

**Pyhimyspatsaat osana arjen uskonnollisuutta**  
***Dragon Age: Inquisition* -videopelissä**

Katarina Prusila  
Kandidaatintutkielma  
Kulttuurien tutkimuksen tutkinto-ohjelma, uskontotiede  
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos  
Humanistinen tiedekunta  
Turun yliopisto  
Helmikuu 2026

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu  
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

**Kulttuurien tutkimuksen tutkinto-ohjelma, uskontotiede**

**Katarina Prusila**

**Pyhimyspatsaat osana arjen uskonnollisuutta *Dragon Age: Inquisition* -videopelissä**

**Sivumäärät: 35, 2**

Videopeli *Dragon Age: Inquisitionia* käsittelevä tutkimus selvittää, millaista tietoa pelin arkisesta, eletystä uskonnollisuudesta on löydettävissä erilaisten materiaalistien ilmentymien kautta. Tarkastelun kohteena on pelin fiktiivinen, kristinuskosta vaikutteita ammentanut uskonto andrastianismi, sekä sen tärkein pyhimys, Andraste. Tutkimus keskittyy kolmeen pyhimyspatsaasta otettuun kuvaan ja niiden pohjalta johdettuun analyysiin. Sen tavoitteena on ennen kaikkea selvittää, millä tavoin pelin tekijät ovat kuvanneet uskonnon harjoittamista arjessa sekä minkälaisia elettyyn uskoon liittyviä käsityksiä niiden pohjalta välittyy edelleen pelaajalle.

Tutkimuskohteen tarkastelu ja aineiston tuottaminen on toteutettu lähipelaamisen menetelmää käyttämällä sekä ottamalla kuvakaappauksia analysoitavaksi. Kuvakaappausten ja tutkimuskohteesta tehtyjen havaintojen käsittely tapahtuu laadullisen sisällönanalyysin avulla, ja sen lähtökohtana toimii fenomenologis-hermeneuttinen ja visuaalinen tulokulma.

*Inquisitionin* kuvaamassa arjen materiaalisessa uskonnollisuudessa korostuvat erityisesti pyhimyspatsaat. Tutkimuskohteesta tehdyt havainnot osoittavat, että ne ovat uskontoa harjoittaville merkityksellisiä sekä fyysisinä esineinä että symbolisina ikoneina. Yksilölliset lähtökohdat ja vallitseva ympäristö vaikuttavat merkittävästi niihin tapoihin, joilla uskontoa on mahdollista harjoittaa. Eri kulttuurien välillä on havaittavissa yhdenmukaisuuksien lisäksi myös huomattavia eroja patsaiden muotoilussa, vaikka ne pohjautuvatkin samoihin uskomuksiin ja henkilömytologiaan. Andrastianismissa näkyvät kristilliset vaikutteet puolestaan havainnollistavat, miten videopelit sekä välittävät että tuottavat vallitseviin normeihin ja käytäntöihin liittyviä yhteiskunnallisia ja henkilökohtaisia käsityksiä.

Pelin uskonnollisuudesta tehty analyysi osoittaa, että toisistaan poikkeavatkin harjoittamisen tavat ovat yhtä vakavasti otettavia ja päteviä saman uskonnon muotoja. Sen sijaan, että niitä kohdeltaisiin oikean- tai vääränlaisena uskonnollisuutena, ne tulisi nähdä erilaisina tapoina ymmärtää ja toteuttaa niin henkilökohtaista kuin kollektiivistakin uskoa. Jo ennalta tuntemiimme käsityksiin, uskomuksiin ja tapoihin pohjautuva fiktiivinen uskonto paitsi tekee sen tunnistamisesta pelaajalle helpompaa, myös korostaa medialukutaidon ja -kriittisyyden tärkeyttä: videopelit – ja niiden kautta myös pelien tekijät – voivat vaikuttaa käsitystemme muodostumiseen huomattavalla tavalla, ja siihen on sekä kuluttajien että tieteellisen tutkimuksen syytä suhtautua asian edellyttämällä vakavuudella.

**Avainsanat:** uskonto ja uskonnot, uskonnollisuus, uskonnonharjoitus, pyhät esineet, patsaat, pyhimykset ja pyhät, digitaaliset pelit, roolipelit (digitaaliset pelit)

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
1.1	Tutkielman aihe	5
1.2	Tutkimuskysymys ja aiheen rajaus	5
1.3	Lyhyesti <i>Dragon Age: Inquisition</i> -videopelistä	6
1.4	Aiempi tutkimus ja oman tutkimukseni ajankohtaisuus	7
1.5	Tutkimuksen teoreettinen viitekehys ja keskeiset käsitteet	8
<b>2</b>	<b>Aineiston tuottaminen ja analyysimenetelmät</b>	<b>9</b>
2.1	Lähipelaaminen ja taustatutkimus	9
2.2	Visuaalinen ja fenomenologis-hermeneuttinen sisällönanalyysi	10
2.3	Tutkijapositio ja tutkimuseettiset kysymykset	11
<b>3</b>	<b>Kuvien visuaalisen sisällön analyysi</b>	<b>13</b>
<b>4</b>	<b>Käyttötarkoitukset kertovat arjen uskonnollisuudesta</b>	<b>17</b>
4.1	Patsaisiin liittyvä toiminta	17
4.2	Uskonnolliset esineet	18
4.3	Tilan ja ympäristön rooli	19
4.4	Eletyn uskon tutkimuksen ongelmakohtia	21
<b>5</b>	<b>Kulttuuriset vaikutteet näkyvät patsaissa</b>	<b>22</b>
5.1	Orlais	22
5.2	Ferelden	23
5.3	Kulttuurien kohtaaminen	24
5.4	Andrastianismi ja kristinusko	25
<b>6</b>	<b>Kollektiiviset tavat, uskomukset ja merkitykset</b>	<b>26</b>
6.1	Patsaat toimivat väylinä pyhän ja maallisen välillä	26
6.2	Aineellista uskontoa koetaan aistien avulla	27
6.3	Jaetut mutta eroavat uskomukset ja tavat	28
6.4	Eletty usko välittää tietoa siitä, mikä arjessa on tärkeintä	29

<b>Johtopäätökset</b>	<b>31</b>
<b>Lähteet</b>	<b>34</b>
<b>Liitteet</b>	<b>36</b>
<b>Kuva 1</b>	<b>36</b>
<b>Kuva 2</b>	<b>36</b>
<b>Kuva 3</b>	<b>37</b>

# 1 Johdanto

Videopelit ovat viime vuosikymmenien aikana nousseet yhdeksi merkittävimmistä populaarikulttuurin tuotteista. Niiden tarinallisen ja visuaalisen sisällön kehitys sekä pelien aikaansaamien kokemusten, tunteiden, ajatusten ja vaikutusten tarkastelu ovat tuottaneet runsaasti mielenkiintoisia tutkimuskohteita erityisesti humanistisille aloille. (Mäyrä 2008, 4–5, 13, 22; Pesonen & Rautalahti 2020, 243–244, 252.) Edellä mainitsemani asiat eivät tapahdu tyhjiössä: ne heijastelevat sekä välittävät tietoa niistä yhteiskunnallisista ja kulttuurisista ympäristöistä, olosuhteista, arvoista ja muutoksista, joiden jatkuvan murroksen keskellä toimimme ja elämme (Chang & Welsh 2025, 3; Pesonen & Rautalahti 2020, 243).

## 1.1 Tutkielman aihe

Tutkielmassani tarkastelen, millä tavoin eletyn uskonnollisuuden tavat ja käsitykset tulevat näkyväksi ja välittyvät aineellisen uskonnon kautta Biowaren vuonna 2014 julkaisemassa *Dragon Age: Inquisition* -videopelissä. Järjestäytyneen uskonto instituutiona ja sen tuottamat ongelmat ovat yksi *Dragon Age* -sarjan keskeisimmistä kantavista teemoista, ja ne toimivat monien juonenkäänteiden ja konfliktien alkuunpanijoina. Poliittisen juonittelun ja ihmisoikeustaisteluiden jalkoihin ovat kuitenkin jääneet tavalliset ihmiset ja heidän tapansa ymmärtää ja harjoittaa tämän järjestäytyneen organisaation edustamaa uskontoa.

Eletystä arjen uskonnollisuudesta kertovia käytäntöjä, esineitä ja tekstejä on sijoitettu pelimaailman ympäristöön runsain määrin, mutta niiden sisältämiä merkityksiä ei välttämättä tule tavallisena pelaajana havainneeksi, saati sitten pohtineeksi sen syvällisemmin. Vaikka ne saattavat näin tuntua epäoleellisilta yksityiskohdilta, ne rakentavat kokonaiskuvaa pelin sisäisestä maailmasta ja välittävät tietoa siitä kulttuurisesta, yhteiskunnallisesta ja maailmankatsomuksellisesta kontekstista eli siitä ympäristöstä, josta käsin itse peli on tuotettu (Chang & Welsh 2025, 3; Pesonen & Rautalahti 2020, 243).

## 1.2 Tutkimuskysymys ja aiheen rajaus

Ensisijainen tutkimuskysymykseni on, millä tavoin eletty usko välittyy pelaajalle *Dragon Age: Inquisition* -videopelin vapaasti tutkittavasta ja tarinankerronnaltaan rikkaasta ympäristöstä. Tutkimuksessani pyrin selvittämään, mitä tietoa materiaalisen uskonnon ilmentymät voivat kertoa arjen uskonnollisuuden käytännöistä ja uskomuksista, sekä miten erilaiset kulttuuriset vaikutteet – niin pelin sisäiset kuin tosimaailmasta lähtöisin olevat – ovat

muotoilleet niitä. Sarjan pelit sijoittuvat keskenään samaan maailmaan, jonka sisällä toimii useita uskonnollisia ja maailmankatsomuksellisia suuntauksia: olen valinnut niistä tutkimukseni kohteeksi monoteistisen *andrastianismin* (eng. *Andrastianism*), joka toimittaa pelisarjassa kulttuuris-poliittisen valtauskonnon virkaa (Gelinas et al. 2013, 13, 26, 111). Varsinaisen tarkastelun kohteena käsittelen kolmea Andraste-pyhimystä kuvaavaa patsasta.

*Inquisition* sisältää paljon elettyä ja materiaalista uskoa kuvastavaa esineistöä, josta merkittävä osa on juuri patsaita. Sen lisäksi muut esineet tuntuivat tarjoavan paljon vähemmän analysoitavaa patsaisiin verrattuna: monet niistä vaikuttivat olevan enemmän peleille hyvin tyypillisiä ympäristöön ripoteltuja koristeita, joiden tarkoituksena on vain tehdä siitä uskottavan ja eletyn näköistä, kuin tarkoituksellisesti juuri omalle paikalleen suunniteltuja ja aseteltuja esineitä, joilla on pelin tarinan tai muun sisällön kannalta varsinainen tarkoitus (Gelinas et al. 2014, 192). Toki tarkoituksettomatkin esineet tuottavat pelaajalle käsitystä arjen uskonnollisuuden läsnäolosta, vaikka se ei olisikaan ollut pelin tekijöiden puolelta intentionaalista.

Odotan tutkimukseni tuottavan tietoa siitä, millaisia eletyn uskon muotoja pelintekijät ovat kuvanneet ja korostaneet eniten, sekä mahdollisesti antavan osviittaa siitä, tuottavatko arkiset tavat ja uskomukset kollektiivista uskontoa siinä missä tarkastelun keskiöön yleisemmin valikoituneet instituutiot ja niiden viralliset näkemyksetkin.

### 1.3 Lyhyesti *Dragon Age: Inquisition* -videopelistä

*Dragon Age: Inquisition* on keskiaikaa mukailevaan fantasiamaailmaan sijoittuva videopeli. Sen päähenkilönä toimii pelaajan itsensä suunnittelema hahmo, jonka uskotaan olevan andrastianismin merkittävimmän pyhimyksen seuraaja. Pelaaja seikkailee vapaasti erilaisissa ympäristöissä, joissa hän tapaa ja avustaa paikallisia, kerää resursseja, rekrytoi uusia jäseniä tuekseen ja tutustuu alueiden kulttuureihin, uskontoihin ja historiaan. Sen lisäksi pelin päähenkilö osallistuu suurempiin tapahtumiin, kuten taisteluihin ja poliittisiin vierailuihin, yrittäessään estää pahantahtoisen vihollisensa maailmanvalloituspyrkimyksiä.

Pelin sisällön voi karkeasti jakaa pakollisiin ja valinnaisiin tehtäviin. Pakollisiin kuuluvat pelin päätarinaa edistävät tapahtumat (eng. *main story quests*). Valinnaiset sivutehtävät (eng. *side quests*) ovat puolestaan hahmojen välisiä suhteita ja ympäröivää maailmaa elävöittäviä pienempiä sivutavoitteita. Taisteluiden ja ympäristön tutkimisen lisäksi hyvin keskeisessä osassa peliä ovat muiden hahmojen kanssa käydyt keskustelut.

