

Rene Ranka

**KUNGFUTSELAISEN TRADITION
GLOBAALIT VÄLITTÄJÄT**

**Kiinan kolmen kuningaskunnan kauden yhteiskunta
kulttuurimme kuvastoissa**

Yleisen historian pro gradu -tutkielma

Historian ja etnologian laitos

Jyväskylän yliopisto

Marraskuu 2013

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Historian ja etnologian laitos
Tekijä – Author Rene Henrik Ranka	
Työn nimi – Title Kungfutselaisen tradition globaalit välittäjät. Kiinan kolmen kuningaskunnan kauden yhteiskunta kulttuurimme kuvastoissa.	
Oppiaine – Subject Yleinen historia	Työn laji – Level pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year Marraskuu 2013	Sivumäärä – Number of pages 119 + 22 liitteinä
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Etenkin historiafiktion ja faktan välistä rajankäyntiä sisältävä populaarikulttuuri muokkaa suuren yleisön tulkintoja menneisyydestä tarjoamalla uusia kerrostuneita lähteitä. Tämä tutkielma keskittyy englanninkielisen populaarikulttuurin kuvaukseen Kiinan kungfutselaisesta yhteiskunnasta kolmen kuningaskunnan kaudella.</p> <p>Tutkielmassa perehdytään moderniin painokseen Ming-kauden historiallisesta romaanista <i>Three Kingdoms</i> sekä kyseiseen teokseen perustuviin kolmeen elokuvaan ja kahteen konsolipeliin. Teosten sisältämää kuvausta kungfutselaisesta yhteiskunnasta lähestytään kolmea eri tietä keskittyen erikseen kungfutselaisiin hyveisiin, yhteiskunnallisiin suhteisiin ja tiedonlähteisiin. Tutkielma tarkastelee myös aineiston sisällön kokemaa muutosta siirryttäessä alun perin kiinalaiselle yleisölle suunnatusta kirjallisesta teoksesta globaalille yleisölle tarkoitettuihin visuaalisiin teoksiin.</p> <p>Tutkielman menetelmä perustuu kolmitasoisien jäsentelyn käyttöön, joka on muodostettu tutkimuskirjallisuuden ja aineiston sisältöjen perusteella. Analyysissa on lisäksi huomioitu kunkin esitysmuodon ominaispiirteet. Tutkielman johtopäätökset perustuvat aineistossa esiintyvälle havaintojoukoille eli aineiston toistuville sisällöille.</p> <p>Romaanin sisällöt noudattavat suurelta osin kungfutselaisen tradition oppeja, jotka määrittävät yhteiskunnan moraalijärjestelmän, sosiaalisen normiston ja uskonnollisen perustan. Teoksen hahmot omaavat kungfutselaiset hyveet, normit ja tiedonlähteet. Sen sijaan uudet visuaaliset mediamuodot eivät enää rakenna ajanjakson yhteiskunnan kuvausta vain kungfutselaisen tradition varaan. Visuaalisten medioiden ominaispiirteet ja niihin suuntautuvat kaupalliset intressit vaikuttavat etenkin niiden tapaan kuvata tarinan hahmot. Myös elokuvien ja pelien kuvaustavat eroavat jonkin verran toisistaan.</p>	
Asiasanat – Keywords fiktio, historiakulttuuri, historialliset elokuvat, historialliset romaanit, historiankäsitys, Kiina, konsolipelit, kulttuurihistoria, kungfutselaisuus, populaarikulttuuri	
Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopiston kirjasto, JYX-julkaisuarkisto	
Muita tietoja – Additional information	

