitumaan.

Jacobsonin mallissa viesti sisältää poeettisen tehtävän, joka pelimaailmaan sovellettuna viittaa pelin perusolemukseen ja sen toimivuuteen (Vainikkala 1991). Uskonnot ovat Zelda-peleissä apuvälineitä, jotka toteuttavat poeettista funktiota auttaen pelaajaa edistymään pelissä ja ratkaisemaan sen haasteita. Pelimaailma kokonaisuutena toteuttaa referentiaalista viittaustehtävää. Suuret maailmanuskonnot toimivat Zeldassa stereotyyppioina heijastaen todellista inhimillistä maailmaa, jossa uskonnoilla on tärkeä rooli. Uskonnot luovat kontekstin, jossa pelaaja toimii, sekä todellisessa että virtuaalisessa maailmassa.

Peleissä syntyy kontakti eri toimijoiden kesken ja tämä toteuttaa Jakobsonin mallin mukaista faattista tehtävää. Kontakti merkitsee samalla, että peli ”koukuttaa” pelaajansa ja pelaaja kokee immersion pelin luomaan todellisuuteen. Uskonnot ovat tässä faattisessa funktiossa merkittävässä asemassa, sillä uskontojen avulla luodaan mystinen, psyykkinen ja jopa hengellinen side pelaajan ja pelimaailman välillä. Zelda-pelisarjassa tämä ilmiö korostuu erityisesti, sillä niissä luodaan aivan uutta uskonnollista kulttuuria ja todellisuutta, sillä Zelda-peleissä on oma uskontonsa, ”hylianismi”. Tämä vahvistaa kontaktia Jakobsonin mallin mukaisesti (Testa, 2014).

Viimeisenä funktiona Jakobsonin mallissa on metalingvisti-

nen tehtävä, joka peleihin sovellettuna merkitsee pelin suhdetta muihin peleihin eli pelin genreä. Zelda on genreltään tyyppinen seikkailupeli, joka sisältää myös uskonnollista mystiikkaa. Tämä pelaajille tuttu koodi sisältää symboliikkaa, kuten uudelleensyntymät, jotka ovat seikkailupeleissä tyyppisiä mekaniikkoja ylläpitää pelikokemusta kuolettavien taisteluiden jälkeen. Oheinen taulukko 1 (s. 33) esittää Zelda-pelisarjan uskonnollisen viitekehäyksen tulkittuna Jacobsonin mallin mukaisesti.

## Narratiivit taloudellisessa käyttäytymisessä

Yalen yliopiston kansantalouden professori Robert J. Shiller on kirjassaan "Narrative Economics" määritellyt narratiivit ihmisten parissa liikkuviksi ja tarttuviksi tarinoiksi, suuriksi kertomuksiksi, joilla on vaikutusvaltaa muuttaa ihmisten taloudellista käyttäytymistä. (Shiller 2019, 3). Uskonnot edustavat narratiivista vaikuttamista vahvimmillaan, jolla epäilemättä on taloudellista vaikutusvaltaa kuluttajiin.

Näkemyks, jonka mukaan ihminen ei ole puhtaan rationaalinen toimija, vaan on altis erilaisille häntä koskettaville tarinoille, perustuu Walter Fisherin (Fisher 1987) narratiiviseen teoriaan. Videopelit voidaan nähdä tarinallisena kerrontana, jossa pelaaja altistuu pelin narratiiveille. Narratiivien faattinen tehtävä on erityisen tärkeä, sillä sen mukaan narratiivit luovat yhteenkuuluvuutta ja ylläpitävät suhdeverkostoja. Kulttuurillisella ja siten myös uskonnollisella ympäristöllä ja kontekstilla on merkittävä rooli narratiivien faattisen tehtävän onnistumisessa, sillä uskonnot luovat yhteenkuuluvaisuutta ja rakentavat yhteisöllisyyttä (Griffin 2009). Kulttuurit ja uskonnot luovat yhteistä identiteettiä. Narratiivien merkitys korostuu erityisesti psykologisen yhteyden vahvistamisessa.

Narratiivien käyttö taloudellisen hyödyn saamiseksi liittyy erityisesti ns. "kaupallisen semiotiikan" tutkimusalaan (engl. "commercial semiotics"). Videopelien julkaisijoiden tarkoituksena on myydä mahdollisimman paljon pelejä, ja siksi valjastaa myös pelien tarjoamat narratiivit houkuttelemaan potentiaalisia kuluttajia (Lemon 2018).

Modernien mediaalioimien taustalla voidaan havaita ns. "bricolage"-kehitys, joka ilmenee eri kulttuurillisten aineiden yhdistelyä ja edelleen muokkauksena toteuttamaan taloudellisia tai yhteiskunnallisia tarpeita. (Testa 2014, 257). Vuosituhannen alusta lähtien uskonnollisuutta on hyödynnetty tarinallisesti myös videopelitaloudessa. Zelda-pelisarjan sisältämät erilaiset uskonnolliset vaikutteet ovat mainio esimerkki tällaisesta kulttuurillisten ainesosien yhdistämisestä.

Uskontojen ja uskonnollisuuden rooli "kulttuurin markkinapaikkana" syntyi Yhdysvalloissa jo 1800-luvulla pyrkimyksenä edistää ja toisaalta estää erinäisten hyödykkeiden myyntiä.

Uskontojen hyödyntämistä viihdetarkoituksessa on etenkin kristillisen mutta myös muiden uskontojen tarinaperimän käyttö peli-, TV- ja elokuvateollisuudessa. Kyseessä voidaan siis sanoa olevan uskonnollisten tarinoiden kaupallistaminen kulttuurin globaalilla markkinapaikalla. Etenkin Yhdysvalloissa valtaosa ihmisistä tunnustaa yhä olevansa uskonnollisia. 1990-luvulla yli 90 % väestöstä kertoi kuuluvansa johonkin uskontokuntaan (Moore 1994, 3–6, 20, 24, 25, 32.) Nykyisin Yhdysvalloissa 49 % pitää uskontoa "hyvin merkityksellisenä" elämässään. Vain 25 % katsoo uskonnon olevan "ei erityisen merkityksellinen" (Jones 2021).

Narratiivisuus on noussut esiin myös liiketaloustieteellisessä tutkimuksessa vuosituhaten alkupuolella niin yksilöiden, yhteisöiden ja organisaatioiden pienten kertomusten kuin yhteiskuntien suurten kertomusten tarkastelun viitekehäyksenä (Auvinen, Mangeloa & Sintonen 2011). Narratiivisuus soveltuu erityisen hyvin erityyppisten toimijoiden rationaliteettien eli toimintaa ohjaavien perimmäisten merkitysten ja tarkoituksien läpinäkyväksi tekemiseen. Narratiivisuus pyrkii tilastolisten syy-seuraussuhteiden ja kausaalimallien sijaan ymmärtämään inhimillisen toiminnan pehmeämpinä pidettyjä puolia, kuten kulttuuriympäristöä arvo- ja tunnemaailmoinen (Auvinen, Mangeloa & Sintonen 2011, 291). Polkinghornen (1988) narratiivinen analyysi on liiketaloustieteissä tunnettu ja vakiintunut tutkimusmenetelmä, jonka keskiössä on tutkijan aineistonsa pohjalta konstruoima juonellistettu esitys tutkimuskohteenaan olevasta asiasta tai tapahtumasta. Aineisto voi koostua hyvinkin erityyppisistä inhimillisesti tuotetuista kielellisistä selonteista, esimerkiksi videopeleistä.