#### 1.4 Aiempi tutkimus ja oman tutkimuksen ajankohtaisuus

Hiljattain neliosaiseksi laajentuneesta *Dragon Age* -pelisarjasta ja sen kolmannesta osasta, *Inquisitionista*, on yllättävän paljon aikaisempaa tutkimusta paitsi englanniksi myös suomeksi, mutta ne ovat pääasiassa keskittyneet pelien tapoihin käsitellä sukupuolta, seksuaalisuutta ja rasismia. Uskonnostakin on kirjoitettu jonkin verran, mutta ainakin lukemani tutkielmat ja artikkelit ovat lähinnä käsitelleet järjestäytynyttä uskontoa tai sitten yleisesti kaikkia pelimaailman uskontosuuntauksia. Koska en ainakaan toistaiseksi ole törmännyt andrastianismia käsitteleviin kirjoituksiin, joissa tarkastelu ei olisi ollut instituutiolähtöistä, on omalle tutkimusaiheelleni selvästi yhä tilaa.

Vaikka tutkimuskohteenani oleva *Inquisition* on pelinä yli kymmenen vuotta vanha, on se tähän mennessä myös Biowaren kaikkien aikojen myydyin peli (12 miljoonaa myytyä kappaletta vuosien 2014–2024 aikana). Sen lisäksi pelisarjan uusin osa, vuonna 2024 julkaistu *Dragon Age: The Veilguard* on nostanut pelin aikaisemmatkin osat jälleen ajankohtaisiksi. (Obedkov 2024.)

Eletty ja materiaalinen uskonto sekä populaarikulttuuri ja siihen lukeutuvat videopelit ovat vasta viime vuosikymmenien aikana nousseet erityisen kiinnostuksen kohteiksi ihmistieteiden parissa, mikä osaltaan on vaikuttanut niistä tehdyn tutkimuksen määrään (Engelke 2012, 209; Mäyrä 2008, 1; Pesonen & Rautalahti 2020, 243–244; Whitehead 2013, 1). Näin ollen eri alojen tutkimusmenetelmien, -kohteiden ja -näkökulmien soveltaminen on ollut tarpeen: olen työssäni hyödyntänyt esimerkiksi taiteen tutkimuksesta ikonografian ja ikonologian näkökulmia. Samoin Amy Whiteheadin (2013) naispyhimysten ja -jumalattarien patsaisiin liittyvää elettyä ja materiaalista uskoa käsittelevä tutkimus on toiminut merkittävänä lähtökohtana ja tukena omille tulkinnoilleni.

Kuten muidenkin kulttuuristen tuotteiden myös videopelien tutkimus voi paljastaa runsaasti mielenkiintoista tietoa niin sanottua tosimaailmaa koskevista käsityksistä ja normeista (Chang & Welsh 2025, 3; Mäyrä 2008, 6; Pesonen & Rautalahti 2020, 243). Tosimaailmalla tarkoitan sitä todellisuutta, jossa päivittäin toimimme, erotuksena videopelin fiktiivisestä tarinasta. Videopelit ovat luonteeltaan interaktiivisia eli pelaajaa osallistavia, minkä vuoksi pelaajan henkilökohtaiset käsitykset ja tulkinnat ovat mahdollisesti vielä keskeisemmässä osassa pelin tuottamaa kokemusta kuin monien muiden populaarikulttuurin tuotteiden kohdalla (Mäyrä 2008, 6; Pesonen & Rautalahti 2020, 248). Uskon, että tarve videopelien tutkimukselle tulee

lähitulevaisuudessa kasvamaan entisestään samaa tahtia videopelien alati kiihtyvän teknisen kehityksen ja yleisen suosion kanssa (Pesonen & Rautalahti 2020, 244).

### 1.5 Tutkimuksen teoreettinen viitekehys ja keskeiset käsitteet

Tutkimukseni näkökulma perustuu eletyn uskon määritelmään, jonka mukaan se on olemukseltaan järjestäytyneestä uskonnosta ja sen virallisesta opista erillistä mutta samanaikaisesti niihin pohjautuvaa, lomittaista ja molemminpuolisessa vuorovaikutuksessa niiden kanssa olevaa uskonnollisuutta. Eletty usko on tutkimukseni kannalta ennen kaikkea arjessa toistuvasti ihmisten tuottamaa ja toteuttamaa monimuotoista uskonnollisuutta, johon kuuluvat niin tavat kuin uskomuksetkin. (Kupari 2020, 176–178.)

Tutkimukseni keskeisiin käsitteisiin sisältyvät edellä kuvaamani eletty usko ja sen rinnakkaiskäsitteenä käyttämäni arjen uskonnollisuus, sekä termit materiaallinen tai aineellinen uskonto, pyhimys ja andrastianismi. Materiaalista tai aineellista uskontoa ovat sellaiset konkreettiset ja visuaaliset esineet, asiat ja paikat, joille ihmiset ovat antaneet uskonnollisia merkityksiä ja joita koetaan moniaistillisin tavoin. Annetut merkitykset voivat perustua niin kohteen symboliikkaan kuin käyttötarkoitukseen. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 234–236, 239; Engelke 2012, 209.) Pyhimykset puolestaan ovat kollektiivisesti pyhäksi ja erityiseksi koettuja ja tunnustettuja uskonnollisia henkilöitä, ja he ovat ominaisia erityisesti kristilliselle kulttuurille (Tieteen termipankki, pyhimykset).

Andrastianismi on fiktiivinen monoteistinen ja deistinen uskonto, jonka sisältä löytyy useita eri suuntauksia aina virallisista instituutioista harhaoppisiksi miellettyihin kultteihin. *Inquisitionin* maantieteellisen ja kulttuurisen ympäristön keskiössä toimii kristillistä kirkkoa muistuttava, matriarkaallinen Chantry-organisaatio, jota nimitän tässä työssä paremman käännöksen puutteessa kirkoksi. Uskonto on nimetty sen tärkeimmän pyhimyksen ja profeetan, Andraste-nimisen naisen, mukaan. (Gelinas et al. 2015, 11; Gelinas et al. 2013, 111, 118.) Hänen tarinansa ja roolinsa muistuttavat historiallisista henkilöistä niin Jeesus Kristusta kuin Jeanne d’Arcia ja Boudicca; se ei sinänsä ole yllättävää, sillä oikeiden uskontojen ja mytologioiden hyödyntäminen populaarikulttuurissa on todella yleistä. (Pesonen & Rautalahti 2020, 242–243, 246; Reddit 2020.)

## 2 Aineiston tuottaminen ja analyysimenetelmät

### 2.1 Lähipelaaminen ja taustatutkimus

Pääaineistonani käytän *Dragon Age: Inquisition* -videopelin vuonna 2015 julkaistua erikoisversiota, josta olen tuottanut tarkastelun kohteeksi rajatumman aineiston havainnoimalla, vertailemalla ja tulkitsemalla pelin ympäristöön sijoitettuja esineitä, hahmoja ja kirjallisia lähteitä. Käyttämäni *Game of the Year Edition* -versio on sisällöltään alkuperäistä julkaisua hieman laajempi, ja se on tällä hetkellä ainoa tietokoneelle saatavilla oleva versio.

Olen käyttänyt aineiston keräämiseen ja tarkasteluun lähiluvun metodista johdettua, *lähipelaamiseksi* kutsuttua menetelmää. Se on varsinaisen pelaamisen lisäksi ennen kaikkea pelin kriittistä ja analyttistä kokemista ja läpikäymistä tieteellisestä näkökulmasta käsin, ja sen keskiössä on tietoisesti ja harkiten toteutettu oleellisten asioiden hakeminen, yhdistely ja tulkinta (Chang & Welsh 2025, 1, 8–9). Peliä oli koettava, ohjattava ja havainnoitava omakohtaisesti, sillä tutkimuskohteeseen perehtymättä olisi ollut yksinkertaisesti mahdotonta tietää, millaisia havaintoja siitä voi ylipäätään tehdä tai löytää.

Rajasin suhteellisen varhaisessa vaiheessa tutkimuskohteeni eletyn uskon materiaalisiin ja rituaalisiin käytäntöihin. Jatkoin sen pohjalta havaintojen tekemistä pelissä esiintyvistä uskonnon aineellisista ja visuaalisista muodoista: muistiinpanoissani korostuivat erityisesti patsaat, uskonnollisuutta käsittelevät tekstit, symbolit, maalaukset sekä rukous- ja hautauskäytännöt. Kaikista olisi löytynyt runsaasti mielenkiintoista tutkittavaa, mutta valitsin lopulta tutkimuskohteekseni profeetta Andrastea kuvaavat patsaat.

Olen tuottanut käyttämäni kuvamateriaalin itse ottamalla pelistä kuvakaappauksia samalla, kun olen lähipelannut *Inquisitionia* ja tehnyt siitä muistiinpanoja. Kokonaisuudessaan olen ottanut noin sata kuvakaappausta, joista valitsin tarkasteltavaksi kolme Andrasten pyhimyspatsaita käsittelevää kuvaa. Internetistä ei välttämättä olisi löytynyt tutkimusta ajatellen tarpeeksi elettyyn uskoon liittyvää visuaalista materiaalia kuten kuvia tai videoita, joissa ne olisivat pääkohteena, joten oli käytännöllisempää tuottaa ne itse. Koska osa tutkielmani alkumetreillä otetuista kuvista eivät enää vastanneet sittemmin uudelleenrajattua tutkimuskysymystäni, jouduin karsimaan ne pois tarkemmasta aineiston analyysistä.

Pelaamisen ohella olen perehtynyt pelin sisäiseen, erittäin laajamittaiseen ja yksityiskohtaiseen kirjalliseen sisältöön, joka käsittelee andrastianismin historiaa sekä

keskeisiä myyttejä ja opetuksia. Nämä kirjalliset lähteet eivät sisällä objektiivista kuvausta, vaan ne on immersiiivisesti tehty muistuttamaan kirkon sisäisten tutkijoiden kirjoituksia ja vuosisatoja vanhaa perimätietoa, joista molemmat ovat monin paikoin puutteellisia tai ristiriitaisia (Gelinas et al. 2015, 11, 61, 63; Gelinas et al. 2013, 114). Toisin kuin videopelistä voisi olettaa, väitän tekemäni taustatutkimuksen vertautuvan työläydeltään likimain tosimaailman uskonnon tutkimiseen sen sisällön laajuuden, kompleksisuuden ja realistisuuden vuoksi.

*Inquisitionista* tekemiäni havaintojen tueksi olen hakenut tietoa myös virallisista Biowaren julkaisemista, pelisarjaa käsittelevistä opasteoksista, sillä niissä on kerrottu paljon pelimaailman kulttuurisista ja uskonnollisista käsityksistä ja tavoista sekä avattu pelintekijöiden valintoja ja tarkoitusperiä. Vaikka niissä käsitellään myös aikaisempia sarjan pelejä, niiden sisältämä tieto soveltuu johdonmukaisesti ja luotettavasti myös *Inquisitioniin*, koska ne sijoittuvat samaan todellisuuteen ja näin jakavat ontologisen käsityksen maailmasta.

Opasteosten lisäksi olen hyödyntänyt lähteenä *A Lair of Lore* -nimistä Tumblr-blogia. Sen kirjoittaja on tehnyt erittäin järjestelmällistä, laadukasta ja syvällistä selvitystyötä pelisarjan visuaalisesta ja mytologisesta sisällöstä arkeologisesta ja kulttuurintutkimuksellisesta näkökulmasta käsin. Hänen kattavat löytönsä ja ympäristöstä jakamat kuvansa ovat olleet korvaamattoman arvokkaita omaa tutkimusta tehdessäni, sillä ilman niiden tarjoamaa, pelisarjan lukemattomiin kirjallisiin lähteisiin pohjautuvaa lisätietoa olisi tuntemukseni esimerkiksi tiettyjen patsaiden symboliikasta jäänyt paikoin puutteelliseksi.

## **2.2 Visuaalinen ja fenomenologis-hermeneuttinen sisällönanalyysi**

Tutkimusanalyysini on luonteeltaan laadullista sisällönanalyysia, jossa painotan fenomenologis-hermeneuttista näkökulmaa. Olen hyödyntänyt työssäni uskontotieteen, taiteentutkimuksen ja pelitutkimuksen menetelmiä, käsitteitä ja näkökulmia.

Sisällönanalyysini pohjautuu osittain visuaaliseen sisällönanalyysiin, jota teen ikonografian ja ikonologian, eli taiteen symboliikan ja merkitysten tarkastelun kautta.

Olen tehnyt tutkimusaineistostani havaintoja siinä toistuvasti esiintyneistä, elettyyn uskoon liittyvistä ilmiöistä. Sisällönanalyysille tyypillisin menetelmin olen valinnut aineistosta keskeisimmiksi mieltämäni asiat, jotka sanallistan ja järjestelen selkeiksi kokonaisuuksiksi. Lopuksi käsitelen havaintoihini liittyviä tekijöitä vielä syvällisemmin, jotta analyysini ei jäisi pelkästään luettelomaiselle tasolle. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 104–107, 117, 122.)

Kuvien pohjalta tekemässäni visuaalisessa sisällönanalyysissä olen hyödyntänyt ikonografian ja ikonologian näkökulmia. Niiden keskiössä on ajatus kollektiivisesti ymmärretyistä ja toistuvista tavoista, joilla esimerkiksi pyhimyksiä kuvataan taiteessa. Kyse on ennen kaikkea vakiintuneesta symboliikasta. (Ockenström 2012, 211–213; Ockenström & Fält 2012, 189–191, 193–194.) Tarkastelen kuvien patsaiden välisiä yhteneviä ja eroavia piirteitä, niiden taustalla olevia kulttuurisia vaikutteita, sekä niiden osuutta eletyn uskon harjoittamisessa.

