

Keskustelu uskonnosta Final Fantasy -pelisarjan Reddit yhteisössä

Alexi Sillanpää
Uskontotieteen maisteritutkielma
Elokuu 2022



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Tiivistelmä

Tiedekunta: Teologinen tiedekunta

Maisteriohjelma: Teologian ja uskonnotutkimuksen maisteriohjelma

Opintosuunta: Teologia ja uskonnotutkimus

Tekijä: Aleksi Sillanpää

Työn nimi: Keskustelu uskonnosta Final Fantasy -pelisarjan Reddit yhteisössä

Työn laji: Maisteritutkielma

Kuukausi ja vuosi: Toukokuu 2022

Sivumäärä: 78

Avainsanat: uskontotiede, populaarikulttuuri, videopelit, sosiaalinen media

Säilytyspaikka:

Muita tietoja:

Tiivistelmä:

Tutkielman tavoitteena on selvittää Final Fantasy -pelisarjan Reddit yhteisön suhtautumista uskontoon ja miten siitä keskustellaan. Tutkimuskysymyksen kiteytyessä näihin kahteen tavoitteeseen. Tämä tapahtuu tarkastelemalla Redditissä olevien Final Fantasy -pelisarjaan kuuluvien pelien subreddittien sisältöön. Sijoittaen tutkimuksen osaksi uskonnon ja videopelien tutkimusta sekä digitaalisen uskonnon tutkimusta, joiden parissa tutkimuksen pohjattava aiempi tutkimus sijoittuu

Tutkielma toteutuu sisällönanalyysinä, jossa katsotaan Final Fantasy subredditien keskustelujen sisältöä. Tutkimusta varten laajasta peli valikoimasta, ja niiden subredditteistä, piti rajata tiettyihin kokonaisuuksiin, ja tämä tapahtui hakemalla subredditteistä uskontoon liittyviä keskusteluita hakusanoilla. Aineisto rajautui osuimien määrän mukaisesti. Haun myötä tutkimukseen sisältyi r/FinalFantasy, r/finalfantasyVII, r/FFVIIRemake ja r/ffxiv subredditit.

Teoreettisena pohjana toimii Lars de Wildtin ja Stef Aupersin tekemän suhtautumisesta uskontoon videopelifoorumeilla. Analyysissä toteutetaan jaoittelemalla teksti de Wildtin ja Aupersin kategorioihin, jotka ovat torjuva, tyrmäävä, väittelevä sekä yhdistävä. Näistä neljästä kahta jälkimmäistä esiintyi merkittävästi. Osana analyysiä löytyi myös keskustelu teemoja, joista syntyi analyysin löydökset. Kattoteemoja on kolme, jotka jakautuvat pienempiin teemoihin.

Oppiminen ja opettaminen, jonka nimessä näkyvät alateemat. Nämä löydökset keskittyvät pelaajien oppimiskokemuksiin sekä tarpeeseen jakaa omaamansa tietoa liittyen pelisarjan uskonnollisiin elementteihin. Vertaus teeman parissa aineistosta ilmenee tarinalliset allegoriat sekä hahmolliset metaforat uskonnon parissa kuten Jeesus vertaukset sekä Uuden testamentin uudelleen kerronta. Aiheen parissa alkaa myös selkeytyä käyttäjäkunnan tietämys uskonnoista, muiden paitsi kristinuskon ollessa varsin tuntematonta ja pintapuolista, vaikkei kristinuskon tuntemuskaan ollut erityisen syvällistä. Reflektion parissa keskipisteessä on käyttäjien omat näkemykset, käsitellen tarkasti pelisarjan imagon uskonnonvastaisena ja katsoen käyttäjien uskontokriittisyyttä, jonka parissa tarkastellaan ateismia ja sen tuntemusta ja lopulta arvioidaan uskontovastaisuus imagon pitoa ja keskitytään uskontoon positiivisemmin suhtautuviin näkemyksiin.

Keskustelujen suhtautuminen ja tyyli pysyy kriittisemmässä näkökannassa, käyttäjien joskus antaen myös uskonnolle armoa ongelmissaan ja käyttäjien joskus myös ollessa avoimesti uskonnollisesti vakaumuksellisia. Asetelman näkyessä varsinkin reflektiossa. Teeman ja aiheen vuoksi oppiminen ja opettaminen sekä vertaukset ovat neutraalimpia, jälkimmäisen kuitenkin usein miten käsitellessä uskontoa kriittisessä valossa myös.

Sisällys

1. Johdanto, kuvaile kommentteja niiden määrien kohdalla	1
1.1 Aihe, tausta ja merkitys	1
1.2 Aiempi tutkimus	3
1.3 Tutkimuskysymykset.....	6
1.4 Tutkielman rakenne	7
2. Tausta	8
2.1 Reddit	8
2.2 Tutkimusetiikka ja Reddit tutkimuksen ongelmat.....	9
2.3 Final Fantasy	11
3. Aineisto ja metodologia	14
3.1 Aineisto.....	14
3.2 Aineiston muodostus.....	16
3.3 Metodologinen viitekehys.....	17
4. Analyysi.....	20
5. Oppiminen ja opettaminen.....	23
5.1 Oppiminen	23
5.2 Opettaminen	27
6. Pelillisen sisällön vertaaminen uskonnollisiin lähdemateriaaleihin	31
6.1 Käyttäjien keskustelua kristinuskosta	31
6.2 Jeesus Kristus	36
6.3 Muut uskontokunnat.....	39
7. Reflektio	43
7.1 Uskontokriittisyys	43
7.2 Kiivas väittely ja ateismi	50
7.3. Uskontoposiitivisuus	52
8. Johtopäätökset.....	58
Lähteet.....	63
Kirjallisuus	63
Aineisto.....	64
Liitteet, alkuperäistekstit	71

1. Johdanto, kuvaile kommentteja niiden määrien kohdalla

1.1 Aihe, tausta ja merkitys

Videopeli tutkimuksesta suhteen on aiheesta vääränlaisia käsityksiä, jotka ovat hidastaneet niitä tulemasta laajemmiksi tutkimuksen kohteiksi. Käsitys pelaamisesta arkisessa ajattelussa stereotyyppisesti nuoren pojan viihteenä on väärä. Keski-ikäinen pelaaja on 35-vuotias ja 40 % pelaajista on naisia. Vain 18 % pelaajista on alle 17-vuotiaita poikia.¹ Nämä tilastot ovat jo muutaman vuoden vanhat, mutta niiden merkitys on pysynyt samana videopelien pysyessä ja vahvistuessa osana valtakulttuuria. Videopelien ja niiden pohjalta syntyneiden yhteisöjen parista voidaan löytää merkittävää sosiaalista dataa, jota hyödyntää tutkimuksissa.

Tässä tutkimuksessa kysymys, johon etsitään vastausta sosiaalisella datalla, on: miten uskonnosta puhutaan yhden suurimmasta japanilainen roolipeli -genren (lyhenne JRPG) pelisarjan parissa Redditissä? Tutkielman pelisarja on Square Enix -yhtiön Final Fantasy, johon viitataan tästä eteenpäin lyhenteellä FF. Sarja sai alkunsa vuonna 1987 ensimmäisen pelinsä myötä. Tämän jälkeen sarja on synnyttänyt useita jatko-osia, pääpelisarjan odotellessa kuudettatoista peliä ja monia sivupelejä ja muuta tuotantoa, kuten animaatioita. Pelejä erotellessa käytän sarjan parissa kehittyneeseen standardiin viitaten peleihin niiden lyhenteillä, jotka koostuvat FF-aloitteesta ja pelin numeroa täsmäävästä roomalaisnumerosta. Esimerkiksi Final Fantasy 10 on FFX.

Tunnen FF-pelisarjan hyvin, sillä olen pelannut videopelejä ja eritoten roolipelejä lapsuudesta lähtien. Olen pelannut tai läpikäynyt, jonkun toisen pelaamana lähes kaikki FF-pelit elämäni aikana. Täytyy kuitenkin huomioda aktiviteetin ja toimijuuden ero itse pelaamisen ja läpikäymisen välillä. Ajan myötä huomasin kaavan, joka koskee laajasti JRPG-genreä: Ne loppuvat suurimman osan ajasta taisteluun jumalahahmon kanssa. Piirre on mietityttänyt itseäni pitkään ja tuntuu kuin siitä ei puhuttaisi useinkaan akateemisen tutkimuksen parissa. Halusin itse juuri lähteä liikkeelle tutkielmassa tuosta piirteestä, mutta aihe oli liian suuri pala maisteri tutkielmaa. Jumalan tappaminen piirteen jäädessä enemmän oletuksen tasolle pelaaja kunnassa, vain hyväksytty fakta osaksi genreä. Halusin alun perin tutkia jumalia vastaan taistelua ilmiönä, se osoittautui liian suureksi asiaksi tutkia. Sen sijaan Redditiä selatessa huomasin kiinnostavan julkaisun uskonnosta, tässäkin tutkielmassa viitataan kyseiseen julkaisuun, ja kuinka siinä kommentoijat käsittelevät institutionaalinen uskonnon asemaa FFX-pelissä pääpahan roolissa. Tämän myötä löysin enemmänkin

¹ Campbell & Grieve 2014, 3

julkaisuja, eli subredditien keskustelun aloituksia, ja kommentteja aiheesta ja päätin, tämän olevan se mitä haluan tutkia. Vaikka harvoin julkaisen mitään Redditissä, olen seurannut pelikeskusteluja siellä jo pitemmän aikaa.

Tutkielma asettuu uskonnon ja populaarikulttuurin tutkimusta, tarkalleen ottaen uskonnon ja videopelitutkimuksen tutkimukseen. Populaarikulttuurin tutkimuksella on oma merkityksensä osana uskontotiedettä, sen antaessa kuvaa uskonnon asemasta osana valtakulttuuria sekä populaarikulttuurin koskettaessa ja muovatessa monia henkilöitä samaan aikaan. Populaarikulttuurilla on tapana lainata ja representoida uskontoa omin tavoin. Tähän lisäksi populaarikulttuurin pyrkimys ja piirre saavuttaa mahdollisimman suuri kuluttaja kunta, tekee siitä merkittävän osan ihmisten elämää. Tämän pyrkimyksen saavuttaessa ja sen seurauksena ihmiset haluavat keskustella ja luoda merkityksiä näkemistään populaarikulttuurin tuotoksista.²

Videopelien tutkimus tulee osaksi edellä mainittua piirrettä ja sen tutkimusta, videopelien ollessa, ei ehkä enää tuorein, mutta yksi 2000-luvun aikana yleistyneimmistä populaarikulttuurin muodoista kirjallisuuden, elokuvien ja television rinnalle. Videopelien lainatessa edellä mainituilta monia piirteitä, kuten tarinallisuus tai sen ulkomuoto, skaalan ollessa tekstipohjaisista peleistä näyttäviin filmaattisiin toteutuksiin, ne eroavat kuinka kuluttaja samaistuu ja kokee immersiota, pelaajan ollessa yhtenä tapahtumien vaikuttajana, myös lineaarisemmissä toteutuksissa.³ Niiden merkityksen yleisesti noustessa tutkimuksessa samaan aikaan.⁴ Videopelien ja uskonnon suhde on sellainen asia mitä pelaajat itsetkin tutkivat ja keskustelevat.⁵

Ja tällainen keskustelu, miten pelaajat näkevät uskonnon, on tutkimuksen ydin. Tämä itsessään on tärkeää post-sekulaarissa jossa uskonto ei kadonnutkaan, vaan löytyy nykyajan kulttuurista, videopeleistäkin hyödynnettynä teemana ja elementtinä.⁶ Post-sekulaari on terminä hankala. Etuliite post voidaan nähdä viittavan siihen, että sekularisaatio olisi tapahtunut ja uskonto palaa takaisin kulttuurin kentälle, josta ei poistunutkaan. Kuitenkin Grace Davien et al. tavoin käytän termiä kuvaamaan tietoisuuden vaiheena suhteessa sekularisaation, varsinkin sen klassiseen muotoon, ja sen sosiaaliseen todenmukaisuuteen.⁷

² Clark 2007, 11

³ Wagner 2012, 120-121

⁴ Zeiler 2017, 3

⁵ de Wildt & Aupers 2017, 464

⁶ de Wildt & Aupers 2017, 463

⁷ Davie & Woodhead & Catto. 2016, 561-562

Tutkielmaan liittyy myös digitaalisen uskonnon tutkimus: Se on noussut tutkimusalaksi internetin ja online-läsnäolon noustessa merkittäväksi nykyaikaisessa yhteiskunnassa, ja kuinka uskonnolliset keskustelut ovat siirtyneet verkkoon ja muovanneet uskonnollista keskustelua kenttää.⁸ Nämä kaksi tutkimuksenalaa yhdistyvät tässä tutkimuksessa keskustelujen tapahtuessa populaarikulttuurin parissa, sekä keskustelua muovaavalla foorumialustalla. Tutkimukseen sisältyy myös hieman fanitutkimuksen näkökulmaa, aineiston ollessa fanien tuottamia. Faniutta on tarkasteltu uskonnonkaltaisena ilmiönä ja tätä asetelmaa myös kritisoitu.⁹ Asetelma ei kuitenkaan tule olemaan tutkimukselle merkittävä, vaan katsotaan kuinka tietyissä tilanteissa fanina oleminen mahdollisesti vaikuttaa pelaajien tuottamaan aineisto sisältöön.

Tutkimuksessa keskitytään kuinka pelisarjan pelaajat puhuvat uskonnosta sen parissa. Lähdeaineistona tulee toimimaan internet foorumi Reddit, tarkalleen ottaen siellä FF-peleille omistetut subredditit. Tutkittavana aiheena FF-pelisarja on todettu keräävän eniten keskustelua uskonnosta erilaisilla videopeli foorumeilla.¹⁰ Olen tehnyt rajauksen Reddiin sen ollessa merkittävä uskonnollisessa internet keskustelussa. Tutkimuksen teorian ja analyysin pohjana toimii Lars de Wildtin ja Stef Aupersin tutkimus millaisilla asenteilla uskonnosta puhutaan videopelifoorumien parissa. Nämä asenteet ovat syrjivä, tyrmäävä, väittelevä ja yhdistävä. Teoria toimii makrotasossa, sen tarkastellessa laajemmin videopelejä, mutta rajatussa Redditiin FF subredditteissä asenteet olivat vahvasti lähes kaikki väittelevää. Kuitenkin näistä keskusteluista korostui erilaisia teemoja suhteessa uskontoon. Nämä teemat, oppiminen, vertaaminen ja reflektio ovat tutkielman analyysin löydökset

1.2 Aiempi tutkimus

Videopelien ja uskonnon tutkimuksessa ei alun perin käytetty alkuun dataa, kuinka pelaajat itse keskustelevat uskonnosta. Tutkimus aluksi keskittyi pääasiassa, kuinka pelaamista voidaan tarkastella uskonnonkaltaisena toimintona, ja mitä uskonnollisia aiheita siitä löytyy. Tämän toiminta pohjaisen tutkimuksen lisäksi toinen tutkittava asia on, miten uskontoa käytetään peleissä, osana pelien tarinoita ja maailmoja.¹¹ Esimerkkejä tutkituista aiheista videopelien ja uskonnon tutkimuksen parissa on kuoleman jälkeinen elämä, toiseuttaminen ja orientalismi, rituaalit, konfliktit, myytit ja mytologiat sekä yhteydet tiettyihin uskonnollisiin

⁸ Campbell 2016, 16–17

⁹ Taira 2019, 197–200

¹⁰ de Wildt & Aupers 2017, 467

¹¹ Campbell & Grieve 2014, 6–7

perinteisiin.¹² Esimerkiksi Rachel Wagner tutki *Resistance: Fall of Man* (Insomniac Games, 2006) ympärille syntynyttä kohua ja lakitoimia, Englannin kirkon ja pelin julkaisijan Sony'n välillä, pelin sisältäessä ammuskelu kohtauksen Manchesterin katedraalissa, joka koettiin loukkaavaksi sekä sijainnin väärinkäytöksi.¹³ Nyt lopulta tutkimuksen siirtyessä tutkimuksen keskittyessä myös pelaajien käsityksiin, kuten de Wildtin ja Aupersin suhtautumistutkimus.

Heidi Campbell on huomionut myös tällaisen tutkimuksen etenemisen piirteen myös osana digitaalista uskonnon tutkimusta. Ensin kuvaillaan uskonnollisia tapahtumia tai yhteyksiä, sitten luodaan tutkimus kategoriat ja akateeminen sanasto, sitten luodaan metodit ja tutkimustavat ja lopulta pyritään uskonnollisten asioiden merkitystä toimijoiden parissa, josta laajennetaan uskonnon merkitykseen nykyisessä yhteiskunnassa.¹⁴ Videopelien ja uskonnotutkimus sekä digitaalisen uskonnon tutkimus ovat kehittyneet samaan suuntaan tutkimuksessa. Mahdollistaen molempien tutkimusalojen hyödyntämisen pelaaja lähtöisten käsitysten tutkimisessa.

Tutkimusta uskonnollisista yhteyksistä ja merkityksistä pelisarjasta ja sen suhteesta uskontoon tai sen uskonnollisesta sisällöstä ei ole paljoa tutkimusta vielä. Yksi esimerkki tästä näkökulmasta on Lars de Wildtin ja Stef Aupersin tekemä tutkimus. He toteuttivat FF-pelisarjan sisältöön liittyvään tutkimuksen, jossa luodaan kuvan millaisessa uskonnollisessa sisällössä itse pelit toimivat. Tutkimus kattoi pelisarjan pääpelit ensimmäisestä viidenteentoista, katsoen läpi kuinka ja mitä ne hyödyntävät uskonnollista kuvastoa on representoitu¹⁵.

FF-sarja on merkittävä sen laajan uskonnollisen kuvaston käytöstä, esimerkiksi hindulaisuudesta lainattu Shiva ja muinaisesta viikinki mytologiasta oleva Odin kykenevät esiintymään saman aikaisesti ilman pelin sisäistä uskonnollista ja opillista konfliktia. de Wildt ja Aupers arvioivatkin sarjan lainaavan kuvastoa jokaisesta maailmankolkasta¹⁶. Huomion arvoista on myös uskonnollisten elementtien eri uskonnoista vapaa yhdistely. He huomioivat tämän vahvasti Ifrit demonin kohdalla, joka on esiintynyt pelisarjassa pitkään. Sen esiintyessä kolmannessa pelissä ensimmäistä kertaa vuonna 1990. Nimen ja alkuperän ollessa lainattu islamin uskosta, Ifrit ulkomuoto muuttunut vuosien varrella, tämä koskee kaikkia uskonnoista ja mytologioista lainattuja olentoja. Esimerkiksi FFXV:ssä Ifrittiin sisällettiin myös

¹² Zeiler 2017, 5

¹³ Wagner 2012, 126-128

¹⁴ Campbell 2017, 17

¹⁵ de Wildt & Aupers 2021, 312–313

¹⁶ de Wildt & Aupers 2021, 317

Luciferimäisiä piirteitä, yhdistäen kahta abrahamilaista uskoa keskenään.¹⁷ He huomioivat tällaisen tuotoksen olevan hyvin aasialaista uskonnollisilta piirteiltään sekä käsityksiltään verrattuna länsimaihin. He tarkoittavat Aasian uskonnollista monilahkoisuutta sekä polyteistisempää suhteessa lännen monoteistiseen kulttuuriin. He arvioivat tällaisen uskonnollisen kulttuurin ja perinteen välityksen olevan hankalaa ja yksinkertaistavaa perinnön kannalta, usein teologisten merkitysten jäädessä pois representaatioista. Tällainen ilmiö on kuitenkin merkittävää uskonnollisen pluralismin käsityksen sekä tutkimuksen kannalta.¹⁸

FF-pelisarjaa on tukittu tietysti myös uskonnollisen tematiikan ulkopuolella. Suomessa on lähivuosina valmistunut pro gradu -tutkielmia, jotka ovat käsitelleet FF-pelisarjaa. Ne eivät kuitenkaan ole kokonaisuudessa keskistyneet FF-peleihin mutta sisältäneet yhden pelin osana aineistoa. Vuonna 2013 Marianne Ekman teki tutkielman *The limits of fantasy : a comparative study of the representations of gender, ethnicity and class in the console fantasy role-playing games Lost Odyssey and Final Fantasy XIII*, jossa hän tarkasteli FFXIII:n lisäksi Lost Odyssey -pelin (Mistwalker, Feelplus, 2008) hahmojen kulttuurista representaatiota sukupuolen, etnisyyden ja luokan mukaan. Tuloksenaan Ekman esittää molempien pelien tuovan esiin tasaisesti binääristä sukupuoliedustusta, molempien sukupuolien ollessa vahvasti määritelty kehon ulkomuodon ja asusteiden mukaan. Asusteet kuitenkin kuvastivat enemmän maskuliinisuutta ja feminiinisyttä, maskuliinisten vaatteiden ollessa käytännöllisiä ja feminiinisten ollessa koristeellisempia. Vaikka asetelma on näin stereotyyppinen, löytyi myös naishahmojen parista johtavia hahmoja, joilla oli maskuliinisia piirteitä kuten FFXII:n Lightning.¹⁹ Toinen pro gradu on vastikään valmistunut tarkastelu ekotoimijuudesta The Sims 4 ja FFVIIRE:n parissa. Vuonna, 2021, Henni Korhonen teki tutkielman nimeltä *A Final Fantasy of eco-lifestyle : a case study of environmental agency in two video games*. Hän tarkasteli pelaajien mahdollisuutta ekologiseen toimintaan omasta tahdostaan sekä pelin narratiivin kannalta pakotettuun toimintaan. Ekologisuus FFVIIRE:ssä näkyi pääasiallisesti pelaajan valinnassa tehdä sivutehtäviä, kun muuten pelin narratiivi kulkee tietyillä kiskoilla ilman valintaa.²⁰

Kuitenkin tästä viimeisen vaiheen tutkimusta ja kuinka uskonnosta puhutaan internet foorumeilla, on jo alkanut ilmestymään enemmänkin tutkimusta jo. Tämä tutkimuksen toimiessa myös esimerkkinä pelaaja lähtöisten näkemysten tutkimuksesta. Vuonna 2019 Heidi

¹⁷ de Wildt & Aupers 2021, 321

¹⁸ de Wildt & Aupers 2021, 326–327

¹⁹ Ekman 2013, 78-79

²⁰ Korhonen 2021, 24-41

Rautalahti julkaisi artikkelin "How Video Games Changed My Life" : Life-Changing Testimonies and The Last Of Us. Rautalahti kuvaa eri pelaajien kertomuksia Reddissä sekä Youtubessa kuinka videopeli The Last of Us (2013, Naughty Dog) muutti heidän elämäänsä, omien sanojensa mukaan. Rautalahti tuo esiin neljä temaattista osa-aluetta, joita pelaajat tuovat esiin muutoksen kokemuksissa: *Vanhemmuus*, pelin päähahmojen Joelin ja Ellien isätytär kaltainen suhde sai pelaajat miettimään omia näkemyksiään vanhemmuudesta. *Periksi antamattomuus elämän suhteen*, ei luovutusta hankalien kriisien edessä, monilla tämän ollessa mielenterveys ongelma. *Seksuaali-identiteetti* Ellien homoseksuaalisuus voimaannutti samaan seksuaali-identiteettiin kuuluvia pelaajia. Viimeisenä *itsensä hyväksyminen*.²¹ Rautalahti huomioi tällaisten kokemusten kertominen toimii todistus lausuntona henkilökohtaisesta muutoksesta ja samalla luo ja vahvistaa kyseistä yhteisöä.²²

Sofia Sjön artikkeli ei käsittele videopeleihin liittyvää keskustelua mutta sen sijaan hänen 2013 artikkeli The Internet Movie Database and Online Discussions of Religion kuitenkin käsittelee elokuvan katsojien käsityksiä uskonnosta, jonka koen maininnan arvoiseksi Sjön tutkimuksen hänen käsitellessä samankaltaista aiheita kuin itse, vain eri populaarikulttuuri muodon parissa ja eri nettifoorumeilla. Hän tarkasteli tutkimuksessa, kuinka uskonnosta puhuttiin IMDB nettisivun kolmen elokuvan arvosteluosioissa. Nämä elokuvat olivat Kay Pollakin Niin kuin taivaassa (2004), Anders Thomas Jensenin Adam's Apples (2005) ja Erik Poppen Troubled Water (2008).²³ Sjön tutkimus osoittaa, ettei keskustelu uskonnosta alustalla ole neutraalia vaan keskustelijat tuovat vahvasti esiin näkemyksiään. Hänen mukaansa, vaikei tällainen data ole yhtäläistä. Se kertoo kuitenkin, sosiologeille millaisena uskonto nähdään ihmisten toimesta. Eronen myös ammattikriitikoiden kirjoituksista nettiarvostelijoiden tekstit sisältävät monimutkaisia ja henkilökohtaisempia tulkintoja uskonnosta, jopa haastaen perinteiset uskonnolliset käsitykset. Luoden IMDB arvosteluihin mahdollisen yhteyden fanikulttuuriin.²⁴

1.3 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksen pääkysymyksenä toimii, miten FF-pelisarjan parissa pelaaja puhuvat ja suhtautuvat uskonnosta pelisarjalle omistetuilla subredditteillä internetfoorumi sivustolla Reddit. Kysymystä selvitetään hyödyntämällä sisällönanalyysiä subredditteissä oleviin julkaisuihin, ja niiden kommentteihin. Kysymystä avustaa eniten keskusteluissa ilmenevien

²¹ Rautalahti 2019, 17–21

²² Rautalahti 2019, 25–26

²³ Sjö 2013, 371, 374, 376

²⁴ SJö 2013, 377-379

aiheiden ja tematiikkojen tarkkailu suhteessa uskontoon: Mistä uskontoon liittyvästä asiasta keskustellaan, eli miten uskonto ilmenee osana keskusteluja, ja miten siitä julkaisuissa ja kommentteissa puhutaan? Ei aina läsnä olevana tietona tekstissä, mutta silti hyödyllisenä apukysymyksenä toimii mitä ja millaisia taustatekijöitä, kuten vakaumus, pelaajat paljastavat itsestään osana keskustelua, jotka vaikuttavat heidän näkemyksissään.

1.4 Tutkielman rakenne

Seuraavassa luvussa esittelen tutkielman taustat, eli mitä ja millainen on Reddit sekä FF-pelisarja, tuoden esiin niiden piirteitä sekä historiaa. Osana Reddit lukua esittelen, kuinka se toimii sosiaalisen median alustana sen toiminta periaatteilta sekä tarkastelen siihen liittyviä ongelmia ja niiden vaikutusta tutkimukseen. FF-luvussa tuon esiin millainen pelisarja on, sen historiaa, nopea katsaus aineistossa eniten esiintyviin peleihin sekä missä muodossa uskonto esiintyy pelisarjan parissa. Tämä luku sisältää myös JRPG-genren määrittelyn pelisarjalla ollessa syvät yhteydet siihen

Luku 3. on aineistoon ja sen käsittelyyn liittyvä luku. Esittelen tutkimuksessa hyödynnetyt subredditit ja miksi juuri ne on valittu osaksi tutkimusta. Sen jälkeen käyn läpi aineiston keruu prosessin. Luvun loppuun käsittelen tutkielman metodologian, eli miten ja miksi tutkielma hyödyntää sisällönanalyysiä.

Seuraavan vuorossa on tutkielman analyttinen prosessi, eli kuinka olen hyödyntänyt de Wildtin ja Aupersin teoriaa eri suhtautumisen muodoista uskontoa kohti videopelaajilta internet foorumeilla. Samalla käyn läpi heidän teoriansa tarkemmin, sekä mitä löydöksiä sen pohjalta tein, ja kuinka näistä löydöksistä kehittyi tutkielman löydökset, joita käsitellään omissa pääluvuissa ennen lopullista johtopäätös lukua.

2. Tausta

2.1 Reddit

Valitsin Redditiin tutkittavaksi alustaksi sen kattavuuden ja laajan käyttäjäkunnan takia. Reddit perustettiin vuonna 2005, ja vuonna 2020 sivusto itse ilmoitti 52 miljoonasta päivittäisestä käyttäjästä²⁵. Lähes puolet, 46.65 %, Redditiin käyttäjäkunnasta oli yhdysvaltalaisia vuonna 2022 helmikuussa, seuraavaksi suurimman ollessa Iso-Britannia 7.5 %.²⁶ Tutkielman kannalta täytyy siis ottaa huomioon aineiston länsimaalaisuus sekä varsinkin Yhdysvaltapainotteisuus. Tämän pohjalta on varauduttava aineiston uskonnollisen painon olevan länsimaalaisempaa eli kristinuskon ollessa tutumpaa kuin muut uskonnolliset perinteet. Ja jos henkilöt lähtevät määrittelemään uskontoa tai mikä jumala, tapahtuu se kristinuskon, eli monoteismin, raameissa.

De Wildtin ja Aupersin tutkimuksessa he huomasivat Redditiin olevan suurin keskustelualusta uskonnosta videopeleissä. Muita alustoja olivat IGN foorumit, Gamespot foorumit, Gamestop foorumit ja Neogaf foorumit, kaikki video peleihin keskittyviä liittyviä sivuja. Näihin verrattuna Reddit on kuitenkin jättimäinen de Wildin ja Aupersin saadessa siihen 3 milj. osumaa hakuohjelmilla ja muiden sivujen jäädessä alle 20 000 osuman.²⁷ Se on internet foorumina toimiva julkinen sosiaalisen median alusta. Reddit ja muut Internet foorumit ovat yleisesti tutkimuksen kannalta käytännöllisiä. Niissä oleva data on helposti saatavaa, keskittyneenä tiettyyn aiheeseen sekä luonnollista ja todenmukaista²⁸. Holtz, Kronberger ja Wagner tarkoittavat, tai olettavat, tällä miten tavallinen ihminen näissä olosuhteissa. On kuitenkin huomioitava mahdolliset disinformaation ja muun vaikuttamisen saadut mahdollisuudet sosiaalisen median myötä. En kuitenkaan usko tämän olevan ongelma tämän tutkimuksen kannalta tällaisen toiminnan pahimmillaan olevan uskontojen vääristämistä, joka toimii silti kelpuutettavana aineistona tutkimukseen. Internetfoorumien rakenne muistuttaa puuta, jossa keskustelut käydään niiden omissa tietyille aiheille omistetuissa osioissa. Tätä puun haarautumisvertausta jatkaa osioiden jakautuessa sitten erilaisiin julkaisuihin, joiden sisällä käydään omaa keskustelua kommenttiosiossa.²⁹

Redditissä eri aiheille erikoistuvat osiot/kanavat ovat nimeltään subreddit. Subredditit merkitään r/ -alkuliitteellä. Nimistä voi päätellä aiheen, johon ne keskittyvät. Esimerkiksi

²⁵ Proferes, Jones & Gilbert 2021, 1

²⁶ Similarweb s.a

²⁷ de Wildt & Aupers 2020, 1447

²⁸ Holtz, Kronberger. & Wagner 2012, 64

²⁹ Holtz, Kronberger. & Wagner 2012, 55

r/Food keskittyy ruokaan tai r/finalfantasy keskittyy FF-pelisarjaan. Subredditeissä on kehittynyt myös usein omanlainen toimintakulttuuri, joka näkyy jokaisen subredditin omissa säännöissä.³⁰ Käyttäjä voi valita mihin subredditeihin liittyvät, painamalla niiden sivuilla olevaa join-painiketta. Tällöin käyttäjän etusivulle tulee koonti seurattujen subredditien julkaisuista, jonka avulla ja he voivat helposti siirtyä seuraamiinsa subredditeihin.