Tässä tutkimuksessa puhumme narratiivisuudesta käsitteen laajassa merkityksessä, eli käytämme käsitteitä narratiivi ja kertomus synonyymeina viitattessamme tietynlaisiin diskursiivisiin merkityksikköihin, eli menneisyyden tapahtumiin, joissa tapahtumilla on kiinteä kronologinen juonirakenne episodisine syy-seuraussuhteineen. Syy-seuraussuhteita ei ole kuitenkaan syytä sekoittaa tilastotieteellisiin kausaalisuhteisiin, sillä kertomuksen syy-seuraussuhteita ei arvioida objektiivisesti. Olennaista on se, että syy-seuraussuhteet on inhimillisesti tuotettu. Toisin sanoen kertoja tuottaa juonirakenteen ja koska kyseessä on kertojan kokemusmaailma, objektiivinen (tilastotieteellinen) faktojen arviointi ei ole olennaista. Tiivistettynä kertomus on selonteko aiemmista tapahtumista, jotka ovat tapahtuneet kertomuksen henkilöihahmoille.

## Videopelien rooli mediateoriassa

Caillois (2001) määrittelee videopelin "digitaaliseksi/interaktiiviseksi pelattavaksi narratiiviseksi tekstiksi, joka sisältää

Viestinnän perustekijä	Viestinnän funktio	Sovellus videopelien maailmaan	Uskonnon rooli
Lähtöjä	Emoottinen	Pelin julkaisija	Edistää myyntiä
Viesti	Poettinen	Pelin toimivuus	Auttaa pelissä
Vastaanottaja	Konatiivinen	Pelaaja	Tyydyttää uskonnollisia tarpeita
Konteksti	Referentiaalinen	Pelimaailma	Heijastaa todellisuutta
Kontakti	Faattinen	Pelin "koukuttavuus"	Luoda uusi uskonto, "hylianismi"
Koodi	Metalingvistinen	Peligenre	Mahdollistaa seikkailu ja viitata symboleihin

Taulukko 1. Jakobsonin mallin funktiot sovellettuna Zelda-pelisarjan uskonnolliseen viitekehäyksen.

sekä ludologiaa (ludus) että narratologiaa (paidia) elementtejä. Zelda-pelisarja sisältää puhtaan pelillisiä ja siten ludologiaa elementtejä, mutta myös hyvin vahvaa tarinallisuutta. Zelda-pelisarja muodostaa epäilemättä laajan narratiivin, joka tarjoaa pelaajalle vahvan immersion. Bosman (2016) määrittelee videopelin sisältävän 5 keskeistä elementtiä: Tekstin, narratiivin, pelattavuuden, interaktiivisuuden ja digitaalisuuden. Bosmanin mukaan videopelien ”teksti”-elementti viittaa siihen, että pelin avulla pelin kehittäjät pyrkivät viestimään jotakin pelaajille. Postmodernissa kontekstissa mikä tahansa objekti voidaan käsitellä tekstiksi, mikäli se välittää informaatiota kommunikatiivisesti. Videopelit välittävät merkitysjärjestelmiä, tekstin, audion, videon ja pelimekaniikan välityksellä. Juuri kommunikatiivisuus on olennaista tekstiominaisuudessa.

Digitaalisuus rakentaa videopeleille ominaista kaksisuuntaista luonnetta, sillä ne ovat interaktiivisia ja edellyttävät reaktioita ja valintojen tekemistä pelaajalta. Interaktiivisuus on olennainen osa videopelaamista. Interaktiivisuus voi videopeleissä esiintyä monella eri tavalla. Se voi olla pelin sisäistä, kun pelaaja toimii pelin maailmassa avatarinsa välityksellä. Pelaaja voi taas toimia ikään kuin pelimaailman ulkopuolisena vaikuttajana, kuten ns. ”jumalapeleissä”. Monissa peleissä pelaaja ei voi vaikuttaa pelimaailman rakenteeseen tai toimintaan, mutta joissakin mahdollisuus ympäristön muokkaamiseen on huomattavan laajaa.

Narratiivisuus on selkeästi painottunut Zelda-peleissä. Päähenkilö Link kehittyy sarjan aikana ja rakentaa hahmonsa ympärille laajentuvaa kertomusta. Niiden sujuva pelattavuus on lisäksi merkittävä pelaajia koukuttava elementti. Zelda-pelit eivät ole vaikeusasteeltaan erityisen haastavia, vaan nuorikin pelaaja pääsee niissä kohtuullisen vaivattomasti eteenpäin.

Uskonnon ja videopelien tutkimus on digitaalisen uskonnon tutkimuksen alakenttä. Amerikkalainen viestintätutkija Heidi Campbell tulkitsee videopelien synnyttävän uudenlaisia uskonnollisia kokemuksia, joka rakentuvat uudella tavalla digitaalisen median ja kulttuurien kautta (Campbell, et al. 2014, 3). Videopelit kamppailivat aikoinaan legitimitetistä kulttuurituotteena, mutta nykyään ne ovat sekä bisnestä että taidetta. Videopelit käyttävät yhä useammin uskontoa paitsi koristeena myös videopelien suunnittelun ja pelin ydinelementteinä. Pelit sisältävät moraalisia päätöksiä, luottavat keksittyihin uskontoihin ja antavat käyttäjille mahdollisuuden luoda ja kokea virtuaalisia uskonnollisia tiloja. Nykyaikaisten ja muinaisten uskontojen käsitteitä ja elementtejä esiintyy videopeleissä eri tavoin: palvontapaikat ovat osa reaaliaikaisten strategiapelien maisemaa. Kerronnallisesti pelit lainaavat joskus teemoja uskonnollisista perinteistä.

Bosman (2016) ehdottaa neljän askelman metodologiaa videopelien uskonnollisten sisältöjen analyysiin. Ensinnä hän suosittelee sisäistä lukemista (internal reading) joka merkitsee lähinnä pelin pelaamista. Bosmanin mukaa videopelaaminen on samalla pelin tutkimustoimintaa. Pelaamista ja tutkimusta ei siis ole syytä erottaa erillisiksi toiminnoiksi. Kuitenkin tässä yhteydessä pelaaminen ei tarkoita vain pelin pintapuolista läpijuoksuja, vaan pelin useaan kertaan toistuvaa läpipelaamista, tutkien erilaisia polkuja pelin varrella ja myös monien vaihtoehtoisten reittien löytämistä. Tämä edellyttää myös monien pelin sisäisten rinnakkaisten tehtävien tutkimista. Tutkijalta odotetaan lukuisten tuntien (jopa satojen) uhraamista pelaamiseen ja tutkimustoimintaan. Varhaisimmat Zelda pelit ovat varsin lineaarisia luonteeltaan, joten niissä edetään melko selkeästi kohti loppuratkaisua ja lopputaistelua, yleensä huipentuen yhteenottoon Ganondorf-velhoa vastaan. Uusimmissa pelisarjan realisaatioissa (”The Legend of Zelda: Breath of the Wild” ja ”The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom”), on valtava määrä rinnakkaista sisältöä ja sen avoin maailma sisältää lähes loppumattomalta tun-

tuva tutkimusmateriaalia. Toinen Bosmanin (2016) ehdottama menetelmä on pelin sisäinen tutkimusmateriaalin kerääminen. Tämä sisältää pelin sisäisten informaatiopalasten järjestelmällisen keräämisen, sisältäen pelihahmojen (NPC, eli ”non-player characters”) antaman informaation, tekstilöydöt, kuvituksen ja audiovisuaaliset sisällöt. Tässäkin pelaaja toimii tutkijana pelimaailman sisällä, olettaen sen ainoaksi todellisuudeksi keräten informaatiota digitaalisesta ympäristöstään.

Kolmas Bosmanin (2016) ehdottama askel on ulkoinen luenta (engl. ”external reading”), jossa tutkija kerää tietoa pelin ulkopuolisesta todellisuudesta. Tutkija kartoittaa pelin ja sen ympäröivän genren ja muiden medioiden tarjoamaa informaatiota pelistä. Intermediaalisuus ja intertekstuaalinen lähestymistapa avaavat pelin ominaisuuksista uusia näkökulmia, kun peliä tarkastelee osana laajempaa mediakenttää. Bosman tarkoittaa tällä tasolla etupäässä pelin kehittäjien tarjoamia peliä tukevia medioita, kuten peliin liittyviä ja sitä ympäröiviä nettisivustoja, sarjakuvia, Facebook-ryhmiä ja pienoisromaaneja.