Sisällysluettelo

1. Johdanto.....	1
1.1 Menneisyyden muuttuvat tulkinnat ja historiallisen tiedon erityispiirteet.....	1
1.2 Tutkielma kungfutselaisen yhteiskunnan kuvauksista.....	4
1.3 Lähteet ja niiden erityispiirteet	7
1.3.1 Historiallinen romaani <i>Three Kingdoms</i>	8
1.3.2 Elokuvat romaanin visuaalisina perillisinä	11
1.3.3 Konsolipelit kolmen kuningaskunnan tarinan uusimpina kertojina.....	14
1.4 Työssä käytetyt menetelmät.....	20
1.5 Tutkimuksen kenttä ja tutkimuskirjallisuus	24
2. Mestarin opetuksista yhteiskunnaksi	27
2.1 Kungfutsen perusajatuksat ja niiden merkittävimmät tulkitsijat	27
2.2 Kungfutselaiset opit Han-dynastian hallinnon välineenä	30
2.3 Tradition kokemat muutokset kolmen kuningaskunnan kaudella	32
2.4 Kungfutselaisuus keisarillisen Kiinan ortodoksiana.....	35
3. Kungfutselaisuus etiikkana: hyveet yhteiskunnan moraalisena perustana	38
3.1 <i>Xiao</i> eli vanhempien kunnioitus	40
3.2 <i>Zhong</i> eli kuuliaisuus ylempiä tasoille	44
3.3 <i>Ren</i> eli ihmisellisuuden kehittäminen ja viljeleminen	49
3.4 <i>Li</i> eli säädyllinen käytös ja ulkoinen olemus	53
3.5 <i>Yi</i> ja <i>zhi</i> eli oikeudenmukaisuus ja sen ymmärtäminen	57
3.6 <i>Yong</i> ja <i>shu</i> eli moraalisesta toimintaan johtava rohkeus ja vastavuoroisuus	62
4. Kungfutselaisuus ortodoksiana: yhteiskunnalliset suhteet normeina	66
4.1 Hallitsija ja alamainen	67
4.2 Aviomies ja vaimo	74
4.3 Vanhempi ja lapsi	80
4.4 Vanhempi veli ja nuorempi veli.....	85
4.5 Ystävyys.....	88
5. Kungfutselaisuus uskontona: menneisyys, rituaalit ja Taivas yhteiskunnan tiedonlähteinä.....	91
5.1 Menneisyyden ja kungfutselaisten klassikoiden opetukset.....	92
5.2 Yhteiset rituaalit moraalisina kasvattajina	93
5.3 Taivaan tahto ja sen mandaatti.....	96
6. Kungfutselainen tradition yhteys kolmen kuningaskunnan kaudesta kertovaan kulttuuriin	102
Lähdeluettelo	109

Liitteet.....	118
Liite 1: Kungfutselaisuuden ja romaanin vaiheita keisarillisen Kiinan eri kausina..	118
Liite 2: Aineistona käytettyjen elokuvien ja pelien keskeisimmät tekijät	120
Liite 3. Viitekartat peliin <i>Dynasty Warriors 6</i>	121
Liite 4: Viitekartat peliin <i>Dynasty Warriors 7</i>	127
Liite 5: <i>Red Cliff</i> -elokuvan sekvenssikartta	132
Liite 6: <i>Three Kingdoms: Resurrection of the Dragon</i> -elokuvan sekvenssikartta ..	135
Liite 7: <i>The Lost Bladesman</i> -elokuvan sekvenssikartta.....	137
Liite 8: Kungfutselaisten käsitteiden yleisimmät merkitysisällöt	139

1. Johdanto

1.1 Menneisyyden muuttuvat tulkinnat ja historiallisen tiedon erityispiirteet

Vuonna 208 Kiina oli kaaoksessa ja jakautunut. Kilpailevat sotaherrat taistelivat vallasta, jota Han-dynastian keisari Xian piti vain nimellisesti.¹ Todellista valtaa Pohjois-Kiinassa käytti hänen oma pääministerinsä Cao Cao, joka oli onnistunut muutama vuosi aikaisemmin kukistamaan pohjoiset kilpailijansa. Voitokas Cao pyrki yhdistämään jakautuneen valtakunnan marssittamalla merkittävän kokoisen armeijansa kohti etelää. Saapuessaan Jangtse-joelle Caon armeija oli pitkän marssin väsyttämä ja vieraiden tautien runtelema. Joella käytiin todennäköisesti lyhyt yhteenotto armeijoiden välillä, jossa puolustautujat onnistuivat estämään Caon yrityksen muodostaa sillanpääasema joen toiselle puolelle. Kokeneena sotaherrana ja strategina Cao joutui nopeasti toteamaan sotaretkensä odotettavan tuloksen ja vetäytymään takaisin pohjoiseen ilman mukanaan tuomaansa laivastoa.² Hän ei onnistunut koskaan yhdistämään valtakuntaa, vaan hänen tappionsa Dingjun-vuorella sinetöi Kiinan jakautumisen kolmeksi itsenäiseksi kuningaskunnaksi ja myöhemmin dynastiaksi.³