2.2 Tutkimusetiikka ja Reddit tutkimuksen ongelmat

Reddit on erittäin julkinen alusta. Sivusto ei sisällä minkäänlaista ominaisuutta muuttaa sisältöä yksityiseksi, tai vaadi edes sisäänkirjautumista sisällön lukemista varten, ainoastaan sen tuottamista varten. Tämä koskee myös käyttäjähistoriaa. Kuitenkin eettiseltä kannalta on silti pohdittava yksityisyyden kysymystä.³¹ Sen toimiessa käyttäjätunnuksien pohjalta, on hankalampi löytää henkilö niiden takaa, suojaten yksityisyyttä jo valmiiksi. Tämä anonymiteetti on kuitenkin suhteellista, pitää huomioida verkkopohjaisen häirinnän vaativan ainoastaan käyttäjätunnus, jotta henkilö voidaan löytää alustalla uudelleen. Tulen kuitenkin tekstissä käyttämään käyttäjätunnuksia. Aineistoon viittaamista ja täten hyvää tieteellistä toteutusta on vaikeaa tehdä ilman käyttäjänimien mainintaa edes jossain muodossa. Ja jos ne ovat jo lähteissä ja alaviitteissä, tekstin sujuvuuden ja selkeyden kannalta sisällytän ne myös tekstissä.

Käyttäjätunnuksilla toiminen, luo myös luonnostaan tiedolle kyseenalaistettavan pohjan, kokemusten ollessa mahdollisesti valesivuja. Tämä ei kuitenkaan poikkeuksellista offline aineistollekaan. Anonymiteetin luoma tunne yksityisyydestä voi myös mahdollistaa käyttäjien suuremman avautumisen kokemuksistaan. Tähän kuitenkin liittyy taipumus myös äärimmäisempään toimintaan eli aggressiivisempaan kommentointiin.³² Tätä ilmeni tutkimuksessa, varsinkin kun aiheena oli uskonnon hyvyys tai tarpeellisuus sekä ateismi verrattuna uskontoon. Analyysin parissa palataan myös tähän tarkemmin, kun esitellen käsitystä FF-pelisarjasta uskonnonvastaisena tuotoksena ja siihen liittyviä piirteitä.

Sosiaalisen median aineistossa on aina omat ongelmansa liittyen aineiston löytämiseen. Aineisto voi jäädä löytämättä monesta syystä. Sen yksinkertainen poistaminen, ennen tutkimuksen aloittamista, on toinen isommista syistä. Poisto voi tapahtua monelta taholta: käyttäjä itse, subredditin moderaattorit tai Redditin itsensä ylläpitäjät. Huomion arvoista on, ettei aina tiliä poistaessa kommentit poistu. Tämä vuoksi tutkimuksen lähteissä viitataan joihinkin henkilöihin [deleted], joka jää poistettujen käyttäjänimien tilalle Redditissä. Toinen

³⁰ Proferes, Jones & Gilbert 2021, 2

³¹ Fieldling et al. 2017, 21

³² Holtz, Kronberger. & Wagner 2012, 56

syy löytämättömyyteen on algoritmit. Jollei julkaisu ole saanut positiivista huomiota, Redditin tapauksessa ylöspäin nuolia, jää julkaisu algoritmin huomion ulkopuolelle ja sitä ei tarjota hakua suorittaessa. Mahdollisuutena on, ettei hakutoiminto tuo niitä esiin lainkaan tai jättää ne syvälle listan pohjalle. Sama vaikuttaa myös julkaisujen kommenttiosiossa: Ne, joilla on enemmän ylöspäin nuolia näkyvät ensin osana keskustelua. Syynä tähän on Redditin oletusjaottelun kommentti osiolla. Sen oletus asetus on "Relevance" eli asianmukaisin haku algoritmin mukaan, tutkimus on tehty tämä asetus päällä. Muita vaihtoehtoja on "Hot" eli tällä hetkellä eniten tykkäyksiä ja kommentteja keräävimät julkaisut. "Top" eli parhaat. Lähellä "Hot" hakua muttei enää tuoreita julkaisuja. "New" eli uudet, antaen julkaisut tuoreus järjestyksessä. Sekä "Most Comments" eli eniten kommentteja keränneet. Tämän lisäksi voi rajata aikajaksoa kaikkien aikojen, kuluneen vuoden, kuluneen kuukauden, kuluneen viikon, viimeisen 24 tunnin aika sekä viimeisen tunnin aikana. Tutkimus on tehty kaikkien aikojen asetuksen mukaan.

Tileihin liittyy myös ominaisuus, joka saattaa olla tausta vaikuttajana algoritmiin. Kaikki positiiviseksi luokiteltava toiminta, kuten julkaisuiden teko, kommentointi, ylänuolien saaminen sekä palkintojen antaminen kerryttää tilille karmaa. Redditin antaman tiedon mukaan se mittaa käyttäjän osallistuvuutta yhteisössä, tällä viitaten koko Redditiin.³³ Sivulla ei ole vahvistusta tämän vaikuttamisesta algoritmiin kuitenkaan. Ominaisuus on silti hyvä tuoda esiin sen mahdollisesta vaikutuksesta siihen millainen sisältö Redditissä valikoituu näkyviin. Myöskin sen vaikutus käyttäjiin, jos he aktiivisesti pyrkivät kerryttämään karmaa, esimerkiksi tekemällä julkaisuja, jotka on suunniteltu keräämään karmaa. Tutkimuksen kannalta tällaiset julkaisut saattavat käsitellä FF-pelisarjan uskontokriittisyyttä, josta hieman pohjustusta seuraavassa alaluvussa sekä laajempi käsittely tutkielman löydösten parissa.

Redditin hakutoiminnossa on toinen ongelma, johon en löydä virallista vahvistusta sivuilta mutta kahdessa kommentissa nykyinen ja entinen Reddit työntekijä vahvistavat sivuston kaikkien toimintojen, täten myös hakutoiminnon rajaavan maksimissa 1000 julkaisuun.³⁴ Tämä tietenkin ajan kuluessa rajoittaa vanhempien julkaisuiden löytämistä, varsinkin jos ne eivät saaneet positiivista huomiota. Myös kysymys kuinka tarkka hakutoiminto on, eli kuinka kykenevä se on taivuttamaan tai katkomaan sanoja. Pitääkö hakupalkkiin kirjoittaa tarkasti se sana, joka tekstissä lopulta esiintyy. Tätä kuitenkin pyrittiin huomioimaan laajentamalla hakusanasto valikoimaa. Tästä aiheesta on tarkemmin aineiston muodostus -luvussa.

³³ <https://reddit.zendesk.com/hc/en-us/articles/204511829-What-is-karma->

³⁴ CorrectScale 2021, Kemitche 2015

2.3 *Final Fantasy*

FF-pelisarja sai alkunsa vuonna 1987 loppu vuodesta, jolloin julkaistiin ensimmäinen peli Nintendon NES-pelikonsolille, Square yhtiön julkaisemana (roolipeleistään tunnetut Square ja Enix yhdistyivät vuonna 2003, luoden nykyisen yhtiön). Pelin ohjaajana toimi Hironobu Sakaguchi, joka nähdään pelisarjan luoja ja ohjaaja roolinsa kautta. Pelisarjan pääohjaajana hän toimi kuudenteen peliin asti, jonka jälkeen hän on toiminut sarjassa johtavana tuottajana FFXII:hen asti. Pääpelisarja on vuosien varrella laajentunut 15 peliin, odottaessa kuudennentoista julkaisua. Sivupelejä ja muuta tuotantoa on myös olemassa näiden ulkopuolella, kuten *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* (Square Enix, 2014) rytmipeli sekä 2001 vuonna tullut elokuva *Final Fantasy: The Spirits Within*. Vaikka tutkimus keskittyy pääpelisarjaan, on hyvä olla tietoinen muun tuotannon olemassaolosta.

Mitä ovat FF-pelit? Nykyään ne tunnetaan JRPG-genren kiintiönä ja isona nimenä. JRPG-lyhenne viittaa *japanese role-playing game* -termistä, eli japanilainen roolipeli -genre. Yleisesti tämä koskee koko Square Enix -yhtiötä. Jotta voidaan selittää miten, pelisarja toimii, on pohdittava mikä on JRPG. Sille ei ole yhtenäistä määrittelyä mutta Rachael Hutchinson antaa määritelmän, jonka tutkijana ja itse genren pelaajana tunnistan toimivaksi. Lisäksi hän vertaa mikä erottaa ne läntisestä roolipeli genrestä. Yleisesti roolipeleissä tarkoituksena täyttää rooli, samaistua ja mahdollisesti kokea immersiota päähenkilöön, seikkailussa ja päihittää viimeinen isopaha. Niiden keskuudessa erilaiset taistelun mekaniikat sekä hahmojen kykyjen ja statistiikkojen kehittäminen matkan varrella. JRPG:lle omalaatuisia piirteitä, verrattuna läntisiin, on narratiivin sekä hahmojen henkiseen kehitykseen keskittyminen sekä tarinan lineaarinen luonne, John Korhonenkin viittasi pelien pelaaja lähtöisten valintojen poissaololla. Hutchinson tuo esiin niiden olevan yleensä vuoropohjaisia taisteluiltaa, mutta esimerkiksi Square Enix ja uudemmat FF-julkaisut ovat kokeilleet myös aktiivisempia toiminta malleja taisteluissa, joiden avulla hankitaan hahmoille kehityspisteitä ja rahaa taistelu kehitystä varten. Esteettisesti genren pelit hyödyntävät japanilaisen animen tyyliä sekä ovat tarinan sävyiltä kevyempiä, kuin läntiset roolipelit, huumori kevennyksillä sekä hahmo estetiikallaan.³⁵

Vaikka pelit kaikki kuuluvat JRPG-genreen ja jakavat saman nimen keskenään tarinoiden miljööt, maailmat ja niiden tarinat eivät sijoitu yhteen samaan universumiin, vaan ovat omia suljettuja maailmoja. Osa peleistä on enemmän klassista fantasiaa kuten FFX ja FFXIV, kun taas FFVII on kyberpunkia eli enemmän tieteellisfiktioita. Pelit eivät myöskään

³⁵ Hutchinson 2019, 104–105

ole tekemisissä toistensa kanssa, jokaisen tapahtuessa omassa uniikissa maailmassaan, ilman yhteyttä muihin. On maininnan arvoista erojen synnyttäjänä miljöössä ja sen kautta miten uskonnollisia elementtejä kuvataan ja niistä keskustellaan. Erilaiset miljööt vetävät puoleensa erilaisia pelaajia sekä käsittelevät asioita eri tavoin, mekaanisesti sekä narratiiviltaan.

Tutkimuksen aikana toistuvia pelejä ovat FFVII, FFX ja FFXIV. Kuinka nämä pelit käsittelevät uskonnollisia elementtejä ovat erilaisia ja tulee näkymään tutkimuksen tuloksissakin. Kuitenkin nyt nopea narratiivisten elementtien katsaus. FFVII ei eksplisiittisesti käsittele uskonnollisia elementtejä, kun pelin kriisin luo parhaiten kuvattuna pieleen mennyt tieteellinen projekti sekä olento ulkoavaruudesta, mutta kuitenkin lainaa implisiittisesti piirteitä abrahamilaisista uskonnoista. FFX:n ja FFXIV:n kriisin luoja on nähtävissä uskonto. FFX:ssä pääpahan ollessa sidoksissa uskonnolliseen instituution ja FFXIV:ssä ongelmia luo kutsutut jumalhahmot, jotka aivopesevät palvojansa ja tuhoavat kaikki muut ravinnon nimissä.

Näistä kahdesta jälkimmäisestä näkyy pelisarjaa sekä genreen sidoksissa oleva uskonnonvastaisuuden tai -kritiikin piirre. Pelaajat sisäistävät tämän piirteen eri tavoin niin käytän termeistä kevyempää ja ei niin absoluuttista eli kritiikkiä. Keveimmällä tasolla tällä yleensä viitataan genreen taipumukseen laittaa loppupomoksi jumalhahmo, ja joissain tapauksissa välipomoksi alempi jumalolentoja, jotka FF:n tapauksessa voivat olla juuri lainattuja kuten Shiva, Ifrit tai Odin. Piirre on noussut genreen sekä pelisarjan yhteisöissä omaksi meemikseen, joka ytimekkäästi tiivistyy meemikuvaan autossa istuvista Bartista (Xenogears, Square 1998) Jack Frostista (Shin Megami Tensei, Atlus 1987) ja FFX:n Yuna tekstin kanssa "Hyppää kyytiin luuseri, meillä on jumala tapettavana."³⁶ Jumalan tappaminen on tunnistettu muissakin yhteyksissä JRPG-genren tärkeäksi määritelmäksi.³⁷ Ja yhdessä yhteydessä on tuotu myös esiin videosesee Youtubessa aiheesta "Game Theory: Why Final Fantasy is Anti-Religion" (Game Theory 2013) n. 3.8 miljoonalla näyttökerralla (tarkistettu 19.4.2022).

Myöskin yrittäessäni löytää aiheesta enemmän, täytyi google ehdotukseni muissa subredditeissä, ja muissa foorumialustoissa, olevilla ketjuilla, joissa aiheesta keskusteltiin. Toin tämän esiin Luodakseni ymmärrystä millaisessa miljöössä keskustelut liikkuvat. On olemassa tietynlainen uskonnon kritiikin pohja, jossa keskustelut liikkuvat. Yleisin selitys tälle pelaajien suunnalta on kulttuuri erot, länsimaiden ja Aasian välillä.³⁸ Kuitenkaan tämä ei

³⁶ YoMikeeHey 2021

³⁷ hammerbacher23 2020, --Claire-- 2021

³⁸ countmeowington 2021, fbyleth 2020

ole itsestäänselvyys. Kuten eräs kommentti tuo esiin uskonnon ja jumaluuden määrittely on hankalaa, kaikilla ollessa eri käsitykset niistä.³⁹ Toinen käyttäjä tuokin esiin, ettei tämä hänen mielestään pidä paikkaansa sillä harvemmin tapetaan iso-J jumalaa, vaan jotain pienempiä jumalia/jumalhahmoja (hän käyttää sanaa deity) ja tämän jälkeen listaa näkemyksensä mitä FF-pelisarjan pomot oikeasti ovat jumalan sijaan.⁴⁰ Kaikki eivät siis liiku välttämättä oletuksessa uskonnonvastaisuudesta osana genreä ja pelisarjaa. Kuitenkin aineistossa käytettävien FFX ja FFXIV aineistoissa uskonnon kritisointi tulee vahvasti esiin, tästä tarkemmin analyysissä. Samasta syystä halusin tuoda tämän ilmiönä esiin ja pohjustaa sitä käyttäjien omiin sanoihin.

³⁹ Seriih 2021

⁴⁰ tidier 2021

3. Aineisto ja metodologia

3.1 Aineisto

Aineistona toimii FF-pelisarjan ympärille muodostuneet subredditit, ja niiden sisällä olevat julkaisut ja kommentit. Pelisarjan massiivisuuden vuoksi rajaan pelivalikoiman sarjan pääpelien, eli numeroitujen pelien pariin, jotta tutkimus ei olisi liian laaja käsiteltävän aineiston kannalta. Tämä kuitenkin sulkee mahdollista keskustelua pois, sivupeleissä ollessa omia subreddittejä. Aineisto myöskin rajaa itseään, kaikille peleille ei ollessa omaa subreddittiä. Myöskään kaikista yhteisöistä ei löytynyt hakusanoilla tutkimukseen sopivaa aineistoa. Kaikkien pelien kohdalla subreddit ei tuottanut riittävästi dataa, jolloin ne ovat rajautuneet pois aineistosta. Tarkalleen ottaen tämä tarkoittaa subreddittejä, joista tuli kahta tai kolmea julkaisua, jotka eivät olleet keränneet kommentteja.

Suurimmat uskonnollisen aineiston tuottajat olivat pelien FFVII, sen uusittu versio FFVII Remake, ja FFXIV subredditit. Mukana on myös FF:lle yleisenä oleva subreddit, joka kattaa koko sarjan. Sen laajuus antaa kattavan kuvan pelisarjasta kokonaisuutena, jolloin se kattaa suuren määrän käyttäjiä sekä yleisemmät keskustelut uskonnosta, jotka liittyvät koko pelisarjaan. Toki senkin parissa on tiettyihin peleihin liittyviä keskusteluja. Esimerkiksi FFX:n uskonnolliset teemat on täällä vahvemmin käsitelty kuin sen omassa subredditissä. Myöskin sen parissa voi esiintyä mainintoja peleistä, joita ei tausta luvussa käsitelty.

Näiden rajausten myötä aineiston Reddit yhteisöt ovat: r/FinalFantasy, 323 000 jäsentä, r/FinalfantasyVII, 84 000 jäsentä, r/FFVIIRemake, 107 000 jäsentä ja r/ffxiv. 712 000 jäsentä. Luvut ovat tutkimuksen aikana jo muuttuneet, nousseilla jäsenmäärillä, toki vain muutamalla tuhannella jokaisessa subredditissä. Täytyy kuitenkin huomioda, etteivät nämä luvut kerro suoranaista aktiivisuudesta mitään. Kaikki näistä henkilöistä eivät varmastikaan julkaise tai kommentoi mitään, vaan ovat liittyneet subredditit helppoa seuraamista varten. On mahdollista, ettei kaikki käyttäjät ole edes tällä tasolla aktiivisia vaan lopettaneet seuraamisen mutta ovat unohtaneet lopettaa liittymisensä.

Tutkimukseen sisältyy 18 kpl julkaisuja. Lukua kuinka monesta julkaisusta nämä 18 on valikoitu, on liian työlästä tarkistaa, luvun ollessa tuhansissa. Reddit ei kerro näytä numeraalisesti, kuinka monta osumaa se antaa. Useamassa tilanteessa, varsinkin hakiessa r/ffxivstä sekä r/FinalFantasy osumia oli Redditiin antama maksimi tuhat per hakusana.

Julkaisut valittiin niiden joukosta, jonka hakusanat tuottivat subredditeissä. Tarkisti julkaisut ja niiden kommenttien sisällön itse. Valinta periaatteena käytin uskonnollisten viittausten määrää ja laatua, jo julkaisun otsikosta lähtien. Yksittäinen lyhyt viittaus

uskontoon ei antanut tarpeeksi aineistoa sellaisenaan, kuten pelaamisosta luojan kiittäminen, mutta useampi pieni, jotka loivat keskustelun parhaimmillaan tai yksi pidempi kommentti, koostuu vähintään parista virkkeestä, antavat riittävästi käsiteltävää. Ne sijoittuvat vuosien 2014–2022 väille. Julkaisuiden kommenttien määrässä oli vaihtelua, tutkimuksessa hyödynnettyjen julkaisuiden kommenttimäärän skaala vaihteli neljästä kommentista 169 kommenttiin. Kokonaisuudessaan tutkielmassa on hyödynnetty 759 kommenttia. Aineiston keruuta on tapahtunut läpi tutkielman teon, sen helppouden sekä uusien piirteiden ilmentyessä läpi analyysin. Tämä epätavallinen ratkaisu on syntynyt hakusanojen parantelun seurauksena, jota tapahtui paljon vielä aineiston esikäsittelyn vaiheessa, kerätyn aineiston antaessa sisällöllään uusia hakusanoja. Julkaisut ovat tallennut linkkeinä sekä kuvankaappauksina muodossa, samassa yhteydessä on tallessa hyödynnetyt hakusanat. Tämän lisäksi FFXIV sai tutkimuksen aikana uuden lisäosan FFXIV: Endwalker, joka herätti keskustelua uskonnosta varsinkin buddhalaisuuteen liittyen. Täytyy kuitenkin pitää mielessä aineiston kattavuus ei kerro laadusta, johon tässäkin tutkimuksessa keskitytään. Kaikki kommentit eivät koskeneet keskustelua uskonnosta, vaan pääpaino oli pelien sisällössä, ymmärrettävästä syystä subredditien syntyessä aiheen ympärille. Tästä syystä useimpien kymmenien kommentti ketjut saattavat tuottaa sisällöllistä dataa, josta vain muutama kommentti on tutkimuksen kannalta merkittävää.

Aineiston jakauma subredditien kohdalla oli tasainen yleisen FF-pelisarja subreddit r/finalfantasy sekä FFXIV:n oma subreddit r/ffxiv sisälsivät kumpikin 7 julkaisua aineistosta, eli yhteensä 14. FFVII ja sen remasterointi käsittelevien subredditien r/FinalfantasyVII ja r/FFVIIRE molempien sisältäessä kaksi julkaisua eli loput neljä. Oli odotettavaa kahden jälkimmäisen tuovan esiin vähemmän aineistoa niiden pienuuden sekä molempien FFVII-pelien käsitellessä vähemmän uskontoa eksplisiittisesti verrattuna pelisarjaan kokonaisuutensa sekä FFXIV:hen suoraan verrattuna.

Aineistosta poimittujen lainausten alkuperäinen kieli on englanti. Täten tutkimuksessa on huomioitava kääntämisen tuottamat ongelmat liittyen tulkintaan. On mahdollisuus, että ymmärrän ja käännän kommenttien merkityksen toisella tavalla kuin kirjoittajat alun perin tarkoittivat. Pyrin tuomaan esiin tapaukset, joissa kääntämisen kanssa on ollut epäselvyyttä merkitysten kannalta, ja pyrkiä perustelemaan käännökseni. Tutkielman liite osiossa on myös löydettävissä suoraan lainattujen tekstien alkuperäinen muoto. On myös huomion arvoista muistaa, ettei kaikki tekstin tuottajat myöskään ole natiiveja englannin puhujia, vaan voivat olla oppineet sen elämän aikana.

3.2 Aineiston muodostus

Tutkimuksen ollessa sisällönanalyysi, aineiston hankinta keskittyi subredditien sisältöön eli julkaisuihin ja niiden kommentteihin. Näitä tietenkin oli muunkin kuin uskonnon parissa. Etsintää ja aineistoa rajattiin ja kerättiin hyödyntämällä Redditin hakukonetta, jonka voi rajat subreddit kohtaiseksi. Hyödynnettyjä hakusanoja, joita de Wildt ja Aupers käyttivät omassa tutkimuksessaan, ja joita tässä myös tutkimuksessa myös hyödynnetään ovat: religion, spiritual, belief, christianity, islam, muslim ja hindu.⁴¹ Kattavamman tutkimuksen vuoksi olen täydentänyt tätä hakusanastoa omilla termeilläni: god(s), religious, spirituality, buddhism. Laajensi hakusanoja näin kahdesta syystä: de Wildt ja Aupers jättivät pois yksinkertaisen uskonnollisen elementin, joka toistuu varsinkin FF:n parissa eli jumala tai jumalat. Pysin myös taivuttamaan heidän käyttämiään sanoja mahdollisuudesta, jollei Redditin hakualgoritmi ole riittävän kehittynyt tekemään sitä itse. Kaikki hakusanat eivät tuottaneet tulosta ja eivät myöskään tuottaneet tuloksia kaikkien pelien kohdalla. Esimerkiksi belief ja spirituality eivät tuottaneet hyödyllisiä missään yhteydessä, kun taas religion ja god(s) olivat varmoja datan lähteitä. Joskus hakusanat tuottivat sopimattomia tuloksia, yleisimpänä esimerkkinä luojasta kiittäminen onnistumisessa tai tuurissa. Myöskään uskonnollisten teemojen esimerkit eivät olleet läsnä aloitusten otsikoinnissa.

Tarkentaakseni kuinka aineiston etsiminen toimi tutkimuksen kannalta. Käytin esittelemääni hakusana kokoelmaa tutkimukseen sisällytyissä FF subredditeissä. Kävin ne läpi subreddit kerrallaan. Selasin läpi eri hakusanojen tuotokset, käytin Redditin esiasetusta selata hakua "relevance" eli osuvuuden mukaan ja "all time" kaikkina aikoina. Työmäärä riippui pääasiallisesti hakusanan toimivuudesta. Esimerkiksi "religion" tuotti r/finalfantasyn parissa lähemmäs sata aloitusta, kun "belief" ei tuottanut missään yhteydessä osumia.

Jatkaen tuolla r/finalfantasy "religion" esimerkki haulla: selasin koko listan läpi poimien julkaisuja, jotka arvioisin soveltuvan aineistoksi. Tämä koski niitä, joissa hakusana oli otsikossa helpoiten. En kuitenkaan tyytynyt vain näihin helppoihin otsikkoihin. Jos julkaisun otsikossa oli viitettä tarinaan, oli hyvä todennäköisyys sen parissa olevan keskustelua uskontoon. Hyvä esimerkki, jota on tutkielmassa hyödynnettykin, on otsikko: Final Fantasy X has one of the most horrifying villians ever (Final Fantasy X:ssä on kauhistuttavin pahis koskaan). Otsikossa viitattu kauhistuttava pahis on uskonto, joka paljastui otsikon alla olevasta julkaisusta. Tästä kuitenkin tarkemmin analyysin parissa.

⁴¹ de Wildt & Aupers 2020, 1447

On huomion arvoista, tällä lähestymistavalla sisällöllistä arvoa ohjaa aloitusjulkaisun uskonnollinen käsittely. Koska en hakenut kommentteja erikseen, on tutkielmassa käytettävät kommentit aina julkaisusta, joka on viitannut jo uskontoon. Kuitenkin tällä tavalla pystyy takaamaan enemmän hyödyllistä dataa yksinkertaisemmin. Jos julkaisu jo käsittelee uskontoa, on todennäköisempää kommenttienkin myös käsittelevän sitä. Tämä olikin seuraava vaihe, kun läpikäytyt julkaisut olivat nähtävissä hyväksi aineistoksi, kommenttien läpikäynti. Kuten aiemmin totesin, puhuessani kommentti määrästä, aina ei kaikki kommentit soveltuneet aineistoksi. Kuitenkin niiden läpikäynti oli yksinkertaisempaa, kun uskonnollinen keskustelun konteksti on jo läsnä. Kontekstin ollessa jo läsnä, esiintyi kommentteissa selkeämmin uskonnollista sanastoa, ja ne on helppo poimia osaksi aineistoa. Löydettyäni sopivaa aineistoa otin ne talteen linkkeinä sekä kopion talteen hyödynnetyt kommentit, josta myöhemmin kehittyi tutkielman alkuperäistekstit liite, ja toistin prosessin seuraavalla subredditillä. Aineiston hyödyntämisestä tarkemmin seuraavassa luvussa.

3.3 Metodologinen viitekehys

Tutkimus toteutetaan laadullisena sisällönanalyysinä, yhtenä perusanalyysimenetelmistä, jota esiintyy kaikissa laadullisen tutkimuksen perinteissä sellaisenaan tai yhdistettynä muihin analyysikonaisuuksiin.⁴² Tutkimustavan soveltuessa kommunikaatiossa, tekstin, kuvan tai äänen muodossa esiintyviin merkityksiin. Sen hyöty on yleistyksien nosto aineistosta, keskittyen tekstin sanomaan.⁴³ Analyysiprosessin seuraava vaihe on ottaa nuo aineistosta nousevat yleistyksiset, tutkimukseni kohdalla suhtautumiset uskontoon, ja muuttaa ne muotoon, jossa ne edustavat erilaisia kategorioita ja teemoja⁴⁴.

Analyysin koodistona tulee toimimaan hakusanapatteri, joka esitettiin edellisessä alaluvussa. Tätä sisällönanalyysin ensimmäistä vaihetta kutsutaan koodaamiseksi. Siinä luodaan pohja ja rajaus millaista aineistoa saadaan. Tämän jälkeen saatu aineisto tyypitellään, eli jaetaan sen mukaan mitä samanlaisia piirteitä ja ominaisuuksia ne jakavat keskenään.⁴⁵ Tällaisia ominaisuuksia tämän tutkimuksen kannalta on erilaiset suhtautumiset uskontoon. Tekstipohjaisen aineiston kohdalla on riski jäädä huomaamatta kirjoittajan omia, rivien välissä, olevia merkityksiä. Myöskin tutkijan omat mieltymykset voivat vaikuttaa tutkimukseen, jo koodistosta lähtien.⁴⁶ Tätä on pyritty välttämään hakusanojen perusteluilla.

⁴² Tuomi & Sarajärvi 2018, 4. Laadullisen aineiston analyysi: sisällönanalyysi

⁴³ Drisko & Maschi 2015, 1–2

⁴⁴ Drisko & Maschi 2015, 93

⁴⁵ Tuomi & Sarajärvi 2018, 4.1. Yleinen kuvaus analyysin tekemisestä

⁴⁶ Drisko & Maschi 2015. 91, 117

Hakusanojen ollessa samat kuin de Wildtillä ja Aupersilla, lisäksi niihin vain taivutusta, varmistaakseni ettei kömpelö Redditiin hakutoiminto piilota aineistoa. Tällöin en tuo omia mieltymyksiäni tutkimukseen. De Wildtin ja Aupersin mahdolliset mieltymykset uskonnosta tietenkin vaikuttavat vielä.