Toteutan sisällönanalyysia fenomenologis-hermeneuttisella otteella, sillä pelin sisäiset uskomukset ja tavat eivät ole syntyneet tyhjästä vaan heijastelevat tosimaailmassa esiintyviä ilmiöitä. Sen lisäksi aineistosta tekemäni havainnot ja tulkinnat ovat tutkimuskohteen tapaan luonteeltaan subjektiivisia: ne liittyvät tulkinnanvaraisiin ja henkilökohtaisiin kokemuksiin ja merkityksiin. (Bergholm 2020, 49; Tuomi & Sarajärvi 2018, 37, 39–42.)

Edellä mainituista syistä on myös tärkeää, että olen tehnyt tätä tutkimusta niin sanotusti menemällä kentälle. Lähipelaaamisen avulla olen päässyt havainnoimaan ja kokemaan *Inquisitionissa* esiintyvää elettyä uskonnollisuutta lähietäisyydeltä. Jotta saisin siitä mahdollisimman kattavan kuvan, tein pelattavasta hahmostani syvästi uskossa olevan andrastianismin seuraajan. Pelatessani valitsin keskusteluissa hahmoni uskoa ilmaisevia ja vahvistavia dialogivaihtoehtoja ja tarkastelin ympäröivää maailmaa hänen näkökulmastaan ja uskostaan käsin.

Henkilökohtaiset lähtökohdat ohjaavat merkittävästi niitä tulkintoja ja havaintoja, joita niin pelaaja kuin tutkija tekevät pelistä. *Dragon Age: Inquisitionin* tapauksessa lähtökohdiksi voidaan ymmärtää sekä pelaajan oman elämän lähtökohdat että hänen luomansa hahmon uskonnollinen, kulttuurinen ja rodullinen tausta, josta käsin pelaaja eläytyy pelin maailmaan. (Mäyrä 2008, 165–166; Pesonen & Rautalahti 2020, 248.)

### **2.3 Tutkijapositio ja tutkimuseettiset kysymykset**

Yli kahden vuosikymmenen tausta videopeliharrastuksen parissa vaikuttaa tutkijapositioni muun muassa siten, että tunnen jo valmiiksi eri peligenreille tyypillisiä pelimekaniikkoja sekä visuaalisen ja tekstipohjaisen tarinankerronnan tapoja. Myös tutkimuskohteenani oleva *Dragon Age* -pelisarja on jo entuudestaan itselleni erittäin tuttu, joten minulla on tiettyjä ennako-oletuksia, joiden pohjalta olen lähestynyt aihetta. Olen pelannut *Inquisitionin* perusteellisesti alusta loppuun useita kertoja viimeisen kymmenen vuoden aikana, joten tiesin

tutkimusta aloittaessani jo suuntaa antavasti, millaisia eletyn uskon ilmentymiä saattaisin löytää ja mistä.

Useiden muiden tutkijoiden ja sarjan fanien tavoin miellän andrastianismin muistuttavan kristinuskkoa hyvin monilta osin, minkä lisäksi tarkastelen peliä kristinuskoon pohjautuvasta kulttuurista käsin. Nämä seikat väistämättä ohjaavat uskonnon harjoittamiseen liittyviä oletuksiani tutkimuskohdetta ja -aihetta tarkastellessani (Bergholm & Hämäläinen 2020, 235; Reddit 2020). Koska avaamani lähtökohdat voivat sekä edesauttaa että haitata havaintojen tekemistä, olen pyrkinyt pitämään mieleni avoinna yllättävillekin löydöille ja perustelevaan pelin pohjalta tekemäni havainnot ja tulkinnat tutkimuskirjallisuuteen nojaten.

Tutkimuskohteen ja -aineiston luonteen vuoksi vältän pitkälti tyypilliset, oikeiden henkilöiden tutkimukseen liittyvät tutkimuseettiset ongelmat, jotka koskevat esimerkiksi yksityisyyttä ja itsemääräämisoikeutta. Se ei kuitenkaan tarkoita, etteikö tutkimukseeni liittyisi lainkaan tutkimuseettisiä huomioita. Olen tuottanut tutkielmassa käytetyn visuaalisen aineiston itse ottamalla kuvakaappauksia pelistä, mikä on helpottanut suuresti käyttö- ja tekijänoikeuksista huolehtimista. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 150–151, 153, 155–156.)

Vaikka tutkimukseni kohteena onkin täysin fiktiivinen uskonto, muistuttaa se monin paikoin eritoten kristinuskkoa sekä yleisesti erilaisia oikeita uskonnollisia käsityksiä ja tapoja. On siis ensisijaisen tärkeää, että tutkijana reflektoin omia lähtökohtiani ja ennakko-oletuksiani sekä pyrin mahdollisimman asenteettomaan ja kunnioittavaan tutkimusaiheen käsittelyyn. Tämä on erityisen tärkeää siksi, että pelin sisällä kritisoidaan järjestäytynyttä uskontoa välillä hyvinkin voimakkaasti, joten tutkijan asemassa minun tulee erottaa oma kielenkäyttöni ja tulkintani pelin esittämistä näkökulmista selkeästi. Edellä mainittujen asioiden lisäksi työtäni koskevat myös muut hyvän tieteellisen käytännön mukaiset vaatimukset, jotka liittyvät muun muassa tutkimusprosessin aikana tuotetun tiedon huolelliseen ja perusteltuun käsittelyyn ja esittämiseen. (Pesonen & Rautalahti 2020, 243, 248; Tuomi & Sarajärvi 2018, 150–151, 153.)

### 3 Kuvien visuaalisen sisällön analyysi

*Dragon Age: Inquisitionin* pelaaja kohtaa laajan kirjon eri tyyliuuntauksia edustavia patsaita, jotka kuvaavat Andrastea ja muita uskonnollisesti merkittäviä henkilöitä. Valitsin kuitenkin juuri näissä kuvissa esiintyvät patsaat, sillä koen niiden tarjoavan yhdessä ympäristönsä kanssa eniten tulkittavaa tavanomaisesta arjen uskonnollisuudesta. Alkuun esittelen valitsemani kuvat yksi kerrallaan, minkä jälkeen tulkitsen ja vertailen niistä tehtyjä havaintoja etenemällä yksittäisen tarkastelusta yleisempään analyysiin.

Käsiteltävistä patsaista ensimmäinen sijaitsee Orlais'n valtakuntaan kuuluvalla Exalted Plains -nimisellä alueella. Ennen ihmisten asuttama maaseutu on nyt sisällissodan myötä lähes kokonaan autioitunut ja monin paikoin tuhoutunut (Bioware 2015, kuvaus alueesta; Gelinas et al. 2013, 273).



Kuva 1. Pyhimys Andrasten patsas Orlais'n maaseudulla. Kuva: Katarina Prusila.

Vaikka taustalla näkyvät asuintalot ovat sortuneet alueella riehuneen sodan seurauksena, tien varteen sijoitettu puinen Andraste-patsas seisoo yhä paikoillaan. Patsaan kantama miekka, hupullinen kaapu ja teräväkärkinen tiara tai kypärä kertovat sen kuvaavan pyhimys Andrastea: hänet kuvataan tyypillisesti juuri sotavarusteisiinsa sonnustautuneena (Gelinas et al. 2015, 13; Ockenström & Fält 2012, 191). Patsas on maalattu pääosin punaisella, ja sen värit ovat yhä kirkkaat siitä huolimatta, että se on altistunut niin sääolosuhteille kuin sodankäynnillekin. Joko patsas ei ole kovin vanha – alueen ensimmäinen kylä on perustettu noin 700 vuotta

ennen *Inquisitionin* tapahtumia, mutta peli tai sen oheiskirjallisuus eivät kerro, miten vanhoja kyseiset puupatsaat ovat – tai sitten lähialueella asunut yhteisö on pitänyt siitä erittäin hyvää huolta (Bioware 2015, Codex entry: Ville Montevelan; Gelinan et al. 2014, 245; Gelinan et al. 2013, 21).

On hyvin mahdollista, että pyhimyksen patsaan uskotaan toimivan suojelijana lähistöllä asuville paikallisille ja kyseisellä tiellä matkustaville. Samoin pidän todennäköisenä, että se on koettu merkitykselliseksi paitsi ennen sotaa myös erityisesti sen alkamisen jälkeen, jolloin Andrasten näkeminen voi olla hyvin lohdullinen ja turvaa tuova kokemus alueella kulkevalle. Aiheesta tehty tutkimus osoittaa, että epävarmuuden tai kuormittavan poikkeustilanteen keskellä ihmiset päätyvät usein etsimään tukea, turvaa ja vastauksia uskonnosta. Osalle heistä uskonto on jo keskeinen osa jokapäiväistä elämää, kun taas osa kääntyy sen puoleen vasta poikkeuksellisen tilanteen myötä. (Miller, Gall & Corbeil 2011, 248–249, 268.)

Toisessa kuvassa näkyvä yksityinen kotialttari koostuu kahdesta Andrastea kuvaavasta patsaasta sekä koristeellisesta alttarikaapista, ja se on sijoitettu syvästi uskonnollisen ja järjestäytyneen kirkon parissakin toimineen Leliana-hahmon työhuoneen oheen (Gelinan et al. 2015, 86). Kuva on otettu pelattavan hahmon väliaikaisena kotina ja tukikohtana toimivassa Skyhold-linnakkeessa, joka sijaitsee maantieteellisesti Orlais'n ja Fereldenin valtakuntien välimaastossa.



Kuva 2. Pelaajan hahmo yksityisen rukousalttarin ääressä. Kuva: Katarina Prusila.

Altтари on valaistu tunnelmallisesti sen edessä ja sivuilla olevien kynttilöiden avulla. Sen eteen on jätetty myös avonainen kirja, joka todennäköisesti sisältää pyhiä tekstejä tai rukouksia. Asetelman keskelle on sijoitettu puinen alttarikaappi, jota reunustavat kaksi isompaa Andrasten patsasta. Vasemmanpuoleinen patsas on ensimmäisestä kuvasta tuttu, miekalla ja teräväkärkisellä tiaralla tai kypärällä varustettu sotaisampi Andraste, kun taas oikealla on puolestaan jonkinlaista kulhoa, kynttilänjalkaa tai öljylamppua kädessään pitelevä, lempeämpi ja äidinomainen Andraste. Patsaat kuvaavat Andrasten kahta puolta tai roolia valloittajasoturina sekä äitinä ja luojajumalan vaimona. (Gelinas et al. 2015, 12–13.)

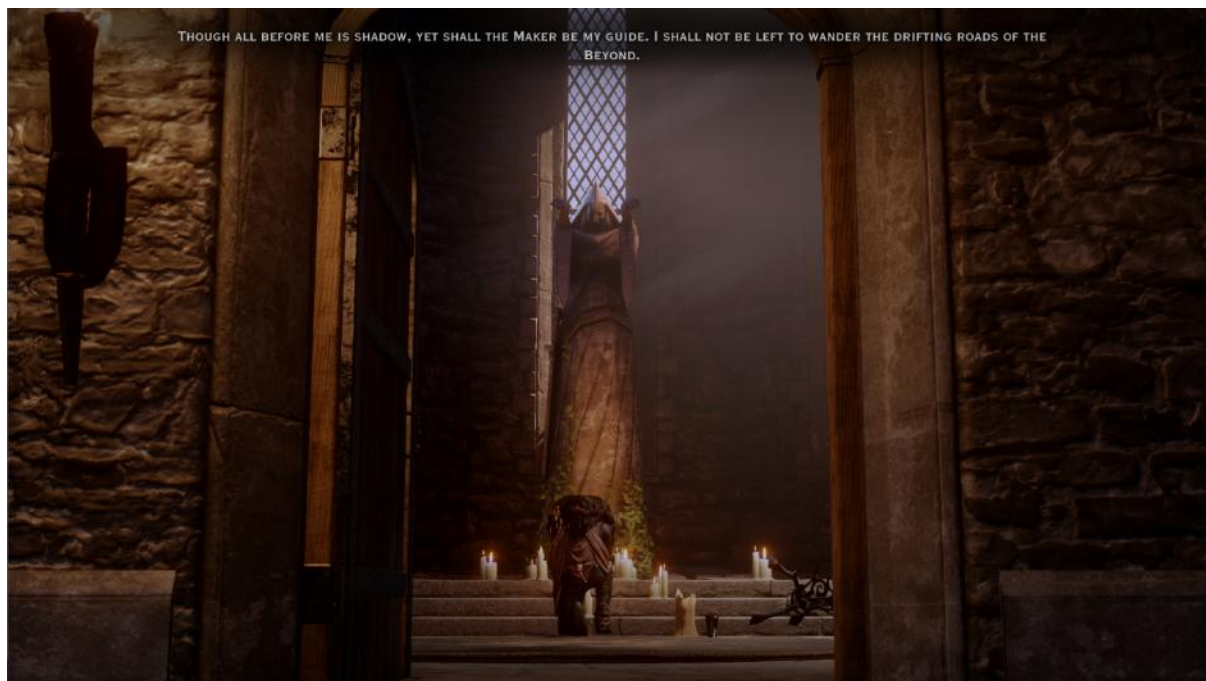
Vaatteiden ja esineiden lisäksi näiden roolien eroa on onnistuttu kuvaamaan myös kasvojen ilmeiden avulla, vaikka patsaat ovatkin tyyliiltään hyvin pelkistettyjä. Ensimmäisen kuvan tavoin soturipatsaan vaatteet on maalattu punaiseksi, mutta äidillisen Andrasten vaatteet ovat puolestaan siniset. Kyseisten värien valitseminen on tuskin ollut sattumanvaraista, sillä niitä käytetty myös esimerkiksi fereldeniläisen kirkon lasimaalauksissa (Bioware 2015, Redcliffen kirkko; Ockenström & Fält 2012, 191, 199).