Aikakauden virallinen lähde antaa kuvauksen, jonka mukaan Cao Caon vastustajat onnistuvat yllättämään ja tuhoamaan laivaston tuli-iskulla Chibissä. Caon jättämän lähteen mukaan hän poltti itse laivastonsa vetäytyessään. Historian tutkijat eivät ole varmoja laivaston kohtalosta, mutta yleisen konsensuksen mukaan suuria taisteluja ei tuolloin Jangtse-joella käyty.⁴ Tapahtumiin perehtyneiden tutkijoiden näkemyksistä huolimatta Kiinan historian yleisesityksissä yleensä toistetaan lähes kaksi vuosituhatta vanhan virallisen lähteen kuvaus tapahtuneesta. Esimerkiksi Pekingin yliopiston professori Bai Shouyin teos kertoo Chibin suuresta ratkaisutaistelusta näin:

¹ Käytän kiinalaisten nimien ja termien kirjoittamisessa *pinyin*-transkriptiojärjestelmää, sillä se on nykyisin käytetyin tarkekirjoitus. Tutkimuskirjallisuuden osalta noudatan teoksien omaa kirjoitusasua. Kiinalaisten henkilöiden nimet on kirjoitettu työssäni aina sukunimi edellä.

² de Crespigny 2010, 3, 264–274.

³ de Crespigny 2010, 452. de Crespigny pitää todennäköisenä, että Dingjun-vuorella voitokas Wei olisi ennen pitkää yhdistänyt Kiinan.

⁴ de Crespigny 2010, 273–5. de Crespigny uskoo, että joella käytiin jonkin verran taisteluja. Toista näkökantaa edustavavan Michael Rogersin mukaan yhteenottoa on suuresti liioiteltu lähteissä, eikä sitä välttämättä ole edes tapahtunut.

” – – Sun Quanin armeija, sotamarsalkka Zhou Yun johtamana, sytytti joukoittain tuleen Cao Caon sota-aluksia Chibissä, Jangtse-joella. Sun Quanin ja Liu Bein alle 50 000 miehen liittoutuneet joukot hyödynsivät seurannutta sekaannusta ja murskasivat Caon yli 200 000 miehen armeijan perusteellisella hyökkäyksellä – –.⁵”

Pian Chibin tapahtumien jälkeen syntyi sisällöltään kasvava ja rikastuva tarina, joka esiintyi ja jota esitettiin paikallisissa kansantarinoissa, runoissa ja teatteriesityksissä. Chibin tapahtumien kuvauksista tuli tärkeä osa kaudesta kertovaa ja sitä kuvaavaa kiinalaista kulttuuriperintöä, jota nimitän työssäni *kolmen kuningaskunnan kulttuuriksi*. Tähän kulttuuriin lukeutui myös *Three Kingdoms* -romaani, joka nosti Chibin tapahtumat tarinansa ytimeen ja teki ne tunnetuksi ympäri keisarikuntaa. Taistelua kuvattiin ja muistettiin mittakaavaltaan valtavana ja merkitykseltään ratkaisevana taisteluna, jossa Etelä-Kiinan sankarit onnistuivat urheutensa ja neuvokkuutensa turvin tuhoamaan Caon laivaston kokonaisuudessaan. Chibin arvon noustessa Kolmen kuningaskunnan kauden merkittävimmäksi käännekohtaksi, tuli Dingjun-vuoren taistelusta vain yksi esimerkki lukuisista kuningaskuntien välisistä yhteenotoista.⁶