Tämän jälkeen tapahtuu aineiston käsittelyn, jonka kolmesta vaiheesta ensimmäinen on redusointi eli pelkistäminen. Tällöin alkuperäinen auki kirjoitettu teksti pelkistetään muotoon, tiivistämällä tai pilkkomalla esimerkiksi, jonka jälkeen siinä on jäljellä vain olennainen tieto. Tutkielman kohdalla tätä tapahtui hakusanojen antamien julkaisuiden joukosta valittaessa sopivat julkaisut tutkimukseen. Ja tämän jälkeen julkaisuiden uskonnollisen sisällön poimimisen sekä näiden sisällä kommenttien uskonnollisen sisällön tarkistukseen.

Seuraavaksi pelkistetty aineisto klusteroidaan eli ryhmitellään. Jälleen aineistosta etsitään samankaltaisuuksia tai erilaisuuksia, ominaisuuksia, joiden mukaan aineistoa voidaan jakaa ryhmiin ja luokitella. Tällöin taas tapahtuu aineiston tiivistymistä, ryhmissä korostuessa yleistettävät piirteet, jonka myötä syntyy tutkimuksen alustavat kuvaukset tutkittavasta ilmiöstä. Katsoin poimittujen aineistojen uskonnollista sisältöä tarkemmin ja aloin katsomaan toistuvia piirteitä, kuten miten uskonnosta puhutaan ja mistä uskonnollisesta asiasta puhutaan. Viimeinen vaihe on abstrahointi eli käsitteellistäminen, jolloin tutkimuksen olennainen tieto muutetaan tieteellisiksi käsitteiksi. Toistuvien piirteiden tarkistelu alkoi muodostamaan pohjateemoja, jotka eivät alkuun olleet samat kuin lopullisessa tutkimuksessa. Oppiminen ja reflektio säilyivät alkuperäisistä mutta vertaukset olivat kaksi erillistä teemaa pelin sisällöllisestä uskonnosta puhumista ja oikean maailman uskonnosta puhumista. Jotka analyysin myötä kehittyivät nykyiseen muotoonsa.

Sisällönanalyysiä kolmea erilaista sorttia: Aineistolähtöinen analyysi, jolloin aineistosta nousevat huomiot ja tutkimuksen metodologia ohjaavat tutkimusta ja aiemman tiedon ei tarvitse olla vaikuttava tekijä tuloksissa. Analyysin vastaparina toimii teorialähtöinen sisällönanalyysi, jossa nojaututaan täysin johonkin aiempaan tietoon, teoriaan, havaintoon tai malliin. Näiden kahden sisällönanalyysin muodon väliin mahtuu myös teoriaohjaava analyysi, jossa hyödynnetään aiempaan tietoon sekä aineistosta nousevia huomioita. Aiempi tieto on apuna, mutta teoriaohjaava analyysi ei ole sidonnainen asettamiin aiempiin huomioihin, vaan toimii omien analyysiyksiköiden ja tulosten parissa, avaten polkuja uusille tutkimustuloksille.⁴⁷

⁴⁷ Tuomi & Sarajärvi 2018, 4.2. Laadullisen analyysin muodot

Tämä tutkimus toteutetaan teoriaohjaavana sisällönanalyysinä. Taustalla on aiempaa tietoa, de Wildtin ja Aupersin teorian muodossa. Tutkimuksen havainnot eivät kuitenkaan tulle täysin tämän teorian pohjalta, josta tarkemmin seuraavassa luvussa. Kuitenkin tällä teorialla oli ohjaava merkitys tutkimuksen kannalta, niin tulosten ei voida sanoa tulleen täysin aineistosta itsestään.

4. Analyysi

Johdannossa todettiin tutkielmassa käytettävän teorian pohjaksi de Wildtin ja Aupersin luokittelu erilaisista suhtautumisista videopelien ja uskonnon parissa. Heidän teoriassaan suhtautumista osana keskustelua voi jakaa neljään eriluokkaan: Torjuva (eng. rejecting), tyrmäävä (eng. debunking), väittelevä (eng. debating) sekä yhdistävä (eng. connecting). On tärkeää myös huomioda, ettei henkilökohtaiset näkemykset ja uskomukset sulje mitään mallia pois. Sekä uskonnollinen tai uskonnoton voi pyrkiä aktiivisesti torjumaan pelejä ja niiden sisältöä, tai löytämään yhteyksiä tai vaikutteita pelinsisällöstä, sopi tai ei se heidän pelikokemustansa edeltäviin näkemyksiin. Henkilöiden oma subjektiivisuus ohjaa vahvasti, miten mistäkin uskonnon osa-alueesta yksilöt puhuvat. Kristityt tulevat esimerkiksi suhtautumaan aineistossa eri tavoin kristillisen sisällön ilmentymiseen peleissä sekä Reddit keskusteluissa.

Nopea kuvaus de Wildtin ja Aupersin suhtautumisista, ennen kuin esittelen, miten hyödynnän niitä analyysissä. *Torjuva* viittaa negatiiviseen suhtautumiseen pelin uskonnollista sisältöä kohtaa. Sisältö ei tällöin täsmää pelaajan omiin näkemyksiin uskosta, joka voi johtaa avoimeen kritiikkiin peliä kohtaa, tai kokonaisvaltaiseen välttelyyn.

Tyrmäävän suhtautumisen omaava henkilö, heidän kirjoitustensa perusteella, voi täten olla helposti eri mieltä, muiden suhtautumismallien kanssa, niiden antaessa sisällölle suuremman henkilökohtaisen merkityksen. Tyrmäävä ei suhtautu uskonnollista sisältöä omiin ideologioihinsa, vaan toteaa uskonnollisen sisällön olevan pelissä triviaalia, varsinkin suhteutettuna oikeaa elämään. De Wildt ja Aupers tiivistävät suhtautumisen toteamukseen "se on vain peli".⁴⁸

Näitä kahta suhtautumista ei juurikaan esiinny aineistossa. Tutkimuksen kannalta näihin ei tulla palaamaan. Torjuvaa ei juurikaan esiinny sen sopimattomuudesta osana aiheelle omistautuneita yhteisö. Käytännössä tällaiset kommentit ovat saaneet negatiivisen reaktion ja täten algoritmi ei huomioi niitä. Tyrmäävää suhtautumista löytyi parina kommenttina, muttei kertaakaan aloituksena. Ne eivät myöskään tuoneet keskusteluun muuta merkitystä kuin juuri keskustelujen merkityksen tyrmäämisen. Tästä syystä niitä ei sisällytetä analyysiin niiden ollessa teemattomia.

Tutkimuksen kannalta merkittävämpi suhtautumisia on väittelevä sekä yhdistävä suhtautumien. *Väittelevä* suhtautumisen omaava henkilö on neliosaisesta jaosta ensimmäinen, nimensä mukaan, avoin keskustelemaan pelien uskonnollisen sisällön kanssa.

⁴⁸ de Wildt & Aupers 2020, 1450–1452

Heidän suhtautumisensa on usein sisällön tulkintaa sekä aiheen analysointia, sekä liittyen peliin että yleisesti uskontoihin. Tämän tapahtuessa omien näkemysten kautta, usein voi syntyä kiivastakin keskustelua aiheista. Kyseinen keskustelu voi olla sisältöön samaistumista tai sen kyseenalaistamista, molempien kuitenkin liittyessä heidän omaan vakaumukseensa. He kokevat keskustelun itsessään tärkeäksi ja pyrkivät ylläpitämään keskustelua, lopputuloksena kuitenkin harvemmin mitään tiettyä loppupäätelmää, johtuen juuri subjektiivisuudesta, mutta lopputuleman saavuttaminen ei ole myöskään mahdottomuus. Vaikka keskustelu loppuisi, voidaan nähdä heille prosessin ollessa tärkeämpi päämäärä kuin tulokset.

Yhdistävän suhtautumisen omaava henkilö huomioi keskusteleavan tapaan pelin uskonnollisen sisällön, ja pohtii sitä. Erogen keskusteleavasta suhtautumisesta, sisältö ei sovellun jo oleviin käsityksiin. Sen sijaan sisältö on sellainen, joka ei heille ole ennestään tuttua tai vakaumukseensa liittyvää. Omia näkemyksiään pohdi pelin sisällön valossa, usein jättäen vaikutteen henkilöön. He pyrkivät ymmärtämään muunlaisia maailman näkemyksiä ja usein myös etsivät pelejä, jotka voisivat tarjota sellaista.⁴⁹

Nämä kaksi ovat yleisempiä niiden ollessa suhtautettavampia avoimeen keskusteluun, niiden ei sulkiessa uskonnollista tematiikka pois. Sekä niiden ollessa sidonnainen pelin sisältöön sekä henkilökohtaisiin näkemyksiin. Ihmisten taipumus analysointiin sekä pelatessa omiin näkemyksiin pelaaminen myös edes auttaa tämän ilmenemistä.

Kuitenkin läpikäydessä aineistoa sisällönanalyysin tyypitellyllä, kasattuani aineiston hakusanoilla, huomasin aineiston tuottavan pääasiallisesti väittelevää kategoriaa ja välillä yhdistävää. Tällaisen jakauman jälkeen on vaikeaa mielekkäitä jatko huomioita, vaikkakin se huomio siitä, miten heidän teoriansa soveltuu vain Redditin parissa, alkuperäisen tutkimuksen sisällyttäessä muutankin internet foorumeja.⁵⁰ Löydöksen tehtyäni, analysoin aineiston läpi uudelleen ja huomasin aineistosta nousevan keskustelun ja suhtautumisen teemoja, joita de Wildtin ja Aupersin teoriassa ei mainittu erikseen.

Tämän prosessin kautta analyysistä syntyi tuloksina omat kategoriansa, joita de Wildtin ja Aupersin teoriassa ei esiintynyt. Tulokset nousevat aineistosta tehdyistä huomioista, teemoista, jotka olivat selkeästi läsnä sisällössä. Redusoinnin ja klusteroinnin jälkeen nämä nousseet teemat ovat oppiminen ja opettaminen, vertaus ja reflektio. Nämä eivät korvaa de Wildtin ja Aupersin kategorioita, vaan toimivat enemmän tarkennettuina tematiikkoina, ainakin kyseisessä aineistossa. De Wildtin ja Aupersin kategorioiden ja tematiikkojen suhde on selitettävissä analyysiprosessin kautta. Aineiston koottua tarkastelin

⁴⁹ de Wildt & Aupers 2020, 1452–1457

⁵⁰ de Wildt & Aupers 2018, 1447

sitä de Wildtin ja Aupersin kategorioiden kautta, jolloin huomasin torjuvan ja tyrmäävän suhtautumisen puutteen tekstistä. Niiden puute ja vähäisyys ei tuottanut enempää analysoitavaa itse puute huomion lisäksi. Tämä jälkeen aloin tarkastelemaan väitteleviä ja yhdistäviä suhtautumisia tarkemmin, katsoen niiden sisältöä. Mistä ne väittelevät ja miten ne peilaavat käyttäjien omiin näkemyksiin. Sen jälkeen aineistossa alkoi ilmenemään toistuvia teemoja, joista ensimmäinen oli oppiminen, käyttäjien kertoessa oppimiskokemuksistaan. Pian perässä tuli väittely, kun aloin tarkastelemaan tarkemmin "uskonto on paha" julkaisuja. Näistä samoista julkaisuista syntyi myöhemmin reflektio teema, kun käyttäjien toteamukset sisälsivät perustelua sekä selkeitä tunteita latauksia sanavalintojen muodossa. Analyysin edetessä alateemat syntyivät, kun edellä mainitun kolmen teeman sisällä alkoi toistumaan tarkempia aihepiirejä.

Lyhyesti esiteltynä nämä teemat ja niiden alateemat ovat: oppiminen ja opettaminen viittaa henkilökohtaiseen kokemukseen oppimisesta, sekä muiden opettamisesta, näitä yhdistäessä tietoon liittyvä toiminta. Vertaus käsittelee aiheita pelisarjan tekemistä lainauksista uskontojen parista sekä uskonnollisista metaforista ja allegorioista, joita pelaajat ovat löytäneet peleistä. Reflektio sisältää julkaisuja ja kommentteja, joissa käyttäjät tuovat esiin omat näkemyksensä uskonnosta ja sen reflektoinnista suhteessa peliin.

Näiden pohjalta tullaan tekemään sisällönanalyysin yleistyksen tutkimuksessa. Se miksi tutkimusta ei toteuteta aineistolähtöisenä sisällönanalyysinä, löytyy tutkimuksen kehityksestä ja etenemisestä: de Wildtin ja Aupersin teoria synnytti tutkimuksen kategorioiden pohjan, sen takia olen sisällyttänyt sen esittelyn osana analyysi prosessia ja valinnut sisällönanalyysin teoriaohjaavaksi. En kiistä, etteikö huomioni olisi voinut syntyä ilman de Wildtin ja Aupersin teoriaa, kuitenkin heidän teoriansa oli oleellinen osa omaa tutkielmani kehitystä.

5. Oppiminen ja opettaminen

Oppiminen, jonkin uuden kohtaaminen ja sen kautta sivistyminen, opettamisen taas tämän jakamista muille. Esimerkkinä tästä toimii esimerkiksi eri uskonnoista ja mytologioista oppiminen, joita pelisarja on lainannut, kuten Shivan tai Ifritin alkuperäinen uskonnollinen konteksti. Tietenkin tämä myös liittyy oman katsomuksensa ulkopuolelta oppimiseen. Tämä on pääasiallinen syy miksi de Wildtin ja Aupersin yhdistävän asenteen olevan myös läsnä väittelevän asenteen rinnalla aineistossa.

Oppiminen ja opettaminen näkyy kuitenkin pääasiallisesti julkaisuiden parissa, eikä kommenttien. Usein näihin kohdistuvat vastaukset eivät kuitenkaan ole merkkejä samanlaisesta kokemuksesta, vaan kommentteja liittyen jo kuinka vastaajat tiesivät asiasta. Vaikkakin samaistumisen kokemukseen oppimisesta on joskus löydettävissä. Huomion arvoista kuitenkin on, opettamisen muotoa oppimisen teemasta esiintyy muiden teemojen kommenttiosioissa.

Oppimisen tarkkailu on sisällön kannalta vaikeaa, tai ainakin vaikeasti määriteltävissä. Sen mahdollisesti tapahtuessa muttei eksplisiittisesti kerrottu muille, jolloin sitä ei tietenkään aineistosta löydy. Samasta syystä on mahdollista selittää miksei sitä juuri näy kommentteissa. On siis vaikeaa mitata, onko oppimista itsessään tapahtunut, harvan sitä todetessa. Tämän on osa syy miksi oppimisen ja opettamisen teema jää lyhyemmäksi kahteen muuhun teemaan analyysissä, sitä kattavaa selkeä aineisto ei yhtä laaja. On myös tietenkin mahdollista, ettei myöskään tapahdu usein verrattuna vertausten etsintää sekä omaan reflektioon. Se ei myöskään aina ole kokemusta oppimisesta vaan myös pyrkimystä opettamaan.

5.1 Oppiminen

Esimerkillisin oppimisen teema on käyttäjän Straya-LTQ:n julkaisu, jossa hän kuvailee silmiensä avautumisesta muille kulttuureille, uskonnoille ja niiden käsitteille pelien kautta, jopa pohtien hengellisiä tai henkisiä asioita (spiritual). Kääntämisen vuoksi on vaikeaa sanoa kumpaa hän tarkalleen ottaen tarkoittaa.

Joten, voin sanoa varmaksi, että pelit kuten Final Fantasy olivat minun aito ensimmäinen katsaukseni muihin kulttuureihin ja uskontoihin. Jumalten ja henkisen merkityksen konseptit olivat jotain mitä en ollut ennen miettinyt, kunnes sain käsiini JRPG-pelejä.⁵¹

Tätä hän jatkaa myös esittämällä kysymyksen: onko kukaan muu kokenut samoin? Aina tällaista pohdintaa ei ole läsnä, ainakaan näkyvästi tuotuna. On myös huomion arvoista, tässä tapauksessa oppimiskokemus on lähestynyt reflektion teema, käyttäjän todetessa menneensä pohdinnan pariin. Kommentteja julkaisu keräsi 16 kpl. Harva kommentti toi esiin tätä samaa

⁵¹ Straya-LTQ 2020

näkemyksiä. Kommentit keskittyivät enemmän käyttäjien näkemyksiin pelisarjan eri kulttuurien skaalasta kuin oppimisen kokemuksiin.

Toisessa julkaisussa todetaan:

Tänään opin Ahrimanin olleen pahuuden jumala uskonnon nimeltä "zarathustralaisuus," yksi vanhimmista tunnetuista uskonnoista, hän ei ole vain lentävä silmä hirviö.⁵²

Esimerkki on myös konkreettisempi, julkaisija `dropped_donut` nimetessä jumala sekä uskonto. Hän oli myös jättänyt Wikipedia linkin muille kiinnostuneille luettavaksi. On vaikeaa arvioida, onko kyse yrityksestä pyrkiä muuttaa omaa oppimiskokemuksestaan myös muiden opettamiseksi tai näyttää todisteet, että on oppinut oikein. Kommentteja julkaisu keräsi 25 kpl.

Tässä on selkeästi kaksi erilaista oppimisen muotoa. Ensimmäinen kuvastaa laajempaa oppimista, joka suhtautuu isompiin asioihin kuten kulttuurin tai uskontoon. Jälkimmäisen taas liittyessä näiden sisällä oleviin pienempiin, tarkempiin asioihin, kuten tiettyihin jumaliin. Tästä tulee myöhemmin tarkemmin, kun katsotaan julkaisua, jossa ei avatakaan omaa oppimisen kokemusta vaan pyritään opettamaan. Pysytään kuitenkin näiden julkaisujen parissa. Näiden kahden oppimiskokemuksen laadusta voi erikseen mainita, niiden olevan eri laatuista. Ahriman-julkaisua kuvailin "hei tänään opin nippelitieto" laatuiseksi oppimiseksi, kun laajempi oppiminen kulttuureista läheni jo reflektiivistä teemaa, oppimisen ollessa syvempää. Molemmat tietysti aineistona ovat yhtä arvokkaita. Saadaan kuitenkin, vaikkakin löyhä ja itsestään selvä, skaala oppimiselle.

Oppimista käsittelevien julkaisuiden kommenttien parissa on yleinen ilmiö, johon jo viittasin. Kommentit harvemmin itse kuuluvat oppimisen teemaan. Kommentit ovat toteamuksia jo julkaisijan oppineen tiedon omaamisesta. Jos kommentit sisältyvät johonkin teemaan tutkimuksen kannalta, ne sisällöllisesti kuuluvat muihin teemoihin. Tämä ilmiö on oppimisen teeman kohdalla lähes piirteittäisesti, käsittelem nyt myös niitä kommentteja, jotka soveltuisivat paremmin käsiteltäviksi muihin tulokset lukuihin. Straya-LTQ julkaisun kysymys oli saanut myös yhden vastausta liittyen samanlaiseen oppimiskokemukseen. Käyttäjä XRYnerX myöskin käväisee reflektion puolella, samalla tavalla kuin Straya-LTQ itse. Samasta syystä hänen kommenttinsa on arvokkaampi käsitellä tässä yhteydessä, reflektion pohjautuessa oppimiskokemukseen. Hän toteaa oppineensa peleistä ja näillä opeilla olleen vaikutuksia hänen omiin näkemyksiinsä, nostaa arvostusta omaan uskoonsa, josta reflektion teema tulee. Kuitenkin hän arvioi, ettei pelit opinlähteenä korvaa alkuperäistä lähdettä, vaikka pelienkin toteutuksissa on oma arvonsa, sen tarinoissa ja viesteissä.

⁵² `dropped_donut` 2014

Persona ja Final Fantasy ovat syitä miksi tiedän paljon asioita mytologisista olennoista ja itse asiassa sai minut kunnioittamaan seuraamaani uskontoa enemmän.

On parasta sanoa, ettei mytologiaa olentoja voi täysin ymmärtää, mutta niissä on viestejä ja tarinoita, joiden avulla nähdä mikä on sen arvoista ja mikä ei.⁵³

Onkin huomattavaa, molemmissa tapauksissa, kun puhutaan syvemmästä

oppimiskokemuksesta, suunnataan teemassa myös kohti reflektiota. Tietenkin piirteinä ymmärrettävä, jos oppiminen on ollut niin vahvaa, että alkaa pohtimaan asioita mahdollistaen reflektion sekä henkilökohtaisen muutoksen.

Ahriman-julkaisun parissa kommentit tuovat esiin saman ilmiön, josta de Wildt ja Aupers kirjoittivat, joka käsiteltiin osana aiempaa tutkimusta FF-pelisarjasta sekä uskonnosta: kuinka peleissä lainataan aineistoa uskonnollisista lähteistä.

”Tiedote: Suurin osa asioita Final Fantasy:ssä pohjautuu jonkin kaltaiseen muinaiseen uskontoon tai mytologiaan” näin toteaa käyttäjä shinsaikou⁵⁴, travmakin ohjatessa tarkastelemaan pelien wikisivuja,⁵⁵ eli yleisön muokattavissa olevia internet-sivuja, joissa usein on laitettu lähteitä alkuperäisaineistolle sekä kuinka Square Enix lainaa ja kopioi sisältöä myös peliensä välillä. Tällaisten sivujen, kuten myös nettifoorumien käyttö, on yleinen osa nykyaikaista pelaajakulttuuria.⁵⁶ Tällainen toiminta on myös osa nykyaikaista fanitoimintaa, jolloin tunnepitoinen kokemus saa fanin kiinnostumaan laajemmasta fanitettavan kohteen tuotannosta ja jopa osallistumaan sen luontiin jotenkin, tässä tapauksessa FF-pelisarjan wikisivut.⁵⁷

Mainitut wikisivut voivat olla myös syy, miksei oppimiskokemuksista puhuta yhtä suurissa määrin kuin vertauksista ja reflektiosta tiedon ollessa pakattuna valmiiksi näppäriin opinkokonaisuuksiin. Tällöin myös oppimiskokemuksen tapahtuessa Redditin ulkopuolella sekä ympäristössä, missä sitä ei tarvitse myöskään erikseen todeta. Tätä tukisi myös suuri oppineisuuden näyttäminen kommentteissa.

Miten fanius ja fanikulttuuri sijoittuu osaksi populaarikulttuurin ja uskonnontutkimusta? Termiä ”uskonnon kaltainen ilmiö”, johon voi törmätä fanius keskustelun parissa. Jennifer Porter kutsuu sitä jopa implisiittiseksi uskonnoksi, perustellen näkemystään faniuden olevan tapa, jolla henkilöt voivat artikuloida ja tuoda esiin itselleen tärkeää ja syvällistä kokemusta, aivan kuten Straya-LTQ. Uskonto voi olla kuitenkin liian vahva sana, kultin sopiessa paremmin johtavan auktoriteetin puuttuessa, lyhyt ikäisyyden sekä

⁵³ XRYnerX 2020

⁵⁴ shinsaikou 2014

⁵⁵ travmak 2014

⁵⁶ de Wildt & Aupers 2017, 464

⁵⁷ Joly-Corcoran 2019, 92-93

instituution puuttuessa, toteaa Matt Hill.⁵⁸ Hillin kommentti on varteen otettava, kahden ominaisuuden ollessa totta, kun katsoo tutkielmaan sisältyviä subreddit keskusteluja. Lyhyt ikäisyyttä kuitenkin kyseenalaistan nykyaikaisessa nettikeskustelun kulttuurissa, jolloin asioita on helpompi ylläpitää ja jakaa sosiaalisen median myötä. Faniuden parissa tulee myös kysymys vahvasti kysymys "mitä on uskonto" ja kuinka se määritellään⁵⁹, kun vertaa pelkästään jo Porterin ja Hillin näkemyksiä, jotka suhtauttavat sitä uskonnollisesti eri tavoin.

Oppimiseen liittyvää aineistoa on ollut kommentteina muidenkin teemojen kommenttiosioissa. Lainattujen lähteiden sisällyttäminen nähdään mahdollisuutena oppia⁶⁰, joka sopivasti käsitellään osana lukua, joka käsittelee kyseistä ilmiötä. Samaiseen asiaan liittyen: ilmiön nähdään olevan merkittävää sen säilöessä historiaa ja tietoa, mutta antaa niille myös paikan nykyaikaisessa mediassa.⁶¹ Kommentit eivät siis ole koskeneet käyttäjien omia oppimisen kokemuksia, mutta he tunnistavat pelisarjan aineiston potentiaalinen herättää oppimista pelaajissa.

Oppimista sellaisenaan ei paljoa aineistossa esiinny, sen useasti kehitetyssä muihin teemoihin tai ilmenee epäsuorasti. Straya-LTQ ja dropped_donutin ollessa ainoat, jotka toivat oppimisen sellaisenaan esiin. Kuitenkin epäsuorempaan oppimiseen viitataan osana aineistoa. Viittaukset wikisivuihin ja viitteet oppimisesta muissa teemoissa, kuten XRYnerXin kommentti, jossa hän toteaa muuttuneen jo reflektiiviseksi teemaksi. Straya-LTQ:n menneen myös samaan suuntaa, kertoessaan pelin sisällön mahdollistaneen myös henkisyiden pohtimisen. Tämän pienen aineiston pohjalta oppimista on ainakin kahdenlaatuista: syvää reflektiota aiheuttavaa, kuten Straya-LTQ ja XRYnerX sekä nippelitietoa, jota dropped_donut edustaa. Oppimisen ja opettamisen kommentteja käsiteltävissä nimilistoissa voidaan nähdä nippelitieto oppimista enemmän, kun katsotaan pelisarjassa esiintyvien aseiden nimien mytologisia viitteitä. Aineisto tietenkin on tällaisenaan pieni, joten en osaa sanoa miten se suhtautuu suuremmissa kaavassa toimivaksi. Pelisarjassa on kuitenkin tunnistettavaa potentiaalia oppimiseen niiden ulkopuolisessa materiaalissa kuten esitellyissä wikisivuissa, joista voi oppia lainausten taustaa. Toinen on subredditien kaltaiset foorumit, jota käsitellään opettaminen luvussa tarkemmin tällaisena oppimisen lähteenä. Edellä mainittujen piirteiden vuoksi, vaikka aineisto on sellaisenaan vähäinen, oppiminen ansaitsi oman teeman lukunsa sen ollessa läsnä potentiaalissaan läpi aineiston. Oppiminen on myös nähtävissä vertauksen

⁵⁸ Coleman 2015, 372–373

⁵⁹ Taira, 200–202

⁶⁰ bobsfan93 2020

⁶¹ Ace1422

teemassa. Kun pelaajat keskustelevat pelien vertauksellisesta sisällöstä, jakavat he omia näkemyksiään ja mahdollisesti informaatiota asioista, joita toiset eivät tiedä.

Tästä jatkaen tarkastelen oppimisen parissa olevia kommentteja tarkemmin, niihin ja niiden piirteisiin jo useasti edellisissä luvuissa viitaten. Niissä on yksi huomattava yleinen piirre oppimisen ja opettamisen kategorian parissa: Ne harvemmin tuovat esiin kokeneensa oppimista peleistä, sen sijaan ne toimivat edellisessä luvussa esitelty opettajan tai tiedon jakajan, roolissa. Täytyy tietenkin huomioida opettavien julkaisuiden kommentteja, jotka kiittävät sisällöstä.

Oppimisen parissa käsitellyssä Ahriman julkaisussa osa kommentteista pitivät julkaisijaa jopa tyhmänä, kun ei tiennyt Ahrimanin alkuperäisestä kontekstista etukäteen. Yhden todetessa asian olevan ihan peruskoulussa opittua.

Eikö tämä ole yläaste tietoa? Minulle se oli.⁶²
Näihin aggressiivisiin ja negatiivisiin kommentteihin kuitenkin sisäistyy merkitys, kommentoijien jo tietävän asiasta. Asettelu ja ulkomuoto on muuttava tekijä, kun vertaa tätä lähestymistä kommentteihin, jotka pyrkivät antamaan lisätietoa ja tietenkin kyseisen lisätiedon puute. Kuitenkin oli kommentissa lisätietoa tai ei, molemmissa tapauksissa kommentoijalla on entuudestaan tietoa, jota hän haluaa tuoda ilmi. Lisätietoa antavia kommentteja näkyi jo Ifrit julkaisun kohdalla, kun väki ehdotteli lupaavia aiheita, ollen jo tietoisia niiden mytologisesta taustasta sekä tarkentaessa itse julkaisun sisältöä.

5.2 Opettaminen

Kaikki julkaisut oppimisen parissa eivät ole ”hei tänään opin tätä.” On myös tapauksia, joissa halutaan opettaa toisia alkuperäisistä uskonnollisista lähteistä, joita pelisarjassa on hyödynnetty. FFVII:n subredditin parissa käyttäjä The_Sunhunter otti tehtäväkseen avata kaikkien kutsuttavien olentojen (peleissä viitataan Summon, usein niillä ollessa pelikohtaisia nimityksiä kuten Esper FFVI:ssä ja Primal FFXIV:ssä) alkuperäislähde taustan.

The_Sunhunterin julkaisuiden sarjasta tutkielmassa ei käsitellä kuin ensimmäistä, Ifrittiä käsittelevää. Tälle on yksinkertainen syy: se on ainoa julkaisuista, joka sai itseensä paljon huomiota 64 kommentin muodossa. Tämän jälkeen olleet yhdeksän muuta julkaisua ovat saaneet 0–15 kommenttia, ja ne ovat sisällöllisesti samanlaisia kuin ensimmäinen.

Julkaisuiden rakenne sekä sisällöllinen arvo tutkimuksen kannalta eli miten uskontoa

⁶² glemmstengal 2014

käsitellään FF-subreddit yhteisön parissa sekä kommenttien samanlaisuus julkaisuiden välillä. Ainoa ero on mistä puhutaan.

Ensimmäinen julkaisu käsitellee Ifritiä ja antaa myös syyn miksi hän tekee näin: Hän koki innostusta FFVIIRE:n pelaamisesta ja haluaa esitellä suosikki osionsa pelisarjasta yksikerrallaan eli kutsuttavat olennot. Esitelmä on kattava ja sisältää lähteetkin, vaikkakin pääasiassa Wikipediaan ja lopuksi tarjoaa yhden kattavan teoksen. Esiin ei tuoda ainoastaan Ifritin yhteyttä islamin uskon jinneihin vaan myöskin niitä edeltäviin Mesopotamian uskon elementteihin kuten Pazuzuun, joka jakaa julkaisijan mukaan samanlaisia piirteitä jinnien kanssa.⁶³ On vaikeaa sanoa kuinka paljon käyttäjä tiesi etukäteen, vai onko hän juuri tätä projektiaan varten käynyt läpi Wikipediaa ja mainitsemansa kirjan. Tutkimuksen kannalta on kuitenkin tärkeämpää tämä tahto jakaa tietoa muille. Kuitenkin on myös huomioita tämän innon sattumalta soveltuvan aiheeseen. Käyttäjän suosikki asia olisi voinut olla erilaiset sijainnit ja käsitellä niiden lainaamia kulttuureja. Kuitenkin itselleni vasta-argumenttina: samankaltainen tapaus tullaan käsittelemään myöhemmin tässä samaisessa luvussa, kun tarkastellaan pelisarjassa esiintyviä aseita ja niiden taustoja.