Alttarikaapissa on kuvattu kaksi hahmoa, ja vaikka andrastianismin mytologia on tullut tutkimusta tehdessä itselleni erittäin tutuksi, en siltikään tiedä, keitä nämä hahmot esittävät. Tähän mennessä perustelluin tulkintani on, että seisova hahmo olisi pyhimys Andraste ja tämän eteen polvistunut, miekkaa käsissään pitelevä Hessarian, joka päästi roviolla poltettavana olevan Andrasten tuskistaan lävistämällä tämän sydämen miekallaan (Gelinas et al. 2015, 15, 39, 73; Gelinas et al. 2013, 112).

Tulkintani ei kuitenkaan ole täysin aukoton: seisovan hahmon vaatetus vastaa muuten Andrasten tavanomaista kuvausta, mutta teräväkärkinen tiara tai kypärä puuttuu ja miekan sijaan hän pitelee kädessään sauvaa. Tyypillisten symbolien puuttuminen ei sinänsä tarkoita, etteikö kyseessä voisi silti olla Andraste, sillä on hyvin yleistä, että pyhimyksiä kuvaavat symbolit vaihtelevat esimerkiksi taiteilijan tulkinnasta ja toteutuksesta riippuen (Ockenström & Fält 2012, 191, 193–194, 199). Tulkinnan oikeellisuudella ei niinkään ole merkitystä, vaan tutkimuksen kannalta sitä mielenkiintoisempaa on itse pelaajan tulkintojen tekemisen prosessi eli se, miten pelaaja eläytyy kokemaansa pelimaailman todellisuuteen (Mäyrä 2013, 14, 53).

Kolmannen kuvan yhteiskäytössä oleva rukoushuone tai kappeli sijaitsee niin ikään Skyholdissa. Pelaajalle annetaan mahdollisuus uudistaa kappelin tuntumassa olevaa puutarhaa kahdella tavalla, joista toinen sisältää useita eri tyyliisiä Andrasten patsaita. Samoja patsaita on nähtävissä runsaasti pelin monissa ympäristöissä, erityisesti Fereldenin alueella. Mikäli

pelaaja valitsee tämän kirkon inspiroiman sisustuksen, puutarhassa alkaa myös vieraila aiempaa enemmän kirkon työntekijöitä, jotka rukoilevat ja messuavat patsaiden luona.



Kuva 3. Henkilö rukoilemassa Andrasten patsaan luona. Kuva: Katarina Prusila.

Korkea Andrasten patsas seisoo korotettuna pienen kappelin takaosassa. Tila on ollut pitkään käyttämättömänä, minkä vuoksi se on epäsiistissä kunnossa ja lähes tyhjillään. Vaikka käsiään ylhäällä pitelevä Andraste on maalaamattomana kivipatsaana tyyliltään ja materiaaleiltaan hyvin erilainen kuin edellisten kuvien patsaat, hänet on kuvattu samojen ikonisiksi vakiintuneiden varusteiden kanssa (Gelinas et al. 2015, 13). Huone on valaistu korkeista ikkunoista tunnelmallisesti paistavan valon lisäksi patsaan edustalla palavin kynttilöin. Patsas katsoo alaspäin edessään polvistuneena rukoilevaa hahmoa kohti. Vieraillessani kappelissa eri aikaan kirkon työntekijät viettivät siellä pienimuotoista jumalanpalvelusta tai rukoushetkeä.

## 4 Käyttötarkoitukset kertovat arjen uskonnollisuudesta

Fyysiset esineet ovat hyvin näkyvä ja keskeinen osa arjen elettyä uskonnollisuutta: uskomuksia tuotetaan, konkretisoidaan, ymmärretään ja tehdään todelliseksi materian avulla. Samalla uskontoa myös sovelletaan vastaamaan jokapäiväisiin tarpeisiin. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 234–236; Engelke 2012, 212; Kupari 2020, 178, 180, 182.) Materian luokittelu uskonnollisiin ja ei-uskonnollisiin tai pyhiin ja arkisiin esineisiin ei kuitenkaan ole hyödyllistä tai edes mahdollista, sillä kyseiset osa-alueet ovat käytännön tasolla lomittaisia ja toisistaan erottamattomia. Sen lisäksi yksittäinenkin henkilö voi ymmärtää ja käyttää esineitä samanaikaisesti monin eri tavoin. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 239–240; Kupari 2020, 176, 180; Whitehead 2013, 6, 17.) Vertailemalla ja tulkitsemalla patsaista tekemiäni havaintoja pyrin luomaan kattavan yleiskuvan tyypillisistä andrastianismin harjoittamisen tavoista ottaen kuitenkin huomioon sen, että ne voivat näyttää keskenään hyvinkin erilaisilta esimerkiksi kulttuurisesta ympäristöstä ja yhteiskunnallisesta asemasta riippuen.

### 4.1 Patsaisiin liittyvä toiminta

Pelin visuaalisen luonteen vuoksi ei ole järin yllättävää, että valtaosa *Inquisitionissa* tapahtuvasta arjen uskonnollisuuden kuvaamisesta tapahtuu aineellisuuden kautta. Esineiden käyttäminen on ollut rukoilun ja lukemisen ohella hyvin tyypillinen tapa harjoittaa uskontoa arjessa myös keskiajan kristityille (Deane 2013, 65). Kristinuskosta omaksuttuja vaikutteita voi havaita esimerkiksi siinä, miten hahmot rukoilevat pyhimys Andrasten patsaiden luona, kuten kuva 3 havainnollistaa. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 235; Deane 2013, 68.)

Pyhimysten patsaiden luona polvillaan tai seisten rukoilevia hahmoja on sijoitettu useisiin pelin ympäristöihin, esimerkiksi kirkkoihin ja muille julkisille paikoille mutta myös yksityisten alttareiden ääreen. On kuitenkin huomionarvoista mainita, että andrastianismissa rukoileminen ei edellytä varsinaista uskonnollista esineistöä tai tilaa (Bioware 2015, Leliana rukoilemassa Havenissa).

Pelissä esiintyvä rukoilu on toimintana hyvin samankaltaista kuin länsimaisessa kristinuskossa, sillä molemmille on ominaista esimerkiksi käsien ristiminen ja nöyryyttä ilmaiseva pään alas painaminen. Sen tunnistaminen rukoiluksi onkin länsimaiselle pelaajalle helppoa juuri siksi, että se muistuttaa ja mukailee jo tuntemamme tosimaailman uskonnon harjoittamista (Pesonen & Rautalahti 2020, 248). Kuten kuvasta 3 on nähtävissä, rukoilemiseen sisältyy tyypillisesti rukousten lausuminen ääneen tai hiljaa mielessä.

Tekemieni havaintojen lisäksi yhtä oleellisena voimme pitää myös niitä asioita, joita emme pelissä näe tai koe. Näkemäni perusteella hahmot eivät kosketa pyhimyspatsaita, mikä osaltaan viestii vakiintuneisiin tapoihin liittyvistä käsityksistä, jotka koskevat esimerkiksi pyhimysten ja tavallisten ihmisten välistä suhdetta (Bergholm & Hämäläinen 2020, 239; Whitehead 2013, 117–118, 129, 145). Kynttilöitä lukuun ottamatta vaikuttaa siltä, että patsaiden lähettyville ei ole tapana tuoda rituaaliesineitä tai uhrilahjoja, kuten ruokaa, kukkia tai rahaa. Se on mielestäni yllättävää, koska tavallisesti se on eletyn uskonnollisuuden parissa hyvin tyypillistä (Bergholm 2020, 46; Whitehead 2013, 53, 138, 164).

## 4.2 Uskonnolliset esineet

Pyhimyspatsaiden ohella kuvissa 2 ja 3 näkyvät kynttilät liittyvät keskeisesti moniin eletyn uskonnon käytäntöihin ja käsityksiin. Niiden uskonnollisiin käyttötarkoituksiin on viitattu myös pelin sisäisissä teksteissä, joissa korostuvat erityisesti haudoilla käymiseen ja kuolleiden muistamiseen liittyvät rituaalit (BioWare 2015, ”Devotion”-sivutehtävän kuvaus, kirje *Letter to an Inquisition Agent*). Niiden järjestelmällisellä asettelulla ei kuitenkaan vaikuta olevan rituaalista tai käytännön merkitystä, sillä tarkastelemissani kuvissa ne on sijoitettu eri tavoin ja ilmeisesti täysin sattumanvaraisesti.

Roviolla poltetun Andrasten kuoleman seurauksena tuli on muotoutunut yhdeksi andrastianismin keskeisimmistä symboleista, ja esimerkiksi kirkoissa ylläpidetään sammumattomia liekkejä Andrasten muistoksi (Gelinas et al. 2013, 112, 115). Kynttilöiden voidaankin ajatella olevan useimmille niiden arkisempi ja saavutettavampi muoto sekä ylipäätään tapa muistaa Andrastea ja edesmenneitä lähimmäisiä niin kotona kuin esimerkiksi juuri kappelissa, jos kirkossa vierailu ei ole mahdollista. Niillä on sekä käytännöllistä hyötyä valonlähteinä että uskonnollista ja symbolista merkitystä kokemuksen tuottamisen ja konkretisoimisen kannalta. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 235; Miller, Gall & Corbeil 2011, 250.)

Kuvassa 2 näkyvä kirja on mitä todennäköisimmin andrastianismin tärkeimpiä historiallisia kirjoituksia, opinkappaleita ja rukouksia sisältävä teos *The Chant of Light*. Jokaisen tunnollisen uskontoa harjoittavan tulisi lausua sen keskeisimmät osat vähintään kerran viikossa, mutta pelistä ei käy ilmi, kuinka moni noudattaa tätä ihannetta käytännön tasolla. Andrastianismin seuraajat eivät usko luojajumalan vastaavan rukouksiin ihmeteoilla, joten niiden säännöllisellä toistamisella lienee toisenlainen tarkoitus. (Gelinas et al. 2013, 114–

115.) Mahdollisia syitä voivat olla niin henkilökohtaisen yhteyden luominen pyhään kuin toisaalta sosiaalisten normien mukaan toimiminenkin (Deane 2013, 69; Kupari 2020, 181).

Pyhiä tekstikokoelmia on sijoitettu jokaiseen kirkkoon, mutta niiden ulkopuolella niitä omistavat vain hyvin varakkaat. Jokaisen oppineen lapsen sanotaan tuntevan Andrasten elämäntarina ja osaavan ulkoa hänen tärkeimmät opetuksensa, mikä kertoo uskonnon keskeisyydestä ja arvostuksesta ainakin ylemmissä yhteiskuntaluokissa. (Gelinas et al. 2015, 11; Gelinas et al. 2013, 114.) Pyhää sanaa painottava uskonto näkyy ja muotoutuu kuitenkin hyvin eri tavoin niiden ihmisten arjessa, jotka ovat lukutaidottomia. Heidän näkökulmastaan *The Chant of Light* on todennäköisemmin ensisijaisesti fyysinen esine, kun taas edellä kuvattu henkilö saattaa suhtautua teokseen ennen kaikkea sille asetettujen aineettomien merkitysten kautta. Lähtökohdista riippuen pyhät kirjoitukset voivat siis olla yksilön silmissä niin aineetonta kuin aineellista uskontoa. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 237–238; Deane 2013, 67, 70; Engelke 2012, 222; Gelinas et al. 2013, 114; Kupari 180.)

### 4.3 Tilan ja ympäristön rooli

Uskonnon harjoittamisen arkisuudesta huolimatta on hyvin tavallista, että pyhä erottuu jollain tavalla muusta maallisesta ympäristöstä. Pyhän tilan tai esineen tunnistaminen ja kokeminen voi tapahtua niin aineellisella kuin henkiselä tasolla hyödyntäen esimerkiksi niiden aistittavissa olevia ominaisuuksia. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 239; Taves 2012, 59, 73.) Se ei kuitenkaan tapahdu itsestään, vaan tilan tulkitseminen on aktiivista toimintaa, joka perustuu sosiaalisesti ja kulttuurisesti tuotettuihin ja ohjattuihin käsityksiin (Deane 2013, 67; Satlow 2012, 140).

Kuvissa 2 ja 3 uskonnollisille patsaille on varattu oma erillinen tilansa, johon siirtyminen voidaan jo itsessään kokea rituaalisena toimintana. Sen lisäksi molemmissa kuvissa näkyvä tunnelmallinen valaistus edesauttaa sopivan mielentilan saavuttamista. Yleisellä tasolla voimme todeta, että vaikka uskonnon harjoittaminen ei monissa tapauksissa edellytäkään tiettyä tilaa tai paikkaa, ne koetaan usein hyvin tärkeäksi muun muassa edellä mainituista syistä. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 240–241; Kupari 2020, 181; Miller, Gall & Corbeil 2011, 250). Sen puolesta puhuu myös se, että kuvan 3 kappelin voidaan havaita mukailevan tai korvaavan perinteistä kirkkoa, sillä Skyhold sijaitsee niistä kaukana ja niissä vieraileminen on näin ollen haastavaa.