Menneisyyden *tulkinnat* saivat Chibin osalta monia uusia muotoja. Myöhemmin romaanin kuvaus tapahtumista toistui muun muassa valtavan suosion saaneissa kiinalaisissa TV-sarjoissa.⁷ Myös Kiinan toistaiseksi kallein ja katsotuin elokuva *Red Cliff* mukailee romaanin kuvausta Chibin tapahtumista.⁸ Romaanin esitys Chibin tapahtumista saa yhä uusia muotoja nyt myös *globaalia populaarikulttuuria*⁹ edustavissa elokuvissa ja peleissä, jotka tekevät kolmen kuningaskunnan kautta tunnetuksi ei-kiinalaiselle yleisölle ympäri maailmaa.¹⁰ Kolmen kuningaskunnan kulttuuri jatkaa siis edelleen leviämistään ja monipuolistumistaan. Samalla

⁵ Bai 1982/2002, 159–160.

⁶ de Crespigny 2010, 274.

⁷ Hong 2007, 126–7. Ensimmäistä TV-sarjaa on katsonut arviolta 1,2 miljardia ihmistä.

⁸ Yoko 2011a. Chibi tunnetaan englanniksi nimellä *Red Cliff*.

⁹ Termillä *populaarikulttuuri* tarkoitan kaikkea tieteellisen tutkimuksen tulosten ulkopuolelle rajattua kulttuuria. Vaikka termi on ajan myötä saanut alkuperäistä merkitystään neutraalimman sisällön, on sitä käytettäessä yhä varottava sen tarkoittamattomia sivumerkityksiä. Käyttäessäni tätä termiä ei tarkoitukseni ole arvottaa tai luokitella erilaisia kulttuurillisia viestintämuotoja, symbolisia esityksiä tai tuotteita. *Globaaliksi populaarikulttuuriksi* nimitän sellaista populaarikulttuuria, joka tavoittaa huomattavan määrän alkuperäisen tuotantomaan ulkopuolista yleisöä.

¹⁰ Besio ja Tung 2007, xxii–xxiii.

populaarikulttuurin tarjoama historiafiktio ja historian tutkimuksen tulokset jatkavat kohtaamistaan rajapinnalla, jonka yleisön tulkinnat tapahtuneesta muodostuvat.

Chibin tapahtumat ja sen myöhemmät kuvaukset tuovat esille historiallisen tiedon erityispiirteet eli sen tulkinnallisuuden ja muuttuvuuden. Olen Hannu Salmen kanssa samaa mieltä siitä, että menneisyyttä ei ole meille sellaisenaan – lähteistä irrallisena – olemassa. Me tarvitsemme lähteiden tarjoaman rekonstruktion ymmärtääksemme ja hahmottaaksemme mennyttä.¹¹ *Tulkinnalla* tarkoitan sitä ymmärrystä, kuvaa tai näkemystä, johon olemme päätyneet lähteen antaman rekonstruktion avulla. Mennyt on siis meille aina kokoelma tulkintoja, jotka eivät välttämättä ole keskenään koherentissa tai ristiriidattomassa muodossa. *Käsityksemme*¹² menneestä muodostuu luomalla tulkintoja lähteiden avulla.

Vaikka historian tutkijat usein ravistelevat tunnettuja myyttejä ja haastavat vakiintuneita tulkintoja, käsityksemme menneestä perustuu harvoin pelkille tieteen tuloksille. Suuren yleisön tulkinnat ovat usein populaarikulttuurin sisältämien kuvaavien lähteiden varassa. Teknologian kehittyessä tämä kuvaavien lähteiden kirjo laajenee yhä suuremmaksi.¹³ Työni etsii vastauksia näitä populaarikulttuurin kuvailevia lähteitä koskeviin kysymyksiin. Tavoitteenani on selvittää, miten vieraan aikakauden yhteiskunta esitetään globaalille yleisölle suunnatuissa kuvailevissa lähteissä. Tarkastelen myös sitä muutosta, minkä menneisyyden kuvaus kokee siirryttäessä vanhasta kirjallisesta lähteestä uusiin visuaalisiin esitysmuotoihin.

¹¹ Salmi 1993, 235. Voimme muodostaa tulkintojamme tieteellisten tulosten lisäksi myös populaarikulttuurin tarjoaman historiafiktio pohjalta. Tämän fiktion on kuitenkin tarjottava kuvaus menneestä eli rekonstruktio, muutoin käsityksemme menneestä on tulkinnan sijaan vain mielikuvitusta.