Ifrit-julkaisun kommentti osio on täynnä kiitosta hyvästä ja opettavaisesta julkaisusta, tietenkin eri muodoissa liittyen oppimiseensa luku hetkellä tai entuudestaan liittyen pelisarjaan. Tällaiset kommentit ovat mitä pääasiassa lopussa opettamisjulkaisuissa esiintyy, jonka vuoksi en nähnyt niiden käsittelyä tarpeelliseksi. Ensimmäisestä poikkeavat, laadullisimmat sekä tutkimuksen kannalta tärkeät esimerkit ovat kommentoijat, joista Leka88 ei ole entuudestaan miettinyt Ifritin taustaa tai yhteyttä

Olen pelannut tätä pelisarjaa enemmän kuin 20 vuotta, ja en ole koskaan miettinyt sitä noin! Rakastan julkaisuasi ja aion seurata tulevia.⁶⁴

Valenderion olettaessa Ifritin olleen Shivan lailla olevan hindulaisesta mytologiasta, heidän usein esiintyessä peleissä vastapareina.

Tämä oli mahtavaa ja oivaltavaa. Muistan katsoneeni tähän ikuisuus sitten ja taisin tulla lopputulokseen Ifritin olevan toinen hindu jumalan representaatio kuten vastaparinsa Shiva.⁶⁵ Kun aiemmin esittelin käyttäjiä, joille tieto oli jo entuudestaan tuttua, ei ollut tarkoitus luoda oletusta, että kaikki tietäisivät etukäteen kaiken ja tässä on todisteita siitä. Leka88 ja Valenderion ollessa esimerkkejä tiedon vastaanottamisesta. Tällaisessa tilanteessa kommentoijat ovat saattaneet oppia jotain, katsoo vaikka jo käsiteltyjä Leka88:n ja Valenderion kommentteja. On, vaikeaa arvioidaan subredditien uskonnon tuntemusta yleisellä

⁶³ The_Sunhunter 2020

⁶⁴ Leka88 2020

⁶⁵ Valenderio 2020

tasolla sen eksplisiittisyyden vaihdellessa. Seuraavassa pääluvussa asian pariin mennään tarkemmin, kun käsitellään subredditeissä puhutuista vertauksista ja allegorioista.

On selkeää, että oppimista jollain tasolla tapahtuu myös näiden julkaisuiden parissa, välillä myös eksplisiittisemmin. Käyttäjällä Count-Basie heräsi kiinnostus jo muihin olentoihin, tarkalleen ottaen Alexanderin taustaan⁶⁶, julkaisun pohjalta. The_Sunhunter vastasi tähän kysymykseen, ja hänen mukaansa se pohjautuu Aleksanterin portteihin, jotka legendan mukaan ovat Aleksanteri Suuren rakennuttamat mahti muurit⁶⁷. Tämä vuorovaikutus on merkki, ettei pelit itsessään aina herätä kiinnostusta aiheeseen, vaan joskus myös niiden ulkopuolinen lisämateriaali, tässä tapauksessa niiden ympärillä olevat foorumit. Joka toimii syynä sisällyttää niitä osana videopelien ja uskonnontutkimuksessa enemmän.

Kuitenkin kuten edellisten oppimisjulkaisuiden parissa, kommenteissa on myös erittäin paljon entuudestaan oppinutta väkeä, jotka tässä tapauksessa antavat esittely ehdotuksia muidenkin aiheiden parista. Näitä ehdotuksia ovat aseet, paikat ja muut olennot, jotka eivät ole kutsuttavia olentoja vaan täyttävät peleissä eri roolin, kuten Caith Sith, joka on FFVII:ssä pelattavahahmo.⁶⁸ Yksi erittäin poikkeava kommentti laadullisesti, jonka käyttäjä JaegarJaquez on jättänyt. Hän aloittaa tarkentavalla tiedolla ja opettaa The_Sunhunteria takaisin tarkentamalla Ifritin ja jinnien suhdetta. Hän perustaa tietoisuutensa ollessaan kotoisin Lähi-idästä. Tästä ei kuitenkaan tule laadullinen erikoisuus kommenttiin. Hän jatkaa tätä kohtaamiskertomuksella, jossa hän ja ystävänsä ovat kohdanneen jinnin oikeassa elämässä tehden siitä ainoa aineistosta löytyvän kommentin, jossa yliluonnolliseen on kohdattu oikeassa elämässä., mutta tästä loppuosasta tarkemmin reflektion parissa.⁶⁹

Opettamisella on muuten yhteyksiä myöhempisiin lukuihin. Seuraavassa pääluvussa, jossa puhutaan vertauksista, pelaajien tekemien ja huomioimien metaforien ja allegorioiden muodossa, on havaittavissa myös opettamista. Käyttäjät tuovat esiin erilaisia piirteitä uskonnoista osana kritiikkiä tai täydennystä. Tällainen voidaan nähdä opettamisena, kun esimerkiksi nimetään eri syitä miksi FFVII:n Sephirot voisi olla käänteinen Jeesus kuva. Käyn tällaisen sisällön kuitenkin läpi tarkemmin kyseisessä pääluvussa, niiden ollessa enemmän sisällöllisesti juuri vertauksia ja osana sitä alan käsittelemään myös käyttäjäkunnan käsityksiä eri uskonnoista.

⁶⁶ Count-Basie 2020

⁶⁷ The_Sunhunteer 2020

⁶⁸ starknoodle 2020, Jhtmaf 2020, FulbrightJones 2020

⁶⁹ JaegarJaquez 2020

Esimerkkinä siitä, miten kommentit pyrkivät tarkentamaan tai laajentamaan alkuperäisen julkaisun tiedon määrää, toimii julkaisu, joka listaa FFXIV:n eri aseiden nimien mytologiset taustat. Esimerkiksi Artemis jousen pohjautuen viittauksena kreikan mytologian metsästyksen jumalattareen Artemikseen.⁷⁰ Julkaisun 114 kommentissa on muutama kommentti, joissa listaan annetaan ehdotuksia ja mitä uskonnollisia ja mytologiasia viittauksia julkaisija on unohtanut mainita, tai ei ole ollut mahdollisesti tietoinen.⁷¹ Suurempaa kommentointi jonoa aiheutti mistilteinn, eli misteli, ja sen osa muinaista viikinkien mytologiaa.⁷² Tällaisissa tapauksissa, joissa listaa haluttiin täydentää, alkuperäinen julkaisija tuli kiittämään ehdotuksesta ja välillä argumentoi ehdotusta vastaan. Esimerkkinä tästä toimii Odinsomen maininta Marvel-sarjakuvien Avengers-supersankariryhmästä, jota voi pitää omanlaisena nykyajan mytologiana. Tähän Sytev kommentoi, ettei näe asiaa samalla tavalla ja ei sisällyttänyt listaansa.⁷³

Seuraavassa luvussa käsitellään uskonnollisia vertauksia. Ja tässä yhteydessä tulee olemaan tekstiä alkuperäisistä uskonnollisista lähteistä, joita lukiessa voi havaita opettamisen teemaa, kuten "Sefirot on juutalaisen kabbalaisuuden elämän puu.

⁷⁰ Sytev 2015

⁷¹ Everspace 2015

⁷² Hezokio 2015, kyrios91

⁷³ Sytev 2015

6. Pelillisen sisällön vertaaminen uskonnollisiin lähdemateriaaleihin

Toinen aineistosta nouseva teema on vertaukset. Vertaukset ilmenevät kahdessa muodossa: suhteutettuna todellisuuden tapahtumiin sekä allegoriat, tai muut yhteydet, jo oleviin mytologioihin tai uskontoihin. Nämä kaksi voisi erottaa myös toistaan, mutta käytännön kannalta tämä on hankalaa. Niiden käsittelyn ollessa identtistä sekä aineistosta kannalta näiden välille ei syntynyt merkittäviä eroja, sen lisäksi onko vertaus allegoria vai pelkkä sisällöllinen lainaus. Vertauksen koskettaessa todellisuutta, aineisto käsittelee uskonnon roolia tilanteessa. Aineistossa ja tutkielmassa asiaa pääasiallisesti käsitellään osana hirmutekoja ja uskonnon osaa niissä. Allegoriat sen sijaan ilmenevät osana julkaisuja kuten "onko tarina kristillinen allegoria?" tai "onko hahmo X Jeesuksen vertaus?" Jälkimmäinen on yleisempi ilmenemisen muoto tematiikan parissa. Arvioin syyksi todellisuudesta puhumisen hyvin äkkiä muuttuessa reflektiiviseksi teemaksi.

Vertaus tematiikka, sekä sen molemmat ilmenemisen muodot, pohjautuvat de Wildtin ja Aupersin alkuperäisen teorian väittelevän suhtautumisen pariin. Oli vertaus todellisuuteen tai allegoria tarinaan, henkilö peilaa pelin sisältöä itselleen ennalleen tuttuun subjektiivisen näkemyksensä kautta. Kommenttien tasolla tematiikka pysyy hyvin vahvasti vertauksen parissa, kommentoijien arvostellessa vertauksen sopivuutta puolesta sekä vastaan.

6.1 Käyttäjien keskustelua kristinuskosta

Tässä luvussa käsitelen julkaisuja ja kommentteja, jotka ovat tuoneet esiin näkemyksiään sarjan ja kristinuskon välillä. Kuinka kristinuskon heidän mukaansa ilmene, ja kuinka muut käyttäjät vastaan ottavat nämä näkemykset. Analyysin tarkoitus ei ole selvittää yhteyden todenmukaisuutta, vaan millaisia yhteyksiä käyttäjät luovat kristinuskoon, heidän perustelunsa yhteydelle, ja kuinka muut käyttäjät arvioivat näkemyksiä. Luoden pohjan samalla subredditien käsityksestä kristinuskoon. Joissain julkaisuissa ihmiset ovat alkaneet pohtimaan pelien sisällön yhteyksiä kristinuskoon, siihen ollessa vähiten eksplisiittisiä viittauksia läpi pelisarjan. Käsitellyn aineiston perusteella implisiittisesti sitä on paljon läsnä subredditien käyttäjien mielestä. Esimerkiksi Jeesuksesta tai Raamatun muista tärkeistä henkilöistä ei ole tehty peleissä olevia kutsuttavia olentoja tai pomovihollisia, jotka ovat yleensä tarinallisesti pelien isoimpia pahoja tai sen käytyreitä. Kuitenkin käyttäjät ovat havainneet pelisarjassa kristillisiä piirteitä, varsinkin hahmoissa, hyvissä että pahoissa.

Käyttäjä ricefivestaa kysyi, onko FFX kristillinen allegoria. Tämä keräsi 57 kommenttia. Hän perustelen huomiotaan pelin ja sen tarinan eri piirteillä:

Mutta hirviön nimi on Synti. Santakari Tidus (Jesus) uhraa itsensä päihittääkseen Synnin, samalla kun hän ja hänen ystävänsä taistelevat tekopyhää uskonnollista instituuttia vastaan Yevon:issa (fariseukset). Ihmiset luulevat hurskaasti pyhittää syntinsä, rukoilla sekä seurata Yevonin oppeja saadakseen pelastuksen. Seurue tulee pian Seymourin (Juudas) pettämäksi. Hetkeksi seuruen on Yevonin ulos heittämiä ja massojen solvaama. Seurue koostuu kirjava joukko kaikkia rotuja eri taustoista.⁷⁴ kysymys on selkeä esimerkki allegoria aineistosta. Julkaisija luo allegorian pohjan varsin tunnistettaville kristinuskon piirteille, sellaisenaan sen kuulostaen uskottavalta. Piirteiden ollessa poimittu Jeesuksen elämän tutummista osa alueista. Kun puhutaan kulttuurin tuotoksista tulkintojen luomisessa, vaikuttavat kokijoiden (tässä tapauksessa pelaajat) käsitykset näihin tulkintoihin. Tässä luvussa eteenpäin, johtopäätöksiin asti, tämä faniuden ja tulkintojen tekemisen ominaisuus tulee vaikuttamaan vahvemmin aineistossa.⁷⁵

Näkemys ei herätä vastakaikua kommentteissa. Monet tunnistavat pelin tarinan käsittelevän yleisesti institutionaalista uskontoa, muttei suoraan kristinuskoa. Ricefivestar:in esiin tuomia perusteluja kumotaan yksi kerrallaan eri kommenttien parissa: Tidus ei ole messias hahmo, taikka jumalan poika.⁷⁶ Sen sijaan toinen joukon hahmoista, Yuna huomioidaan sisältävän enemmän messiaallisia piirteitä, varsinkin tarinan alussa. Ja asia tuodaan esiin toisessa julkaisussa, jossa kysytään voiko Jeesusta löytää FF-pelisarjasta.⁷⁷ Seymour ei ole päähenkilöiden luottamuksen kohteena vaan jopa epäilyksen,⁷⁸ kumoten yhteyden Juudakseen. Synti termin käyttö hirviön nimenä saa vähän huomiota osana keskustelu käyttäjän onedayoneroom todetessa sen oleva ainoa kristillinen asia pelissä

Synti sanan käytön lisäksi, en näe muuta tiettyä kristillistä allegoriaa. Tiduksen uhraus on viime hetkellä, kun taas Yunan on aseteltu jo hetken (kuten uhri lammas, johon Jeesukseenkin viitattaessa tulee, sen ollessa allegoria vanhasta juutalaisperinteessä)

Tidus ja Yuna eivät juurikaan luottaneet Seymouriin alussakaan, niin petosta ei ole. En tiedä. Näen miten voit löytää uskottavia vertauksia, mutta minulle se ei vaikuta, että kehittäjien tarkoitus oli nimetä kristinuskko, enemmän yleinen uskonnon korruptio.⁷⁹

ja Blue_Catastrophen sanoessa sen olevan uskonnollisesti laajempi käsite, kuten hindulaisuudessa ja muissa itäisissä perinteissä.

Synti ei ole erityisesti kristillinen konsepti. Se on olemassa myös hindulaisuudessa (sekä muissa itäisissä perinteissä) ja yleisesti nähdään jonain mikä vie pois Jumalasta tai Dharmasta. Uuden Testamentin tarinoista on löydettävillä paljon perinteisen sankarin kertomuksia, niin on yleistä nähdä niitä piirteitä peilattavan, jos niitä etsii.⁸⁰

Merkittävää on näiden kahden kommentin lähestyessä syntiä kahdesta erilaisesta näkökulmasta. Korostaen käyttäjien subjektiivisuutta muuttujana kuinka asiat käsitetään. Ja miten internet keskusteluissa, ne voivat ilmetä, kun ei ole asetettua standardia.

⁷⁴ ricefivestar 2020

⁷⁵ Dusack 2019, 16

⁷⁶ onedayoneroom 2020, RobinOttens 2020

⁷⁷ Hiddenzbu 2018

⁷⁸ onedayoneroom 2020

⁷⁹ onedayoneroom 2020

⁸⁰ Blue_Catastrophe 2020

Nämä kumoamiset tulevat tietenkin enemmän pelin sisällön kautta kuin kristinuskon tuntemuksen, kuitenkin kukaan ei kysy tarkennusta julkaisun kirjottajan näkemyksiin, vaan kaikki vaikuttavat tietävän mitä tarkoitetaan. Heillä selkeästi olevan sama pintapuolinen tieto kristinuskosta kuin ricefivestar:illa, tämän pohjalta. Ainoa huomio, jota ei kyseenalaistettu oli institutionaalisen uskonnon kritisointi. Tuki jälkimmäiselle tulee kommentteissa muodossa "se kritiikki koskee kaikkia uskontoja" jota jo aiheena käsiteltiin vertaus luvun alussa, toisen julkaisun yhteydessä.

Seuraava kristinuskoa käsittelevä aihe menee tarkempaan aiheeseen, ja hieman poikkeaa juutalaisuudenkin puolella, joka ymmärrettävää yhteisen historian vuoksi. Keskustelijat eivät aineistossa myöskään tee näiden välille selkeää eroa aiheen kannalta, ainakaan eksplisiittisesti. Ennen käsittelyä tarvitaan kuitenkin hieman pohjustusta pelin miljööstä, josta julkaisut nousevat, jotta osa esitetyistä yhteyksistä olisi ymmärrettävissä selkeämmin. FFVII:n maailmassa hallitsee korporaatio Shinra, joka on ajanut planeetan lähes luonnottomaksi tieteellään sekä teknologian kehityksellä.

Käyttäjä Cloud_Strife173 esittää hypoteesinsa pelin symbolismista sekä pääpahasta, Sephirotista, käänteisenä Jeesus metaforana. Julkaisu keräsi 24 kommenttia.

Sephirot oli normaali lapsi, joka siunattiin Jenovan geeneillä (jonka nimi muistuttaa Vanhan Testamentin Jehovaa) ja edustaa Marian neitseellistä syntymää, mutta tässä tapauksessa se ei ollut neitseellistä, tietäessämme kuka isä on ja ei pyhää, sen ollessa epäonnistunut koe (käänteiset tarinan kaaret) ja Sephirotin neitseellinen syntymä siunanneet Jenova solut, edustavat Pyhää Henkeä; joten meillä on äiti Jenova (Isä), poika Sephirot (Jeesus) ja Jenova solut (Pyhä henki) kolminaisuus. Ja kuulkaa vielä tämä, Professori gast edustaa Moosesta, joka löytäkkeen luvatus maan, matkustaa Nibel vuorelle (Siinain vuori) ja löytää jenovan (Jehova) ja tämä luo liiton kymmenen käskyn kanssa jumalan ja mooseksen kansan välille (Shinran Jenova projecti). Läpi testien Jenova geenejä jaetaan muille henkilöille (sotilaille) ja yhdestä heistä tulee jotain erityisempää parempaa kuin muut, jolla on erityisempi suhde Jenovan (Jumala) kanssa ja viittaa tähän Äitinään (Jeesus viittasi jumalaan isänään, ja jeesus oli juutalainen) ja Sephirot hyökkää Shinraan (Vakiintunut juutalainen instituutio) ja metaforisesti perustaa uuden liiton, uuden testamentin. Ja ihmiset hänen soluillaan (mustakaapuiset henkilöt edustavat jeesuksen opetuslapsia mutta Nanakissa meillä on numero 13 (Juudas Iskariot) joka petti Jeesuksen ja meillä pelissä Nanaki todella taistelee Sephirotia vastaan tiimissämme.

Ja sitten meillä on Aerith, selkeä kontrasti, joka edustaa hyvyyttä, elämää ja valoa, joka vastustaa pahaa, kuolemaa ja Sephirotin pimeyttä ja Shinraa (Israelilaisia) joten on vastakkainasettelu ja perusteltu yhteyt Sephirotin (Jeesus) sekä Aerithin (Pakanalliset äiti [Jumalatar] kultit) metaforisesti. Aerith on viimeinen Cetra (Metaforisesti viimeinen jääne Pakana Kulttuurista ja tietynlaisesta ei-uskonnollisuudesta.) joka puhuu itse planeetan kanssa, lehtiä ja kukkasia, jotka eivät voi kasvaa Midgarissa (Jerusalme[?]), kasvaa Aerithin Kirkossa (pakanallinen euskonnollisuus ja harmonia maailman kanssa modernin judeo-kristillisen-islam monoteismissä)⁸¹

Jälleen allegorian pohjan nähdään olevan pinnallisesti hyvinkin tuttuja piirteitä kristinuskon parista, kuin myös pakanallisuuden. Samaan tapaan kuin ricefivestarin allegoria julkaisu, Cloud_Strife173 perustelut pohjautuvat kristinuskon tunnistettaviin kertomuksiin, tällä kertaa myös Vanhasta testamentista. Samankaltainen julkaisu oli laitettu neljä vuotta aikaisemmin

⁸¹ Cloud_Strife173 2021

yleisellä FF subredditillä, isoimpana erona ollessa vanhemmasta julkaisusta puuttui käänteisyys ja tarjosi Sephirotia suorana Jeesus metaforana.⁸² Julkaisu ei tämän tarkempaa käsittelyä saa, sen sisältäessä myös kommentteissa saman pointit kuin uudempi julkaisu. Tulen kuitenkin käsittelemään myös sen sisältöä osana analyysiä. Kuten turhautumista, että kaiken pitää olla jollain tavalla Jeesus metafora.⁸³ Eli yhdistän julkaisuiden sisällöt ja kommentit käsittelemään Sephirotin ja Jeesuksen yhteyttä aiheena.

Verrattuna FFX:n parissa olleeseen kristinusko pohdintaan, Sephirot-julkaisu saa enemmän tukea sekä vahvistusta, joista yhtenä voi pitää jo vanhemman samanlaisen julkaisun olemassaolo. Yksi kommentti tuo esiin näiden olevan vanhoja huomioita, jotka ovat olleet läsnä keskusteluissa pelin parissa alkuperäisestä julkaisusta lähtien (1997)⁸⁴. Aihepiirin iän todisteeksi sopii vanhemman julkaisun olemassaolo.

Huomio, joka tuodaan esiin molemmissa Jeesus metafora julkaisuissa kommentteissa, on Sephirotin nimen taustalla ollessa Sefirot, elämän puu juutalaisesta mystiikasta eli kabbalasta.⁸⁵ Tämä on myös esimerkillinen löydös, joka palaa takaisin opettamiseen ja potentiaaliseen oppimiseen, ja kuinka teemat voivat tapahtua muiden teemojen parissa.

Käyttäjä ontbijtkoekk tekee oman listauksensa muista poimituista kristillisistä piirteistä mitä pelistä löytyy, joka tukisi Cloud_Strife173:n hypoteesia, kuten Sephirotin käärmeen silmät, kalenteri rakenne ollessa ennen ja jälkeen Jenovan saapumisen sekä lupaukset valituille kansoilla pelastuksesta esitetään osana Jeesuksen ja Sephirotin ja heidän tarinoidensa yhtäläisyyksinä.⁸⁶ Jatkaen tarinoiden yhteisten pintapuolisten piirteiden todisteena käyttämisestä. Tarkoitukseni ei ole arvioida näiden piirteiden uskonnollisuutta, on kuitenkin mielenkiintoista huomata perusteiden olevan pääasiallisesti varsin pinnallisia piirteitä kristinuskon parista. Asioita, jotka ovat helposti tunnistettavia länsimaisessa kulttuurissa. Toki hyvän metafora ja allegoria on helposti myös tunnistettavissa. On vain tärkeämpi erottelu, onko ne pelin kehittäjien vai pelaajien asettamia yhtäläisyyksiä. Tutkimuksen kannalta tämä ei kuitenkaan ole ongelmallista. Keskipisteen juuri ollessa siinä, kuinka pelaajat keskustelevat aiheesta, jolloin ei ole merkittävää onko allegorian tai metaforan asetus tarkoituksellista kehittäjien toimesta.

Uudempi hypoteesi saa myös hieman vastustusta pääasiassa kahden isomman kommentin muodossa. Ensimmäinen poimii argumenttinsa myös uskonnon parista, toinen

⁸² GaryGrayII 2017

⁸³ Gastrorrhesis 2017, Shintasama 2017

⁸⁴ Dgillam2 2021

⁸⁵ SephoraRothschild 2021, Mr-Bishi 2021, Phauxtoe 2017,

⁸⁶ ontbijtkoekk 2021

taas omien tuntemusten parista. Jälkimmäinen on Mr-Bishin kommentti, jossa hän kokee tarinan olevan enemmän luonnon suojelemisesta ja suurkorporaatioiden hallinnasta kuin uskonnosta, mutta ihmisillä on oikeus tulkita tarinan, miten haluaa eli hän antaa uskonnolliselle syvyydelle on myös tilaa.

Ajatellen paljon tarinasta olevan subjektiivista ja eri ihmiset tulkitsevat eri moraaleista. Minun näkökulmastani, planeetta on kuolemassa ja globaalilla super kapitalismilla on rankat seurauksensa. Kaiken keskellä vahinkoa tekevät ihmiset ovat vain ihmisiä.⁸⁷

Mutta tämä sitoutuu edellisen kappaleen loppuun: onko käyttäjän subjektiivisuus estänyt näkemästä kehittäjien viestin vaiko näkemästä metaforaa samalla tavalla kuin he, jotka asettavat enemmän uskonnollisen merkityksen. Gamrdave sen sijaan näkee FFVII:n tarinan Ilmestyskirjan metaforana, jossa Sephirot on antikristus ja Jenova kuvastaa lohikäärmettä. Ja kuinka nämä tuovat tuhon maailmaan. Aerithkään ei ole enää pakanallinen kuvaus vaan itse Jeesus kuvaus, jonka uhrauksen myötä maailma ja sen kansa pelastuu.⁸⁸

Näiden kahden vastakkainasettelu tuo esiin teorian subjektiivisuudesta esiin uuden puolen: Kaikki eivät havaitse uskontoa samassa paikkaa. Mr-Bishin kommentti ei kuitenkaan ole tyrmäävä, hän antaa tilaa myös uskonnolliselle tulkinnalle. Tutkimuksen ja hakusanojen ohjatessa uskontoa kohti, on selkeää muiden tulkintojen jäädessä tutkimuksen ulkopuolelle, on hyvä tähän kohtaan huomioida muiden sosiologisten tulkintojen mahdollisuus, jota Mr-Bishi tuo esiin.

Käsitellyt keskustelut osoittivat merkkejä laajemmasta uskonnon tuntemuksesta ollessa viitteitä selkeämmin oppeihin sekä tarjottiin kohtia Raamatustakin sekä juutalaista mystiikkaa. Sefirotin ja kabbalan kohdalla on kuitenkin hyvä kysyä, onko se, jotain mitä pelaajat ovat saaneet selville tutkiessaan Sephirotia vaiko tunteneet entuudestaan? Sitä keskusteluista ei tietenkään saa tässä muodossa selville. Verrattuna alkupuolella tuotuihin kristinuskon piirteisiin nämä alkavat olemaan jo syvempää tuntemusta uskonnollisista opeista, vaikkakin juutalaisuuden parissa. Aineistossa kuitenkin näiden välillä ei tehdä suurempaa eroa, juutalaisuuden ollessa mainittuna osana kabbalaa. Mahdollisesti eroa ei tehdä Jeesuksen juutalaisuuden vuoksi, Tärkeämpää onkin heidän tietävän siitä ja osoittavan oppineisuutta uskonnosta, ja hyödyntävät sitä näkemyksiään perustellessa. Aineiston pohjalta on kuitenkin turvallista sanoa yleisen tuntemuksen olevan hyvin tunnettujen ja pinnallisten piirteiden parissa vähintään, ja syvemmän tuntemuksen ollessa aineistossa vähemmistö. Tämä voi johtua käyttäjien länsimaalaisuuspainoa.

⁸⁷ Mr-Bishi 2021

⁸⁸ gamrdave 2021

Kun katsoo näitä kahta samankaltaista keskustelua keskenään: FFX:n parissa oleva vertaus kaatui enemmän pelin ominaisuuksien tulkinta virheeseen eikä niinkään kristinuskon väärään tulkintaan, ainakaan muiden käyttäjien näkökulmasta. Myöskään sen parissa olleessa uskonto ja sen väärinkäyttö -kommentoinnissa uskontoa ei tulkittu pahaksi, vaan nähtiin yhtenä ideologian muotona, jota voi käyttää pahaan. FFVII:n parissa ollut sisällön tuottaminen liittyen kristinuskoon liity Jeesukseen Kristukseen itseensä, vaikka nopea maininta ja hahmo vertaus oli myös FFX:n parissa. Aihepiirin FFVII:n parissa valtasi sen pääpaha Sephirot. Aihe korosti de Wildtin ja Aupersin pohjateorian subjektiivisuutta, aineistosta nousevissa eri tulkinnoissa: Sephirot nähtiin samassa kommenttiosiossa käänteisenä kristuksena, antikristuksena sekä maallisena pahana.

6.2 Jeesus Kristus

Kristinuskon vertaus teeman parissa on esitetty myös kysymys Jeesuksesta kutsuttavana olentona, ja nähtäisiinkö se loukkaavana. Esimerkkinä tuodaan esiin Shivan mahdollinen loukkaavuus hinduja kohtaan, varsinkin kun peleissä se kuvataan naisena miehen sijaan.⁸⁹ Kommentteja aihe kerrytti 33kpl. Aihe jakaantuu pääasiassa kahteen teemaan, joissa toisessa arvioidaan loukkaavuutta ja toisessa toteutettavuutta. Käsittelen ensin loukkaavuuden kommentointia. Kommenteissa tuodaan esiin, jos toteutus olisi kuin Shiva, eli käytettäisiin vain nimeä eikä muuta, tuskin asiasta olisi ongelmaa.⁹⁰ Mitä tulee ilman tätä lisähuomiota, joidenkin mielestä se olisi enemmän naurun asia, varsinkin itselleen. Näin toteaa LifePortrait.