Neljäs menetelmä on ulkoinen tutkimus (engl. ”external research”), jossa kerätään kaikkea peliin liittyvää ulkopuolista informaatiota mikä ei ole pelin kehittäjien itsensä luomaa. Tärkeässä roolissa ovat peliarvostelijoiden arvostelut, pelialan lehdet ja auktoriteetit. Paljon sisältöä löytyy myös Twitchistä ja YouTubea. Videopeleihin kuuluu siten elimellisesti interaktiivisuus, mikä edelleen edellyttää vaihtoehtojen mahdollistamista pelaajalle. Pelaajan on pelin kuluessa tehtävä valintoja ja viimekädessä tämä ominaisuus rakentaa pelin ja pelaajan välille interaktiivisen suhteen. Zelda pelisarjassa interaktiivisuus on selvästi läsnä. Pelaaja tekee koko ajan ratkaisuja reittinsä, reaktioidensa ja menetelmiensä suhteen. Zeldan on hyvin helppo tulkita myös sisältävän elimellisesti narratiivisia elementtejä. Koko sen luoma maailma koostuu kertomuksesta ja on siten läpituonevan kerronnallinen. Pelin tapahtumien voi katsoa välittävän merkityksellisiä merkitysisältöjä pelaajille.

Bosmanin (2016) mukaan uskonnollisia vaikutteita voi videopeleistä löytää seuraavilta 5 tasolta:

1. Materiaalinen taso
2. Viittauksellinen taso
3. Refleksiivinen taso
4. Rituaalinen taso
5. Metataso

Materiaalisella tasolla pelin sisällöstä löytyy selkeitä eksplisiittisiä uskonnollisia elementtejä, joita erityisesti vanhemmista Zelda-peleistä löytyy paljon. Link-hahmon suojakilven risti, kirkko, pappi ja Raamattu ovat näistä selkeitä esimerkkejä. Pelaaja pystyy helposti ymmärtämään tällaiset materiaaliset ilmenemiset uskonnollisina, vaikka pelaajalla ei itsellään olisi uskonnollista vakaumusta tai laajaa teologista tietopohjaa.

Viittauksellinen taso merkitsee pelissä esiintyviä eksplisiittisiä tai implisiittisiä viittauksia uskonnollisiin traditioihin tai objekteihin. Zeldassa esiintyy uskonnollisia rituaaleja, mm. arabiankielistä resitointia, jonka pelaaja kykenee tulkitsemaan viittauksena islamin moskeijoissa tapahtuvaan rukoilemiseen. Zeldassa jumaluus esiintyy kolminaisuuden muodossa, minkä voidaan katsoa viittaavan kristinuskon kolminaisuusoppiin.

Refleksiivisellä tasolla tarkoitetaan pelin sisällä ilmeneviä eksistentiaalisia käsitteitä, joiden voidaan perinteisesti tulkita liittyvän uskontoon. Erityisesti kerronnallisissa seikkailupeleissä on tyypillistä, että pelihahmo palvelee jotakin itseään korkeampaa tarkoituspää. Peleihin liittyy monesti useita ihmiskuntaa yhdistäviä humaaneja periaatteita, kuten ystävyys, rakkaus, uhrautuminen, syntymä, kuolema, synty, pelastus, anteeksianto

jne. Uskontojen tärkeimpiä tehtäviä on käsitellä juuri edellä kuvatun kaltaisia teemoja, samoin näin käy monissa videopeleissä. Zeldan pelien sankarillinen seikkailijahahmo, Link, saa jokaisessa pelissä messiaanisen tehtävän. Hänen kutsumuksensa on pelastaa Hyrulian maa, jota uhkaa persoonallistunut pahuus. Link tyyppillisesti pelastaa prinsessa Zeldan pelisarjan pääantagonistilta, Ganondorf -velholta. Kuoltuaan Link kokee välittömän uudelleensyntymisen ja hän voi jatkaa seikkailuaan lähes ennallaan.

Rituaalisella tasolla viitataan pelaajien pelihahmojen suorittamia uskonnolliseksi luokiteltavia toimia pelimaailmassa. Link menee eri tempeleihin ja suorittaa siellä uskonnollisia rituaaleja. Pelin kuluessa kohdataan useita meditoivia hahmoja ja osallistutaan erilaisiin uskonnollisiin riitteihin. Viides taso on metatase, jossa pelaaminen itsessään voidaan kokea uskonnolliseksi. Ilmiön voi katsoa esiintyvän erityisesti ns. jumalapeleissä, kuten ”Sims” ja ”Godus”. Mahdollisesti myös Zeldan peliuniversumi ja siihen pitkäaikainen ja syvä uppoutuminen voi pelaajalle muodostua uskonnolliseksi kokemukseksi. Pelaaja ikään kuin kokee hengellisen kääntymyksen hylianismiin.

Nämä viisi tasoa liikkuvat eksplisiittisten ja implisiittisten uskontokokemusten välillä, sekä pelin sisällä että sen ulkopuolella. Osa näistä tasoista ja niiden ilmenemisistä on pelin kehittäjän tarkoittamia ja suunniteltavia, osa on pelikokijan omia kokemuksia. Materiaalinen taso on selkeästi avoimemmin uskonnolliseksi tulkittavissa kuin metatase. Pelin kehittäjä on yleensä tarkoittanut tietoisesti materiaalisesta ja viittauksellisen tason uskonnolliseksi, mutta rituaalinen ja metatase syntyvät pelin kehittäjän tarkoituksellisesti riippumatta. Pelaajat ovat tyyppillisesti itse vastuussa refleksiivisistä, rituaalisista ja metatason kokemusten tulkinnoistaan. Ne voidaan tulkita pelaaja-immanenteiksi, kun taas kaksi ensimmäistä, materiaalista ja viittauksellista, ovat peli-immanenteja.

Ferdig (2014) määrittelee osin eri tavalla neljä komponenttia, joiden avulla uskonnon esiintymistä voidaan analysoida videopeleissä. Nämä osa-alueet ovat pelin sisältö, pelin konteksti, pelin haasteet ja kerrospääoma. Pelin sisältö voi olla selvän tarkoituksellisesti luonteeltaan uskonnollinen. Pelin suunnittelijan tarkoitus saattaa olla opettaa ja välittää uskonnollisia periaatteita, taitoja ja tietämystä, joka liittyy johonkin olemassa olevaan uskontoon. Esimerkiksi peli ”Left Behind 4: World at War” sisältää tarkoituksellista uskonnollista sisältöä, jossa pelaajan tehtävä on taistella antikristusta vastaan ja olla mukana enkelien ja demonien välisessä taistelussa. Kyseinen peli myös noudattaa avoimesti evankelisen kristillisyyden tulkintaperinteen teologisia linjauksia. Zeldassa pelin sisältö koostuu avoimen uskonnollisesta viitekehystä, mutta sen suoranaisena tarkoituksena ei voi pitää uskonnollista opettamista tai tietyn uskonnollisen näkemyksen vahvistamista, ehkä hylianismia lukuun ottamatta. Toiseksi pelin konteksti voi olla uskonnollinen. Konteksti viittaa tässä Fertigin (2014) määritelmässä pelin tarinaan, ympäristöön ja tilanteisiin, joissa ilmenee eksplisiittistä tai implisiittistä viittauksia uskontoihin. Nämä viittaukset voivat olla osa pelin fyysistä ympäristöä, osa pelin sääntöjä tai pelintekijän normistoa. Symbolit tässä viittaavat kuitenkin vain kontekstiin, ei pelin varsinaiseen pelihaasteeseen. Uskonnollinen konteksti voidaan jakaa kolmeen osa-alueeseen. Ensinnä pelin ympäristöön, mikä voi esiintyä esimerkiksi rakennusten (kirkot, temppelit) tai esineiden (risti, uskonnolliset artefaktit) muodossa. Nämä uskonnolliset esineet luovat peliin lisää realismia, sillä niitä esiintyy yleisesti (esim. kirkot) länsimaisen väestön lähiympäristössä. Toinen mahdollisuus on lisätä peliin uskonnollisia esineitä, jotka rakentavat pelin tarinaa. Näissä tapauksissa uskonnollisia elementtejä ei ole sisällytetty peliin vain realismin vuoksi, vaan olennaiseksi