¹² *Käsityksellä* tarkoitan tulkintojemme muodostamaa kokonaisuutta. Meillä on aina jonkinlainen käsitys siitä, millainen mennyt on ollut. Kohdatessamme uusia menneisyyttä kuvaavia lähteitä me muokkaamme vanhoja tulkintojamme ja samalla muovaamme käsitystämme uusiksi.

¹³ Historian lukuisista eri kulutusmuodoista ks. de Groot 2009.

1.2 Tutkielma kungfutselaisen yhteiskunnan kuvauksista

Tutkin työssäni englanninkielisen populaarikulttuurin esittämää kuvausta Kiinan *kungfutselaisesta*¹⁴ yhteiskunnasta kolmen kuningaskunnan kaudella (184 – 263).¹⁵ Olen valinnut työni päälähteeksi englanninkielisen painoksen kiinalaisesta historiallisesta romaanista *Three Kingdoms*¹⁶. Sen lisäksi käytän aineistonani kyseiseen romaaniin perustuvaa kolmea 2000-luvulla tehtyä elokuvaa ja kahta konsolipeliä. Työni tarkoituksenani ei ole vertailla populaarikulttuurin esittämää kuvausta historian tutkimuksen tuloksiin, sillä tämä ei olisi hedelmällistä tai tarkoituksenmukaista.¹⁷ Sen sijaan keskityn työssäni populaarikulttuurin tarjoaman kuvauksen sisältöön, joka muokkaa suuren yleisön käsityksiä menneisyydestä.¹⁸ Historian tutkimuksen tulokset nousevat työssäni esiin niiltä osin kun ne ovat auttaneet minua kiinnittämään huomiota tiettyihin kungfutselaisen yhteiskunnan sisältämiin ilmiöihin.

Tarkastelen työssäni niitä yhteiskunnan kuvaussisältöjä, jotka tuovat esille kungfutselaista traditiota edustavia arvoja, käyttäytymisnormeja ja tiedon lähteitä. Näiden kuvaussisältöjen kokonaisuutta kutsun työssäni käsitteellä *kungfutselainen yhteiskunta*. Käyttämäni termi *yhteiskunta* on mielestäni osuvin sateenvarjokäsite tutkimuskohteelleni. Myönnän käsitteessä piilevän harhaanjohtavuuden ja huomautan lukijaa, että tämän työn tutkimuskohde ei ole aineiston esittämä yleiskuvaus kiinalaisesta yhteiskunnasta. Tarkastellessani kuvausta kungfutselaisesta yhteiskunnasta, painotan yhteiskunnan käsitteessä sen kiinalaista viitekehystä. Kyseessä ei ole niinkään länsimaisessa tutkimuksessa määritelty valtion ja perheen välinen

¹⁴ Käytän työssäni traditiosta kirjoitusasua *kungfutselaisuus*, sillä katson sen olevan *konfutselaisuutta* vakiintuneempi termi kielessämme.

¹⁵ Kolmen kuningaskunnan aikakaudesta aiheensa ammentava populaarikulttuuri aloittaa kuvauksensa yleensä jo Han-dynastian lopulta vuodesta 184. Virallisessa historian tutkimuksessa ajanjakson rajoiksi on määritelty Wei-dynastian perustaminen ja Kiinan jälleenyhdistyminen eli vuodet 220–263, joskin Han hallitsi vain nimellisesti vuodesta 196 eteenpäin. Bai 1982/2002, 112. Koska tutkin työssäni populaarikulttuurin sisältämää kuvausta, on tarkoituksenmukaista noudattaa sen esittämää hieman laveampaa aikarajausta eli ajanjaksoa 184–263.

¹⁶ Merkitsen romaanin alaviitteissä lyhenteellä TK.

¹⁷ Nykytutkimuksen valossa voidaan hyvinkin kysyä, missä määrin kungfutselainen traditio oli lyönyt itsensä läpi Han-dynastian lopun yhteiskunnassa. Romaani kuitenkin esittää yhteiskunnan juuri kungfutselaisena.