Kuten kuva 2 puolestaan havainnollistaa, uskonnon läsnäolo ja merkitys voivat hyvin näkyä aineellisessa muodossa myös kotona (Deane 2013, 70). Se vaikutti huomattavasti tavanomaisemmalta varakkaammista kodeista, joista löytyi Andrastea kuvaavia maalauksia, patsaita ja alttarikaappeja. Köyhemmissä olosuhteissa en juurikaan niitä nähnyt. On kuitenkin epäselvää, onko kyse siitä, että vähävaraisemmilla ja pääasiassa Fereldenissä sijaitsevilla alueilla ei ole samanlaista kiinnostusta koristeellista esineistöä kohtaan, vai etteikö ensin mainituilla yksinkertaisesti ole niihin varaa. Kuten olen jo aikaisemmissa kappaleissa ilmaissut, yksilön ominaisuuksien ja ympäristön kaltaiset lähtökohdat vaikuttavat merkittävästi niihin tapoihin, joilla uskontoa on totuttu harjoittamaan, ja jotka ylipäätään ovat mahdollisia. (Deane 2013, 67, 70; Gelinan et al. 2013, 46; Kupari 2020, 180.)

Edellisistä esimerkeistä poiketen, kuvan 1 patsasta ei ole erotettu muusta ympäristöstä oikeastaan millään tavoin. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö se olisi yhtä lailla merkittävä ja merkityksellinen. (Deane 2013, 68–69.) Kuten kuvasta käy ilmi, kyseinen patsas sijaitsee lähellä asutusta, joten se on ollut väistämättä läsnä alueen ihmisten arjessa. Kuvissa 2 ja 3 nähtävän yksityisen ja henkilökohtaisen uskonnon harjoittamisen sijaan kuvan 1 patsaan voidaan tulkita kuvastavan enemmän julkista ja jaettua arjen uskonnollisuutta. (Miller, Gall & Corbeil 2011, 250; Whitehead 2013, 141.)

Patsas ei ole kyseisellä paikalla sattumalta, vaan sen taustalla on todennäköisesti ollut jokin tavoite tai tarve, johon sen haluttu vastaavan (Kupari 2020, 180; Satlow 2012, 141). Tien viereen sijoitetulta pyhimys Andrastelta on voitu odottaa tai toivoa suojelusta alueella asuville ja matkustaville (Miller, Gall & Corbeil 2011, 248, 268). Tätä tulkintaa vahvistavat myös muilla Orlais'n alueilla havaitut Andrasten ja häneen liittyvien henkilöiden puupatsaat, joita on sijoitettu samalla tavoin kylien ja teiden oheen kuin Exalted Plainsissä (A Lair of Lore 2022b; A Lair of Lore 2022c; Gelinan et al. 2015, 15).

Kuvan 1 patsas ja sille annetut merkitykset ovat myös erottamattomasti yhteydessä alueen historiaan: andrastianismi on sotaisesti syrjäyttänyt alueella aikaisemmin vallinneen kulttuurin ja uskonnon, ja Andrasten patsaiden avulla on alun perin mahdollisesti haluttu juurruttaa uutta uskoa. Annetut tai koetut merkitykset eivät kuitenkaan ole pysyviä, jolloin esimerkiksi patsaiden alkuperäiset tarkoitukset on sittemmin saatettu unohtaa tai hylätä ja korvata uusilla merkityksillä. (Bergholm 2020, 46, 48; Gelinan et al. 2014, 215; Gelinan et al. 2013, 46–47; Satlow 2012, 140; Taves 2012, 66; Whitehead 2013, 65.)

#### 4.4 Eletyn uskon tutkimuksen ongelmakohtia

Elettyä uskoa tarkasteltaessa on tarpeen mainita myös sen määrittelyyn liittyvistä ongelmista. Arjen uskonnollisuutta ovat aina leimanneet ongelmalliset käsitykset siitä, miten toisia henkisiä ja aineellisia uskonnon harjoittamisen tapoja pidetään parempina, oikeampina tai sivistyneempinä kuin toiset. Tyypillisesti tällaiset käsitykset perustuvat institutionaalisiin eli viralliseksi miellettyihin näkemyksiin, mutta ne liittyvät oleellisesti myös yhteiskunnallista ja kulttuurista asemaa koskeviin asenteisiin. (Bergholm 2020, 43; Bergholm & Hämäläinen 2020, 235; Engelke 2012, 210–211, 216–217; Kupari 177–179, 181.) Yllättäen *Dragon Age: Inquisitionin* tekijät kertovat tiedostaneensa tämän pelinsä aineellisen kulttuurin luomiseen liittyvän ongelman, joka on lähtöisin taipumuksestamme yleistää yksinkertaisen tarkoittavan vähemmän kehittyntä ja alempiarvoista (Gelinis et al. 2014, 191).

Tutkijalla on tutkimusta tehdessään velvollisuus kyseenalaistaa tällaisia vakiintuneita käsityksiä (Kupari 2020, 178). On myönnettävä, että olen tässä luvussa käsitellyt pitkälti hyvin tavallisia, ellen jopa stereotyyppisiä uskonnon harjoittamisen tapoja. En osaa sanoa, kertooko se ennemmin pelintekijöiden valitsemista tavoista kuvata elettyä uskoa vaiko siitä, etten ole omista kulttuurisista lähtökohdistani kumpuaville ennakko-oletuksille immuuni. Olen kuitenkin parhaani mukaan pyrkinyt huomioimaan eri lähtökohtien vaikutuksia sekä vajaavaisuuksia niiden representaatioissa tarkastellessani kuvista tekemiäni havaintoja.

Tässä luvussa käsitellyt arjen uskonnolliset käytännöt ja uskomukset tulevat havaittaviksi aineellisuuden avulla, mutta niille annetut ja niiden avulla koetut merkitykset eivät ole materiassa itsenäisesti olevia perusominaisuuksia: ne opitaan, tuotetaan ja ymmärretään vallitsevasta kulttuurisesta todellisuudesta ja perinteestä käsin. Samalla tavoin niiden irralliset yksityiskohdat ja yksittäiset havainnot muuttuvat merkityksellisiksi vasta, kun niitä tarkastellaan osana laajempaa kontekstia – niin pelin sisäistä kuin sitä, josta käsin pelaaja ja tutkija niitä tulkitsevat. (Bergholm 2020, 40; Bergholm & Hämäläinen 2020, 236; Engelke 2012, 218; Mäyrä 2008, 19; Satlow 2012, 140.)

## 5 Kulttuuriset vaikutteet näkyvät patsaissa

Edellisessä luvussa käsiteltyjä havaintoja ja tulkintoja ei voi pitää täysin yleispätevänä kuvauksena andrastianismin harjoittamisesta, sillä sosiaaliset, yhteiskunnalliset ja kulttuuriset lähtökohdat vaikuttavat ratkaisevasti siihen, miten ja millaisiksi erilaiset uskonnolliset käsitykset ja tavat muodostuvat (Bergholm & Hämäläinen 2020, 236, 238; Whitehead 2013, 121). On siis tarpeen käsitellä myös tätä näkökulmaa. *Inquisition* sijoittuu Thedasin maanosaan, jonka yhdeksästä valtakunnasta kahden, Orlais'n ja Fereldenin alueilla pelaaja seikkailee vapaasti. Vaikka andrastianismi toimii valtauskontona molemmissa valtakunnissa, paikalliset vaikutteet näkyvät selkeästi pelaajan liikkua alueelta toiselle. (Gelinas et al. 2015, 11; Gelinas et al. 2014, 215, 227, 240, 245; Gelinas et al. 2013, 46, 56, 111.)

Tarkastelemani patsaat edustavat eri tyyliuuntauksia, jotka noudattavat alueittensa tyypillisiä kulttuurisia ominaispiirteitä. Niissä esiintyy toki samoja peruselementtejä, jotka pohjautuvat Andrastea koskeviin myytteihin ja käsityksiin, mutta jaetusta lähdemateriaalista huolimatta paikalliset vaikutteet ovat jättäneet jälkensä kyseisten patsaiden muotoiluun. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 236; Gelinas et al. 2015, 11; Gelinas et al. 2014, 240; Whitehead 2013, 121.) Varsinaisten taidesuuntausten lisäksi kuvien patsaat eroavat toisistaan hyvin konkreettisesti esimerkiksi vaatteiden ja hiusten osalta. Pelin tekijöiden mukaan nämä erot eivät ole sattumanvaraisia, vaan niillä on tarkoituksellisesti haluttu tuottaa ja välittää pelaajalle käsitystä *Inquisitionissa* esiintyvien kulttuuristen ja yhteiskunnallisten vaikutusten laajuudesta ja merkityksellisyydestä (Gelinas et al. 2015, 39–40; Gelinas et al. 2014, 240, 245).

### 5.1 Orlais

Orlais'ssa vallitsevalle kulttuurille on ominaista koristeellinen, värikäs ja näyttävä tyyli, joka näkyy muun muassa arkkitehtuurin ja muodin ohella myös pyhimys Andrastea kuvaavassa taiteessa (Gelinas et al. 2014, 109, 132, 227; Gelinas et al. 2013, 56–57, 60). Kuvan 1 taustalla näkyvät värikkäät talot ja kuvassa 2 oleva yksityiskohtainen ja veistoksellinen alttarikaappi havainnollistavat näitä piirteitä hyvin. Koristeellisuudella ilmaistaan ennen muuta kunnioitusta ja arvostusta mutta myös valtakunnan taloudellista ja poliittista mahtia (Bergmann 2016, 72; Gelinas et al. 2013, 56; Hahn 2015, 38; Whitehead 2013, 165). Tämän huomioon ottaen kuvien 1 ja 2 puupatsaat ovat poikkeuksellisen pelkistettyjä muotoilultaan, vaikka ne ovatkin värikkäitä. Olisi luontevaa ajatella tämän poikkeavuuden selittyvän

esimerkiksi sillä, että patsaat edustavat keski- tai alaluokkaista tyyliä ja ovat siksi tyyliään yksinkertaisempia. Havaintojeni mukaan vastaavia patsaita kuitenkin esiintyy yhtä lailla myös Orlais'n varakkaiden ja korkea-arvoisten henkilöiden kodeissa ja palatseissa.

Vaikka käsittelemäni orlais'laiset patsaat ovat yksinomaan puisia, havaintojeni perusteella myös valtavan kokoiset, kiviset Andraste-patsaat ovat vähintään yhtä yleisiä Orlais'ssa. Andrasteen liittyvää uskonnollista kuvastoa onkin sijoitettu paljon myös maallisiin rakennuksiin ja ympäristöihin, kuten kuva 1 osoittaa (Gelinas et al. 2014, 132). Se kertoo andrastianismin yhteiskunnallisesta ja kulttuurisesta valta-asemasta ja levinneisyydestä mutta myös siitä, miten uskonnollisuus on kietoutunut täysin muista elämän osa-alueista erottamattomaksi ilmiöksi kyseisessä kulttuurissa. Lisäksi virallisen kirkon vaikutus pyhimyspatsaiden muotoiluun on merkittävä, sillä sen keskushallinto sijaitsee juuri Orlais'ssa (Gelinas et al. 2014, 109–110; Gelinas et al. 2013, 56–57).

## 5.2 Ferelden

Ferelden sijaitsee kauempana institutionaalisen kirkon keskuksesta, joten paikalliset kulttuurit ovat havaintojeni perusteella vaikuttaneet näkyvämmiin niihin tapoihin, joilla pyhimys Andrastea kuvataan. Andraste-patsaiden ydinpiirteet ovat kuitenkin pysyneet samankaltaisina kuin Orlais'ssa. Fereldeniläisessä kulttuurissa varallisuutta ja vaikutusvaltaa ilmaistaan koristeellisuuden sijaan erityisesti pysyvyyden ja voiman kautta: valtakunnan alueella kohtaamani patsaat kuvaavatkin Andrasten poikkeuksetta sotavarustuksessaan. Patsaiden luonnonläheiset materiaalit koostuvat puusta, kivistä ja malmista, ja niiden muotoilussa on painotettu prameuden sijaan ennen kaikkea käytännöllisyyttä, kestävyyttä ja ajattomuutta. (Gelinas et al. 2015, 11; Gelinas et al. 2014, 227; Gelinas et al. 2013, 46.)

Erot materiaaleissa tai patsaiden tyyliissä eivät siis välttämättä kerro varallisuudesta, vaan enemmän muista kulttuurisista tekijöistä (Deane 2013, 67). Vaikka näille kulttuureille ominaisten tyyliuuntausten perusteella voisikin olettaa toisin, orlais'lainen kulttuuri pitää sisällään myös vähävaraisten ja huono-osaisten ja fereldeniläinen vastaavasti hyväosaisten yksilöiden sekä yhteisöjen tuottaman kulttuurin (Gelinas et al. 2014, 109, 260–261; Gelinas et al. 2013, 46).