osaksi pelin tarinankerrontaa. Pelin konteksti voi myös viitata tilanteisiin, joissa uskonto vaikuttaa tai suuntaa pelin sääntöjä. Pelin säännöstö ja toimintamekaniikka voi perustua uskonnolliseen moraalikoodeksiin. Pelaajan käyttäytyminen pelin eri tilanteissa ja moraaliset valinnat voivat ohjata pelin tapahtumia.

Pelin konteksti voi myös viitata pelihahmon omaamiin ylläluonnollisiin kykyihin. Monissa roolipeleissä pelaajan ohjaama hahmo voi käyttää magiaa tai taikavoimia, joita voi tehostaa vaikkapa meditoimalla tai taikaesineillä. Zeldassa esiintyy varsin paljon taikavoimia ja ylläluonnollisia pelihahmojen ominaisuuksia. Link löytää taikaesineitä ja voi valmistaa taikajuomia, joiden antamat kyvyt ovat selkeän maagisia.

Kolmanneksi pelin asettamat haasteet voivat luonteeltaan olla uskonnollisia. Tällä tarkoitetaan pelin todellisia tavoitteita ja oletettuja päämääriä, joiden tarkoituksena saattaa olla uskonnollisen tiedon lisääminen tai uskonnollisen käyttäytymisen tukeminen. Haasteet voivat tarjota pelaajille mahdollisuuden ajatella ja toimia uskonnollisesti. Tähän kategoriaan kuuluvat myös pelit, joissa pelin keskushahmolla on selkeän messiaanisia tavoitteita. Hayse (2010) on analysoinut videopelien messiaanisia viitteitä ja Link voidaan selvästi nähdä messiaanisen hahmona, jonka päämääränä on toimia jumalatarten lähettiläänä ja pelastaa Hylia. Kuten Hayse (2010) toteaa, erityisesti seikkailupelien tehtävissä on selvästi uskonnollisia tavoitteita. Pelihahmon tehtävänä on pelastaa maailma käyttäen normaalia vahvempia voimia. Videopelien messiaanisisa viitteissä voidaan nähdä yhtymäkohtia kristinuskon sanomaan, mutta vain varsin rajoitetusti. Link voittaa vastustajansa väkivallalla, ei kristillisellä laupeudella tai jumalallisella armolla. Zeldassa voitto saavutetaan vahvemman oikeudella.

Pelaajan pääoma kuvastaa sitä panosta, jonka pelaaja itse sisällyttää pelikokemukseen. Moraaliset kysymykset saattavat ilmetä jo pelin valinnan vaiheessa. Esimerkiksi väkivaltaiset pelit vaativat pelaajaa ainakin tiedostamattomalla tasolla hyväksyvän väkivallan ongelmanratkaisukeinona. Zeldan pelit eivät kuitenkaan ole kärjistetyt väkivaltaisia. Tutkimusta siitä, miten paljon Zeldan pelaaminen pystyy muokkaamaan pelaajien uskonnollisia käsityksiä ei ole tehty, mutta ainakin pelaamisen myötä herää kysymyksiä jumaluuden luonteesta ja ylläluonnollisen todellisuuden olemassaolosta. Zeldan suhteen voi myös arvella, että pelisarjasta kehittyi joillekin harrastajille uskonnollinen kokemus. Pelisarja rakentaa monipuolista tarinaa, joka kehittää pelaajalle vahvan immersion. Internetin Zeldaharrastajien monet info-sivustot, harrastajien nettifoorumit ja kohtuullisen laaja Zeldakirjallisuus genre ovat todisteita Zeldan kyvystä kehittää harrastajille pitkäaikainen, jopa uskonnolliseksi luokiteltava, suhde.

## Uskonnollisuus Zeldassa

Uskonnolla tarkoitetaan yleisesti henkilön tai yhteisön uskomusjärjestelmää, joka keskittyy henkilön tai yhteisön henkilökohtaisiin uskomuksiin todellisuuden perimmäisestä luonteesta ja eettisiin arvoihin. Uskonnot ovat usein ankkuroituneita jonkinlaiseen pyhään tekstiin tai oppineiden opetuksiin, ja ne olettavat tyyppillisesti jonkinlaisen jumaluuden tai jumalien olemassaolon. Hyrulesä uskonto yhdistää ja myös erottaa eri rotujen ja ympäristöiden muiden maiden asukkaita ja viestittää jotain olennaista heidän perustavaa laatua olevista olemassaoloa selittävästä käsityksistään.

Hyrule (japaniksi ”Hairaru”. Ensimmäisessä pelissä esiintyy vanha suomennus ”Heraldia”) toimii Zeldan pelisarjan tapahtumapaikkana. Hyrule tarkoittaa tässä yhteydessä sekä Hyrulien kuninkaallisen perheen hallitsemää kuningaskuntaa, että koko Zeldan maailmaa. Peleissä esiintyy myös useita rinnakkaisia

ilmoja, kuten ”A Link between Worlds” pelin Hyrulen peilikuvamaailma Lorule.

Hyrullessa asuu lukuisia eri rotuja, joista merkittävimmän muodostavat hylialaiset. He ovat ihmisen kaltaisia, mutta suippokorvaisia Hyrulen asukkaita. Hyrulen kuninkaallinen perhe on perinteisesti hylialaista alkuperää. Suippojen korvien sanotaan olevan merkinä kuuliaisuudesta jumalille ja hylialaiset ovatkin uskonnollista ja legendoihin uskovaa kansaa. Heidän veressään sanotaan magian virtaavan ja jotkin heistä omaavat vahvoja taikavoimia. Kaikki Hyrulen ihmistä muistuttavat asukkaat eivät kuitenkaan ole hylialaisia. Vain suippokorvaiset ja haltian olemuksen omaavat voivat olla aitoja hylialaisia. Merkittäviä hylialaisia ovat esimerkiksi pelin päähahmo Link ja prinsessa Zelda.

Hyrulen uskonnon mukaan alussa vallitsi tyhjiydessä vallitseva kaaos. Maailman loivat kolme jumalatarta, nimiltään Din, Nayru ja Farore. He loivat Hyrulen maan, kasvit ja eläimet ja fysiikan lait. Din, ”voiman jumalatar”, loi maan. Nayru, ”viisauden jumalatar”, loi järjestyksen. Farore, ”rohkeuden jumalatar” loi kaiken elämän. Jumalattaret nousivat luomistyönsä päättyessä taivaaseen ja jättivät jälkeensä kolme kultaista kolmiota eli mystisen ”kolmivoiman” (Triforce). Din antoi kolmiolle voiman, Nayru viisauden ja Farore rohkeuden. Voima liittyy punaiseen väriin, viisaus siniseen ja rohkeus vihreään väriin. Yhdessä kolmiot muodostavat kultaisen entiteetin, joka edustaa kaikkea Hyrullessa esiintyvää voimaa, viisautta, rohkeutta ja magiaa. Kolmivoima sijaitsee ulottuvuudessa, joka tunnetaan nimellä ”kultainen maa” (engl. ”Golden Land”) tai ”Sacred Realm” eli pyhä valtakunta.