¹⁸ Salmi 1993, 15.

elämänalue, vaan pikemminkin näiden kahden muodostama kokonaisuus.¹⁹ Kungfutselaisessa ja sittemmin myös kiinalaisessa ajattelussa perhe oli ihmisyhteisön perusyksikkö ja sen keskeisin malli, jota valtion tuli muodoltaan noudattaa.²⁰ Tämän vuoksi työssäni korostuvat yhteiskunnan julkinen ja yksityinen piiri eli keisarillisen Kiinan poliittinen areena ja perhe-elämä.

Lähestyn romaanin sisältämää kuvausta kungfutselaisesta yhteiskunnasta kolmea eri tietä keskittyen erikseen kungfutselaisen yhteiskunnan hyveisiin, yhteiskunnallisiin suhteisiin ja tiedonlähteisiin, joista kukin analysoidaan omissa käsittelyluvuissaan. Aloitan työni tarkastelemalla aineiston sisältämiä kuvauksia kungfutselaisen *hyveiden*²¹ toteuttamisesta tai laiminlyömisestä. Seuraavassa käsittelyluvussa keskityn aineiston kuvauksiin *kungfutselaisista suhteista*²², jotka määrittelevät hahmojen tilannekohtaiset velvollisuudet ja heidän toimintaansa säätelevät normit. Viimeisen käsittelyluvun aiheena ovat yhteiskunnan vakiintuneet *tiedonlähteet*²³ eli hahmojen yhteistä maailmankuvaa säätelevät uskonnolliset ja ylimaalliset käsitykset. Moniosainen lähestymistapa on välttämätön, sillä kungfutselainen traditio on haastava opillinen kokonaisuus. Professori Yao tuo tunnetussa perusteoksessaan tämän selkeästi esille luonnehtien kungfutselaisuutta moraalijärjestelmän, *valtiollisen oikeaoppisuuden*²⁴ ja uskonnon muodostamaksi kokonaisuudeksi.²⁵ Noudatan myös työni dispositiossa Yaon käyttämää kolmijakoa, jotta analyysini vangitsisi monimuotoisen tradition mahdollisimman kattavasti.

Keskeisimmän tutkimuskohteen lisäksi työni tarkastelee sitä muutosta, minkä menneisyyden kuvauksien sisältö ja sen kerrontatavat kokevat siirryttäessä alun perin

¹⁹ Tällöin ollaan suomenkielisen *yhteiskunnan* käsitteen sijaan lähempänä englanninkielistä käsitettä *society*.

²⁰ Yao 2000/2012, 181; Rainey 2010, 28–9. Esimerkiksi kungfutselainen etiikka korostaa perhesuhteiden ensisijaisuutta, mutta se ei ole sidottu perheen käsitteeseen. Tämä tulee ilmi esimerkiksi näkemyksessä, jonka mukaan perhesuhteiden harmonia oli avain harmoniseen yhteiskuntaan ja rauhalliseen valtioon.

²¹ Käsittelemäni hyveet ovat vanhempien kunnioitus, kuuliaisuus, ihmisellisyys, säädyllisyys, oikeudenmukaisuus, tieto oikeasta menettelytavasta, moraalinen rohkeus ja myötätunto.

²² Suhteet ovat hallitsija ja alamainen, vanhempi ja lapsi, aviomies ja vaimo, vanhempi veli ja nuorempi veli sekä ystävyys.

²³ Tiedonlähteitä edustavat menneisyyden tarjoamat mallit, kungfutselaiset rituaalit ja Taivaan tahdon mukainen elämä.

²⁴ Käytän Yaon tavoin jatkossa valtiollisesta oikeaoppisuudesta termiä *ortodoksia*.

²⁵ Yao 2000/2012, 32–46.

kiinalaiselle yleisölle suunnatusta kirjallisesta teoksesta globaalille yleisölle tarkoitettuun visuaaliseen teokseen. Tarkoitukseni on selvittää, toistavatko valitsemani elokuvat ja pelit romaanin antaman kuvauksen kungfutselaisesta yhteiskunnasta sellaisenaan vai tarjoavatko ne siitä uuden – kavennetun tai rikastetun – kuvauksen. Kiinnitän myös huomioni siihen, onko yleisölle ajallisesti ja paikallisesti vieraat kungfutselaiseen traditioon viittaavat sisällöt auki kirjoitettu visuaalisissa teoksissa vai hylätäänkö ne kokonaan tai osittain.