Kuvan 3 patsas on siinä mielessä erittäin kiinnostava, että sen muotoilu on peräisin Fereldenin alueelta jo ajalta ennen andrastianismin virallista instituutiota, joka puolestaan on perustettu vasta noin 170 vuotta Andrasten kuoleman jälkeen (A Lair of Lore 2022a). Kulttuuristen

vaikutteiden lisäksi patsaiden toisistaan eroavat tyylit kertovat siis myös ajallisista eroista (Engelke 2012, 213; Gelinas et al. 2014, 245). Tieto patsaan muotoilusta tulee ilmi ainoastaan pelin *Jaws of Hakkon* -nimisessä lisäosassa käydyssä keskustelussa (A Lair of Lore 2022a). Lisäosaan perehtymätön pelaaja hyvin todennäköisesti olettaa myös näiden pyhimys Andrasten patsaiden olevan muotoilunsa puolesta jollain tapaa virallisen kirkon sääntelemiä tai sen vaikutuksen alaisia. Oletin itsekin samoin siihen asti, kunnes löysin A Lair of Lore -blogin kirjoittajan tekemät havainnot aiheesta, vaikka olenkin viimeksi muutamia vuosia sitten pelannut lisäosan kokonaisuudessaan.

Tämän tiedon valossa kolmannen kuvan patsaan tulkinta saa uuden näkökulman. Väitän, että sen tapa kuvata Andrastea edustaa ja ilmentää ennemmin eletyn, kansanomaisen uskon käsityksiä kuin andrastianismin viralliseksi määriteltyä oppia; toisin sanoen patsaan muotoilu on pohjimmiltaan lähtöisin siitä, miten tavalliset uskontoa harjoittavat ihmiset ovat kokeneet ja halunneet esittää hänet. Kyseisistä patsaista on tullut vuosisatojen kuluessa keskeinen osa pitkää yhteistä traditiota, joka on säilynyt elinvoimaisena ja omaleimaisena Fereldenin alueella *Inquisitionin* tapahtumiin saakka (Bergholm & Hämäläinen 2020, 234, 236). Ne toimivat hyvänä osoituksena siitä, miten tärkeää ja mahdollisesti myös ratkaisevaa pelin sisältämän mytologian ja kulttuurihistorian tunteminen voi olla tulkintojen tekemisen kannalta.

### 5.3 Kulttuurien kohtaaminen

Skyhold-linnake toimii *Inquisitionissa* erityisenä kulttuurien kohtaamisen paikkana. Se sijaitsee kahden valtakunnan välimaastossa, ja sinne saapuu jatkuvasti sotilaita, kauppiaita ja pakolaisia erilaisista taustoista. Kuvassa 2 yhdistyvät hyvin selkeästi Fereldenin ja Orlais'n kulttuuriset vaikutteet, kun orlais'laisia patsaita ympäröi tyypillinen fereldeniläinen arkkitehtuuri koruttomine kiviseinineen.

Samaa arkkitehtuuria on nähtävissä myös kolmannessa kuvassa, siinä missä ensimmäisen kuvan taustalla olevat värikkäät asuinrakennukset eroavat tyyliltään selvästi Skyholdin kivilinnakkeesta. Kuvan 3 ohessa sijaitsevassa puutarhassa olevat Andraste-patsaat edustavat tasapuolisesti molempia kulttuureita, mikä kuvastaa mielestäni erittäin hyvin sitä, miten Skyholdin merkitys kulttuurien kohtaamispaikkana on otettu huomioon.

Andrastianismi on rakentunut sitä edeltäneiden uskomusjärjestelmien ja kulttuurien päälle sekä pohjalta, joten on käytännössä väistämätöntä, että niiden piirteitä on sekoittunut

keskenään (Bergholm 2020, 46; Gelinas et al. 2015, 65; Gelinas et al. 2013, 46–47). Muiden uskontojen lisäksi andrastianismin kehitykseen ovat vaikuttaneet sen lukuisat eri suuntaukset paitsi aikana ennen uskonnon institutionalisoitumista myös sen jälkeen: niiden omaksumat ja toisistaan eroavat rituaalit, perinteet, ja jopa Andrasten sanomaa koskevat näkemykset ovat kaikki omalta osaltaan vakavasti otettavia andrastianistisen uskonnollisuuden ilmentymiä, mahdollisesta harhaoppisuudeksi leimautumisestaan huolimatta. (Gelinas et al. 2015, 22, 39, 63, 65; Gelinas et al. 2013, 113; Deane 2013, 67; Kupari 2020, 181.)

Olemassa olevaa uskonnollisuutta on tarkoituksellisesti hyödynnetty uuden uskonnon juurruttamiseen niin *Inquisitionissa* kuin tosimaailmankin historiassa. Uskomusten ja tapojen sekoittumista sekä päällekkäisyyttä on kuitenkin tapahtunut myös luonnostaan, mikä tulee mielestäni erityisen näkyväksi juuri eletyn uskon monimuotoisuutta tarkasteltaessa. (Deane 2013, 71; Gelinas et al. 2013, 46–47.)

#### 5.4 Andrastianismi ja kristinusko

Pelimaailman sisäisten vaikutteiden lisäksi myös tosimaailmasta lähtöisin olevat vaikutteet näkyvät siinä, miten andrastianismia on kuvattu *Inquisitionissa*. Kun vertaamme sitä kristinuskoon, on suhteellisen helppoa havaita orlais’laisen uskonnollisuuden mukailevan katolilaista ja fereldeniläisen puolestaan protestanttista kristillisyyttä. Tällaisten johtopäätösten tekeminen tai osoittaminen ei ole mutkatonta, mutta tuntemistamme kulttuureista lähtöisin olevat vaikutteet ovat kiistatta osa fiktiivisen median tuottamista ja tulkitsemista, tapahtui se tarkoituksellisesti tai ei (Pesonen & Rautalahti 2020, 243–244, 246).

Näkemykseni tukee Bioware-yhtiön kanadalainen tausta: Kanadan väestöstä yli 50 % on uskonnolliselta taustaltaan kristittyjä, joista hieman yli puolet ovat katolilaisia ja loput protestantteja (Globalis 2025). Lisäksi orlais’laisten murteeseen ja erisnimiin on selvästi otettu vaikutteita ranskan kielestä ja esimerkiksi Fereldenissä englanniksi kuullut tavernalaulut esitetään Orlais’ssa ranskaksi. Pelin tekijät ovat myös itse sanoneet Orlais’n visuaalisesti näyttävän pääkaupungin, Val Royeaux’n, muistuttavan tosimaailman uskonnollisia keskuksia, kuten Vatikaania (Gelinas et al. 2014, 109). On mielestäni siis perusteltua olettaa, että kanadalainen kulttuuri ja näin ollen myös kristinuskon suuntaukset ovat toimineet merkittävänä inspiraation lähteenä tässä tutkimuksessa käsitellyille andrastianismin muodoille.

## 6 Kollektiiviset tavat, uskomukset ja merkitykset

Koska yksittäisten hahmojen arjen uskonnollisuutta kuvataan *Inquisitionissa* suhteellisen vähän, koen hyödylliseksi käsitellä eletyn uskon tapoja ja käsityksiä myös kollektiivisesta eli yhteisön jakamasta näkökulmasta. Kollektiiviset käsitykset luovat sen lähtökohdan ja kontekstin, joiden kautta yksilö ymmärtää, tulkitsee ja kokee paitsi henkilökohtaista uskoaan myös ympäröivää maailmaa (Bergholm 2020, 50–51; Bergholm & Hämäläinen 2020, 238; Deane 2013, 67; Engelke 2012, 212). Aineellisen uskonnon muodot, kuten tarkastelemani pyhimyspatsaat, auttavat konkretisoimaan niin yksilön kuin yhteisön uskomuksia ja hengellisiin kokemuksiin liitettyjä merkityksiä. Patsaat ovat samanaikaisesti osa nykyhetkessä harjoitettua uskonnollisuutta sekä pidempää kulttuurihistoriallista jatkumoa ja perinnettä. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 234, 236; Kupari 2020, 180–181.)

### 6.1 Patsaat toimivat väylinä pyhän ja maallisen välillä

Käsitteliäni patsaiden ja niissä esiintyvän symboliikan välillä on nähtävissä huomattavaa yhdenmukaisuutta. Jokainen tarkastelemani patsas esittää Andrasten aikuisena ihmisenä, jolla on pitkät hiukset. Häntä erityisesti kuvaaviksi symboleiksi ovat muodostuneet jo kolmannessa luvussa erittelemäni teräväkärkinen päähine, miekka sekä hupullinen kaapu. Nämä yhdenkaltaisuudet eivät ole sattumaa: ikonografisen tutkimusnäkökulman mukaan patsaan tunnistaminen tietyksi pyhimykseksi perustuu jaettuun ymmärrykseen ja vakiintuneisiin kuvaustapoihin, jotka tyypillisesti pohjautuvat kirjallisiin lähteisiin (Ockenström 2012, 213, 219–220; Ockenström & Fält 2012, 191).

Uskonnon määritelmään kuuluu hyvin keskeisesti ajatus maallisen ylittävästä pyhyydestä ja transsendentista, joita ilmennetään, lähestytään ja tehdään konkreettiseksi esineiden avulla. Uskonnolliset esineet saavat erityisen, ei-uskonnollisista esineistä poikkeavan merkityksensä toimiessaan väylänä pyhän ja maallisen eli *profaanin* välillä. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 236, 241; Engelke 2012, 213; Miller, Gall & Corbeil 2011, 250, 268–269; Whitehead 2013, 117.) Toisin kuin esimerkiksi kristityt, andrastianismin seuraajat eivät kuitenkaan usko siihen, että luojajumala tai pyhimys vastaisi pyhien patsaiden äärellä lausuttuihin rukouksiin ihmeteoin (Bergholm & Hämäläinen 2020, 236–237; Gelinan et al. 2013, 115; Miller, Gall & Corbeil 2011, 248). Pyhimyspatsaiden läsnäololla on siis oltava heille toisenlainen merkitys.

Pyhimyspatsaiden merkityksen typistäminen pelkästään niiden välinearvoon representatiivisina ja symbolisina esineinä onkin lähtökohtana jokseenkin ongelmallinen.

Whitehead (2013) tarkastelee tutkimuksessaan patsaan ja uskontoa harjoittavan henkilön välistä suhdetta: patsaiden merkityksen tarkastelu vain symbolisesta näkökulmasta jättää huomiotta niiden materiaalisen ja aistittavan puolen sekä niihin liittyvän kokemuksen, jotka ovat hyvin keskeinen osa käytännön tasolla tapahtuvaa uskonnon harjoittamista. Niitä ei tulisikaan käsitellä toisistaan täysin irrallisina puolina, vaan sen sijaan tarkastella niitä tapoja, joilla ne yhdessä tuottavat uskonnollista kokemusta ja käsitystä. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 237–238; Whitehead 2013, 23, 117, 179.)

## 6.2 Aineellista uskontoa koetaan aistien avulla

Pyhimyksiä edustavaan aineelliseen uskonnollisuuteen, kuten patsaisiin tai reliikkeihin, liittyy keskeisesti kokemus pyhimyksen läsnäolosta. Läsnäolon aistiminen voi tapahtua sekä fyysisellä ja konkreettisella että henkiselä ja emotionaaliselä tavalla, ja usein samanaikaisesti. Iso osa materiaalisen uskonnon harjoittamisesta tapahtuukin juuri aistien välityksellä. Patsaan visuaaliset ominaisuudet – muiden aistien ohella – ohjaavat sitä kokemusta, joka kohteen ja kokijan välisessä vuorovaikutuksessa tapahtuu. (Bergholm & Hämäläinen 2020, 239, 241; Engelke 2012, 213; Whitehead 2013, 23, 183.)

Tarkastelemissani kuvissa patsaiden visuaalinen puoli painottuu ylivoimaisesti eniten. Patsaan ulkomuoto voi herättää katsojassa monenlaisia tunnereaktioita. Sotavarusteissa kuvatun Andrasten (kuva 1) voi esimerkiksi tulkita olevan valmiina puolustamaan niin uskoaan kuin seuraajiaan, jolloin patsaan läsnäolo voi saada tuntemaan olonsa turvalliseksi (Kupari 2020, 180; Miller, Gall & Corbeil 2011, 269). Toisaalta sen sodasta muistuttava ulkomuoto ja kasvojen intensiivinen ilme voivat tuntua myös pelottavilta. Kuvan 2 oikeanpuoleisen patsaan kuvaama äidillinen Andraste on puolestaan yhdistettävissä äidinrakkauteen, jota uskonnollisten esineiden koetaankin usein symboloivan (Miller, Gall & Corbeil 2011, 269; Whitehead 2013, 36). Se voi yhtä lailla tuottaa turvallisuuden tunnetta, vaikkakin eri tavalla kuin ensimmäinen esimerkki.

Pelin ulkopuolella tuntemamme symboliikka vaikuttaa siihen, miten tulkitsemme *Inquisitionin* uskonnollista kuvastoa (Ockenström 2012, 217; Pesonen & Rautalahti 2020, 244, 248). Esimerkiksi sininen väri, johon äidillisen Andrasten patsas on puettu, assosioidaan kristinuskossa vahvasti Neitsyt Mariaan, jonka pyhyys perustuu nimenomaan hänen äitiyteensä. Samalla tavoin sotaisan Andrasten punainen vaatetus on voinut saada vaikutteita

kristinuskosta, jossa kyseinen väri yhdistetään muun muassa juuri hänen kaltaisiinsa marttyyriihin. (Galles 2021, 38–41, 43–44; Whitehead 2013, 13.)