Näiden kolmen kultaisen jumalattaren kultti muodostaa Hyrulen hallitsevan uskonnon. Se ei kuitenkaan ole sen ainoa uskonto. Monet muut Hyrulen asukkaat palvovat omia uskomusjärjestelmiänsä tai jumaliaan, kuten seitsemää sankaria (engl. ”Seven heroines”) pelissä ”Breath of the Wild”. Näitä muita jumaluuksia palvovia rotuja kultaisen jumalattarien kultti kutsuu hieman halventavasti ”pienempien jumaluuksien palvojiksi”. Kyseiset kolme kultaista jumalatarta (engl. ”Golden Gooddeesses”) loivat maailman ja kaikki elämänmuodot ja luonnonlait, joita kaikkien eliöiden on noudatettava. Din, Nayru ja Farore ilmaantuivat ensimmäisen kerran vuonna 1992 ilmestyneeseen peliin ”A Link to the Past”. Heidät kuvataan kolmen kauniin naisen muodossa. Heillä on hallinnassaan valtavia voimia ja he asuvat taivaissa.

Kultaisten jumalattarien palvonta on ylivoimaisesti suosituin uskonto Hyrullessa. Sen kannattajia löytyy lukuisten rotujen joukosta, etenkin hylialaisista. Hyrulen lakien mukaisesti kaikkien sen asukkaiden on palvottava jumalattaria, mutta tämä ehto on saattanut heidät konfliktiin monien muiden ympäröivien rotujen kanssa. Muita jumalattarien palvoja löytyy esimerkiksi Gerudojen, Goronien, Zoran, Kokirin, Sheikahin ja Ooccan roduista.

Jumalattaren palvonnan käytäntö vaihtelee hieman eri rotujen välillä. Vaikuttaa siltä, että Hyrulen kuningaskunta noudattaa erityisen fanaattista kultaisten jumalattarien oppia (engl. ”Strict Goddess Worship”), eli Hyrulen viisaiden laatimaa säännöstöä.

Kolmen jumalattaren palattua taivaaseen, kolmivoima ja koko maailma uskottiin jumalatar Hylian haltuun. Prinsessa Zeldasta muodostui Hylian maanpäällinen reinkarnaatio. Voinee jopa väittää, että Hylian palvonnasta syntyi Hyrulen valtakunnassa harhaoppinen kultti. Hylialaisista tuli Hylian suojelijoita ja lopulta he palvoivat häntä jopa kultaisia jumalattaria enemmän. Hylia-kultin asema on vaihdellut eri Zelda-peleissä voimakkaasti ja välillä se oli jopa häviämässä pelin maailmasta. Myös ateismia esiintyy Hyrullessa. Tästä esimerkkinä on Labryna, jonka asukkaat uskovat vain deduktiivisen päättelyn voimaan ja tieteeseen. Monet rodut ovat myös liian kehittymättömiä, jotta niillä olisi

uskonnollisia arvoja. Näitä ovat esimerkiksi Eclipsen hirviöt.

Zelda-pelisarjan uskonnollinen kenttä on siten varsin laaja ja monipuolinen. Se ei keskity vain yhden uskonnollisen tulkinnan ympäristöön, vaan pelimaailmassa kohdataan erilaisia jumaluuksia, henkiä ja uskonnollisia tulkintoja. Se muistuttaa siis monipuolisuudessaan ja uskonnollisten tulkintojen heterogeenisyydessään todellista maailmaamme. Zeldan uskonnollisuus ja sen esiintymismuodot eivät ole syntyneet pelintekijöiden mielikuvituksessa, vaan osa niistä on selvästi kopioita ja vähintäänkin vaikutteita todellisen maailmamme uskonnoista. Seuravassa käydään läpi näitä reaali maailman uskontojen heijastumia Zeldan maailmassa.

## Reaali maailman uskonnot Zeldassa

Hylianismin kolme jumalatarta (Nayru, Farore ja Din) muistuttavat monoteistisen kristinuskon opettamaa kolmen itsenäisen persoonan jumaluuden ilmenemismuotoa, mutta sittenkin enemmän hindulaisuuden kolmea keskeistä jumalaa, erityisesti Brahmaa, Vishnua ja Shivaa. Nämä hindulaisuudessa esiintyvät kolme jumaluutta symbolisoivat luomakuntaa (viisaus), ylläpitoa (rohkeus) ja tuhoa (voima). Näissä suhteissa Hylian ja hindulaisuuden käsitykset ovat selvästi yhteneväiset ja Zeldan käsitys jumaluuden olemuksesta on etupäässä hindulaisuuden mukainen (Walls 2011).

Toinen selvästi hindulaisuuteen viittaava ominaisuus on se, että Zeldan aikakäsitys on kehämäinen, eikä länsimaiseen tapaan lineaarinen. Aika kiertää ikuista kehää. Kolmanneksi Link jälleensyntyy aina kuollessaan, aivan kuten hindulaisuudessa Vishnujumala reinkarnoituu kuolevaiseksi aina uudelleen taistelemaan pahaa vastaan. ”Majora's Mask” pelissä esiintyvän Terminan maan yllä kumottava kuu muistuttaa suuresti hindulaisuuden ”rahu” ja ”ketu” jumaluuksia (kuun pohjois- ja etelänavat) kun niiden pelätään tuhoavan Terminan keskellä sijaitsevan kellokaupungin ja koko Terminan maan. Alkuperäisessä Zeldassa esiintyi yhdessä kartassa myös manji-symboli eli käänteinen hakaristi, mikä sekin kuuluu hindulaisuuden kuvastoon.

Shintolaisuus ja buddhalaisuus ovat Japanin kaksi suurinta uskontoa. Ne elävät ja vaikuttavat Japanissa verrattain sopuisasti rinnakkain. Shintolaisuus on animistinen uskonto, jonka mukaan kaikissa luonnonilmiöissä ja elollisessa vaikuttaa lukuisia henkiä ja jumaluuksia. Sen mukaan on olemassa ainakin 8 miljoonaa erilaista henkeä (”kami”). Vastaavasti Zeldassa on paljon ”kamia” muistuttavia henkiä, esimerkiksi ”suuri Deku-puu” on metsän henki, ”Jabu-Jabu” veden henki, ”Volvagia” Kuolleen Vuoren henki, ”Valoo” taivaan henki ja ”Jabun” meren henki. Lukuisat ja lähes kaikissa peleissä esiintyvät ”Korogut” ovat selvästi myös henkiolentoja.

Zelda-pelisarjan ehkäpä vahvin symboli on kolmesta kolmiosta koostuva kolmivoimaa kuvaava Triforce-symboli. Japanilaisessa kulttuurissa vastaava symboli esiintyy voimakkaan Hojoklaanin kilvessä. Zelda peleissä kolmivoima (Triforce) yhdistyy olennaisesti kolmeen jumalattareen. Japanilaisen mytologian mukaan kolme jumaluutta (Amenominakanushi, Takamimusubi ja Kamimusubi) loivat maailman ja sen jälkeen piilottivat ruumiinsa. Myöhemmin nämä jumalat ilmestyivät jälleen ja jatkoivat keskeytynyttä luomisprosessiaan ja sälyttivät tämän tehtävän reinkarnaatioilleen. Vastaavasti Zelda-peleissä kolme jumalatarta loi maailman kaaoksesta ja sälytti maailman täydellistämisen tehtävän jumalatar Hylialle, joka reinkarnoituma on prinsessa Zelda (Walls 2011).