Yhdyn Salmen esittämään näkemykseen, jonka mukaan kaikki menneisyyttä kuvailevat ja tutkivat tekstit ovat osa historiankirjoitusta.²⁶ Historiankirjoituksessa luodaan yhteisöllemme historiaa kirjoittamalla menneisyyden tapahtumista. Tällöin historiankirjoitukseen kuuluvat tieteellisten tuotosten lisäksi myös muu mennyttä kuvaava kommunikaatio, kuten romaanit, pelit ja elokuvat.²⁷ On myös hyvä muistaa, että kyseiset teokset edustavat oman aikamme kommunikaatiomuotoja eli medioita, jotka ajan kuluessa muuttuvat omasta kulttuuristamme kertoviksi artefakteiksi.²⁸ Niitä voidaan tulevaisuudessa käyttää lähteinä, jotka kertovat suhteestamme menneeseen. Suurin osa historian tutkijoista näkee Marwickin tavoin kulttuuristen artefaktien arvon menneistä yhteiskunnista kertovina primääreinä lähteinä, mutta he ovat vastahakoisia huomioimaan oman aikansa yhteiskuntien kuluttamien teosten – tulevien artefaktien – merkityksen.²⁹ Valtaosa historiatieteen edustajista jäävääkin itsensä teoksia käsittelevästä tieteellisestä keskustelusta, jolloin sen ääreen jäävät muut tieteenalat, kuten kulttuurin tutkimus, kasvatustiede ja ludologia eli pelitiede.

Globaalia populaarikulttuuria edustavilla teoksilla on mielestäni myös historiatieteellistä merkitystä niiden vaikutuksien vuoksi. Vaikka populaarikulttuurin sisältämät kuvaukset menneestä eivät siirry sellaisenaan suoraan yleisönsä historiakäsitykseksi, niillä on silti vaikutus muodostettuihin tulkintoihin.³⁰ Menneisyyden tulkinnat eivät ole immuuneja

²⁶ Tämä työ voidaan mieltää myös pieneksi osaksi historiankirjoituksen historiaa.

²⁷ Salmi 1993, 15.

²⁸ Marwick 2001, 185. Marwick ei itse asiassa nimeä pelejä osana artefaktien joukkoa, mutta ne täyttävät hänen antamansa määritelmän.

²⁹ Marwick 2001, 185–8. Historialliset romaanit, -elokuvat ja -pelit voivat olla ainoastaan primäärilähteitä valmistus- ja kulutusajanjaksostaan.

³⁰ Rautiainen, Hiljanen, Ranka ja Rantonen 2012, 22–6. Esimerkiksi elokuvat muokkaavat historiallista tietoisuutta ja vaikuttavat populaariin ”historiatajuntaan”. Salmi 1993, 15.

populaarikulttuurin tarjoaman fiktion ja tieteellisen tiedon rajankäynnille. Mari Hatavara on kiteyttänyt tämän tosiasian onnistuneesti toteamalla, että ”historiallista fiktiota voidaan pitää historiallisen tiedon, ymmärryksen ja mielikuvituksen kohtaamispaikkana³¹”. Uskon tämän korostuvan etenkin teoksissa, jotka muodostuvat fiktion ja historiankirjoituksen välisestä symbioosista. Populaarikulttuurin kuvailevilla lähteillä on mielestäni myös erityistä vaikutusta silloin kun yleisöllä ei ole aikaisempia tulkintoja tai muuta tietopohjaa kuvattusta kohteesta. *Three Kingdoms*-romaani edustaa näitä molempia teostyyppisiä, sillä se tarjoaa kuvauksen vieraan alueen ja kauden menneisyydestä sekoittaen fiktiivisen tarinansa osaksi historiankirjoituksen tuloksia.