Myös muut aistit ovat oleellinen, joskin herkästi sivuutettu osa uskonnon harjoittamiseen liittyvää kokemusta. Kuvassa 3 näkyvä hahmo rukoilee ääneen Andrasten patsaan edessä, ja kuten kuvaa esitellessä mainitsin, samassa tilassa on myös toiseen aikaan nähtävissä ja kuultavissa yhteinen jumalanpalvelushetki. Nämä esimerkit painottavat ennen kaikkea kuuloaistia, mutta itse äänen tuottaminenkin saa aikaan fyysisiä tuntemuksia kehossa. Koska tuli on yksi andrastianismin keskeisimmistä symboleista, kynttilöiden polttamisesta syntyvä tuoksu assosioidaan hyvin todennäköisesti Andrasten marttyyrikuolemaan roviolla. Aistien kokonaisvaltainen hyödyntäminen auttaa yksilöä olemaan läsnä sekä tilassa että hetkessä, minkä lisäksi niitä on mahdollista kokea myös yhdessä muiden ihmisten kanssa (Bergholm & Hämäläinen 2020, 239–241).

Kaiken kaikkiaan aistien osuus uskonnon harjoittamisessa vaikuttaa olevan *Inquisitionissa* kuitenkin vähäinen. Kuten neljännessä luvussa kerroin, patsaasiin ei ainakaan havaintojeni perusteella esimerkiksi kosketa lainkaan. On hyvin todennäköistä, että se ilmentää koettua, pyhyydestä kumpuavaa fyysistä ja hengellistä rajanvetoa tavallisten ihmisten ja pyhimyspatsaan välillä (Whitehead 2013, 117–118, 121, 145). Tämä myös tukee aiempaa näkemystäni, jonka mukaan patsaiden aineellisuus, aistittavuus ja symbolisuus ovat toisiaan täydentäviä materiaalsen ja eletyn uskonnon ominaisuuksia.

### 6.3 Jaetut mutta eroavat uskomukset ja tavat

Kuten edellisessä pääluvussa esimerkkien avulla käsittelin, eri kulttuuriympäristöjen välillä vallitsee toisistaan eroavia käsityksiä ja käytäntöjä. Havaintojeni perusteella vain orlais’laisissa patsaissa on kuvattu Andrasten lempeää ja äidillistä puolta. Fereldenissä sen sijaan on yksinomaan painotettu hänen rooliaan uskoaan varjelevana ja julistavana soturina. (Gelinas et al. 2015, 12–13; Gelinas et al. 2014, 240.) Sen lisäksi Andraste esimerkiksi kuvataan toisinaan vaaleahiuksisena, kuten kuvissa 1 ja 2, ja toisinaan taas punatukkaisena (Bioware 2015, lasimaalaukset Redcliffen kirkossa, keskustelu Cassandran ja Seran välillä; Gelinas et al. 2014, 97). Uskomusten yhdenmukaisuus tai edes johdonmukaisuus ei kuitenkaan ole arjen uskonnollisuuden kannalta kovin oleellista. Niitä tärkeämpänä pidetään sitä, miten uskomukset vastaavat erilaisiin arjen tarpeisiin. (Deane 2013, 68; Kupari 2020, 178, 180–182.)

Myös yksittäisten kulttuurien, yhteiskuntien ja yhteisöjen *sisällä* on havaittavissa niin pieniä kuin merkittäviäkin eroja. Eroistaan huolimatta ne jakavat paljon yhteisiä piirteitä, ja juuri niiden avulla voimme määritellä monenlaisten ilmentymien ja suuntausten olevan osa yhtä ja samaa kulttuuria tai uskontoa. (Gelinas et al. 2014, 240; Satlow 2012, 137; Whitehead 2013, 11.) On kuitenkin syytä kyseenalaistaa, kuinka kollektiivisia tutkimusaineistosta esiin nostamani uskomukset ja tavat todellisuudessa ovat.

Toisistaan eroavat uskomukset ja erityisesti uskonnolliset käytännöt ovat hyvin tiiviisti yhteydessä lähiympäristöstä ja henkilökohtaisesta taustasta kumpuaviin lähtökohtiin, kuten sosioekonomiseen taustaan (Kupari 2020, 176; Taves 2012, 62, 72). Kuten olen edellisissä luvuissa ilmaissut, nämä lähtökohdat voivat sekä mahdollistaa ja tuottaa että rajoittaa niitä tapoja, joilla yksilöt ja yhteisöt harjoittavat uskoa: esimerkiksi varallisuus tekee aineellisesta uskonnollisuudesta saavutettavampaa. Pyhimyspatsaiden, reliikkien ja rituaaliesineiden lisäksi se on ollut kristillisellä keskiajalla yhteydessä myös uskonnollisen lähdekirjallisuuden kattavampaan saatavuuteen. (Deane 2013, 67, 70.) Samasta syystä jaetut uskonnolliset tilat, kuten kolmannen kuvan kappeli, ovat erityisen tärkeitä uskonnon harjoittamisen kannalta, sillä kaikilla ei ole mahdollisuutta esimerkiksi kotialttareihin.

Naisten arjen kulttuuria ei ole historiallisesti pidetty suuressa arvossa tai mielenkiintoisena kuin vasta viime vuosikymmeninä, ja erilaiset uskonnon harjoittamisen muodot ovat olleet lähtökohtaisesti hyvin sidoksissa sukupuoleen (Deane 2013, 66; Kupari 2020, 181). En kuitenkaan havainnut andrastianismin harjoittamisessa selkeitä eroja sukupuolten välillä tarkastellessani elettyä uskoa. Sen sijaan andrastianismin institutionaalinen järjestelmä on esikuvastaan kristinuskosta poiketen matriarkaalinen eli naisjohtoinen, mikä on eittämättä seurausta naispuolisen Andrasten merkittävästä asemasta pyhimyksenä ja profeettana. Tavallisesti sukupuoleen liitetyt ongelmat, kuten syrjintä ja syytökset harhaoppisuudesta, on ulkoistettu muiden pelin vähemmistöjen kautta käsiteltäviksi. (Gelinas et al. 2015, 11; Gelinas et al. 2013, 111, 118; Kupari 2020, 181). *Inquisitionin* tapa painottaa naishahmojen kyvykkyyttä onkin sijoittunut osaksi laajempaa yhteiskuntakriittistä nykytrendiä videopelien saralla (Pesonen & Rautalahti 2020, 246).

#### **6.4 Eletty usko välittää tietoa siitä, mikä arjessa on tärkeintä**

Kollektiivisen uskonnollisuuden edellytyksenä voidaan pitää yhteisesti hyväksytyjä käsityksiä muun muassa opista ja käytännöistä, jotta se olisi sisäisistä eroistaan huolimatta

tunnistettavissa samaksi uskonnoksi. Nämä käsitykset perustuvat monesti uskonnon viralliseksi julistettuun oppiin, joka puolestaan on tuotettu vallitsevasta ajallisesta ja kulttuurisesta kontekstista sekä paikallisesta traditiosta käsin. (Bergholm 2020, 42, 46; Bergholm & Hämäläinen 2020, 236, 238; Engelke 2012, 212; Kupari 2020, 178; Satlow 2012, 137.)

Järjestäytynyt ja eletty uskonnollisuus eivät siis toimi kahtena toisistaan vastakkaisena ääripäänä, vaan ovat ilmiöinä ennemminkin lomittaisia ja toisiaan aktiivisesti tuottavia (Kupari 2020, 179). Eletyn uskon tarkastelu haastaa uskonnon traditionaalista, instituutiolähtöistä ja -painotteista historiaa, sillä se tekee näkyväksi virallisen opin ja käytännön tasolla tapahtuneen uskonnollisuuden välisiä yhtymäkohtia ja eroavaisuuksia (Bergholm 2020, 45–46; Bergholm & Hämäläinen 2020, 239–240; Deane 2013, 66–68; Kupari 2020, 177–178).

Uskontoa koskevien käsitystemme keskiössä on usein pyhyys, jonka rinnalla arkiset esineet ja käytännöt voivat vaikuttaa turhanpäiväisiltä tai liian tavallisilta ollakseen merkityksellisiä. Todellisuudessa eletyssä uskonnollisuudessa kuitenkin painottuvat juuri ne asiat, jotka koetaan arjessa toistuvasti ja jatkuvasti paitsi keskeisiksi myös tärkeiksi. Eletyn uskon tarkastelu tarjoaa arvokasta tietoa myös siitä, miten eri uskomukset ja käytännöt ovat ajan saatossa muuttuneet tai pysyneet muuttumattomina. (Deane 2013, 67, 71; Kupari 2020, 176.)

Subjektiiivisten merkitysten, käsitysten ja kokemusten tutkimuksessa on omat haasteensa. Esimerkiksi ikonologian tutkimusmenetelmää on kritisoitu sekä tutkijoiden tekemien tulkintojen rajoittuneisuudesta ja kapeakatseisuudesta että heidän taipumuksestaan merkitysten ylitulkintaan (Ockenström 2012, 217). Samoihin ongelmiin on etsitty ratkaisuja myös uskontotieteen parissa (Bergholm 2020, 50). Tutkittavasta kohteesta ei aina ole mahdollista tuottaa varmaa tai objektiivista tietoa, jolloin tutkijan on turvauduttava mahdollisimman perusteltuun tulkintaan, kuten olen tässä tutkimuksessa tehnyt (Ockenström 2012, 218–219). Tutkittavan kohteen lailla myös siitä tekemäni tulkinnat ovat siis hyvin subjektiivisia. Siksi on tärkeää painottaa, että samalla tavoin kuin eletyn uskon kuvaamiseen liittyvät pelin tekijöiden valinnat *Dragon Age: Inquisitionissa*, myös pelistä tekemäni havainnot ja tulkinnat kumpuavat ennen kaikkea omista uskonnollisuutta koskevista oletuksistani ja käsityksistäni. (Bergholm 2020, 49–50; Bergholm & Hämäläinen 2020, 238.)

## Johtopäätökset

*Dragon Age: Inquisitionin* tarkastelu osoittaa, että vaikka uskonto on hyvin keskeinen ja näkyvä osa niin pelin tarinaa kuin tutkittavia ympäristöjä, elettyä uskoa käsitellään kyseisessä videopelissä lopulta suhteellisen vähän. Se tulee pelaajalle näkyväksi enimmäkseen materiaalisessa ja visuaalisessa muodossa: pyhimyspatsaita on sijoitettu käytännössä kaikille pelin alueille, joten uskonnon voidaan katsoa olevan väistämättä läsnä paikallisten arjessa. Patsaat kertovat myös andrastianismin maantieteellisestä levinneisyydestä sekä kulttuurisesta ja yhteiskunnallisesta valta-asemasta, jotka ovat molemmat huomattavia. Arjen uskonnollisuuden esittäminen aineellisessa muodossa on myös hyvin käytännöllinen tapa elävöittää tutkittavaa peliympäristöä ja välittää pelaajalle sanatonta tietoa paikallisista käytännöistä.

Pelin patsaisiin liittyvä uskonnollisuus on hyvin monimuotoista. Sitä muovaavat erilaiset yksilölliset tarpeet ja uskomukset, ja se saa kokijastaan riippuen erilaisia merkityksiä. Tarkastelemieni patsaiden parissa on nähtävissä esimerkiksi sekä henkilökohtaista että yhteisöllistä uskonnon harjoittamista, joten ne ovat molemmat tärkeäksi koettuja uskonnollisuuden osa-alueita ja todennäköisesti vastaavat erilaisiin tarpeisiin. Yleisimpiä arjen uskonnollisuuden ilmentymiä ovat itse patsaiden lisäksi lukuisat niiden luona rukoilevat ja messuavat hahmot. Muihin pelin visuaalisiin, dialogisiin ja kirjallisiin yksityiskohtiin huomiota kiinnittäessä korostuvat erityisesti kuolemaan liittyvät uskonnolliset rituaalit.

Tutkimuskohteesta tehdyt havainnot osoittavat, että pyhimyspatsaat, kynttilöiden ja pyhien tekstien tapaiset rituaaliesineet tai pyhänä pidetyt paikat eivät ole välttämättömiä jokapäiväisen uskonnon harjoittamisen kannalta. Ne kuitenkin auttavat konkretisoimaan aineettomia uskomuksia ja kokemuksia: esimerkiksi pyhimyksen läsnäoloa tai pyhän ja profaanin välistä vuorovaikutusta koetaan monesti erilaisten aistikokemusten kautta.

*Inquisitionin* tekijät ovat tarkoituksellisesti painottaneet sitä, miten lähtökohdat ja ympäristö vaikuttavat uskonnon harjoittamiseen arjessa. Lähtökohdat ohjaavat merkittävästi niitä tapoja, joilla yksilön on mahdollista harjoittaa uskoaan käytännön tasolla. Kulttuurinen ja sosiaalinen tausta puolestaan tarjoavat yhteisesti omaksuttuja perinteitä ja käsityksiä. Ne toimivat pohjana maailmankuvalle, josta käsin yksilö jäsentää, kokee ja tulkitsee henkilökohtaista uskoaan.