Olenko ainoa löytää tämän hulvattomaksi? Nauraisin itseni kipeäksi, jos ne lisäisivät Jeesuksen kutsuttavaksi olenoksi.⁹¹

Esiin tuodaan jo South Park: Stick of Truth -pelin (2014, Obsidian Entertainment) mahdollisuus kutsua Jeesus avuksi taisteluun.⁹² Esiin nostetaan myös monen pelien päähenkilöiden kantavan Jeesusmaisia piirteitä läpi pelisarjan.⁹³ Ja tästähän esimerkkinä toimii edelliset aiheet FFX:n allegoriasta sekä Sephirotin käänteisestä kristus kuvasta. Myös julkaisussa, jossa kysytään voiko pelisarjasta Jeesusta, kommenttiosio tukee tätä mentaliteettia. 30 kommentista muutama nimeää eri pelien sankareita, joissa nähdään Jeesuksen piirteitä. FFXII mainitaan tarkentamatta tarkemmin kehen viitataan, FFXV:n päähenkilö Noctis, kuninkaiden kuningas ilmenee useaan otteeseen, FFX:n Yuna johon jo

⁸⁹ rwx755 2017

⁹⁰ lightreader 2017, BeeferSutherland90 2017

⁹¹ LifePortrait 2017

⁹² Ellie_Doodles 2017, Tairn79 2017

⁹³ mcolwander90 2017

aikaisemminkin viitattiin.⁹⁴ Näiden toimiessa puolustavina argumentteina sille, miksi Jeesus voisi esiintyä FF-pelisarjassa mahdollisesti tulevaisuudessa

Kuitenkin toinen puoli arvioisi asia loukkaavaksi. Oma vakaumus tuo esiin käyttäjä - Soren

Minä olisin loukkaantunut tai vahvasti kokisin inhoa. Sukupuolen vaihtanut Jeesus pinnallisessa ikonografiassa olisi loukkaavaa... ja rehellisesti Shiva on hieman myötähäpeää herättävä toki en tiedä kuinka vakavasti Shiva otetaan hindulaisuudessa. Esimerkiksi Leviatan ja Bahamut esiintyvät Raamatussa, mutta eihän niitä ole pyhitetty tai palvota, joten se ei ole loukkaavaa. Minua ei haittaa Jeesuksen tai kristinuskon aiheena käsittely mediassa (Ironisesti FFT on suosikkejani)... mutta Jeesuksen kutsuttavana olentona olisi todennäköisesti mautonta, pelkästään sensaationavoittelunakin⁹⁵

Muut loukkaavaksi arvioivat syyttävät enemmän nykyajan poliittisen korrektiuden kulttuuria, missä heidän mukaansa kaikesta loukkaannutaan nykyään.⁹⁶ Toki vastakommenttina on tuotu esiin Shin Megami Tensei -pelisarja (1987- , Atlus), joka on alusta lähtien ja vielä moderneissakin peleissä käyttänyt kristillistä jumalaa pahana hahmona.⁹⁷ Ei ole yllättävää, ettei saada mitään lopullista vastausta. Se mikä toiselle on hauskalta vaikuttavaa voi olla toiselle loukkaavaa, ja se näkyi näissäkin kommentteissa. jokaisen perustelun tulen selkeästi henkilöiden omista näkemyksistä.

Toisena aiheena oli toteutus, tämä kattaa pelillisen toteutuksen ja myös kommentit miksi Shivan voi toteuttaa muttei Jeesusta. Moni pohtii mitä Jeesus muka tekisi, jos hänet kutsutaan, huomio hänen asemastaan opettajan ja filosofina, eikä suurena sotalordina.⁹⁸ reaktiona huomiota kohtaa tuotiin esiin, ettei kaikki kutsuttavien olentojen kyvyt ole hyökkäyksiä, joillain on myös vain avunantamisen kykyjä ja Jeesus voisi vaikkapa parantaa koko tiimiä pelissä.⁹⁹ Verrattuna kuinka Jeesuksesta keskusteltiin aikaisemmissa aiheissa FFX:n allegorian ja Sephrotithin metaforan kohdalla, aloittama keskustelu ei kerro miten Jeesus tunnistetaan kristinuskon tarinoista vaan millaisena keskustelun käyttäjät näkevät hänet. Jeesukseen liitetty pasifismi sekä halu rauhaan ja rauhallisiin ratkaisuihin korostuu tästä keskustelusta, kun käyttäjät korostavat hänen filosofista opettajuuttaan sekä ihmetellessä mitä hän mukamas tekisi, ei hän käyttäisi väkivaltaa. Joillekin Jeesuksen ilmeneminen olisi suorastaan huvittavaa ja toiselle loukkaavaa.

Käyttäjien selitykset miksi Shiva on peleissä, muttei Jeesus, pohjautuvat heidän huomioihinsa niiden lähdeuskontojen eroista. Myöskin kommentit poliittisesta korrektiudesta ja nykyajan kulttuurista voidaan nähdä selitys kommentteina, tarkoitti tämä sitten, että

⁹⁴ Icemaster3000 2018, Wightraven 2018, iloveyou1234 2018, Hiddenzbu 2018

⁹⁵ -Soren 2017

⁹⁶ Quietus87 2017, De-Mattos 2017

⁹⁷ grapejuicecheese 2017

⁹⁸ npaladin2000 2017

⁹⁹ phonography 2017, ultimis 2017

hindulaisuus on vielä hyväksyttävä lähdeaineisto tai Jeesusta ei enää voi, mutta aikaisemmin olisi vielä voinut. Poistettu käyttäjä arvioi monoteismin olevan suurin syy tähän. Hän arvioi polyteismin laajuuden olevan houkuttelevampi pelintekijöille laajemman mytologisten hirviöiden valikoimana, montaa polyteistisiä uskonnoista ei enää seurata sekä hän arvioi monoteististen uskontojen seuraajien olevan puolustavampia uskontonsa suhteen.

JRPG:t ottavat paljon vaikutteita polyteistisistä uskonnoista koska:

Monia niistä ei seurata enää (Viikinki/Roomalais/Kreikkalainen) joten kukaan ei valita

Niillä on laajempi perimätieto (enemmän jumalia, enemmän hirviöitä)

monoteistiset uskonnot ovat puolustavampi uskontojensa suhteen (vain 3 tai 4 selkeää kristinuskon variaatiota, kun taa jokainen roomalainen ja kreikkalainen kaupungilla oli oma jumala). Pieni osa niistä pitää enkeleistä, osa demoneista (Beelzebub ja Belial) tai sephirotin käyttö muttei koskaan jumalia itseään. Tästä huolimatta, ristiretket ja lopunpäivät FFVI:ssä ja IX:ssä olivat alunperin japanilaisessa versiossa nimeltään jihad, vaikka jihad ja ristiretket ovat periaatteessa sama asia.¹⁰⁰

Kyseessä on yhden henkilön kommenttiin pohjautuva data, kuitenkin se antaa

mielenkiintoisen arvotuksen kahden uskonnon mallin välille. Ja -Sorenin kommentti sitoutuu myös tähän: hän totesi, ettei Leviatanin tai Bahamuthin sisällyttäminen haittaa peleissä häntä, vaikka ne esiintyvät Raamatussa. kuitenkin korostaen syynä tähän olevan pyhityksen ja palvonnan puute. Joka puhuu poistetun käyttäjä arvion puolesta. Aiheen suhteen ei ole muualla otettu kantaa. Uskontoja ei subredditeissä ole vertailtu aineiston muissa tapauksissa.

Aineiston pohjalta julkaisuja tehneillä ja kommentteja jättäneillä käyttäjillä on perustuntemusta kristinuskosta sisällön pohjalta. He löytävät ja tunnistavat peleistä ominaisuuksia, joita yhdistivät kristinuskoon. Sephirot keskustelussa kuitenkin osa käyttäjistä tunnisti myös syvempiä mystiikan oppeja, vaikkakin juutalaisuuden parista. Käsittelin tämän osana kristinuskoa käsittelevää sisältöä kolmesta syystä: se oli monella kommentoijalla osa kristillisten yhteyksien listaa. Toisena syy se liittyi julkaisuiden aiheeseen, jota on lähestytty kristinuskon oppien kautta. Ja viimeinen syy on, ettei juutalaisuutta ilmentynyt tämän lisäksi aineistossa, joten sitä on vaikeaa mielekkäästi mainita muussa yhteydessä. Kuitenkin on tärkeää kysyä oppivatko he Sefirot, elämän puusta, Sephirotin kautta vai oliko tieto jo heillä ennestään? FF-sarjalla on kuitenkin kattavat wikisivut, jolla on lähde aineistoa merkitty ylös. Tästä oli tarkemmin oppimisen teeman parissa.

Aivan kuten Sephirotin kohdalla, kun puhuttiin, onko se Jeesus, antikristus vai maallinen paha, sama subjektiivisuuden ilmiö jatkui myös Jeesukseen itseensä ja tämän mahdolliseen pelilliseen toteutukseen. Se saattoi näkyä jopa vahvemmin, sekä puolesta että vastaan kommentteissa, ja niiden intensiteetissä. Keskustelujen erojen johtuessa niiden

¹⁰⁰ [deleted] 2017b

laadullisista eroista. Sephirot keskustelun ollessa tarinallista käsittelyä ja Jeesus keskustelun ollessa enemmän omista tuntemuksista, miksei se voi olla peleissä. Perustelujen pohjautuessa omaan tuntemukseen nykyisestä läntisen kulttuurin sosiaalisesta ilmapiiristä poliittista korrektiutta syyttäessä, oman vakaumuksen esiin tuonti tai ”minusta se olisi vain hassua” selityksiin.

Löysin kiinnostavaksi, ettei tässä yhteydessä ilmennyt juurikaan uskontokriittisyyttä. Kuten aineiston esittelyssä toin ilmi sen olevan usein läsnä pelisarjassa, ainakin sen keskusteluista. Kuitenkaan sitä ei nyt ilmennyt aineistossa. Voi olla, että oletan sitä aineistolta liian herkästi. Mahdollista on myös, ettei aiheet myöskään anna tilaa tai mahdollisuutta sellaiseen paljoo. Kuitenkin nyt ei puhuta näkemyksistä vaan pelaajien omista teorioista liittyen tarinalliseen kerrontaan ja sen yhteyksiin lähdeaineistoon sekä pohdintoja kuinka uutta lainausta Jeesuksen muodossa voisi toteuttaa, eikä sanomasta. Kuitenkin näkemyksistä puhutaan tarkemmin reflektio luvussa, jossa on myös tarkemmin uskontokriittisyydestä.

6.3 Muut uskontokunnat

Mikään muu uskontokunta tai mytologia ei saa yhtä kattavasti käsittelyä FF-subredditeissä kuin kristinuskon, tämän vuoksi olen luokitellut ne omaksi yleisluvuksensa. Shiva ja Odin ovat vilahtaneet jumalina hindulaisuudesta sekä muinaisesta viikinki uskosta eniten osana tekstiä, varsinkin Shiva, joka tuli esiin aineistosta osana Jeesus julkaisua, vertailu kohteena keskusteluun Jeesuksen sisällyttämisestä pelisarjassa. Islamin uskoon viitattiin osana Ifrit opetus julkaisua Islam on saanut vähiten edustusta aineistossa, kyseisen julkaisun ollessa ainoa tilanne missä se on mainittu. Sen pariin kuitenkin palataan vielä reflektio luvun parissa, kun puhutaan käyttäjien vakaumuksista tarkemmin. Juutalaisuus sai mainintoja Sephirot sisällössä, tällöinkin osana kristinuskoon liittyvää keskustelua. Samassa yhteydessä ilmeni erikseen pakanallisuuden maininta, osana FFVII:n uskonnollisen kuvaston analysointia, Aerithin kuvauksesta pakannallisuuden edustajana osana Sephirotin käännteistä Jeesus kuvaa, mutta tämän enempää kyseinen uskonnon muoto ei aineistossa esiinny.

Tapauksissa, joissa Aasian uskontojen opillista ulottuvuutta mainitaan, korostuu siinä buddhalaisuus. Shivan mainintojen ollessa poikkeus tähän. Aineiston kannalta on myös tärkeää mainita suurimman osan buddhalaisuus aineistossa tulleen sitä itseään hakemalla, eikä osana yleisuskonnollisempia konteksteja ja konsepteja. Ainoa poikkeus on julkaisu, jossa käyttäjä Seastep kysyy mistä uskosta FFVII lainaa.¹⁰¹ 14 kommentista, pari heistä keskittyi pelimaailmassa esiintyvä elämänvirta (Lifestream) konseptiin. Elämän ja kuoleman sykli

¹⁰¹ Seastep 2020

nähdään muistuttavan buddhalaista oppia uudelleen syntymästä.¹⁰² Kuitenkin Snoo19527 myöntää, ettei tunne buddhalaisuutta hyvin, joten hän voi olla väärässä.

Elämänvirran idea ja (isot juonipaljastukset alkuperäiseen FF7 maailmaan) sielujen yhdistyminen elämänvirrassa kuoleman jälkeen vaikuttaa muistuttavan buddhalaisuutta. Mutta minulla on hyvin pinnallinen ymmärrys buddhalaisuudesta, joten en sano enempää välttääkseni virheellisen tiedon jakamista.¹⁰³

Kommentti asettaa tutkimuksessa toistuvan pohjan sille, miten buddhalaisuutta, ja sen kautta hieman muitakin itäisiä uskontoja käsitellään, ainakin aiheenkautta.

Jälleensyntyminen on yleisin konteksti, jossa buddhalaisuutta mainitaan. Näkisin tämän ilmenemisen viestivän samanlaisesta tuntemuksesta kuin kristinusko luvun parissa.

Pintapuolinen tuntemus piirteestä, joka on tunnistettavissa yleisestä tietämyksestä.

Samankaltaista keskustelua on käyty FFXIV:n parissa, se uusimman tarinasisällön tuoden samankaltaisen elämänvirran käsitteen pelin maailmaan. Huomion tehnyt julkaisija crow_claw , ja EndlessKng, yksi sen 37 kommentin jättäjistä, toteavat pelin tarinaan esitellyn sielujen paluun niiden alkumereen ja sieltä uudelleen syntyminen on lainattu buddhalaisuudesta.

2. Jälleensyntyminen on konseptina tietenkin otettu buddhalaisuudesta. En ole ekspertti, mutta eikö buddhalaisuudessa päätarkoitus ole irtaantua elämän ja kuoleman syklistä?¹⁰⁴

Crow_claw tuo esiin myös epävarmuutensa aiheesta Snoo19527 tapaan. Sekä oletus jälleensyntymisestä vain buddhalaisena käsitteenä. Tätä käsitystä EndlessKing tulee huomioimaan ja kommentoimaan yleisesti, kuinka FFXIV käsittelee jälleensyntymistä.

Ensimmäiseen pointtiin (crow_claw esittää kysymyksen pelin jälleensyntymisen luonteesta): Tämä oikeastaan peilaa PALJON oikean maailman jälleensyntymisuskkoa. Me ajattelemme sitä itäisenä käsityksenä yhteydessä buddhalaisuuteen ja hindulaisuuteen, mutta antiikin kreikkalaisilla oli käsityksiä siitä myös.¹⁰⁵

Kommentti ei pysy täysin buddhalaisuudessa, samalla hänen laajentaessa jälleensyntymisen käsitettä, hän ei myöskään irrota sitä pois itäisistä uskonnoista. Samalla tehden opettamisen teemaa. Sama vastaus annetaan, kun kysytään mistä uskonnosta FFXIV:n uskonnollinen toteutus on lainattu.

Sanoisin FFXIV ja varsinkin Endwalker (FFXIV:n tuorein lisäosa) asettuu buddhalaisiin opetuksiin. – elämänvirran ja jälleensyntymisen konseptit, yhden jumalan puute, painotus ”elämä on kärsimystä”. jne. Voisit varmasti tehdä perustelut myös muiden itäisten uskontojen kannalta, sen sijaan että kirjoittajat peilaisivat vain yhtä uskoa, on todennäköisempää heidän reflektoida vain miten japanilainen uskomukset ja uskonnot ovat sekoitus buddhalaisuutta, shintolaisuutta, taolaisuutta, konfutselaisuutta ja jopa kristinuskoa.¹⁰⁶

¹⁰² FearlessRate3 2020, Snoo19527 2020

¹⁰³ Snoo19527 2020

¹⁰⁴ crow_claw 2022

¹⁰⁵ EndlessKng 2022

¹⁰⁶ MKillerby 2021

MKillerby antaa tässä samalla selitystä miksi pelissä uskonnosta kirjoitetaan, miten kirjoitetaan. Mikä on erikoista, ettei aineistossa muualla käyttäjät ole huomioineet tätä vaikuttajana pelien sisältöön, tai ainakaan tuoneet esiin.

Tämän enempää aineistossa ei buddhalaisuudesta tullut esiin. Selkeästi se ei ole tämän tutumpi uskontona käyttäjillä. Yksi mahdollisuus miksei buddhalaisuus ole niin tuttua käyttäjille, on yksinkertaisesti jo parin otteeseen esiin tuomani Redditin käyttäjä kunnan länsimaalaisuuspaino. Mitä aineiston kokonaisuudessa tulee, buddhalaisuus on kuitenkin tälläkin tuntemuksen määrällä toiseksi mainituin uskonto, kristinuskon jälkeen, jollei ateismia lasketa uskonnoksi. Eli yhteisöllä on kuitenkin muihin ei-kristinuskoihin verrattuna laaja tuntemus buddhalaisuudesta. Onko syynä sen elementtien esiintyminen pelisarjassa? Kuitenkin jotain kautta käyttäjillä on laajempi tuntemus, vaikkakin pinnallinen ja tällöin vahvasti yhteen piirteeseen, joka ei ole sille edes uniikki.

Muinainen viikinkien mytologia on tullut esiin tutkielmassa pariin otteeseen Odinin sekä mistilteinn, osana aseiden nimien alkuperä -julkaisua oppimisen teeman parissa. Aineiston kannalta se ei ole kovin kaukana buddhalaisuudesta maininnoissa. Laadullisesti kyseinen sisältö on juuri mainittua "tämä nimi on tästä mytologiasta", eikä sen opillisempaa käsittelyä. Tältä kannalta buddhalaisuuden ja muinaisen mytologian vertailu on epäreilua, toisen ollessa vielä laajasti harjoitettu uskonto ja toisen ollessa harjoittamaton, tai äärimmäisen pienen vähemmistön harjoittama. Kuitenkin maininnan arvoista on viikinki riimujen herättämä julkaisu. Toki yksittäistapaus, mutta näen sen riittävän merkittävänä aineistona näyttämään, vaikka käyttäjillä olisi vain pinnallisia käsityksiä muista uskonnoista ja mytologioista heillä kuitenkin on käsitys. 14 kommenttia saanut clysm itse toteaa, ettei tiedä näistä riimuista kovasti ja käytti internetlähteitä tunnistamiseen ja halusikin jakaa tiedon, jos joku tietävämpi saisi sitä hyödynnettyä.¹⁰⁷ Tiedon jakamisen ja opettamisen teeman ilmentyessä jälleen. Toki vain dallas12221 vastaa tähän kutsuun ja toteaa riimujen olevan hyödynnetty kohtalon ennustamisesta. Hän myöskin toteaa niiden olevan ihan vain kirjoitustakin varten eikä sisältöön välttämättä liity mitään maagista.

Tiedän riimujen olevan merkittäviä muutamassa osassa muinaista viikinki uskoa. Nautin kyseisestä mytologiasta kovasti. Yleensä riimuja käytetään kohtalossa, kuten nornien kaivertaus niitä. Nornat ovat kohtaloon yhdistettyjä olentoja, heidän luodessaan se. He valitsevat kuka elää, kuolee, kuka on rikas, köyhä, naimisissa jne. Toinen tapaus, jossa riimuilla on tekemistä myytin kanssa, kun Odin hirttää itsensä maailman puuhun, iskee keihäällä, uhraten itsensä itselleen. Yhdeksän yötä tätä, ja lähellä kuolemaa hän ymmärtää näiden riimujen merkityksen.

¹⁰⁷ chlysm 2021

Itse riimuista, yleisesti historiassa niitä käytettiin kommunikointiin, eikä loitsimiseen kuten islantilaisessa noituudessa. H riimu on juuri sitä, vain H. Se näyttää hienolta, mutta voi olla vain tyyli valinta paitsi, jos suunnittelijoilla oli tarkka nykypäivän merkitys niille.¹⁰⁸

Tämä ekskursio viikinki riimuihin ei ollut pitkä, kuitenkin taas vilahdus ihmisten tunnistavan ja olevan tietoisia uskontojen ja mytologioin piirteistä, ainakin pinnallisella tasolla.

Laadullisen tutkimuksen kannalta vertausten ja lähde aineiston tuntemus painottuu pääasiallisesti nimiin ja yleistasollisiin konsepteihin. Ja näistä parhaiten tunnettu on kristinusko. Tuntemus sen parissa ei selkeämmin ollut sen syvällisempää. Arvioin sen olevan vain tutumpaa käyttäjä kunnalle minkä takia se esiintyi muita uskontoja enemmän aineistossa. Samasta syystä siihen liittyen ilmeni enemmän pohtimismuotoisia julkaisuja, jotka käsittelivät juuri, miten Jeesus voisi ilmentyä tai on saattanut allegorian muodossa jo ilmentyä peleissä, jotka jäivät vähemmälle muiden uskontokuntien ja mytologioiden parissa. Näiden ilmentyessä juuri julkaisuissa, joissa pohdittiin pelillisen sisällön alkuperäismateriaalia, jolloin buddhalaisuus ilmeni uudelleen syntymisen teeman parissa. Kun muut jäivät joko kerta tapauksiksi tai ei mainittu lainkaan. Tähän arvioin syyksi Redditin länsimaalaisuuspainotuksen.

¹⁰⁸ dallas12221 2021

7. Reflektio

Viimeinen keskustelujen teema on reflektio. Viitataan tällä oman uskon ja näkemysten suhtauttamista ja vertaamista pelin sisältöön. Käytännössä tämä tarkoittaa omista käsityksistä eksplisiittistä puhumista, ja niiden kautta pelien asioiden selittämistä sekä niihin suhtauttamista. Eksplisiittisyys on mainittu syystä. Ei ole mahdollista kieltää kahden edellisen luvun olevan riippumattomia reflektiosta, aiheita lähestyessä oman subjektiivisuuden kautta. Oppimisen kohdalla käyttäjillä oli mainintoja pohdinnasta, joka muutti heidän käsityksiään. Jeesus metaforan kohdalla Mr-Bishi ei lähesty FFVII:tä uskonnollisena tarinana vaan ekologisenä. Nyt kuitenkin käsitellään aineisto sisältöä, joka yksin kertaisesti voisi alkaa aina "minun mielestäni..." aloituksella.

Reflektion edustaa väittelevää suhtautumista de Wildtin ja Aupersin teoriasta. Julkaisut ja kommentit ovat tämän lisäksi joskus hyvin pelikohtaisia, niiden eri sisältöjen vuoksi. Esimerkiksi FFX ja FFXIV laukaisevat eniten keskustelua uskonnon pahuudesta yksittäisinä peleinä. Näidenkin julkaisuiden kommentti osio yleensä täyttyvät vasta-argumenteista ja myötäilevistä kommentteista puolesta sekä vastaan asenteille. Ihmisten tuodessa esiin omat näkemyksensä, joko alkuperäisestä kommentista tai pelin sisällön merkityksestä.

7.1 Uskontokriittisyys

Osana aineiston esittelyä puhuin pelisarjan ja sen genren tulkitusta uskontokriittisyyttä, joka menee joskus vastustuksen tasollekin. Kuinka lopussa on aina jumala tapettavana ja institutionaalinen uskonto on paha tai ongelma, vaikka poikkeuksiakin myös on, pelisarjassa sekä genressä. Tässä luvussa tulenkin perehtymään aiheeseen tarkemmin ja kuinka henkilöt ovat julkaisseet ja kommentoineet aiheesta. Ottaen myös katsauksen, kuinka kriittisiä subredditien käyttäjät oikeastaan ovat tämän genren stereotypiaan verrattuna.

Teemasta oivallisena esimerkkinä toimii Olelukojoessionin aloitus FFX:n pahiksesta ja sen kauheudesta. Hän esittelee näkemyksensä FFX:n pääpahasta: organisoitu uskonto ja sen väärinkäyttö osana turhaa toivon tuottamista sekä massojen kontrollointia. Hän tuo myös esiin elävänsä valtiossa, jossa tätä samaa tapahtuu, tuoden omaa reflektiotaan selkeästi esiin.

Sain pelin loppuun eilen ensimmäistä kertaa. En aio mennä yksityiskohtiin mutta kokonaisuus oli huippuluokkaa. Sen sijaan haluan kirjoittaa pahiksesta. en puhu Seymour Allöttävästä, Mikasta, Sinstä tai Yevonista itsestään. Minä puhun Spiran hallituksista viimeisen 1000 vuoden aikana.

Asun maassa, jossa FFX:n maailmassa tapahtuvat asiat ovat minulle tuttuja, miinus fantasia osuus tietenkin. Uskonnon käyttö massojen hallinnassa, antaen heille kauhua mutta myös valheellista toivoa, taivuttaen asiat kuten he haluavat, kuten tiettyjen maschina:jen käyttö peleissä jne. ¹⁰⁹

¹⁰⁹ Olelukojoession 2021

Hän painottaa institutionaalinen uskonto ja sen roolia osana hirmutekoja, ja väittämän todenmukaisuuden punnitseminen. Julkaisu ja sen kommenttien tuottama aineisto käsittelee uskonnon suhdetta todellisuuteen. Kommentteja julkaisulla on 71, joista suurin osa kylläkin painottui pelin sisällön kommentointiin kuin uskonnon käsittelyyn sisällössä. Kuitenkin myös kommentteja hallituksista ja vallan väärinkäytöstä syntyi, sekä uskonnon yhteydestä siihen. Kommentit eivät syyttäneet täysin uskontoa vaan tunnustivat sen olevan jotain hyödynnettävää osana niitä, kuten mikä tahansa ideologista oppia tai näkemystä.

Rohkeaisin sanoa jokainen organisaatio, joka käyttää katumusta, uhkailua ja pelkoa indoktrinaatioon ja kiinni pitämiseen, ja erottaa ryhmän muista, on luonnostaan paha, paha aivan sama mitä niiden uskomukset ovat. Ja on vain yksi syy tehdä niin: Voima.¹¹⁰

Esiin tuotiin esimerkiksi kommunistiset hallitukset vasta-argumenttina ja esimerkkinä, ettei uskonto ole aina läsnä.

Moni näistä oli ateisti hallintojen tappamia, nimittäin kommunistien

Jos se ei olisi uskonto, käytettäisiin jotain muuta perusteluna.¹¹¹

Vaikka pelaajat näkevät uskonnon väärinkäyttöä pelin sisällä sekä sille vastineita myös todellisuudesta, eivät he pidä sitä automaattisesti pahana.

Kyseessä on vasta yksi aihetta käsittelevä julkaisu, mutta tämän pohjalta sitä kohtaan on maltillinen ymmärrys. Samaan aikaa julkaisu esimerkillinen nosto aineistosta mitä reflektiiviset julkaisut ja kommentit ovat. Omien näkemysten ja kokemusten suhtauttamista pelilliseen sisältöön, Olelukojesonin suoraan todetessa elävänsä FFX:n maailman vastineessa ilman magiaa. Julkaisun kommenttien parissa päädyttikin pohtimaan uskonnon osaa hallituksellisissa hirmuteoissa, ja niiden kommenttien lopputulema onkin esitelty.

Haluan kuitenkin katsoa kahta reflektiivistä kommenttia tarkemmin. Toinen on edellä esitellystä julkaisusta ja toinen on vastaus Straya-LTQn kysymykseen oppimisen kokemuksesta. Molemmissa tapauksissa kommentoijat viittaavat omiin näkemyksiinsä uskonnosta, joihin pelisarja on vaikuttanut. Käsittelen ensin oppimiskysymykseen ilmestyneen kommentin. Käyttäjä Izlude totesi tajunneen FF Tactics, strategiapohjainen sivupeli, jossa päävastuksena on jälleen institutionaalinen uskonto sekä peli maailman aatelisto, sisäistävän hänen aikuisikänsä näkemykset edellä mainituista.¹¹² Hän ei kuitenkaan ääneen totea pelillä olleen vaikutusta, vaan pelin sisäistävän näkemyksensä.

Kysymyskontekstin pohjalta sanoisin olevan implikaatio pelillä olleen vaikutus ennen aikuisikää.

¹¹⁰ usetehfurce 2021

¹¹¹ 3pinephrine 2021

¹¹² Izlude 2020

Samankaltaista kokemusta oli myös FFX kommentoinnin parissa. sky_byte koki FFX:n uskonnonvastaisen tarinan asettaneen epäilyksen siemenen hänen uskonnolliseen kasvatukseensa. Tuoden esiin näkemyksensä kuinka naurettavaa on uskoa, johonkin syntymäpaikkansa takia. Omien sanojensa mukaan hän on yrittänyt saada omat vanhempansa ymmärtämään, jos he olisivat syntyneet Lähi-itää, he tuskin olisivat kristittyjä.

En sillä hetkellä tajunnut, koska olin liian nuori, mutta tämä tarina asetti epäilyksen siemenet uskonnosta mieleeni. Varsinkin Rikkun riita Wakkan kanssa Lake Macalanialla.

On aika naurettavaa uskoa johonkin mihin sinut on kasvatettu uskomaan, tarkemmin ottaen MISSÄ kasvatettiin uskomaan. Vanhempani kasvoivat eteläisissä Yhdysvalloissa, joten he vannovat itsenäisten baptisti kirkkojen olevan ainoa totuus. Olen yrittänyt kertoa heille, että jos he olisivat kasvaneet Lähi-itään, he olisivat todennäköisesti hurskaita muslimeja.¹¹³

Kommentti ei ole itsessään kritiikki uskontoa kohtaan, vaan tietynlaista uskonnollisuutta, eli kyseenalaistamatonta uskoa, johon on kasvatettu. Varsinkin syntymäpaikka sidonnaista uskonnollisuutta. Nämä kaksi kommenttia olivat esimerkkiä reflektiossa, joissa pelisarjan nähdään vaikuttaneen henkilöön itseensä. Verrattuna Olelukojesonin tekstiin, jossa hän huomasi pelin pahan ja paikansi sen myös omasta elämästään. Kun katsoo Izlude, sky_byte ja luvussa 5.1 mainittu XRYneXin kommenttia on huomattavissa pelien ja niiden uskonnollisuuden mahdollisuus toimia Markus Davidsenin kutsumina "uskonnollisina käyttömahdollisuuksina" (religious affordances), joillain pelaajat, kuten edellä mainitut, käyttävät populaarikulttuuri tuotoksia uskonnollisten merkitysten luonnissa.¹¹⁴

Reflektion parissa ei kuitenkaan aina asetuta pelin puolelle kriittisyydessä.

3nlightenedCentrist toteaa osana JRPG-genren uskontokriittistä meemikuva julkaisua "hyppää kyytiin luuseri, meillä on jumala tapettavana", tuoden esiin millaista oli pelata JRPG pelejä lapsena, erittäin kristillisessä perheessä, niiden magia aspektin takia. Ja kuinka myöhemmin häntä itseään alkoi vaivaamaan jumalten tappamisen määrä.