Peleissä esiintyy viitteitä myös islamiin. ”Ocarina of Time” pelissä esiintyi Gerudon vaakuna (Gerudo crest) kaiverrettuna useassa esineessä (mm. taikapeilissä ”Mirror shield”), lipuissa

ja arkuissa. Alkuperäisissä ”Ocarina of Time” pelin versioissa vaakuna muistutti hyvin suuresti puolikuuta eli Islamin symbolia. Vaakuna tosin poistettiin pelin myöhäisemmistä versioista. Samaisessa ”Ocarina of Time” pelissä, sen varhaisissa versioissa, Linkin seikkaillessa ”tulitempelissä”, taustalla kuuluu resitointia, josta pystyi melko vaivatta erottamaan ”Allah” nimen ja joka muistuttaa moskeijan äänimaailmaa. Taustaan poistettiin tosin pelin myöhemmistä versioista ja korvattiin pelkällä syntetisaattorimusiikilla.

## Kristinuskon symbolit Zeldassa

Kahden ensimmäisen Zelda-pelin (”Legend of Zelda” ja ”Adventure of Link”) pelimaailmassa esiintyi paljon ristisymboleita. Linkin kilvessä oli suurikokoinen risti ja lisäksi hautausmaiden hautakivissä oli ristit. Linkin suojakilpi muistuttaa vahvasti ristiretkeläisten käyttämää ristin muotoa (myös väritykseltään) ja Nintendon tarkoituksena luultavasti oli sen avulla vahvistaa keskiaikaista tunnelmaa pelissä. ”Adventure of Link” pelissä risti toimii lisäksi maagisena aseena, jonka avulla pelaajan on mahdollista nähdä näkymättömiä aaveita. Kun Link pitelee ristiä edessään kädessä, näkymättömät viholliset tulevat näkyviksi.

Ensimmäisen pelin japaninkielisessä versiossa pelissä oli löydettävissä ”loitsukirja” (engl. spell book) jonka avulla oli mahdollista ampua tulta, mikäli samanaikaisesti myös taikasauva oli käytössä. Tuo kirja oli japanilaisessa versiossa nimellä ”Raamattu” (engl. ”Bible”). Pelin länsimaihin (erityisesti USA) suunnatuissa versioissa kirjan nimi oli muutettu muotoon ”spell book”. Luultavasti Nintendon tiimi pelkäsi Raamatun samaistamisen taikuteen herättävän ärtymystä. Kolmannessa Zelda pelissä (”A Link to the Past”) pelin alussa Link polvistuu krusifiksin edessä. Link saa ohjeita pappia muistuttavalta henkilöltä ja vierailee selvästi kirkkoa muistuttavassa rakennuksessa.

Zelda-pelien keskushahmo ”Link” eroaa usealla tavalla puhtaasti kristillisestä sankarista. Kristillisen sankarin arkkityyppinä voidaan pitää John Bunyanin kirjasta ”Kristityn vaellus” löytyvää päähenkilöä, jonka nimi kirjassa on kuvaavasti ”Kristitty”. Bunyanin kirja julkaistiin vuonna 1678 ja sen painosmäärä on valtaisa. Kirja on käännetty yli 200 kielelle, suomeksi useaan kertaan. Se lienee Raamatun jälkeen maailman eniten painettu kirja.

Kirjan teemasta on julkaistu myös videopelejä, tunnetuimpana niistä Scott Cawthonin ja Hope Animation yrityksen vuonna 2011 julkaisema ”The Pilgrim's Progress: The Video Game” (jatkossa lyhennettynä: PP). Peli on tasohyppely, jossa pelaaja ohjaa ”Kristitty” nimistä pelihahmoa, alkuperäisen Bunyanin kirjan mukaisesti. Pelin tarina mukailee hyvin uskollisesti ”Kristityn vaellus” kirjaa, josta pelin hahmot ja tapahtumat on rakennettu. Peli on uskollinen kirjan teemalle ja vaikka pelissä on paljon taisteluita, ne läpäistään ”hengellisillä aseilla”, ei fyysisellä voimalla. Ulkonaaisesti Link ja PP:n pelihahmo ”Kristitty” ovat hyvin samankaltaisia. Molemmat saavat ylleen pelin edessä haarniskan ja perinteiset ritarin varusteet. Molemmilla on kilpi, jonka kannessa on suuri kristillinen risti (Linkillä symboli korvautuu tosin myöhemmin Kolmivoimalla) ja molemmilla on kädessään miekka (Linkillä välillä myös esim. jousi tai nuija). Link ja Kristitty kohtaavat matkallaan monia vihollisia, joita vastaan näiden on taisteltava. Myös pakeneminen taisteluista on molemmille mahdollista. Link ja Kristitty eroavat kuitenkin hyvin olennaisesti toisistaan. Kristitty on selkeästi kristinuskon mukainen arkkityyppi kristinuskon harjoittajasta ja tämän toimintamekanismit noudattavat perinteisen kristillisyyden arvoja ja etiikkaa. Kristitty ei varsinaisesti taistele, vaan hän käyttää ”hengellisiä aseita”, vastustaa vihollisia hengellisillä elementeillä (usko, toivo, lupaukset, jne.), rukoilee parantumista ja lisävoi-

mia, käyttää hänelle suotuja siunauksia ja rukoilee. Kristitty ei siis lyö vihollista miekalla, vaikkakin faktisesti taistelut näyttävät myös PP-pelissä melko perinteisiltä kaksinkamppailuilta, joskin väkivallattomilta. Kristitty kuolee kirjassa vain kerran, eikä reinkarnaatio ole mahdollinen. Molemmissa peleissä pelaaja kuitenkin voi kuolla ennen pelin läpipelaamista, jolloin pelihahmo palaa takaisin henkiin. PP-pelissä tämä henkiinherääminen tapahtuu ”Jumalan ihmeenä”, Zeldassa Link reinkarnoituu temppeleihin.

Link saa paljon ohjeita ja hyödyllisiä vinkkejä tapaamiltaan hahmoilta. Zelda-peleissä olennaista on keskustella kaikkien tavattujen hahmojen kanssa, sillä jokaisella saattaa olla jotakin merkityksellistä kerrottavaa. Kristityn on valikoitava tarkemmin ne, joiden kanssa kommunikoi ja joilta ottaa neuvoja ja ohjeita. Kristityn kohtaamat hahmot ovat etupäässä passiivisia uskonnollisen käännätyksen tai hengellisen avunannon ja laupeudentyön objekteja (esirukous, rohkaisu, Raamatun lahjoittaminen, ruuan tarjoaminen). Monesti Kristittyä neuvovat NPC:t (engl. ”non-player character”) johtavat pelihahmoa harhateille. Kristitty on yksin vastuussa omista päätöksistään ja tämän on luotettava lähinnä vain Jeesuksen ja Evankelistan neuvoihin. Kristitty on myös haarniskoitu ja käyttää miekkaa. Usein pelastus löytyy kuitenkin Kristitylle jo pelin alussa annetuista siunauksista, ei oman taisteluvoiman ansiosta. Kristitty kyllä kehittyy pelin kuluessa, hänen hengellinen kestävyytensä lisääntyy, mutta taisteluissa tämän on käytettävä tälle jo alussa annettuja kykyjä. Tehtäviä suorittamalla Kristitty saa tekemistään hyvistä töistä muistoksi erivärisiä ristejä, mutta niiden hyödyllisyys taisteluissa on melko vähäinen. Link toimii Zelda-peleissä tyyppillisenä messiasahmona, joka lähtee vaatimattomista lähtökohdista, saa tehtävän ja lähtee sitä toteuttamaan. Matkan varrella hahmo kehittyy, sekä fyysisesti että henkisesti ja hankkii itselleen lisätaitoja ja uusia kykyjä. Lopulta pelihahmo kehittyy niin vahvaksi, että selviytyy lopputaistelusta voimiensa ja kykyjensä avulla. Lopputuloksena on maailman pelastuminen ja usein prinsessa Zeldan pelastuminen. Kristitty ei sitä vastoin ole messiasahmo. Hän ei pelasta koko maailmaa, vaan korkeintaan itsensä. PP-pelin messiasahmo on Jeesus, joka alkuperäisen Kristityn vaellus-kirjan mukaisesti tapaa Kristityn matkan varrella joitakin kertoja. Kristityn tehtävä on pelissä seurata tämän messiaan ennalta osoittamaa tietä. Taulukossa 2 on tiivistettynä merkittävimmät erot Zelda- ja PP-pelien välillä (Taulukko 2, s. 38).