Andrastianismin sisällä on havaittavissa niin kollektiivisia kuin merkittävästi eroaviakin tapoja ja tulkintoja. Niitä ei ole syytä tarkastella keskenään eriarvoisina vaan yksinkertaisesti

erilaisina tapoja ymmärtää ja toteuttaa uskontoa. Nämä erot tulevat erityisen näkyviksi pyhimyspatsaita tarkasteltaessa, sillä Andrastea on kuvattu erilaisin tavoin eri kulttuuriympäristöissä. Samanaikaisesti niissä kuitenkin toistuvat tietyt vakiintuneet ja yhteisesti ymmärretyt symbolit, joiden avulla Andrasten henkilöllisyyden tunnistaminen on ylipäätään mahdollista. Uskonnot ovat pelisarjassa keskeinen ja erottamaton osa muita yhteiskunnan ja elämän osa-alueita, joten on selvää, että paikalliset kulttuurivaikutteet jättävät jälkensä myös uskonnon harjoittamiseen.

Eletty usko on jatkuvassa vuorovaikutuksessa myös järjestäytyneen, virallisen uskonnon kanssa. Uskonnolliset käsitykset ja käytännöt eivät tule valmiiksi annettuina suoraan virallisesta opista, vaan ne mukautuvat käytännön tasolla jokapäiväisiin tarpeisiin ja paikallisiin tapoihin sopiviksi. Kuten luvussa 5.2 käsitelty patsaan muotoilutapa osoittaa, osa eletyn uskon piirteistä on alkuperältään jopa virallista instituutiota vanhempia. Arjen uskonnollisuus voi siis vaikuttaa järjestäytyneenkin uskonnon muotoutumiseen.

Pelin tekijät ovat hyvin selkeästi ottaneet vaikutteita kristinuskosta luodessaan andrastianismin suuntauksia, tapoja ja uskomuksia. Niiden väliset yhdenmukaisuudet tekevät pelin sisäisen uskonnollisuuden tunnistamisesta ja tulkitsemisesta helpompaa pelaajalle, koska ne pohjautuvat jo ennalta tuntemiimme piirteisiin. Samalla se mahdollistaa myös tosimaailman ilmiöiden, käsitysten ja tapahtumien kritiikin, joka on populaarikulttuurin parissa todella yleistä. Luvussa 6.3 käsittelemäni naisten asema toimii siitä hyvänä esimerkkinä: koska pelin tekijät ovat muutoin ammentaneet vaikutteita suoraan tosimaailmasta, siitä täysin poikkeavat sukupuoliroolit ovat helposti tunnistettavissa kannanotoksi naisten historiallisesti ja nykypäivänäkin sukupuolensa vuoksi kokemasta syrjinnästä.

Koen, että kuvien pohjalta tekemäni konkreettiset havainnot ja tulkinnat jäivät paikoin turhan vähäisiksi ja pinnallisiksi. Se on toki yksi sisällönanalyysin tyypillisistä ongelmista, mutta mielestäni on silti vaikeaa sanoa, johtuuko se enemmän oman analyysini puutteellisuudesta vai pelissä esiintyneiden eletyn uskon kuvausten vajavaisuudesta. Pidin kuitenkin tärkeämpänä luoda kattavampaa kuvaa andrastianistisesta eletystä uskosta sen sijaan, että olisin kohdistanut tutkimukseni vielä rajatummin sen materiaalisen puolen yksittäiseen osa-alueeseen, kuten pelkästään värisymboliikkaan tai rukouskäytäntöihin: tuottamani kokonaisuus tekee paremmin näkyväksi pelin uskonnollisten käytäntöjen ja käsitysten

monimuotoisuuden ja kulttuurisidonaisuuden sekä niiden selkeän ja laajamittaisen yhteyden kristinuskoon.

Yksinään kuvien patsaiden pohjalta on mahdollista tehdä vain rajallisesti johtopäätöksiä tukeutumatta myös muuhun pelin ja sen oheismateriaalien tarjoamaan tietoon. Kuten erityisesti luvussa 5.2 käsittelemäni havainto osoittaa, pelisarjan historiallisten ja myyttisten tapahtumien, uskontojen ja kulttuurien syvällinen tuntemus tukee perusteltujen tulkintojen ja johtopäätösten tekemistä – ja joskus tämä tuntemus voi olla ratkaisevaa. Se ei kuitenkaan tarkoita, etteikö niihin perehtymätön henkilö voisi yhtä lailla tehdä arvokkaita tai kiinnostavia havaintoja ja tulkintoja. Tulkinnat ovat aina riippuvaisia ja lähtöisin tulkitsijan omista lähtökohdista, ja juuri monenlaisten tulkintojen tarkastelu kokonaisuutena ja rinnakkain auttaa meitä laajentamaan ymmärrystämme tutkittavasta kohteesta sekä havaitsemaan omien tulkintojemme puutteet.

Tutkimukseni toimii lähinnä pintaraapaisuna *Dragon Age* -sarjan monimuotoiseen ja äärimmäisen yksityiskohtaiseen uskonnollisuuteen. Jokaiseen tässä työssä käsittelemääni aiheeseen olisi mahdollista syventyä vielä paljon perusteellisemminkin, minkä lisäksi muuta tutkittavaa löytyy yhä niin andrastianismin sisältä kuin sarjan muiden uskontojen parista. Erityisen mielenkiintoista olisi perehtyä pelin tekijöiden inspiraationlähteisiin ja intentioihin, pelaajien kokemuksiin tai pelisarjassa esiintyvän uskontojen asenteellisen käsittelyn ja kritiikin mahdollisiin vaikutuksiin. Potentiaalisia ja *Inquisitionia* ajankohtaisempia tutkimusaiheita olisivat myös pelisarjan uusimman julkaisun, *The Veilguardin*, sisältö ja vastaanotto 2020-luvulla.

Kiinnostus sekä videopelejä että elettyä uskoa kohtaan kasvaa alati humanistisen tutkimuksen parissa, eikä kummankaan tieteellistä, kulttuurista tai yhteiskunnallista merkitystä tulisi vähätellä. Ensin mainittuun kohdistuva tutkimus korostaa erityisesti myös medialukutaidon ja -kriittisyyden tärkeyttä: videopelit – ja niiden kautta myös pelien tekijät – voivat vaikuttaa käsitystemme muodostumiseen huomattavalla tavalla, ja siihen on niin kuluttajien kuin tutkijoidenkin syytä suhtautua asian edellyttämällä vakavuudella jatkossakin.

## Lähteet

### Tutkimusaineisto:

- BioWare. 2015 [2014]. *Dragon Age: Inquisition* (Game of the Year Edition) [Windows PC]. Videopeli. Electronic Arts.
- Kuva 1. Katarina Prusila. 2025. Kuvakaappaus videopelistä *Dragon Age: Inquisition*. BioWare.
- Kuva 2. Katarina Prusila. 2025. Kuvakaappaus videopelistä *Dragon Age: Inquisition*. BioWare.
- Kuva 3. Katarina Prusila. 2025. Kuvakaappaus videopelistä *Dragon Age: Inquisition*. BioWare.

### Tutkimuskirjallisuus:

- Bergholm, Alexandra. 2020. Uskontotieteen lähtökohtia ja historiaa. Teoksessa *Uskontotieteen ilmiöitä ja näkökulmia*, toimittaneet Heikki Pesonen ja Tuula Sakaranaho. 40–54. Helsinki: Gaudeamus.
- Bergholm, Alexandra ja Riku Hämäläinen. 2020. Aineellinen kulttuuri. Teoksessa *Uskontotieteen ilmiöitä ja näkökulmia*, toimittaneet Heikki Pesonen ja Tuula Sakaranaho. 234–241. Helsinki: Gaudeamus.
- Bergmann, Sigurd. 2016. *Religion, Space and the Environment*. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Chang, Edmond Y. ja Timothy J. Welsh. 2025. *Video Games, Literature, and Close Playing: A Practical Guide* (1st ed.). New York: Routledge.
- Deane, Jennifer Kolpacoff. 2013. Medieval Domestic Devotion. *History Compass* 11(1): 65–76. <https://doi.org/10.1111/hic3.12026>.
- Engelke, Matthew. 2012. Material Religion. Teoksessa *The Cambridge Companion to Religious Studies*, toimittanut Robert A. Orsi. 209–229. Cambridge: Cambridge University Press.
- Galles, Duane L. C. M. 2021. Liturgical Colors. The Historical Usage of Liturgical Colors Is as Varied as the Palette Itself. *Sacred Music* 148(4): 31–52. <https://media.churchmusicassociation.org/publications/sacredmusic/pdf/sm148-4.pdf>.
- Hahn, Cynthia J. 2015. *Strange Beauty: Issues in the Making and Meaning of Reliquaries, 400-circa 1204*. University Park, PA: Pennsylvania State University Press.
- Kupari, Helena. 2020. Eletty uskonto. Teoksessa *Uskontotieteen ilmiöitä ja näkökulmia*, toimittaneet Heikki Pesonen ja Tuula Sakaranaho. 176–183. Helsinki: Gaudeamus.
- Miller, Linda Mayorga, Terry Lynn Gall ja Lise Corbeil. 2011. The Experience of Prayer With a Sacred Object Within the Context of Significant Life Stress. *Journal of Spirituality in Mental Health* 13(4): 247–271. <https://doi.org/10.1080/19349637.2011.616101>.
- Mäyrä, Frans. 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Los Angeles: Sage Publications.
- Ockenström, Lauri. 2012. Erwin Panofskyn ikonologia ja sen perintö. Teoksessa *Taidetta tutkimaan: menetelmiä ja näkökulmia*, toimittaneet Annika Waenerberg ja Satu Kähkönen. 211–230. Jyväskylä: Kampus Kustannus.
- Ockenström, Lauri ja Katja Fält. 2012. Ikonografia. Teoksessa *Taidetta tutkimaan: menetelmiä ja näkökulmia*, toimittaneet Annika Waenerberg ja Satu Kähkönen. 189–208. Jyväskylä: Kampus Kustannus.

- Pesonen, Heikki ja Heidi Rautalahti. 2020. Populaarikulttuuri. Teoksessa *Uskontotieteen ilmiöitä ja näkökulmia*, toimittaneet Heikki Pesonen ja Tuula Sakaranaho. 242–252. Helsinki: Gaudeamus.
- Satlow, Michael L. 2012. Tradition: the power of constraint. Teoksessa *The Cambridge Companion to Religious Studies*, toimittanut Robert A. Orsi. 130–150. Cambridge: Cambridge University Press.
- Taves, Ann. 2012. Special things as building blocks of religion. Teoksessa *The Cambridge Companion to Religious Studies*, toimittanut Robert A. Orsi. 58–83. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tuomi, Jouni ja Anneli Sarajärvi. 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Whitehead, Amy. 2013. *Religious Statues and Personhood: Testing the Role of Materiality*. London: Bloomsbury.

### Muut lähteet:

- A Lair of Lore. 2022a. DLC: Jaws of Hakkon - Frostback Basin, Razikale's Reach. 22.11.2022. *Tumblr* (blogi). Viitattu 16.11.2025.  
<https://lairofdragonagelore.tumblr.com/post/701627081947234304/dlc-jaws-of-hakkon-frostback-basin-razikales>.
- A Lair of Lore. 2022b. Emprise du Lion: Pools of the Sun. 29.10.2022. *Tumblr* (blogi). Viitattu 12.11.2025.  
<https://lairofdragonagelore.tumblr.com/post/699453737953067008/emprise-du-lion-pools-of-the-sun>.
- A Lair of Lore. 2022c. Emprise du Lion: Sahrnia and surroundings. 29.10.2022. *Tumblr* (blogi). Viitattu 12.11.2025.  
<https://lairofdragonagelore.tumblr.com/post/699447582597988352/emprise-du-lion-sahrnia-and-surroundings>.
- Gelinas, Ben, Aaryn Flynn, Mark Darrah, Brianne Battye, Joanna Berry, Sheryl Chee, Sylvia Feketekuty, David Gaider, Mary Kirby, Lukas Kristjanson, Ann Lemay, Karin Weekes ja Patrick Weekes. 2015. *Dragon Age: The World of Thedas Volume 2*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Gelinas, Ben, Matthew Goldman, Mike Laidlaw, Matt Rhodes ja Nick Thornborrow. 2014. *The Art of Dragon Age: Inquisition*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Gelinas, Ben, Mike Laidlaw, David Gaider, Joanna Berry, Sheryl Chee, Sylvia Feketekuty, Mary Kirby, Lukas Kristjanson ja Karin Weekes. 2013. *Dragon Age: The World of Thedas Volume 1*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Globalis. 2025. Kanada. Keskeiset luvut ja tiedot. Viitattu 11.11.2025.  
<https://globalis.fi/maat/kanada>.
- Obedkov, Evgeny. 2024. *Dragon Age: Inquisition* sold over 12 million copies: how it compares to other BioWare games. *Game World Observer*. 18.09.2024. Viitattu 24.9.2025. <https://gameworldobserver.com/2024/09/18/da-inquisition-12m-copies-sold-vs-other-bioware-games>.
- Reddit. 2020. [Spoilers All] What is Andraste to Andrastians? What role does she play in the religion? *Reddit*, 16.11.2020. Viitattu 9.11.2025.  
[https://www.reddit.com/r/dragonage/comments/jv6uxy/spoilers\\_all\\_what\\_is\\_andraste\\_to\\_andrastians\\_what/](https://www.reddit.com/r/dragonage/comments/jv6uxy/spoilers_all_what_is_andraste_to_andrastians_what/).
- Tieteen termipankki. [N.d.] Teologia: pyhimykset. Viitattu 15.11.2025.  
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Teologia:pyhimykset>.

## Liitteet

Kuva 1



Kuva 2



### Kuva 3