Tosi fakta: minut kasvatettiin uber uskonnolliseksi, mutta olen rakastanut JRPG pelejä lapsesta lähtien. Se tuotti hieman ongelmia aikaisissa FF-peleissä, pääasiallisesti isäni ei pitänyt niiden maagia aspektista. Mutta aidosti se alkoi vaivaamaan itsenä PS1 aikakautena. Xenogearsin, Breath of Fire III ja FF Tacticsin välillä, vaikutti siltä, että jokaisessa peli genressä vaati minua tappamaan Jumalan.¹¹⁵

Hän ei erikseen totea kokeneensa uskonmuutosta, mutta tuo esiin omien näkemysten ja pelillisen sisällön ristiriidan. Hän ei erikseen totea nykyistä vakaumustaan, joka antaisi tarpeellista lisäkontekstia. Myöskään ei selviä estikö tämä ristiriita pelien viimeistelyä. Kuitenkin kommentin tärkein anti on, että pelisarjan parissa on eksplisiittisesti vakaumuksellisia henkilöitä ja he tuovat esiin tästä syntyneen ristiriidan. Tällaista tietenkin oli tutkielmassa aiemmin, kun puhuttiin Jeesuksen sisällyttämisestä pelisarjaan ja -Soren ei

¹¹³ sky_byte 2021

¹¹⁴ de Wildt & Aupers 2017, 464. Cosack 2019, 19

¹¹⁵ 3nlightenedCentrist 2021

pitänyt ideasta vakaumuksensa takia. Aineistona nämä kaksi kommenttia tietenkin erottaa vaivaavan osa -Sorenilla sen ollessa Jeesus ja 3nlightenedCentristiä jumalten tappaminen. Ei ole yllättävää löytää myös teistisiä pelaajia FF-pelisarjan parista. Kuitenkin molemmissa edellä mainituissa tapauksissa he arvostelevat arvostelevan peliä huomattavasti näkemystensä läpi.¹¹⁶ Arvostelu ei kuitenkaan ole yllättävää, mielipiteiden ja uskomusten aina vaikuttaessa kuinka ihminen havaitsee maailman.

On hyvä tehdä katsaus myös mistä ja miten käyttäjät itse näkevät ja pohjustavat pelisarjan uskontokriittisyyden tai jopa -vastaisuuden. Mennään tarkemmin FF Tactics peliin, josta tässä luvussa aiemmin mainittiin. Kaksi kommenttia, poistettu käyttäjä sekä lightreader, tuovat esiin pelin pääpahiksen Saint Ajoran. He korostavat hahmoon liittyviä huomioita, kuinka hän on selkeä Jeesuksen vastine, kuitenkin tarkentamatta piirteitä kuten Sephirot keskustelun kohdalla käyttäjät toivat. Lightreader toteaa:

Monet peleistä ovat järjestäytyneitä uskontoa vastaa. *Final Fantasy Tactics* varsinkin on allegoria katolisesta kirkosta keskiajalla, Ajoran ollessa Jeesuksen sijainen.¹¹⁷

Poistetun käyttäjän kommentti ylläpitää uskonnonvastaisuus teemaa:

En usko, että on uskonnonvastaisempaa valavirran pelisarjaa kuin Final Fantasy. Ei ole edes juoni paljastua, että kirkko lopulta paljastuu pahaksi ja korruptoituneeksi koska FF-peleissä ne aina ovat.¹¹⁸ Kirkkokaan ei ole aina paha toteaa samainen poistettu käyttäjä huomioi, että FFXII on poikkeus, siinä olevan institutionaalisen uskonnon ollessa pelin tarinan ongelmien ulkopuolella, mutta kuitenkin lopulta tulee Jeesus-Demonin tuhoamaksi.

Ivalicesta puheen ollen, se sisällyttää aika lailla ainoan ei pahan kirkon koko sarjassa, The Light of Kiltia... joka tulee tuhotuksi FFXII:n tapahtumissa, ja hävitetään ihan kokonaan pahan Glabados uskon perustaneen Jeesu-demonin toimesta. Tulkitkaa asiaa, miten haluatte.¹¹⁹

Tähän perään hän huomioi myös FFXIV:n olevan niin uskonnonvastainen kuin se olisi

”Richard Dawkinsin Faniklubi” jumalkuvauksen ollessa: Ihmisten luoma, niitä aivopesevä ja maailmasta energiaa imeviä, ja pelaajien tehtävänä tuhota nämä.

FFXIV, näin muuten, kertoo vahvasti uskonnonvastaisuudesta kuin Richard Dawkinsin faniklubi. Eorzeassa, jumalat ovat ihmisten luomuksia rituaalien ja uhrausten avulla, nämä jumalat voivat tehdä jokaisesta heidät näkevästä mieli-orjan, ja niiden olemassa olo imee maasta elämän energiaa ja lopulta jättää maailman elottomaksi kuoreksi. Pelaaja hahmon tehtävänä on tappaa nämä jumalat, milloin ja missä ne ilmestyvätään.¹²⁰

Käyttäjä on varsin varma pelisarjan uskonnonvastaisuudesta ja katsoo uskonnonvastaisuutta käsittelevää sisältöä, sieltä löytyy samoja teemoja kuin uskontokriitissä. Toistuvia kaavoja implisiittisesti, miten kirkko on paha, ja eksplisiittisesti, Jeesukseen pohjautuva allegoria on paha. Tietenkään kaikki eivät ajattele samalla tavalla, ja aihe onkin saanut hieman vasta-

¹¹⁶ Bernauer 2012, 347

¹¹⁷ lightreader 2018

¹¹⁸ [deleted] 2018

¹¹⁹ [deleted] 2018,

¹²⁰ [deleted] 2018

argumentteja, joihin on tutkielman aikana jo viitattukin, Kuten pelisarjan päähenkilöiden Jeesus piirteet. esimerkeistä poimituista huomioissa tuodaan enemmän esiin pelisarjan negatiivista uskonnon esittämistä, kuin positiivista.

Tämä ei myöskään ole ainoa kerta, kun käyttäjät itse merkkäavat pelisarjan uskonnonvastaiseksi. Tästä esimerkkinä juuri hetki sitten käsitellyn poistetun käyttäjä kommentti, joka alkaa "En usko, on uskonnon vastaisempaa valtavirran pelisarjaa kuin Final Fantasy." Osana Sephritot keskustelua, jossa gamrdave, osana vasta-argumenttiansa totesi, ettei kuitenkaan olisi ihme, jos Sephirotin pitäisi olla käänteinen Jeesus ja tätä kautta kannanotto uskontoon.

Mielestäni nämä vertaukset [hän tarjosi Sephirotia antikristuksena] sopivat paremmin mitä FF7 tapahtuu: Perinteisempi vertaus pahiksista epäpyhänä kolminaisuutena ja hyvisten pitää pysäyttää heidät, uskonnonvastaisen teeman sijaan. Tietenkin ei olisi ensimmäinen kerta, kun Final Fantasy olisi avoimesti uskonnon vastainen (hei Final Fantasy Tactics ja FFX), joten teoriasi on mahdollinen.¹²¹ Gamrdaven kommentin pohjalta myös mietin koko asetelma erinäiset pahikset käänteisenä Jeesuksena: Pohdin osana keskustelua ovatko merkitykset pelaajien vaiko kehittäjien asettamia. Jos ne olisivat puhtaasti pelaajien asettamia, eikö tuollaiset metafora tulkinnat ole vähintään alitajuisesti uskontokriittisiä? Liian iso kysymys tälle aineistolle ja tutkielmalle, mutta mahdollinen laaja tutkimus pelisarjan osalta. Campbell antaa tähän kysymykseen kuitenkin hieman mahdollista selitystä: "merkityksen välittäminen" (mediation of meaning) on ilmiö, jota on huomattu digitaalisen uskonnon parissa, jolloin kuluttajat hyödyntävä mediaa, tässä tapauksessa pelaajat pelejä, etsien merkityksiä, joilla määritellä itseään sosiaalisesti.¹²²

Toisena ateistina, rakastan, kuinka uskonnonvastainen pelisarja on yleisesti¹²³ Toteaa poistettu käyttäjä, osana julkaisua, joka räjäytti keskustelun ateismista, joka myös käsitellään seuraavan lukuna. Ei ole yllättävää uskontokriittisen sarjan vetävän ateisteja puoleensa. Kuitenkaan he eivät ole ainoa yleisö. 3nlightenedCentrist ja -Soren ovat esimerkiksi tuoneet esiin uskonnollisen taustansa, ja silti pelaavat pelejä, tai ovat kiinnostuneet pelisarjasta subreddit selailunsa perusteella. Uskontokriittinen imago ei pidä siis uskonnollista väkeä loitolla pelisarjasta. Tietenkin tämä on aihe alue missä käyttäjien subjektiivisuus vaikuttaa, miten ja mitä he tulkitsevat uskonnolliseksi. FF-pelisarjan imagosta voisi tältä näkökulmalta tehdä oman tutkimuksensa, omani pohjustuessa siihen miten uskonnosta puhutaan ja sen pohjalta tehtyihin huomioihin.

Tässä kohtaa on myös hyvä kysyä digitaalisen uskonnon tutkimuksen parista median vaikutusta pelien uskonnolliseen sisältöön. Stig Hjarvardin mediatisaatio teoriassa uskonto

¹²¹ gamrdave 2021

¹²² Campbell 2016, 19

¹²³ [deleted]2017a

muotoutuu median logiikan mukaan, ja kuinka paljon tämä media vaikuttaa sitten media tuotosten sisältöön ja niiden teemoihin ja viesteihin. Eli onko japanilainen median logiikka asettanut uskontokriittisyyttä Square Enixin peleihin?¹²⁴ Tietenkin tässä ongelmana on läntisen teorian asettaminen aasialaiseen sosiaaliseen kontekstiin ja median käsittely yhtenäisenä entiteettinä.

Vielä lopuksi haluan katsoa tarkemmin äskettäin kuvattua piirrettä FFXIV:stä: Julkaisussa puhutaan pelin Primal-olennoista, eli kyseisen pelin termi kutsuttaville olennoille ja jumalhahmoille, ja kuinka niiden olemassaolo oikeassa maailmassa olisi kauhistuttavaa.¹²⁵ Kuten poistettu käyttäjä totesi kommentissaan pelissä ne ilmestyvät eri ryhmien epätoivosta ja aiheuttaen aivopesua ja tuhoa mukanaan. 21 kommentista nousi pari tärkeää liittyen uskontokriittisyyteen, monen pääasiallisesti todeten hypoteettisen tilanteen kauhistuttavuus. MrPopoton verratessa myös sitä suorana allegoriana uskonnolliseen ekstremismiin.

Se on aika lailla koko analogia.

Kun ihmisiä vihataan, heitä vastaan hyökätään, satutettuja ja alistettuja, ekstremismi kukoistaa. Ekstremismi *on* Primalit.¹²⁶

Syy miksi esittelen tämä nyt, enkä osana vertaus lukua on sen arvo osana uskontokriittisyyttä. Tunnista kyllä edellisten kommenttien pohjalta aiheen sopivan myös vertauslukuun yhtä arvokkaana aiheena. Osana tätä julkaisua pari kommenttia tulkitsee tilanteen uskonnollisen elementin ongelmaksi. Käyttäjät Mael_Duin ja toinen poistettu käyttäjä lähestyvät tätä ongelmallisuutta eri tavoin.

Mael_Duin näki, jos kaikki uskonnot toisivat jumalansa yhtäkkiä olemassaoloon käsissämme olisi maailman loppu. Hän kuitenkin asettaa toisen ehdon tapahtumalle, eli magia olisi totta, jolloin ei-uskonnolliset maagit voisivat mahdollisesti pyrkiä taistelemaan vastaan ja pelastaa maailman.

Kaikki maailmassa olevat uskonnolliset ihmiset kutsuisivat oman version jumalasta ja aito suurthu tapahtuisi

Magia olisi totta niin toivottavasti uskonnottomat velhot löytäisivät tavan pelastaa maailman, tai ainakin osan siitä.¹²⁷

Magian uskonnollisuuden määrittely on oma keskustelunsa, joka ei tähän tilanteeseen ole osana aineistoa. Lauseen paradoksaalisuus kuitenkin kertoo Mael_Duin omasta käsityksestä uskonnon ja magian välillä jo jotain. Hän mahdollisesti näkee ne erillään toisistaan.

Tärkeämpää on käyttäjän ei-uskonnollisten toimijoiden pelastajiksi tilanteeseen, jossa jumalat

¹²⁴ Campbell 2016, 18

¹²⁵ Ryulightorb 2016

¹²⁶ MrPopoto 2016

¹²⁷ Mael_Duin 2016

vapautuisivat maailmaan ja aiheuttaisivat maailmanlopun. Selkeä uskonnollisten ihmisten leimaaminen ongelmaksi tai sen lähteeksi, ja samaan aikaan ei uskonnolliset ihmiset pelastajiksi, ainakin tässä hypoteettisessa tilanteessa. Tämä on esimerkillinen kommentti jälleen siitä, kun uskontokriittisyys menee -vastaisuuden puolelle, kun uskonto tai uskonnollisuus leimataan ongelmaksi ja uskonnottomuus pelastukseksi. Vaikka mikään ei estäisi uskonnotonta magiaa aiheuttamasta samankaltaisia tuhoja. Vaikuttaa usein unohtuvan tällaisessa keskustelussa uskonnottomien kyky hirmutekoihin.¹²⁸ On myös mielenkiintoista, ettei Mael_duin näe magiaa uskonnollisena elementtinä. Yleisestikään aineistossa magiasta ei juuri puhuta, ainakaan uskonnollisessa kontekstissa. Poikkeuksena tietenkin 3nlightenedCentristin kommentti sen ollessa ongelma hänen uskonnolliselle isällensä. Tällöinkin anekdootti toisesta henkilöstä, eikä käyttäjistä itsestään.

Toinen kommentti, joka oli poistetulta käyttäjältä, toteaa tällaisen tilanteen olevan jotta, koska meillä on uskonnot.

Meillä on uskonnot. Mikä on ero?

Kuten Primalit, ne orjuuttavat palvojansa – käsittelee, alas, aivan sama ... jne. – Ja vahvistuu siitä

Kuten Primalsit, niitä ei voi lopullisesti muuta kuin niiden kaikki palvojat on hävitetty.¹²⁹ Teksti jatkaa aineiston äärimmäistä uskonnonvastaisuutta ja on mahdollisesti aggressiivisin kaikista, tarjoten väkivaltaa ratkaisuna hänen näkemäänsä ongelmaan. Ratkaisu mitä ei missään muussa kohta aineistoa tarjottu On mielenkiintoista, että uskonnonvastaisuutta näkyy vain FFXIV sisällössä. Aivan kuten ensimmäinen poistettu käyttäjä puhui Dawkinsin faniklubista. Tälle on kuitenkin tulossa myös vastapainoa, kun tutkielmassa tarkastellaan aineiston suhtautumista ateismiin, joka nousi myös FFXIV:n parista.

Uskontokritiikin ei paljoo aineistossa lopulta esiintynyt laadullisesti, monen kyseisen kommentin tiivistyessä muotoon "uskonto paha" jollaisena kommentti saattoi yksinkertaisimmillaan ilmentyä.¹³⁰ Vaikkakin oli myös merkkejä pelisarjan sisällön tulkinnasta uskontokriittiseksi ja jopa sen vaikutuksesta omiin käsityksiin tämän kautta. Vastapainona ilmeni myös käyttäjäkokemuksia, jolloin uskontokriittisyyden piirre nähtiin ongelmallisena suhteessa omaan vakaumukseen. Ja aivan ääripäässä uskonto ja uskonnolliset ihmiset nimettiin ongelmaksi mikä pitää hävittää. Ottaen varsinkin huomioon, että lähdettiin liikkeelle maltillisesta esimerkistä, jossa kommentoijat tunnistivat ideologioiden potentiaalisen väärin käytön yleisesti. Mielenkiintoinen piirre uskontokriittisyydestä osana

¹²⁸ Sheedy 2017, 35-36

¹²⁹ [deleted] 2016

¹³⁰ DaveSW777 2020

aineistoa on, että se pääasiallisesti esiintyy kommenttien muodossa ja harvemmin julkaisuissa. Tähän kuitenkin poikkeava esimerkki on seuraavan luvun aloitus, jossa käsitellään reflektiota ateismista.

7.2 Kiivas väittely ja ateismi

Joskus keskustelut internetissä ottavat tulta alleen ja lähtevät käsistä, jopa aggressiiviseksi. Tällainen tapahtui r/FFXIV:n parissa, kun käyttäjä lovemehate vei pelin kohtauksen liian pitkälle uskonnonvastaisuuteen ja liitti siihen mukaan ateismin. Tässä luvussa katsotaankin, kuinka hänen subjektiivisuutensa aiheutti kiistaa pelin uskontokriittisyydestä sekä ateismin määrittelystä. Lovemehate toteaa ateistina rakastavan erästä FFXIV:n kohtausta. Tässä kohtauksessa pelihahmo Lyse toteaa toisiinsa tukeutumisen olevan parempi ratkaisu rauhan saavuttamiseen kuin jumaliin luottaminen.

[Lyse] Mutta niin me kaikki koemme, etkö näe? Jos me vain tukeutuatoisiimme avunsauteen, jumalten sijaan, olen varma meidän löytävän tavan elää rauhassa!¹³¹

Lovemehaten toteamus otsikossa, ”ateistina rakastan tätä”, viestii hänen omat henkilökohtaiset näkemyksensä ja kuinka hän kokee pelin peilaavan niitä.

Tämä sanoitus tietenkin aloitti suuren väittelyn kohtauksen merkityksestä liittyen uskontoon sekä ateismista uskontona ja/tai uskonmuotona. Moni kommentoija huomioikin, että julkaisu on tekopyhä oman agendansa, joka tulkitaan ateistiseksi saarnaamiseksi ja lovemehaten ateistiseksi kiihkoilijaksi, jota myös syytetään kohtauksen pois ottamista kokonaisesta kontekstista.¹³² Poistettu käyttäjä kommentissaan sanoo Lysen kommentin olevan osa sanomaa, ettei pidä odottaa jumalten tekävän kaikkea meidän puolestaan vaan joskus toimia myös itse. Eli uskoa ei kielletä ja leimata pahaksi, vaan sen nykyinen malli todetaan huonoksi.¹³³ Tämä tietenkin itsessään on hyökkäävä vastaus, ja GreenAvoro puolustaakin julkaisijan tuoneensa esiin vain oman tulkintansa kohtauksesta.¹³⁴ Pitää kuitenkin muistaa, että pelisarjalla tausta uskontokriittisyydessä, ja FFXIV on isompia aiheen käsittelijöitä. Kuitenkin kommentteissakin toiset ateistit antavat negatiivista suhtautumista lovemehaten julkaisuun.¹³⁵

Kokonaisuudessa tämä keskustelu on reflektion teeman kannalta antoisa. Kuten todettiin aiemmin moni pohtia tarkemmin mitä on ateismi. Toteamusten skaala on laajuudeltaan

¹³¹ lovemehate 2017

¹³² [deleted] 2017a, ThinkAgainBTCH 2017

¹³³ [deleted] 2017a

¹³⁴ GreenAvoro 2017,

¹³⁵ ErickFTG 2017, synnabunz 2017

ateistina en välitä mihin ihmiset uskovat.¹³⁶
jo mainittuun tekopyhyden syytökseen

olet tekopyhä ja uskonnollinen kiihkoilija, joka puskee uskoa muille.¹³⁷
Keskustelun huipun kuitenkin saavuttaa toteamus, ettei ateismi juurikaan eroa uskonnosta.
Kommentin jätti käyttäjä xXRaineXx toteaa viittaavansa tällä ateismin olevan uskomusten
kokoelma, joka ei pysty katsomaan laajempaa kokonaisuutta, kuten uskontokaan ei kykene.

Ateismi ei juurikaan eroa uskonnosta. Se on uskonto omilla uskomuksillaan, jotka kieltävät katsomasta
laajempaa kuvaa, aivan kuten uskonto.¹³⁸
Hänen suoraviivainen näkemyksensä avaakin useamman keskustelu linja siitä mitä ateismi ja
uskonto on, sekä mistä tämä sulkeutuneen maailmankatsomuksen ongelma johtuu. Tämä
sivuaa vertaus luvun alussa ollutta keskustelua uskonnon ja hallitusten hirmuteoista
Olelukojesonin julkaisussa. Molemmista tapauksissa huomioidaan, että uskonto voi olla osa
ilmiötä mutta sama onnistuu yhtä helposti myös ei-uskonnollisilta ideologioilta. Kiehtovaa
kaiken aineiston kannalta on, ettei kukaan totea itseään ei-uskovaksi vaan aina ateistiksi,
kuten lovemehate ja FrickFTG, jolta aiempi skaala lainaus on. Nämä kuitenkin ovat ei-
uskonnollisen kaksi erilaista skaalaa. Ateisti voi olla kiinnostuneempi uskonnosta kuin ei-
uskonnollinen ja jälkimmäinen voi hyväksyvämpi muuta yliluonnollista kohtaa.¹³⁹

Kiteytettynä nämä kaikki linjat loppuvat samanlaisiin lopputulemiin: Jokaisella on oma
käsityksensä totuudesta. Ateismin ja teismien parissa suurin ongelma on äänekkäät
vähemmistöt, jotka kinastelevat keskenään. Tässä muutama tarkentava poiminto eri
keskustelulinjoista: Poistettu käyttäjä tuo omaa kokemusta vastakkain asettelun tilanteesta,
hänen kokemuksestaan Yhdysvalloissa:

Ateistit ja uskovaiset tulevat hyvin toimeen Yhdysvalloissa ja ei ole mitään aitoa stigmaa kumpaakaan
kohtaan; äänekkäät vähemmistöt ja ihmiset molemmista ryhmistä, joilla merkittävyyttä negatiivisista
teoistaan vain väärää tilannetta ja saa molemmat puolet näyttämään pahalta.

Tämän julkaisun ollessa laatu esimerkki.¹⁴⁰
Kommentti tuo maltillisuutta keskusteluun. Mitään aitoa ongelmaa ryhmien välillä ei ole, ja
vain äänekkäimmät saavat vaikuttamaan asian niin. Osoittaen sormeja muihin, lovemehateen
ja hänen julkaisuunsa reagoineisiin. Lausuma asettuu Olelukojesonin julkaisussa olleeseen
maltillisuuteen, jota voisi tämä kommentin kanssa kuvailla sanoin: ei ole pahoja ajatuksia,
ainoastaan käyttäjiä.

Vagabond_Sam vastustaa xXRaineXxin näkemystä uskontona.

Se on täysin erilaista. Ateismi etsii moraalia oman määrätietoisuuden kautta, ei ulkopuolisista lähteistä.

¹³⁶ ErickFTG 2017

¹³⁷ [deleted] 2017a

¹³⁸ xXRaineXx 2017

¹³⁹ Davies, Woodhead & Catto 2016, 562. Sheedy 2017, 28

¹⁴⁰ [deleted] 2017a

Ateismi voi ja katsoo moraalialia jonain, mikä liikkuu ja muuttuu sen mukaan mitä tiedämme maailmasta ja itsestämme.¹⁴¹

Vaikuttaa todennäköiseltä Vagabond_Samin kokevansa itsensä ateistiksi ja hän pyrki erottamaan omaa vakaumustaan siitä mistä ei pidä.

ZoraZalinto tuo esiin muiden määritelmistä poikkeavan käsityksen ateismista, jonka vuoksi haluan tuoda sen esiin. Hänen mukaansa ateismi ei tee mitään. Sen ollessa näkemys vain yhdestä asiasta.

Minä argumentoisin, ettei ateismi tee yhtään mitään. Ateismi on yksi kannanotto yhdestä asiasta. Se ei huomioi moraliteettia. Se ei huomioi kosmologiaa. Se ei huomioi muuta kuin "uskotko Jumalaan tai Jumaliin?"¹⁴²

Keskustelujen merkitys kuitenkin löytyy siitä, miten käyttäjät alkoivat avautua miten näkevät erilaiset uskomukset ja tässä tapauksessa varsinkin ateismin. Toimien esimerkkinä mitä de Wildt ja Aupers tarkoittivat, kun totesivat väittelevän suhtautumisen uskontoon subjektiivista ja ilman lopullista ratkaisua.¹⁴³ Kommentoijien reflektion lähde ei enää ole suoranaisesti pelistä, mutta siitä tehdystä kommentista.

Lopulta selkeää vastausta ei ole miten käyttäjät näkevät ateismin, positiivisesti vaiko negatiivisesti? Selkeää on, että se nähdään monella tavalla. Jolloin tässä yhteys jo aikaisemmin tässä yhteydessä mainittuun FFX keskusteluun uskonnosta ja hirmuteoista. Molemmissa tapauksissa, FFX julkaisu uskonnosta ja FFXIV julkaisu ateismista, jakoi mieliä niin, ettei saatu selkeää linjausta ovatko ne hyviä vai pahoja, molemmista saatiin kuitenkin esiin maltillinen linjaus. Enemmän uskonnon ja hirmutekojen yhteydestä kuin ateismista. Ei tietenkään ole tärkeää tai mahdollista saada lopputulosta, jossa ne olisi voinut yksinkertaisesti leimata. Ja jos olisi yksinkertainen vastaus keskusteluja ei käytäisi näin kiivaasti, jos lainkaan. Kuitenkin on tärkeää tuoda esiin, että molemmat, sekä myös neutraali näkemys, tuodaan esiin osana julkaisuiden ja kommenttien sisältöä. Sen merkatessa aineistoon sisältyvän monenlaista näkemystä ja luoden kuvaa monipuolisesta aineistosta.

7.3. Uskontoposiitivisuus

Edellisessä luvussa tarkasteltiin ateismin ilmenemistä sekä siihen suhtautumista FF-pelisarjan subredditeissä. Sen jälkeen on hyvä kysyä, entä sitten teistiset vakaumukset? Tai ylipäätänsä positiivisempi suhtautuminen uskontoon, joissa sitä ei tyrätä. Näihin ollut jo pieniä viitteitä tutkielman aikana. Osana Jeesus keskustelua -Soren toi esiin näkemyksen, Jeesuksen mahdollisesta käytöstä pelisarjassa loukkaavana. Ei positiivista suhtautumista pelien uskonnolliseen sisältöön, mutta kuitenkin uskontoa kohtaan merkityksellisellä tasolla.

¹⁴¹ Vagabond_Sam 2017

¹⁴² ZoraZalinto 2017

¹⁴³ de Wildt & Aupers 2017, 470

XRynerX toi esiin oppimisen teeman peleistä tulleilla kokemuksilla olleen vaikutus itseensä, ja tämän kautta nousut arvostus uskoonsa, jota hän ei tarkentanut. Hänen lisäksi usetehfurce ja 3pinephrine puolustivat uskontoa, kun sitä leimattiin pahaksi. Toki kumpikaan ei myöskään sanonut sitä hyväksi. Luvussa tullaan syventymään tarkemmin aineistossa ilmeneviin positiivisiin suhtautumisiin uskonnosta ja uskomuksista.

Vertaus luvun parissa pohjustettiin kristinuskon painon aineistossa, ja tämä sama teema jatkuu myös käyttäjien vakaumusten parissa: Kommentti itsestään ei ole FF-pelisarjaan liittyvä, mutta löytyi julkaisusta, jossa käsiteltiin jumalten tappaminen piirrettä JRPG pelejä, luoden myös genre yhteyden FF-pelisarjaan. Sekä julkaisun ollessa r/finalfantasy subredditillä. Julkaisuun liittyen olin maininnut Shin Megami Tensei -pelisarjan, johon kommentti liittyy. HadokenShoryuken2 toteaa kristittynä löytävän ironian kyseisen pelisarjan ollessaan hänen suosikki pelisarjojaan, niissäkin uskontokriittisyyden esiintyessä myös vahvasti.

Kristittynä, Megaten -sarja, on ironisesti suosikkejani. Siis oikeesti, mikä on siistimpää kuin kutsua maailmanlopun ratsastajat taistelemaan kanssasi? tai itse Lucifer? Niin hiton siistiä.¹⁴⁴ Tuon tämän esiin, sen kuullessa tutkielmaan sisältyvään aineistoon, vaikka ei kosketa suoraan tutkielman pelisarjaan, ja se tuo vastapainoa edellä toistettuun kommenttiin Jeesuksen sisällyttämisestä seuraavasta mauttomuudesta. Ei pidä ottaa oletukseksi, että kaikki kristityt näkisivät sisällettyjä kristinuskon piirteitä automaattisesti vääränä. Saattaisivat jopa nähdä positiivisena piirteenä eksplisiittisen sisällytyksen uskostaan. Samassa Jeesus julkaisussa kristityksi itsensä määrittelevä mcolwander90, sama, joka puhui pelihahmojen Jeesus-piirteistä, totesi olevan hienoa, jos pystyisi liittoutumaan Jeesuksen kanssa FF-peleissä.¹⁴⁵ Kommenttia, joka olisi soveltunut osaksi julkaisua Jeesuksesta kutsuttavana olentona. Jeesuksen löytämisestä kysyvistä julkaisusta toinen kristityksi, sekä FF faniksi, itsensä lukeva FusRoDontdoThat näkee videopelit median muotona, josta ei pysty löytämään Jeesusta tai edes saamaan uskonnollista kokemusta, vaikka ne voivat ohjata positiivisuuteen.

Sanoisin ei. Sanon tämän kristittynä ja final fantasy fanina.

Kokemuksestani, videopelit eivät ole paikkoja, joista löytää Jeesusta. toki, hyvä positiivinen videopeli voi ohjata kohti positiivisuutta. Mutta en usko, että sinulla voi olla uskonnollista kokemusta videopelejä pelatessa.¹⁴⁶

Tämä kommentti on harvinainen vilahdus de Wildtin ja Aupersin tyrmäävästä suhtautumisesta, jota aineistossa ei juurikaan ole. Samalla myös vahva kannanotto uskonnon ja videopelien suhteesta kokemus tasolla. Kommentista jää myös avoimeksi, kuinka

¹⁴⁴ HadokenShoryuken2 2021

¹⁴⁵ mcolwander90 2017

¹⁴⁶ FusRoDontdoThat 2018

FusRoDontdoThat suhtautuu uskonnollisten elementtien sisällyttämisestä peleissä, hänen viitatessa kokemukseen. Videopelien suhde uskonnolliseen kokemukseen on oma tutkimusalueensa uskontotieteen parissa. Vaikka tutkielma ei sisälly sen aihepiiriin, koin tarpeelliseksi tunnistaa tämä ulottuvuus suhteessa kommenttiin.