Zelda-pelien ”kristillisuus” on päälle liimattua rekvisiittaa, joka toimii lähinnä tunnelman luojana antamassa keskiaikaista viitekehystä pelisarjalle. Se on siis nähtävä ennen kaikkea kaupallisista motiiveista rakennettuna houkuttimena, jolla ei ole mitään uskonnollisia tavoitteita tai pyrkimyksiä. Mikäli Zelda-pelisarja edistää jotakin uskonnollista käyttäytymistä tai ajattelua, on se lähinnä muokkaamassa pelaajien arvoja myönteiseksi synkretistiseen uskonnolliseen ideologiaan. Uskonnolliset viittaukset Zelda-peleissä ovat lukuisat, mutta ne tuovat syvempää tarinalisuutta peleihin ja toimivat ulkoisina mausteina peleissä. Niiden käyttö liittyy lähinnä vain kaupallisten tavoitteiden maksimoimiseen.

Kaupallisuuden korostuminen Zeldassa tulee näkyväksi, kun sitä verrataan PP-peliin, jonka tavoitteena on selkeästi toimia kristillisen elämän ja uskonnollisuuden edistäjänä. PP-pelissä hahmojen kanssa käydään keskusteluja teologisista asioista ja niissä Bunyanin ”Kristityn vaellus” kirjan mukaisesti opastetaan pelihahmoa syvempään ja vahvempaan kristillisyyden harjoittamiseen. Yleisiltä pelimekaniikoiltaan molemmat pelit edustavat melko samaa genreä, pelaaja ohjaa pelihahmoa (joka muistuttaa keskiaikaista ritaria) joka kehittyy pelin kuluessa, taistelee vihollisia vastaan ja lopuksi saavuttaa päämääränsä lopputaistelussa. Uskonnolliselta viitekehyseltään peleissä on samankaltaisuutta

	Zelda	PP
<b>Pelireitti</b>	melko lineaarinen	lineaarinen
<b>Viholliset</b>	vihollisrodut, demonit	synnit, demonit
<b>Aseet</b>	perinteiset (miekka, jousi)	hengellinen varustus
<b>Magia</b>	taikajuomat, loitsut	rukous, siunaukset
<b>Reinkarnoituminen</b>	kyllä	kyllä
<b>Risti-symboli</b>	rekvisiittaa, maaginen esine	muistutus hyvistä töistä
<b>NPC:t</b>	informaattori	auttamisen objekti
<b>Messiaanisuus</b>	Link	Jeesus, ei Kristitty
<b>Kristinusko</b>	rekvisiittaa	pelin ydin

Taulukko 2. Zelda ja PP pelien väliset erot.

(molempien pelihahmot voidaan nähdä ainakin pintapuolisesti kristittyinä), mutta niiden uskonnolliset tavoitteet ja kristinuskon sisäistämisen syvyys eroaa erittäin merkittävästi. PP-peli on kristinuskon läpituokemaa ja sen ydintavoitteeksi voidaan nähdä pelaajan uskonnollisen vakaumuksen syventäminen, joskin viih-teellisen ja tarinallisen pelaamisen oheistuotteena. PP noudattaa selkeästi perinteisen kristillisyyden (so. herätyskristillistä bap-tismia) oppirakennelmia ja kasvattaa pelaajaa kohti kristillistä vakaumusta ja sen mukaista elämää.

Zelda- ja PP-pelien uskonnollisuutta voidaan analysoida lopuksi myös Bosmanin (2016) ja Ferdigin (2014) luomien jaot-teluiden avulla. PP-pelissä uskonnollinen viitekehys on löydet-tävissä kaikilla tasoilla. Kristinusko on Bosmanin (2016) raken-nejaottelun mukaisesti läsnä materiaalisella, viittauksellisella, refleksiivisellä, rituaalisella ja myös metatasolla. Samoin Fer-digin (2014) jaottelua mukaillen, PP-pelissä uskonnollisuus on läpituokuvan olennaista pelin sisällössä, pelin kontekstissa, pelin haasteissa ja lisäksi pelaajan omassa pelipääomassa.

Zeldassa uskonnollisuus, varsinkin kristinusko, esiintyy vain pintapuolisesti. Uskonnolliset viitteet toimivat lähinnä materi-aalisella ja viittauksellisella tasolla (Bosman 2016) ja pelin kon-tekstissa (Fertig 2014). Zeldaa ei voi siis pitää mitenkään eriy-tyisen ”kristillisenä” vaan korkeintaan synkretismin ja modernin uususkonnollisuuden edustajana, joka kaupallisen menestyksen saavuttaakseen on sisällyttänyt pelaajia stimuloivia uskonnollisia viittauksia pelin universumiin. Muistaen Zelda-pelisarjan valtai-san globaalien menestyksen, voikin todeta Nintendon onnistu-neen tässä tavoitteessaan erinomaisesti.

## Loppusanat

Legend of Zelda-pelisarjan tarinankerronnassa ja sen suhtees-sa uskonnollisten merkityssisältöjen hyödyntämiseen voidaan nähdä mielenkiintoisia kehitystrendejä. Pelisarjan edetessä ju-deo-kristillinen symboliikka saa rinnalleen elementtejä mm. hindulaisuudesta, buddhalaisuudesta ja islamista. Vahva luonnon-uskontojen ja itämaisten filosofioiden viitekehys säilyy pelisar-jassa olennaisena merkityssisältönä ja tarinankuljettajana koko pelisarjan ajan. Zelda-pelien narratiivinen eksegeesi kykenee paljastamaan digitaalisen tarinankerronnan taustalla vaikuttavia synkretistisiä signaaleja vahvistavia elementtejä, joiden osuus pe-

lisarjan kronologisessa kehityksessä ja myös niiden nauttimassa globaalissa suosiossa on olennaisen merkityksellistä.

McClure (2016) on tutkimuksessaan osoittanut, että nyky-aikainen media lisää yhteiskunnassa vaikuttavaa uskonnollista synkretismia. Voidaan siis olettaa, että Zelda pelien uskonnol-linen moninaisuus lisää pelaajien avoimuutta eri uskonnollisia näkemyksiä kohtaan ja lisää synkretismia hyväksyviä asenteita. Sosiaalinen media ja pelien synkretismi voi johtaa myös yksi-löllisten uskonnollisten käsitysten lisääntymiseen, jotka eivät välttämättä enää ole perinteisten uskontojen ja niiden opetus-ten mukaisia. Myös Zeldan pelaajien keskuudessa voi olettaa lisääntyvän uskonnollisen avoimuuden ja käsityksen, että on hyväksyttävää yhdistellä ja muokata eri uskontojen näkemyksiä. Zelda-pelisarjan tuskin voi kuitenkaan katsoa sisältävän merkittävää uskonnollista agendaa. Se voi lisätä peliharrastajien synkretistisiä asenteita ja yleistä uskonnollista suvaitsevaisuutta, mutta Link-hahmo tuskin onnistuu kasvattamaan pelaajasta sitoutunutta uskonnollista toimijaa. Vertailukohtana toiminut PP-peli sen sijaan pyrkii selkeästi uskonnolliseen kasvatukseen. Sen tavoitteena on välittää kristinuskon (sen klassisen bap-tismin mukaista uskonnollista tulkintaa) tarjoamaa maailmanselitystä ja kasvattaa pelaajasta pelihahmonsa eli ”kristityn” mukaista uskon-nollista toimijaa, joka rukoilee, evankelioi ja käy hengellisiä tais-teluita syntiä ja paholaista vastaan.

Tämän tutkimuksen mukaan Zelda-pelisarjan uskonnollisten viittausten ja symbolien funktio on ennen kaikkea maksimoida pelin kaupallista menestystä. Näiden pelien uskonnollisuutta on syytä tulkita lähinnä liiketaloudellisista motiiveista syntyneenä lisäyksenä, kun sitä verrataan toiseen peliin, ”The Pilgrim's Progress: The Video Game”, jossa kristinusko saa keskeisemmän ja merkityksellisemmän roolin. Zelda-pelit hyödyntävät uskon-nollista kuvastoa ritualistisena elementtinä, jonka keskeinen tarkoitus on toimia kaupallisen semiotiikan välineenä. Analyysi hyödyntää mytologioiden tutkimuksen teoreettisia välineitä, joiden avulla Zelda-pelin kertomus ja tarinankehitys paljastu-vat keskeisesti taloudelliseksi tavoitteiksi. Pelisarjan eksplisiitti-set symbolit, kuten esimerkiksi krusifiksi, jälleensyntyminen ja kolminaisuus, heijastavat laajempaa sosiologista ja yhteiskunnal-lista kontekstia. Zelda-pelisarjan uskonnolliset viittaukset tulee-kin nähdä vain yrityksenä maksimoida videopelin kaupallista menestystä.

## Lähteet

Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. Proceedings of the digital arts and culture conference, 28–29.

Auvinen, T., Mangelola, E. & Sintonen, T. (2011). Kohti narratiivista taloustiedettä: Yksilöiden ja yhteiskuntien kertomukset. Kansantaloudellinen aikakauskirja,



107. vsk. (3), 291–298. kak32011auvinen.pdf (taloustieteellinenyhdistys.fi)
- Bosman, F., G. (2016). The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games. Online - Heidelberg Journal for Religions on the Internet, 11(11 (2016)), 28–45.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (2nd ed.). University of Illinois Press.
- Campbell, H. A., Wagner, R., Luft, S., Gregory, R., Grieve, G. P., & Zeiler, X. (2016). Gaming Religionworlds: Why Religious Studies Should Pay Attention to Religion in Gaming. *Journal of the American Academy of Religion*, 84(3), 641–664.
- Campbell, H. A., Waltemathe, M., Grieve, G. P., Steffen, O., Likarish, P. F., Gardemour Walter, B. S., Abrams, N., Zeiler, X., Anthony, J., & Sisler, V. (2014). *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana University Press.
- Forbes, B. D., & Mahan, J. H. (2017). *Religion and Popular Culture in America, Third Edition: Vsk. Third edition*. University of California Press.
- Ferdig, R. E. (2014). Developing a Framework for Understanding the Relationship between Religion and Videogames. Online - Heidelberg Journal for Religions on the Internet, 5, 68–85.
- Fisher, W. R. (1987). *Human Communication as Narration: Toward a Philosophy of Reason, Value, and Action*. University of South Carolina Press.
- Friman, U., Arjoranta, J., Kinnunen, J., Heljakka, K., & Stenros, J. (2022). *Pelit kulttuurina. Vastapaino*.
- Griffin, M. (2009). Narrative, Culture, and Diplomacy. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 38(4), 258–269.
- Hayse, M. (2010). Toward a Theological Understanding of the Religious Significance of Videogames. *Common Ground Journal*, 7(2), 68–80.
- The Legend Of Zelda Encyclopedia (2018). Nintendo. Dark Horse Comics, U.S.
- Jakobson, R. (1960). *Linguistics and Poetry*. Teoksessa: *Style and Language* (edited by Thomas A. Sebeok) (ss. 350–377). MIT Press.
- Jones, J.M. (2021). How Religious Are Americans? Gallup.com. <https://news.gallup.com/poll/358364/religious-americans.aspx>. Luettu 09.10.2023.
- Lemon, M. (2018). *Packing in Meaning: Applying Jakobson's Model of Communication to Packaging Design*. The American Journal of Semiotics, 34, 371–398.
- McClure, P. K. (2016). Faith and Facebook in a Pluralistic Age: The Effects of Social Networking Sites on the Religious Beliefs of Emerging Adults. *Sociological Perspectives*, 59, 4, pp. 818–834.
- Moore, R. L. (1994). *Selling God: American Religion in the Marketplace of Culture*. New York. Oxford University Press.
- Mäyrä, F. (2005). Pelien ja elämysten tietoyhteiskunta? Tietoyhteiskuntakäsitteen arkipäivästä. Teoksessa *Tietoyhteiskunta: Myytit ja todellisuus* (toim. Kasvio, Antti; Inkinen, Tommi; Liikala, Hanna) (ss. 327–346). Tampere University Press.
- Polkinghorne, D. E. (1988). *Narrative knowing and the human sciences*. State University of New York Press.
- Shiller, R. J. (2017). *Narrative Economics*. *American Economic Review*, 107(4), 967–1004. Business Source Elite.
- Shiller, R. J. (2019). *Narrative economics: How stories go viral and drive major economic events*. Princeton University Press.
- Šisler, V., Radde-Antweiler, K., & Zeiler, X. (2018). *Methods for studying video games and religion*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Steffen, O. (2012). Introduction: Approaches to Digital Games in the Study of Religions. *Religions in Play: Games, Rituals, and Virtual Worlds*, Zürich, Pano, 249–260.
- Testa, A. (2014). Religion(s) in Videogames. Historical and Anthropological Observations. *Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches*. Heidelberg Journal of Religions on the Internet, 5, 249–278.
- Thames, R. C. (2014). Religion as Resource in Digital Games. *Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches*. Heidelberg Journal of Religions on the Internet, 5, 183–196. <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/religions/issue/view/1449>
- Wagner, R. (2011). *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality* (1. p.). Routledge.
- Vainikkala, E. (1991). Poeettinen funktio ja reseptiotutkimus. Teoksessa *Nykyajan sadut. Joukkoviestinnän kertomukset ja vastaanotto* (toim. Pertti Alasuutari ja Juha Kytömäki) (ss. 117–142). Gaudeamus & Yleisradio.
- Walls, J. L. (2011). *The Legend of Zelda and Theology*. Gray Matter Books.

## Kirjoittaja

Dr. (PhD) Esa Mangeloja is currently working as a Senior Lecturer of Economics (University of Jyväskylä) and Adjunct Professor (Docent) of Economics (University of Tampere). During the academic years 2023–2024, he also works as a Visiting Professor in the University of Aarhus (Denmark) and the University of Oulu (Finland). He received a Doctoral degree in 2001, with his dissertation: "Nordic Stock Market Integration." He also holds Master of Social Sciences (political science) and Bachelor of Theology (University of Helsinki) degrees. In addition to his academic career, Mangeloja has worked several years as a stock market analyst and financial strategist. He studied international finance and econometrics in the University of Alberta (Canada) in 1993–1994. His main research interests are in applied macroeconomics, particularly in questions related to Economics of Religion and Economics of Sport, in addition to themes of Economic growth, Finance and Economic History. His research has been published in several international scientific journals and books. Mangeloja has been key speaker in various customer and public seminars, worked as an expert in several working groups, written expert's analyses and actively writes columns to magazines and newspapers. Mangeloja has been awarded as "Good Teacher" (University of Jyväskylä 1998) and "Teacher of the Year" (2006, 2004, 1998, 1997, by Business and Economics Students Association Pörssi ry)

Address: Department of Economics, Jyväskylä University School of Business and Economics, P.O.Box 35, FI-40014 University of Jyväskylä, Finland

Email: [esa.mangeloja@jyu.fi](mailto:esa.mangeloja@jyu.fi)