Tietynlaista uskonnollisen sisällön hakemista peleistä aineistossa on. Jo useampaan kertaan mainittu "Löytyy FF-pelisarjasta Jeesusta?" julkaisu. Kysymyksen on esittänyt IceMaster3000, joka sai 30 vastausta kysymykseensä.¹⁴⁷ On vaikeaa mistä tämä kysymys on saanut motivaationsa, varsinkin sen sisältämän tekstin ollessa "kysyn kaverin puolesta", joka asettaa julkaisuun myös humoristisen sävyn. Kyse voi olla myös vain vitsikäs julkaisu, jolla pyritti provosoimaan viitetekstin perusteella, tai kaveri on aidosti kiinnostunut, onko sarjassa Jeesusta. Jälkimmäiselle ajattelutavalle on nähtävissä yksinkertaiset perustelut sarjan sisältäessä hahmoja muistakin uskonnoista ja mytologioista, jonka kautta herännyt aito kiinnostus. Kysymys ei ole tutkimuksen kannalta merkityksellinen. Koin tämän pohdinnan tarpeelliseksi tuodakseni esiin, ettei julkaisussa itsessään ole välttämättä esittämääni uskonnollisen sisällön hakemista.

Tämä toimikoon pohjustuksena selkeämmälle tapaukselle. Käyttäjä Zoupa7 kyseli julkaisussaan FFXIV:n parissa onko pelissä uskonto teemaista parantaja hahmoluokkaan, hänellä ollessaan tapana muissa peleissä usko pohjaista temppeliritaria (paladin).¹⁴⁸ Sellaistahan pelissä ei ole, pelin kuvatessa uskontoa pahana asiana, kuten tuli ilmi uskonto kriittisyys luvussa. Ja tätä faktaa esiin tuovia vastauksia kysymys saikin.¹⁴⁹ Zoupa7 ei kuitenkaan tuo esiin miksi hänellä on tällainen taipumus pelata usko pohjaisia hahmoluokkia. Kuitenkin katsoessa muuta aineistoa, varsinkin uskonnonvastaisuuden ja ateismi keskustelun parissa, tällaista "kaipuun" ilmiötä ei näy.

Haluan kuitenkin pohtia tätä kaipuuta uskontoon keskusteluissa. Zoupa7 on vahvin näistä, vaikka häneltä puuttuu perustelut taipumukseensa. Hän kuitenkin tuo esiin kaavan pelihistoriassaan, tämän vaikuttavan hänelle tärkeältä asialta. Muut mitä nimeäisin kaipuiksi, on keskustelussa Jeesuksen sisällyttämisestä pelisarjaan. Tällöinkin kommentit olivat luokkaa "olisi siisti" tai "minua se ainakin huvittaisi" ei niinkään vahvaa kaipuuta, vaan enemmän hyväksymistä. Esimerkiksi myös aiemmin esiin tuotu mcolwander90:n lausuma potentiaalisesta siisteydestä. Samaan aikaan kun katsoo aineistoa, on yllättävää, että yksi vahvan kaipuun toteamus löytyy. Se, että se on olemassa kritisoivan aineiston keskellä sekä

¹⁴⁷ IceMaster3000 2018

¹⁴⁸ Zoupa7 2021

¹⁴⁹ Elyonee 2021, Isredel 2021, Abidos_rest 2021

sen ainutlaatuisuus, muilla ilmiöillä ollessa edes toinen samankaltainen julkaisu tai kommentti osana aineistoa. Onko kyseessä erityinen poikkeama? Vai erittäin pieni vähemmistö, joka harvemmin ottaa asiaa puheeksi julkisesti? Tämän tutkimuksen kannalta se on erityinen poikkeama tutkimuksen laadun vuoksi. Mietin myös vertaus ja allegoria luvun tekstejä. Voiko tällainen kaipuu olla syy miksi käyttäjät näkivät uskonnollisia piirteitä peleissä, vai onko niiden kulttuurinen tunnistettavuus länsimaissa yksinkertainen syy asialle? Tähän on mahdotonta vastata kysymättä käyttäjiltä itseltään. Kuitenkin uskonnollista kaipuuta pohtiessa ja aineistoa lukiessa tämä iski mieleeni piirteenä.

Viimeisenä asiana haluan tuoda esiin erikoisimman kommentin koko aineistosta. Olen viitannut tähän useaan otteeseen puhuessani Ifrit julkaisusta. Kohtaaminen Jinnin kanssa. Lyhykäisyydessään JaegarJaquez tarina: He ajoivat aavikolla, kohtasivat siellä jumissa olleen ystävän autonsa kanssa, tiet erosivat, he soittivat vielä ystävälleen, jonka piti olla nyt yksin. Hän ei ollut. Jinni oli ottanut kommentoijan mukaan yhden näiden muodoista ja jäänyt autettavan ystävän seuraan, jonka he löysivät kauhuissaan yksi palatessaan auttamaan tätä.

Meitä oli kolme autossa, ystävämme oli omillaan. Kuitenkin on yleistietoa, että aavikolla yksin ajaminen on rankkaa ja ei suositeltua. Joten me menimme hänen luoksensa ja löysimme hänen autonsa jumissa, ja hänet yksin auton sisällä hiestä märkänä.

Me autoimme hänet ulos ja kaikki ja irrotettiin auto jumista. Kaikki hyvin. Istuskelimme jonkin aikaa hänen kanssaan ja klo 16 me lähdimme kuten tulimme. Kolme meitä yhdessä autossa, hän yksin.

Matkalla pois me päätimme soittaa hänelle helpottaaksemme hänen matkaansa, koska aavikolla yksin oleminen ei ole suositeltavaa.

Heti kun hän vastasi kuulumme hänen nauravan jonkun kanssa ja kaikki me kolme olimme shokissa. Ei ollut mahdollisuuttakaan, että joku olisi hänen kanssaan, tässä maastossa, tyhjänä kaikesta muusta kuin hiekasta ja kuumuudesta

Kysyimme, kenen kanssa olet? Hän vastasi yhden meidän nimistämme (Ahmed). Hän ei tiennyt Ahmedin olevan meidän kanssamme. Tuona päivänä koin puhdasta kauhua. Kauhua siitä, että matkassa oleva Ahmed ei olekaan hän. Se oli aitoa. Tavallisesti todetaan "minä hallusinoin" mutta mitä koin oli niin aitoa, kuin olla ja voi. Joten otin puhelin, ja totesin ystävälleni, joka oli yksin odottamaan hetken (Hän oli kaiuttimella). Soitin Ahmedin puhelimeen. Ideana oli, jos meidän matkassamme olevan Ahmedin puhelin ei soi, pysähtyisimme ja juoksisimme niin helvetin kauas kuin voi. Joten soitin ja puhelin soi ja koimme kuvailematonta helpotusta.

Kuitenkin olimme varmoja, että toinen Ahmed oli huijari, joku oli ottanut hänen muotonsa; Jinni.

Sanoimme ystävällemme "kuuntele, meidän pitää kertoa jotain. Älä kyseenalaista mitään. Älä näytä merkkejä shokista tai pelosta. Vain parkkeeraa ja juokse koska Ahmed on kanssamme ja joku muu on sinun kanssasi." Heti kun kerroimme tämän hänelle. Hän oli hiljaa minuutin tai kaksi ja sitten löi luurin korvaan.

Menimme samaa tietä takaisin etsien häntä ja puolen tunnin jälkeen, hän lähetti sijaintinsa meille.

Hetkellä, jolla saavutimme sinne, näimme ystävämme auton parkkeerattuna mäen viereen ja ystävämme noin 100 metrin päässä siitä itkemässä. Vain kuskin ovi oli auki (koska ystävämme avasi sen ja juoksi). Muut ovet olivat lukossa. Menimme ystävämme luokse ja heti kun hän näki Ahmedin, hän alkoi huutamaan. Kysyen kuka vittu hän on ja miksi oli kanssamme (romahdus).

Käskimme häntä nousemaan ennen auringon laskua tai kaikki olisimme kirjaimellisesti, todella kusessa. Meni autolle ja katsoimme. Siellä ei ollut ketään. Ei edes jalanjalkia. Ystävämme sanoi, sillä hetkellä kun avasi oven ja juoksi, Ahmedin istuneen pelkääjänpaikalla katsoen häntä ja hymyillen sanomatta sanaakaan.

Kuitenkin, sillä hetkellä kun tarkistimme ettei autossa ollut ketään. Jakauduimme. Menin hänen kanssaan autoon ja Ahmed ja toinen tyyppi meidän autoomme. Lähdimme yhdessä ja tähän päivään saakka kaikki muistavat tarkalleen tapahtuneen.¹⁵⁰

Erikoisenhan tästä tekee tämän ollessa kohtaamiskertomus yliluonnollisen kanssa, jollaista ei muuten aineistossa ollut, vaikka vakaumukseltaan uskonnollisia henkilöitä muuten aineistoon sisältyi. JaegarJaquez ei myöskään tuo esiin omaa uskoaan vaan toteaa jinnien olevan totta, joka tietenkin viestii hänen omasta uskostaan niihin, vaikkei hän tarkemmin tarkenna omaa uskoaan sen lisäksi. Kommentti ei saanut myöskään erityisempää vastaanottoa muilta kommentoijilta. Kommentin tämän myötä jäädessä vaikeaksi arvioitavaksi erityistapaukseksi.

En lähde arvostelemaan tarinan todenmukaisuutta syvemmin haluan vain muistuttaa, kuten Reddit luvussa sanottiin foorumit mahdollistavat keksittyjen kertomusten lisäksi myös avoimempaa rehellisyyttä, ja sama kertomus olisi voinut esiintyä myös offline aineistona. Oli tarina aito tai ei, merkityksellisempää tutkielman kannalta tässä on tarinan esiin tuominen. On vaikeaa sanoa mikä JaegarJaquezin motivaatio tarinan esiin tuomisessa on, aito kokemus, paikallisen tarinan esiin tuominen kokemuksena vaiko jotain keksittyä ylänuolten toivossa? Sisällöllisesti kommentti kuitenkin on omalaatuinen.

Moni on puhunut uskostaan 3nlightendeCentrist, -Soren, Straya-LTQ mutta kukaan heistä ei tuonut esiin kohtaamista yliluonnollisen kanssa. Miksei tällaisia kokemuksia jaeta enempää? Tuomion pelko? Ei edellä mainitut uskovaisetkaan kokeneet vähättelyä, ainakaan muissa kommentteissa. Lovemehate ollessa poikkeus, kritiikin enemmän kummutessa hänen röyhkeydestään. Toki yliluonnollisen kohtaaminen ja vakaumuksellisuus ovat eri asioita, ainakin eri laatuista. Pitääkö pelisarjan uskontokriittinen imago tietynlaista uskonnollisuutta poissa? Vain 3nlightenedCentrist toi esiin pelisarjan maagisen ulottuvuuden ja sen ongelmallisuuden uskonnäkemyksen kanssa. Eikö muut ole kohdanneet yliluonnollista? En voi sanoa kyseisestä aineistosta muuta kuin sen omalaatuisuuden ja pohtia miksi se on niin erilainen.

Aineiston positiivinen suhtautuminen ei ole yhtä selkeä linjaista kuin uskontokriittisyys. Tälle voi olla syynä subreddtien sosiaaliset normit. Kuten kaikille yhteisöille myös nettiyhteisöille omat norminsa ja hyväksytyt tavat nähdä asioita.¹⁵¹ Jos kriittisemmät näkemykset uskonosta ovat yleistyneet tähän asemaan, miltä se tutkielman aineiston pohjalta

¹⁵⁰ JaegarJaquez 2020

¹⁵¹ de Wildt & Aupers 2017, 465

vaikuttaa olevan, toimisi se samana syynä, miksei enemmän uskontopositiivista sisältöä ilmene subredditeissä.

Joillekin pelien uskonnollinen ja maaginen sisältö on ollut ongelmallista omien näkemysten kannalta, kun toisille se ilon lähde. Tällä tietenkin viitataan kristillisten figuurien sisällyttämisestä peleissä. Moni kuitenkin aineiston positiivisista huomioista on yksittäistapauksia, kuten Zoupa7 kaipuu pelata uskonnollisella hahmolla, ja mahdollisesti IceMaster3000 ystävä, tai JaegarJaquezin oman elämän kohtaaminen jinnin kanssa. Kuitenkin verrattuna uskontokriittisyyteen laadullisesti sekä määrällisesti vähän. Itsessään merkittävää on sen olemassaolo. Tutkielmassa on ilmentynyt vahvasti oletus pelisarjan, ja yleisesti JRPG genren, uskontokriitistä. Kuitenkaan kaikille tämä ei ole totta, tai vaikuttava tekijä aineiston pohjalta.

8. Johtopäätökset

Keskustelu uskonnosta FF-pelisarjan subredditteillä on samaan aikaan monialaista sekä yksi suuntaista. Kun katsotaan sitä puhtaasti de Wildtin ja Aupersin teorian läpi sellaisenaan, kahta neljästä suhtautumisesta ei ilmene lainkaan, tai tuskin merkittävässä määrässä. Kuitenkin tämä ongelma mahdollisesti, edellisissä luvuissa esiteltyt, jatko huomioit teorialla, ainakin tämän aineisto kohdalla. On vaikeaa sanoa varmaksi, mutta eri pelisarjojen parissa tulokset mahdollisesti erilaisia.

Paljolti subreddittien keskustelut, joissa uskonto ilmenee, voidaan luokitella: miten ja mikä uskonto ilmenee peleissä ja mitä mieltä pelaajat ovat uskonnosta. Ensimmäistä käsitellessä oppiminen ja opettaminen sekä allegoriat ja metaforat, ja jälkimmäistä reflektio sekä allegoriat ja metaforat. Oppiminen ja opettaminen pohjustui täysin uskonnollisen sisällön lainauksien esiin tuontiin ja niiden lähteistä opettamiseen, vaikka tästä kehittyi esimerkiksi Straya-LTQn kohdalla reflektiivistä muutosta. Sekä kristillisten allegorioiden ja metaforien keskustelu pysyi vahvasti keskusteluna, jossa keskustelijat toivat esiin löytämiänsä yhteyksiä peleistä kristinuskoon ja vertailemaan niiden pitävyyttä. Kuten ricefivestarin FFX allegoria keskustelu ja Sephirothin ympärillä erilaisina kristillisinä metaforina ovat esimerkkejä tästä. Tai ylipäätänsä muista uskonnoista keskustelu, joka voi johtua alhaisesta tiedon tasosta.

Kun taas vertaus luvun keskustelut Jeesuksesta ja voisiko se ilmentyä tulevaisuudessa FF-peleissä alkoi siirtymään selkeämmin kohti käyttäjien subjektiivisia näkemyksiä sen mahdollisuuksista ja sopivuudesta, vastakkain asettelussa -Sorenin loukkaantuminen ajatuksesta ja LifePortraitin huvittuneisuus. Reflektio teeman pohjahan on täysin subjektiivisuudessa ja käyttäjien omissa näkemyksistä uskonnosta. Keskustelut "onko uskonto paha", joka nosti päätään useassa paikassa ja suuri kädenvääntö ateismista sisälsivät monenlaisia henkilökohtaisia perusteluja, jotka erosivat toisistaan vahvasti. Sellaisenaan aineistossa esimerkkinä xXRaineXx väittämä ateismista uskontona ja tähän molempine Vagabond_Samin ja ZoraZalinton kumoukset tähän, vaikka molemmat kielsivät väittämän täysin eri perustein. Vagabond_Samin kiinnittäessä huomio eettisen tiedon lähteisiin ja ZoraZalinton uskonnollisiin kysymyksiin. Tällaisissa, sekä yleisesti, keskusteluissa käyttäjät tuovat esiin erilaisia huomioita, joita jokainen ei välttämättä pelatessaan itse tekisi.

Tämä ilmiö tutkielman kannalta pelisarjasta käytävä keskustelu, varsinkin sen ympärille syntyneet subredditit mahdollistavat oppimisen pelaajien kesken tiedon jakamisen sekä oppimisen. Tämän tutkimuksen kannalta on tietenkin vaikeaa mitata itse oppimisprosessia ja sen toimivuutta. Tällä on kuitenkin omat yhtensä vertaus aineiston sisältöön. Molemmat liittyvät tietoon, toinen sen jakamiseen ja toinen sen hyödyntämiseen. Esitin vertaus luvun

aikana myös väittämän, että käyttäjät voivat altistua uudelle tiedolle muiden vertauksia lukiessa, vaikka vertaus luvun pohjalta käyttäjien keskimääräinen tieto uskonnosta vaikutti olevan samaa tasoa, varsinkin kristinuskon kohdalla. Poikkeuksien ilmetessä muiden uskontojen kohdalla kuten Blue_Catastrophe ja synnin periaatteen ilmentyessä myös Aasian uskonnoissa sekä dallas12221 viikinki riimu tuntemuksensa kanssa. Näiden kahden teeman yhteyttä tai pelisarjan ja tiedon saamisen ja hyödyntämisen teemaa voi tutkia sellaisenaan laajemmin mielestäni. Ottaen enemmän sosiaalisen median alustoja ja katsoisi miten niillä kaikilla esiintyy tiedon jakoa ja oppimisen mahdollistamista. Haastattelu muodossa pelaajilta itseltään voisi laadullisemmin kysyä kokevatko he oppineet peleistä tai niiden ympärille syntyneestä sosiaalisesta maailmasta

Ei mitenkään uskontotieteellisesti yllättävä löydös mutta aineistossa oli myös selkeitä merkkejä pelien vaikutuksesta henkilöihin kuten Straya-LTQ, sky_byte ja XRYnerX, joista kaikki totesivat pelien pelaamisen ja niiden miettimisen laukaisseen muutoksen omassa näkemyksissään uskonnosta ja henkisistä asioista. Ja tämä pohtiminen ei ollut edes Straya-LTQ ja XRYnerXn kohdalla, kohti uskontokriittisyyttä, vaan positiivisuutta kohti, joka on yllättävää pelisarjan uskontokriittisen imagon kanssa.

Imago kuitenkin näkyi isommassa kuvassa käyttäjien suhtautumisessa. Uskontoon suhtautumisen skaala oli enemmän kriittisessä ja negatiivisessa, käyttäjien omassa näkemyksissä ja pelisarjan arvioinnissa. Käyttäjät itse käyttivät termiä uskonnonvastainen kuvatessaan pelisarjaa ja sen suhdetta uskontoon, erään poistetun käyttäjän korottaessa sen uskonnonvastaisimmaksi. Aineistossa ollessa merkkejä uskonnollisessa vakaumuksessa olevista käyttäjistä, mielestäni olisi hyvä tehdä myös tutkimusta niistä, jotka eivät tuoneet esiin vakaumustaan. Vetääkö uskontokriittinen/vastainen pelisarja huomattavasti ateisteja ja skeptikkoja puoleensa, kuin uskonnollisesti vakaumuksellisia? Eli millainen pelaaja kunta pelisarjalla on? Kysymys, joka vaatii kysely ja/tai haastattelu lähestymistä tutkimukseen. Esimerkiksi itseäni vieläkin pohdituttaa miksi allegorioissa ja metaforissakin vaikuttaa olevan myös uskontokriittistä pohjaa Jeesuksen vastineen ollessa pahis? Tuleeko tämä pelaajien omasta ideologiasta, koska oli myös käsitystä päähahmojen Jeesus piirteistä. Pelisarjan arviointi käyttäjien näkökulmasta ei ollut tutkimuksen kysymys alun perin, mutta jatkotutkimuksen kannalta, mielestäni on tuoda esiin senkin löydökset. Kuten edellisessä kappaleessa esiin tuotu sanavalinta uskonnonvastaisuudesta. Eikä tälle juurikaan ilmennyt kilpailevaa väitettä. Parhaimmillaan käyttäjät kumosivat uskontokriittisyyttä piirteenä tuomalla esiin, ettei kyseinen peli, eli kumoukset olivat peli kohtaisia, kerro uskonnosta vaan

jostain muusta teemasta. Kuten Mr-Bishin todetessaan, hänen mielestään FFVII:n olevan varoitus rajoittamattomasta kapitalismista.

Jatkotutkimusta aiheen parista voi tehdä paljonkin. Saman tutkimuksen voisi suorittaa uudelleen, mutta laajemmalla otoksella pelisarjasta. Ottaen huomioon muutkin subredditit tai laajentaa yleisesti muille foorumeille, joissa FF-pelisarjasta puhutaan. Verraten vaikka eroja sitten eri foorumeiden välillä. Redditiin kohdalla olisi voinut ottaa myös aiheelle erilaisen lähestymistavan ja katsoa millaiset kommentit menestyvät eniten osana näitä keskusteluja. Katsomalla esimerkiksi ylänuolien tai vastauskommenttien määrää sekä julkaisuissa ja kommentteissa. En huomionnut niitä tässä tutkimuksessa, muuta kuin kommenttien määrän antaen kuvaa aineiston koosta. Kuitenkin katsomalla nuolien määrää voisi tehdä perusteltuja arvioita siitä mikä subredditeillä menestyy, eli mikä on niissä hyväksyttävämpää sanaa ja minkä näkemyksen täten useampi käyttäjä jakaa. Tässäkin tutkimuksessa hyödynsin kommentteja, joiden nuolet olivat miinuksien puolella. Pohdinkin vääristääkö tämä tutkimuksesta saatavaa kuvaa subredditien diskurssista? Karman merkitystä en osana tätä lähtisi tutkimaan, sen kertyessä kaikissa subredditeissä, ja täten sotkisi kohdennetun tutkimuksen tuloksia. Käyttäjien uskonnollisuutta voi lähestyä myös haastattelujen muodossa. Kaikki eivät tuoneet esiin omaa uskonnollisuuttaan ja hekin, jotka niin tekivät eivät tuoneet sitä laajasti. Antane kapean tai jopa vääristyneen kuvan käyttäjien uskonnollisesta jakaumasta. Sekä kuinka näitä eri uskonnollisuuksia arvostellaan yhteisöiden parissa.

Tarkempi tutkimus haastatteluilla voisi antaa tarkempia vastauksia. Tekstille on vaikeaa esittää kysymyksiä, ja haastatteluilla tai ihan vain kysely lomakkeellakin voisi esittää tarkentavia kysymyksiä aineistolle ja käyttäjille, kuten mitä mieltä he ovat uskonnosta ja erinäisistä uskontokunnista, mihin he itse uskovat. Se täydentäisi paljon tämän tutkimuksen puutteita, joissa olen ehdottanut hypoteeseja tai vain kysymyksiä. On aika arvioida omaa onnistumistani. Seurasin vahvasti de Wildtin ja Aupersin tutkimuksen jalanjälkiä. Samalla toteutus antoi vahvan teoriapohjan, jota kykeni laajentamaan aineiston tarkentuessa tietyn pelisarjan keskusteluihin. Kuitenkin heikkoutena toteutus antoi valmiin hakusanaston, jota kuitenkin laajensin, mutta uskonnon määritelmää tuossa kohtaa olisi voinut pohtia enemmän.

Metodologia on yksinkertainen ja joustava, piirteistä jälkimmäinen voi olla syy seuraavaan reflektioon: Olen hieman tyytymätön toteutukseeni. Käytetty aineisto ja siitä tehdyt huomiot ovat merkityksellisiä ja tärkeitä löytöjä, kuinka uskonnosta puhutaan nykyaikana oletetusti läntisten FF-faniin parissa. Tämä asettaminen jo olevaan tieteelliseen viitekehykseen ei itseltäni onnistunut. Oppiminen ja opettaminen on marginaali huomio

marginaalisesta aineistosta, joka mielestäni on merkityksellinen huomio, vähintäänkin faniuden muotona, kuitenkin lukuna se jäi kapeaksi verrattuna muihin lukuihin. Huomasin itse ongelma liian myöhään. Olin tehnyt virheen klusterointi vaiheessa. Moni kommentti siirtyi tutkimuksen myötä osaksi reflektiota.

Pelillisen sisällön luvussa en löytänyt käsiini sellaista tutkimusta, jota olisin halunnut, ainakaan käytössäni olevista materiaaleista. Katsaus kuinka uskontoa stereotypisoidaan populaarikulttuurin parissa olisi antanut hyvän vertailukohdan koko luvulle. Nyt luku on huomiointia kuinka erinäiset uskonnot, varsinkin kristinusko nähdään. Painotin reflektio lukua mahdollisesti liikaa, sen käsitellessä aihetta, josta alkuperäinen tutkielma ideani lähti liikkeelle, eli uskontokriittisyys JRP-genressä. Lukuun sai parhaiten tieteellistä pohjaa, luvussa käsittelyssä vahvasti tutkitut asiat kuten ei-uskonnollisuus, ateismi ja populaarikulttuurin vaikutus näkemyksiin, kommenttien tuodessa esiin pelikokemusten vaikutus omiin näkemyksiin.

Uskonnosta puhutaan usein FF-pelisarjan parissa, ainakin Redditissä. Vaikka suhtautuminen on pääasiallisesti kriittistä, varsinkin reflektiivisen pohdinnan parissa, ei voi kieltää keskustelujen ajautuvan neutraalimpaan, ja jopa positiiviseen suuntaan myös reflektiossa. Keskustelujen pääpaino onkin näiden reflektiivisten keskustelujen parissa, jossa puhutaan omasta sekä pelien suhtautumisesta uskontoon, kun neutraalimpaa otetta on metaforien ja allegorioiden parissa, kun pelaajat pyrkivät selvittämään ja luomaan pelien tarinoille merkityksiä suhtautettuna oikeaan elämään. Samassa joillekin pelit ja keskustelut ovat mahdollisen tiedon oppimisen ja sitten eteenpäin jakamisen lähde, jota Redditin kaltaiset sosiaaliset mediat edistävät.

Lähteet

Kirjallisuus

- Bernauer, Lauren (2012). Playing For Christ: Christians and Computer Games. *Handbook of Hyper-Real Religions : Handbook of Hyper-Real Religions*, BRILL.
- Campbell, Heidi A et al (2014). *Playing with Religion in Digital Games*. Bloomington: Indiana University Press. Print.
- Campbell Heidi A. (2017). Surveying theoretical approaches within digital religion studies. *New Media & Society*. 2017;19(1):15-24. doi
- Clark, Lynn S (2007). Why Study Popular Culture? Or, How to Build a Case for your Thesis in a Religious Studies or Theology Department. *Between Sacred and Profane : Researching Religion and Popular Culture*, edited by Gordon Lynch, I. B. Tauris & Company, Limited. *ProQuest Ebook Central*
- Coleman, Elizabeth Burns. “The Facts and Fictions of Religion: Make Believe on Avatar Forums.” *Journal of Contemporary Religion*, vol. 32, no. 3, 2017, pp. 369–85, <https://doi.org/10.1080/13537903.2017.1362878>.
- Cusack, Carole M. (2019) *Harry Potter and The Sacred Text Fiction, Reading and Meaning-making*. Cusack, Carole M., et al. *The Sacred in Fantastic Fandom : Essays on the Intersection of Religion and Pop Culture*. McFarland & Company, Incorporated Publishers
- Drisko, James & Maschi, Tina (2015). *Content Analysis*. New York: Oxford University Press, 2015. Oxford Scholarship Online. DOI: 10.1093/acprof:oso/9780190215491.001.0001.
- Davie, Grace, Woodhead, Linda & Catto, Rebecca (2016). Secularism and secularization *Religions in the Modern World : Traditions and Transformations*, edited by Woodhead, Linda, Partridge, Christopher & Kawanami, Hiroko London: Routledge.
- de Wildt, Lars & Aupers, Stef (2021) Eclectic Religion: The flattening of religious cultural heritage in videogames, *International Journal of Heritage Studies*, 27:3, 312-330, DOI: [10.1080/13527258.2020.1746920](https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1746920)
- de Wildt, Lars & Aupers, Stef (2020). Pop theology: forum discussions on religion in videogames, *Information, Communication & Society*, 23:10, 1444–1462, DOI: [10.1080/1369118X.2019.1577476](https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1577476)
- de Wildt, Lars & Aupers, Stef (2017). Bibles and BioShock: Affording Religious Discussion on Video Game Forums. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 463–475. DOI:<https://doi-org.libproxy.helsinki.fi/10.1145/3116595.3116625>

- Ekman, Marianne (2013). *The limits of fantasy : a comparative study of the representations of gender, ethnicity and class in the console fantasy role-playing games Lost Odyssey and Final Fantasy XIII*. Pro Gradu. Jyväskylän yliopisto
- Fielding, Nigel, Lee, Raymond M. & Blank, Grant (2017). *The SAGE Handbook of Online Research Methods*. Second edition. Los Angeles : SAGE. Print.
- Holtz, Peter, Kronberger, Nicole and Wagner, Wolfgang (2012). “Analyzing Internet Forums: A Practical Guide.” *Journal of media psychology* 24.2 :55–66. Web.
- Hutchinson, Rachael. (2019). *Japanese culture through videogames* (First edition.). Routledge.
- Joly-Corcoran, Marc (2019) Cusack, Carole M., et al. *The Sacred in Fantastic Fandom : Essays on the Intersection of Religion and Pop Culture*. McFarland & Company, Incorporated Publishers
- Korhonen, Henni (2021). *A Final Fantasy of eco-lifestyle : a case study of environmental agency in two video games*. Pro Gradu. Helsingin yliopisto
- Proferes, Nicholas. *et al* (2021). ‘Studying Reddit: A Systematic Overview of Disciplines, Approaches, Methods, and Ethics’, *Social Media + Society*. doi: [10.1177/20563051211019004](https://doi.org/10.1177/20563051211019004).
- Sheedy, Matt (2017) “Religions are intrinsically violent” Martin, Craig, and Brad Stoddard. *Stereotyping Religion : Critiquing Clichés*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Taira, Teemu. *Pehmeitä kumouksia : uskonto, media, nykyaika*. Eetos, 2019.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi. Print.
- Wagner, Rachel (2012). Religion and video games. Shooting aliens in cathedrals. Dan W. Clanton, and Terry Ray Clark (Toim.), *Understanding religion and popular culture*. Taylor & Francis Group.
- Zeiler, Xenia (2017) Level Up. Radde-Antweiler, Kerstin, Vit Sisler, and Xenia Zeiler (Toim.), *Methods for Studying Video Games and Religion* (1st ed.). Routledge. <https://doi-org.libproxy.helsinki.fi/10.4324/9781315518336>

Aineisto

--Claire—(2021). True. *reddit.com*, 15.11.2021. Luettu 12.3.2022.

-Soren (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu 03.03.2022

[deleted] (2016). I'm kinda glad primals don't exist in real life. *reddit.com*, 06.08.2016. Luettu 24.03.2022

[deleted] (2017a). As an Atheist, I loved this. *reddit.com*, 28.6.2017
Luettu 18.1.2022

[deleted] (2017b). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu 03.03.2022

[Deleted] (2018) Is it possible to find Jesus with Final Fantasy? *reddit.com*, 09.02.2018.
Luettu 05.04.2022

3nlightenedCentrist (2021). True. *reddit.com*, 15.11.2021. Luettu 22.03.2022

3pinephirne (2021). Final Fantasy X has one of the most horrifying villians ever, *reddit.com*
[Forum] 21.08.2021. Luettu 24.2.2022

Abidos_rest (2021). Faith themed healer? *reddit.com*, 23.04.2021. Luettu 07.04.2022

Ace1422 (2020). The Mythological Origins of the Summons from Final Fantasy VII: Post #1.) Ifrit. *reddit.com*, 31.03.2020. Luettu 08.03.2022

Beefersutherland90 (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu 03.03.2022

Blue_Catastrophe (2020). Is FFX a Christian allegory? *reddit.com* [Forum] 05.06.2020.
Luettu 26.2.2022

bobsfan93 (2020). The Mythological Origins of the Summons from Final Fantasy VII: Post #1.) Ifrit. *reddit.com*, 31.03.2020. Luettu 08.03.2022

Cloud_Strife173 (2021). Sephiroth is an inverted Jesus metaphor. Inverted Judeo-Christian symbolism in FF7.Lets Discuss My premature Theory about characters and what they represent methaphorically. *reddit.com*, 04.09.2021. Luettu 1.3.2022

chlysm (2021). [REMAKE SPOLIERS] Norse Symbolism in the Sector 5 (Aerith's) Church. *reddit.com*, 14.06.2021. Luettu 15.03.2022

CorrectScale (2021). How can I get back to my very first post? *reddit.com*, 22.06.2021.
Luettu 19.04.2022

Count-Basie (2020). The Mythological Origins of the Summons from Final Fantasy VII: Post #1.) Ifrit. *reddit.com*, 31.03.2020. Luettu 08.03.2022

countmeowington (2021). True. *reddit.com*, 15.11.2021. Luettu 12.3.2022

crow_claw (2022). [Spoiler: Endwalker 6.0] Questions on Aetherial Sea and a Certain Character's Words *reddit.com* 06.02.2022. Luettu 13.03.2022

Dallas12221 (2021). [REMAKE SPOLIERS] Norse Symbolism in the Sector 5 (Aerith's) Church. *reddit.com*, 14.06.2021. Luettu 15.03.2022

DaveSW777 (2020). Is FFX a Christian allegory? *reddit.com* [Forum] 05.06.2020. Luettu 24.03.2022

Dgillam2 (2021). Sephiroth is an inverted Jesus metaphor. Inverted Judeo-Christian symbolism in FF7.Lets Discuss My premature Theory about characters and what they represent methaporarily. *reddit.com* 04.09.2021. Luettu 1.3.2022

DE-Mattos (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu 03.03.2022

dropped_donut (2014). TIL That Ahriman was the god of Evil according to a religion called "Zoroastrianism," one of the oldest religions known, he's not just a flying eye in Ceruleum. *reddit.com* [Forum] 31.01.2014. Luettu 24.02.2022

Ellie_Dooles (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu 03.03.2022

Elyonee (2021). Faith themed healer? *reddit.com*, 23.04.2021. Luettu 07.04.2022

EndlessKng (2022). [Spoiler: Endwalker 6.0] Questions on Aetherial Sea and a Certain Character's Words. *reddit.com*, 06.02.2022. Luettu 13.03.2022

ErickFTG (2017). As an Atheist, I loved this. *reddit.com*, 28.6.2017
Luettu 18.1.2022

Everspace (2015). A near-exhaustive list of mythological and historical weapon names. Monks, bad luck. *reddit.com*, 29.07.2015. Luettu 15.04.2022

fbyleth (2020). Debate: ¿Is religion a good or a bad thing... in the Final Fantasy universe? *reddit.com*, 02.12.2020. Luettu 12.03.2022

FearlessRAte3 (2020). [REMAKE SPOILERS] What Religion Is Planetology Derivative Of Again? *reddit.com* 23.08.2020. Luettu 13.03.2022

FulbrightJones (2020). The Mythological Origins of the Summons from Final Fantasy VII: Post #1.) Ifrit. *reddit.com*, 31.03.2020. Luettu 08.03.2022

FusRoDontdoThat (2018). Is it possible to find Jesus with Final Fantasy?. *reddit.com* 10.02.2018. Luettu 02.04.2022

gamrdave (2021). Sephiroth is an inverted Jesus metaphor. Inverted Judeo-Christian symbolism in FF7.Lets Discuss My premature Theory about characters and what they represent methaporarily. *reddit.com* 04.09.2021. Luettu 1.3.2022

GaryGrayII (2017). Messianic parallels in Sephiroth, the One Winged Saviour. *Reddit.com*
16.04.2017. Luettu 01.03.2022

Gastrorrhexis (2017). Messianic parallels in Sephiroth, the One Winged Saviour. *Reddit.com*
16.04.2017. Luettu 01.03.2022

glemmstengal (2014). TIL That Ahriman was the god of Evil according to a religion called
"Zoroastrianism," one of the oldest religions known, he's not just a flying eye in
Ceruleum. *reddit.com* 31.01.2014. Luettu 15.03.2022

grapejuicecheese (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu
03.03.2022

GreenAvaro (2017). As an Atheist, I loved this. *reddit.com*, 28.6.2017
Luettu 18.1.2022

HadokenShoryuken2 (2021). True. *reddit.com*, 15.11.2021. Luettu 02.04.2022

hammerbacher23 (2020). Is FFX a Christian allegory? *reddit.com* [Forum] 05.06.2020. Luettu
26.2.2022

Hezokio (2015). A near-exhaustive list of mythological and historical weapon names. Monks,
bad luck. *reddit.com*, 29.07.2015. Luettu 15.04.2022

Hiddenzbu (2018) Is it possible to find Jesus with Final Fantasy? *reddit.com*, 09.02.2018.
Luettu 05.04.2022

IceMaster3000 (2018) Is it possible to find Jesus with Final Fantasy? *reddit.com*, 09.02.2018.
Luettu 05.04.2022

iloveyou1234 (2018) Is it possible to find Jesus with Final Fantasy? *reddit.com*, 09.02.2018.
Luettu 05.04.2022

Isredel (2021). Faith themed healer? *reddit.com*, 23.04.2021. Luettu 07.04.2022

Izlude (2020). Final Fantasy opened my eyes to culture, diversity and religion, *reddit.com*
[Forum] 11.11.2020. Luettu 22.03.2022

JaegarJaquez (2020). The Mythological Origins of the Summons from Final Fantasy VII: Post
#1.) Ifrit. *reddit.com*, 31.03.2020. Luettu 08.03.2022

Jhtmaf (2020). The Mythological Origins of the Summons from Final Fantasy VII: Post #1.)
Ifrit. *reddit.com*, 31.03.2020. Luettu 08.03.2022

Kemitche (2015). Does reddit api limit total listings returned to 1000? *reddit.com*,
25.03.2022. Luettu 19.04.2022

kyrios91 (2015). A near-exhaustive list of mythological and historical weapon names. Monks, bad luck. *reddit.com*, 29.07.2015. Luettu 15.04.2022

Leka88 (2020). The Mythological Origins of the Summons from Final Fantasy VII: Post #1.) Ifrit. *reddit.com*, 31.03.2020. Luettu 08.03.2022

lightreader (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu 03.03.2022

lightreader (2018) Is it possible to find Jesus with Final Fantasy? *reddit.com*, 09.02.2018. Luettu 05.04.2022

LifePortrait (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu 03.03.2022

lovemehate (2017). As an Atheist, I loved this. *reddit.com*, 28.6.2017 Luettu 18.1.2022

Mael_Duin (2016). I'm kinda glad primals don't exist in real life. *reddit.com*, 06.08.2016. Luettu 24.03.2022

mcolwander90 (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu 03.03.2022

MrPopoto (2016). I'm kinda glad primals don't exist in real life. *reddit.com*, 06.08.2016. Luettu 24.03.2022

MKillerby 2021. What religion does FFXIV's concepts of life, consciousness and spirituality align with most? *reddit.com*, 18.12.2022. Luettu 13.03.2022

Mr-Bishi (2021). Sephiroth is an inverted Jesus metaphor. Inverted Judeo-Christian symbolism in FF7.Lets Discuss My premature Theory about characters and what they represent methaporarily. *reddit.com* 04.09.2021. Luettu 1.3.2022

npaladin2000 (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu 03.03.2022

Olelukojeßson (2021). Final Fantasy X has one of the most horrifying villians ever, *reddit.com* [Forum] 21.08.2021. Luettu 24.2.2022

onedayoneroom (2020). Is FFX a Christian allegory? *reddit.com* [Forum] 05.06.2020. Luettu 26.2.2022

ontbijtkoekk (2021). Sephiroth is an inverted Jesus metaphor. Inverted Judeo-Christian symbolism in FF7.Lets Discuss My premature Theory about characters and what they represent methaporarily. *reddit.com* 04.09.2021. Luettu 1.3.2022

phauxtoe 2017. Messianic parallels in Sephiroth, the One Winged Saviour. *Reddit.com*
16.04.2017. Luettu 01.03.2022

phonography (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu
03.03.2022

Quietus87 (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu
03.03.2022

ricefivestar (2020). Is FFX a Christian allegory? *reddit.com* [Forum] 05.06.2020. Luettu
26.2.2022

RobinOtters (2020). Is FFX a Christian allegory? *reddit.com* [Forum] 05.06.2020. Luettu
26.2.2022

rwx755 (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu 03.03.2022

Ryulightorb (2016). I'm kinda glad primals don't exist in real life. *reddit.com*, 06.08.2016.
Luettu 24.03.2022

Tairn79 (2017). Thoughts on Jesus as a summon. *reddit.com*, 04.11.2017. Luettu 03.03.2022

Seastep (2020). [REMAKE SPOILERS] What Religion Is Planetology Derivative Of Again?
reddit.com 23.08.2020. Luettu 13.03.2022

SephoraRothschild (2021). Sephiroth is an inverted Jesus metaphor. Inverted Judeo-Christian
symbolism in FF7.Lets Discuss My premature Theory about characters and what
they represent methaphorically. *reddit.com* 04.09.2021. Luettu 1.3.2022

Seriuh (2021). True. *reddit.com*, 15.11.2021. Luettu 12.3.2022

Shintasama (2017). Messianic parallels in Sephiroth, the One Winged Saviour. *Reddit.com*
16.04.2017. Luettu 01.03.2022

Shinsaikou (2014). TIL That Ahriman was the god of Evil according to a religion called
"Zoroastrianism," one of the oldest religions known, he's not just a flying eye in
Ceruleum. *reddit.com* [Forum] 31.01.2014. Luettu 24.02.2022

Similarweb (s.a.) redid.com. <https://www.similarweb.com/website/reddit.com/#overview>
Luettu 31.3.2022

sky_byte (2021). Final Fantasy X has one of the most horrifying villians ever, *reddit.com*
[Forum] 21.08.2021. Luettu 22.03.2022

Snoo19527 (2020). [REMAKE SPOILERS] What Religion Is Planetology Derivative Of
Again? *reddit.com* 23.08.2020. Luettu 13.03.2022

starknoodle (2020). The Mythological Origins of the Summons from Final Fantasy VII: Post #1.) Ifrit. *reddit.com*, 31.03.2020. Luettu 08.03.2022

Straya-LTQ (2020). Final Fantasy opened my eyes to culture, diversity and religion, *reddit.com* [Forum] 11.11.2020. Luettu 24.2.2022

Synnabunz (2017). As an Atheist, I loved this. *reddit.com*, 28.6.2017
Luettu 18.1.2022

Sytev (2015). A near-exhaustive list of mythological and historical weapon names. Monks, bad luck. *reddit.com*, 29.07.2015. Luettu 15.04.2022

The_Sunhunter (2020). The Mythological Origins of the Summons from Final Fantasy VII: Post #1.) Ifrit. *reddit.com*, 31.03.2020. Luettu 08.03.2022

ThinkAgainBTCH (2017). As an Atheist, I loved this. *reddit.com*, 28.6.2017
Luettu 18.1.2022

tidier (2021). True. *reddit.com*, 15.11.2021. Luettu 12.3.2022

Travmak (2014). TIL That Ahriman was the god of Evil according to a religion called "Zoroastrianism," one of the oldest religions known, he's not just a flying eye in Ceruleum. *reddit.com* [Forum] 31.01.2014. Luettu 24.02.2022

Usetehfurce (2021). Final Fantasy X has one of the most horrifying villians ever, *reddit.com* [Forum] 21.08.2021. Luettu 24.2.2022

Vagabond_Sam (2017) As an Atheist, I loved this. *reddit.com*, 28.6.2017
Luettu 18.1.2022

Valenderio (2020). The Mythological Origins of the Summons from Final Fantasy VII: Post #1.) Ifrit. *reddit.com*, 31.03.2020. Luettu 08.03.2022

Wightraven (2018) Is it possible to find Jesus with Final Fantasy? *reddit.com*, 09.02.2018.
Luettu 05.04.2022

XRynerX (2020). Final Fantasy opened my eyes to culture, diversity and religion, *reddit.com* [Forum] 11.11.2020. Luettu 24.2.2022

xXraineXx (2017). As an Atheist, I loved this. *reddit.com*, 28.6.2017
Luettu 18.1.2022

YoMikeeHey (2021). True. *reddit.com*, 15.11.2021. Luettu 12.3.2022

ZoraZolinto (2017). As an Atheist, I loved this. *reddit.com*, 28.6.2017
Luettu 18.1.2022

Zoupa7 (2021). Faith themed healer? *reddit.com*, 23.04.2021. Luettu 07.04.2022

Liitteet, alkuperäistekstit

-Soren 05.11.2017. 6.2, s. 35

“ I would be offended, or at least seriously off put. A gender-bent Jesus decked in shallow iconography would be offensive for sure... and honestly Shiva is a little cringe-worthy though I don't know how seriously Shiva's taken in Hinduism. For instance, Leviathan and Behemoth appear in the Bible but it's not like they are venerated or worshipped, so that's not offensive. I'm not bothered by media tackling Jesus or Christianity topically (ironically FFT is one of my favourites) ... but a Jesus summon would probably be tasteless, or for sensationalism only.”

[deleted] 06.08.2016. 7.1, s. 46

“We have religion. What's the difference?”

Like primals, they enslave their worshippers - temper, down, whatever ... etc. - and get stronger for it.

Like primals, they can't be permanently killed unless you wipe out all their worshipers.”

[deleted] 28.06.2017. 7.2, s.48

“You're just a religious zealot pushing your own religion onto people here.”

[deleted] 28.06.2017. 7.2, s. 49

“Atheists and religious people actually get along pretty well in the States and there's no real stigma against being either; vocal minorities and people from both group who get

prominence for negative actions just misrepresent the situation and make everybody on both sides look bad.

This thread being a prime example.”

[deleted] 04.11.2017. 6.2, s. 36

“JRPG usually take a lot of references from polytheistic religions because: most of them aren't followed anymore (Norse/Roman/Greek mythologies) so no one will complain.

they have a bigger lore (more gods, more monsters).

monotheistic religions tend to be more defensive of their beliefs (only 3 or 4 clearly defined variants of christianism while every roman and greek town followed different gods).

Small parts of them like angels, some demons (Beelzebub and Belial) or the Sephiroth are used but never the gods themselves. Despite this, Crusader and

Doomsday in FFVI and IX were originally called Jihad in the Japanese version even if jihad and crusades are pretty much the same thing.”

[deleted] 09.02.2018. 7.1, s. 44

“I really don't think there's a more anti-religious mainstream game series than Final Fantasy.

It's not even a spoiler to say that a church turns out to be evil and corrupt in a FF game because they're all evil.

Though speaking of Ivalice, it features pretty much the only non-evil church in the series, the Light of Kiltia... which gets massacred during the events of FFXII, and is wiped out for good by the evil Glabados faith founded by demon-Jesus. Take that as you will.

FFXIV, by the way, is about as solidly anti-religion as a Richard Dawkins fanclub. In Eorzea, gods are literally created by people through ritual and sacrifice, those gods can permanently make mind-slaves of nearly any person who witnesses them, and their very existence drains the land of life energy and will inevitably leave the world a lifeless husk if allowed to exist. The player character's main job is to kill these gods whenever and wherever they incarnate”

3nlightedCentrist 15.11.2021. 7.1, s. 43

“ True fact: I was raised uber religious, but I loved JRPGs since I was a child. It caused some issues with the early FFs, mostly having to do with my dad not liking the magic aspect. But it truly started to bother me during the PS1 era. Between Xenogears, Breath of Fire III, and FF Tactics, it seemed like virtually every video game in the entire genre was asking me to kill God.”

3pinephrine 21.08.2021. 7.1, s. 42

“Most of these were killed by atheist regimes, namely communists.

If it wasn't religion, it would be something else used as justification.”

Blue_Catastrophe 05.06.2020. 6.1, s. 30

“ Sin isn't a specifically Christian concept. It exists in Hinduism (and other eastern traditions) as well and is generally seen as anything that takes you away from God or out of the Dharma. You can find a lot of the traditional hero's journey in the New Testament

stories, so it's common to see those tropes mirrored elsewhere if you're looking for it."

Cloud_Strife173 04.09.2020. 6.1, s. 31

"Sephiroth who was a normal child who blessed with genes of Jenova (which is incredibly reminiscent of Old Testament Jehovah in name) which represents virgin conception of Mary but in this case it is not a virgin conception because we know who the father is and not holy because it was a failed experiment (inverted arcs) and virgin birth of Sephiroth blessed with Jenova cells in that case, represents Holy spirit; so there is Mother Jenova (father), son Sephiroth (Jesus) and Jenova Cells (Holy spirit) Trinity. And here this out, Professor Gast represents Moses who, to find the promised land, ventures to the Mount Nibel (Sinai) and finds the Jenova (Jehovah) and this is the establishment of the covenant with ten commandments between God and people of Moses (Jenova Project of Shinra). Through the experiments they spread Jenova genes to other people (Soldier) and one of them becomes something different better than others which has a special connection with Jenova (God) who refers Jenova as his Mother (Jesus referring to God as his father, and Jesus was Jewish) and Sephiroth attacks Shinra (Established Jewish institutions) and metaphorically establishes new covenant, new testament. And the people with his cells (black caped people represents Apostles of Jesus but with Nanaki we have number 13 (Judas Iscariot) who betrayed Jesus and in the game Nanaki really fights against Sephiroth in our team.

And we have Aerith a stark contrast who represents goodness, life and light against the evil, death and dark of Sephiroth and Shinra (Israelites) so there is a contrast and an established connection between Sephiroth (Jesus) and Aerith (Paganistic mother [Female deity] Cults) metaphorically. Aerith is the last Cetra (Metaphorically last remnant of the Pagan Culture and kind of non-religiousness.) who can speak with the planet herself, foliage and flowers which can not grow in Midgar (Jerusalem[?]), grows in the Aerith's Church (pagan non-religiousness and harmony with the world in the context of modern Judea-Christian-Islamic monotheistic religion)"

crow_claw 06.03.2022. 6.3, s. 38

"2. Reincarnation is of course a concept taken primarily from Buddhism. I'm no expert, but in Buddhism isn't the ultimate goal to break away from the cycle of life and death."

dallas12221 14.06.2021. 6.3, s. 40

"I know that runes only play a few parts in Norse mythology. I enjoy this particular mythology a lot. Usually runes are used in fate, such as in the Norns carving them. The Norns are beings associated with fate in that they create it. They choose who lives, dies, who is wealthy, poor, married etc. Another instance in which runes play into myth is when Odin hangs himself upon the world tree, stabbed with a spear, sacrificing himself to himself. After 9 nights of this, and near death he learns the meaning of these runes.

As for the runes themselves, mostly they were used in history to communicate, not used with magic casting such as in Icelandic witchcraft. The H rune is just that, H. It looks cool so maybe a design choice unless the creator had these specific modern day meanings behind them."

dropped_donut 31.01.2014. 5.1, s. 23

"TIL That Ahriman was the god of Evil according to a religion called "Zoroastrianism," one of the oldest religions known, he's not just a flying eye in Ceruleum."

EndlessKng 06.03.2022. 6.3, s 38

" On point one: this actually reflects a LOT of real world reincarnation beliefs. We think of it being an Eastern concept associated mainly with Buddhism and Hinduism, but the Ancient Greeks had conceptions of it as well."

ErickFTG 28.06.2017. 7.2, s. 48

"As an atheist, I don't care if people believe in gods or not."

HadokenSsoryuken2 15.11.2021. 7.3, s. 50

"As a Christian myself, the Megaten franchise is, somewhat ironically, one of my favorite franchises. Like seriously, what's cooler than being able to summon the 4 Horsemen of the Apocalypse to fight with you? Or summoning Lucifer himself? It's so freaking awesome"

FusRoDontdoThat 10.02.2018. 7.3, s. 51

"I would say no. I say that as a christian and final fantasy fan.

In my experience, video games aren't where you would find Jesus. Sure, a good positive video game can help you on the road to positivity. But I don't think you'll really have a religious experience while playing."

gamrdave 04.09.2021. 7.1, s. 45

"In my opinion, these parallels fit better with what's going on in FF7: a more traditional idea of the villains being parallels of an unholy trinity of evil that good has to stop, rather than having a more anti-religion theme. Of course, it wouldn't be the only time Final Fantasy went with an overtly anti-religion theme (hi Final Fantasy Tactics and FFX), so your theory is certainly plausible too."

glemmstengal 31.01.2014.5.1, s. 26

"Isn't this Middle School knowledge? Well, it was for me"

JaegarJaquez 02.06.2020. 7.3, s.52

"Anyways as for the story, I live in the UAE and it's a, in its core, a desert country. Every year in winter we all go desert camping and stuff. One time we went deep inside at the heart of Maliha's desert in the northern emirate of Sharjah. Anyways, it was afternoon (3pm). The reason we went deep is because one of our mates had his car stuck deep in the desert so we had to go help him get out.

We were three in the car and he was by himself. Anyways, it is known that riding alone in the desert is not advisable and is rough. So we reached to him and found his car stuck and him being all alone inside drenching in his sweat.

We help him out and all and unstuck his car. All good. We sat for sometime with him and by 4pm we left the same as we came. 3 of us in one car, only him in his car.

So while on the way out we decided to call him to ease the trip since being alone on the desert is not advisable.

As soon as he picked up, we heard him laughing with someone else and all three of us were utterly shocked. There was absolutely no chance anyone would be with him since in a barren land of nothing but heat and sand.

We asked, who is with you? He replied with the name of the guy who is with us (Ahmed). He didn't know that Ahmed is actually with us. On that day I felt pure fear. Fear of the thought that the Ahmed who is with is might not be actually him. It was real. Normally you are like "I'm hallucinating" but what I witnessed was as real as it gets. So I picked up the phone and told my friend who is alone to wait a bit (he was on speaker). I called Ahmed's phone. The idea was that if the phone of Ahmed who is in our car didn't ring, we park and run the fuck away as far as possible. So I called and it rang and we felt unimaginable relief.

However, we were certain that the other Ahmed was in fact an imposter, someone taking his form; a jinn.

We told our friend this: "listen, we will tell you something. Don't question anything. Don't show any signs of fear or shock. Just park and run away because Ahmed is with us and the one with you is someone else." As soon as we told him this. He was silent for a min or two then he hung up.

We went back the same road looking for him and after about half an hour, he sent us his location without saying a word.

The moment we reached there, we saw our friends car parked under a hill and our friend is some 100 meters away from it sitting all by himself crying. Only the driver seats door was open (since our friend opened the door and ran away). All other doors were locked. We went to our friend and as soon as he saw Ahmed, he started shouting at him. Asking him who the fuck he was and why is he with us (breaking down).

We told him to get up before the sun sets otherwise we are literally, really fucked. We went to the car and looked. There was nobody. Not even footprints were there. Our friend said that the moment he opened the door and ran away, that Ahmed was sitting shotgun seat looking at him and smiling without utter a word.

Anyways, the moment we made sure nobody was in the car. We split. I went with him in his car and Ahmed and the other dude with our car. We all left together and till this day, we remember what happened exactly."

Leka88 31.05.2020.5.2, s. 27

"I have been playing this series for more than 20 years now, and never thought about it that way! I love your post and I'm going to follow the next ones :)"

LifePortrait 04.11.2017. 6.2, s. 34

"Am I the only one who finds this hilarious? I'd laugh my ass off if they put in Jesus as a summon."

lightreader 09.02.2018. 7.1, s. 44

"A lot of the games are anti-organized religion. *Final Fantasy Tactics* specifically is an allegory for the Catholic Church in the Middle Ages, with Ajora being an obvious stand-in for Jesus."

Lovemehate 28.06.2017. 7.2, s. 47

“ As an Atheist, I loved this.

[Lyse] But that’s how we all fell, don’t you see? If we could just turn to each other for help instead of the gods, I’m sure we could find a way to live in peace!”

Mael_Duin 06.08.2016. 7.1, s. 46

“All the religious people in the world would summon their own version of god and a true Calamity would occur.

“Magic would exist so hopefully non religious mages would find a way to save the world or some portion of it.”

MKillerby 18.12.2021 6.3, s.39

“ I'd say FF14 and specifically Endwalker aligns with the teachings of Buddhism - the concept of the Lifestream and reincarnation, the absence of a single deity, the emphasis that "life is suffering", etc. You could probably make a case for other Eastern religions though, rather than the writing team trying to reflect a single belief system its probably just a reflection of how Japanese beliefs and religion are often a mix of Buddhism, Shintoism, Taoism, Confucianism and even Christianity.”

Mr-Bishi 04.09.2021. 6.1, s. 33

“I think a lot of the story is subjective and different people pull different morals. For me, the planet is dying and global super capitalism is having a relentless toll. At its core, the people doing the damage are just that, people.”

MrPopoto 06.08.2016. 7.1, s. 46

“That's kinda the whole analogy there.

“When people are hated, attacked, hurt and oppressed, extremism will flourish.
Extremism *is* the primals.”

Olelukojesson 21.08.2021. 7.1, s. 42

“I have finished the game yesterday for the first time. I am not going to go into the details but whole package was top notch. Instead i want to write about the villain. I am not talking about Seymour the disgusting, Mika, Sin or even Yevon itself. I am talking about last 1000 years of governments of Spira.

“I live in a country where the things happening in FFX's world is familiar to me, minus the fantasy part of course. Using religion to control the masses, giving them fear but also giving them a false hope, bending things to their way like using selected maschina in the game etc.”

onedayoneroom 05.06.2020. 6.1, s. 30

“ Aside from the use of the word Sin, I'd never seen any specific Christian allegories. Tidus' sacrifice is last minute, while Yuna's is set out for a while (much like the sacrificial lamb, which even when referring to Christ as that is even an allegory for old Jewish customs).

Tidus and Yuna never really trusted Seymour to begin with, so there's no real betrayal there.

I don't know. I can see how you can find some legit parallels, but it doesn't look to me like the creators' intention was to specifically call out Christianity, more of the corruption in religion in general.”

ricefivestar 05.06.2020. 6.1, s. 30

“But the monster's name is Sin. A hero in Tidus (Jesus) sacrifices himself to defeat Sin, all while he and his friends battle a hypocritical religious institution in Yevon (Pharisees). People think they have to sanctimoniously atone for their sins, pray, and follow Yevon's teachings to attain salvation. The party gets betrayed pretty quickly by Seymour (Judas). For a while, the party is cast away by Yevon and vilified by the religious masses. The group is a motley group of all races and backgrounds (Ronso, Al Bhed, Yevonites, even a dream and an unsent guy).”

shinsaikou 31.01.2014. 5.1, s. 24

“Newsflash: Most of the stuff in Final Fantasy is based on some kind of ancient religion or mythology.”

sky_byte 22.08.2021. 7.1, s. 43

“ I didn't realize it at the time because I was too young, but this story planted the seeds of doubt about religion in my head. Particularly Rikku's argument with Wakka at Lake Macalania.

It is kinda ridiculous to believe something just because you were raised to believe it, or more specifically because of WHERE you were raised to believe it. My parents were raised in the southern US, so they swear up and down that Independent Baptist Christianity is the only truth. I try to tell them that if they were raised in the Middle East, there's a good chance that they would be just as devout Muslims.”

Snoo19527 23.08.2020. 6.3, s. 38

“ The lifestream idea and the (og spoiler on the ff7 world) *merging of souls into the lifestream after death* seems reminiscent of Buddhism. But I have a very shallow understanding of Buddhism so I won't say anything more to avoid spreading misinformation.”

Straya-LTQ 11.11.2020. 5.1, s. 23

“So, I can definitely say that games like final fantasy were my first real view into other culture and religions. The concepts of deities and spiritual meaning was something I never really thought about until I got my hands on JRPGs.”

usetehfurce 21.08.2021. 7.1, s. 42

“I would venture to say that any organized group that uses guilt, intimidation, and fear for indoctrination and retention, and divides said group from others, is by its own nature, evil no matter what their beliefs are. And there is only 1 reason to do that; power.”

Vagabond_Sam 28.06.2017. 7.2, s. 49

“It's completely different. Atheism seeks to find morality through self determination rather than basing it on external sources.

Atheism can, and does, look at morality as something that moves and changes with our increasing understanding of our world and each other.”

Valenderio 31.5.2020. 5.2, s. 27

“This was great and insightful. I remember looking into this forever ago and I think I just concluded that Ifrit was another Hindu god representation like his counterpart Shiva is.”

XRynerX 11.11.2020. 5.1, s. 24

“Persona and Final Fantasy are the reasons that I know a bunch of mythology beings and actually made me respect the religion that I follow even more.

It's best to say that you won't be able to completely understand mythological beings, but there are stories and messages in there which you can see what's worth or what's not.”

xXRaineXx 28.06.2017. 7.2, s. 48

“Atheism is really no different from a religion. It's a religion with beliefs of it's own that refuses to look at the wider picture, just like religion.”

YoMikeeHey 15.11.2021. 2.3, s. 12

“Get in loser, we're going to kill God”

ZoraZalinton 28.06.2017. 7.1, s. 49

“I'd actually argue that Atheism does nothing. Atheism is a single position on a single issue. It doesn't address morality. It doesn't address cosmology. It doesn't address anything but "Do you believe in a God or Gods?"”