1.3 Lähteet ja niiden erityispiirteet

Käytän työni lähteinä kolmea toisistaan eroavaa populaarikulttuurin esitysmuotoa: romaania, elokuvaa ja konsolipeliä. Historiantutkimuksen lähteellä ei ole omaa absoluuttista ja itsenäistä arvoaan, vaan tämä arvo muodostuu aina yhteydessä valittuun tutkimuskysymykseen. Kun kysymykset ovat valittu oikein, elokuva, romaani ja pelit kelpaavat vallan hyvin lähteiksi.³² Analyysissä käytettävien menetelmien valinnassa on kuitenkin huomioitava kunkin esitysmuodon ominaispiirteet.

Vaikka valitut teokset kuvaavat kaikki samaa historiallista aikakautta, ne eroavat toisistaan huomattavasti muotonsa ja tekijöittensä intressien osalta. *Three Kingdoms* -romaani edustaa vanhaa, omaa kulttuurialuettaan kuvaavaa kirjallista ja lähinnä viihteeksi tarkoitettua teosta. Se on muodostettu yhdistelemällä toisistaan luonteeltaan, syntyavaltaan ja syntyajaltaan eroavia lähteitä. Muu aineistoni on audio-visuaalista, kaupallista ja vierasta kulttuuripiiriä esittävää globaalia populaarikulttuuria, joka pohjautuu ensisijaisesti romaaniin vailla merkittäviä yhteyksiä historiallisiin lähteisiin. Aineistoja yhdistävät kuvattun aikakauden lisäksi jossain määrin niiden vahva tarinallisuus ja melko suoraviivainen kerronta sekä osittain yhteinen yleisö. Ne ovat siis kaikki globaalille yleisölle suunnattuja menneisyyttä kuvaavia lähteitä – riippumatta niiden omien tekijöiden intresseistä tai suhtautumisesta *historialliseen tarkkuuteen*³³.

³¹ Hatavara 2007, 14.

³² Salmi 1993, 126.

³³ *Historiallisella tarkkuudella* tarkoitan yhteneväisyyttä historiantieteen tutkimusentulosten kanssa.

1.3.1 Historiallinen romaani *Three Kingdoms*

Kolmen kuningaskunnan kausi on vaikuttanut merkittävästi kiinalaiseen kulttuuriin jo lähes kaksi vuosituhatta etenkin *Three Kingdoms* -romaanin välityksellä.³⁴ Käytän työni keskeisimpänä lähteenä professori Moss Robertsin käännöstä *Three Kingdoms* -romaanista, joka on erinomaisuutensa ansiosta ollut parhaiten tarjolla englannintaitoiselle yleisölle.³⁵ *Three Kingdoms* luetaan yhdeksi Ming-dynastian (1368 – 1644) kirjallisuuden neljästä klassikosta ja se edustaa varhaisimpia kiinalaisia romaaneja.³⁶ Monitahoinen ja laaja romaani kuvaa yli vuosisadan mittaisen ajanjakson Han-dynastian viimeisistä vuosikymmenistä aina kolmen kuningaskunnan kauden päättymiseen saakka sekä sisältää yli tuhat nimeltä mainittua henkilöä tarjoten lukijalleen kiinalaisen kirjallisuuden tunnetuimpia kohtauksia ja hahmoja.³⁷ *Three Kingdoms* -romaanin kuvaus aikakaudesta on hyödyntänyt useiden eri aikakausien teoksia, joista osa edustaa kiinalaista historiankirjoitusta ja osa tämän virallisen historian ulkopuolista traditiota.³⁸

Romaaniin on sisällytetty luovalla tavalla useita kiinalaisen historiankirjoituksen lähteitä.³⁹ Kiinan yhdistäneen Jin dynastian historioitsija ja kolmen kuningaskunnan kauden aikalainen, Chen Shou (233 – 297), kirjoitti valtakunnan virallisen historiateoksen *Sanguo zhi*.⁴⁰ Historioitsija Pei Songzhi (372 – 451) täydensi Chenin historiateosta selityksillään yli vuosisadan myöhemmin käyttäen lähteinään epävirallisia historioita ja kansantarinoita.⁴¹ Myöhemmin kiinalaiset historioitsijat käyttivät Chenin ja Pein teoksia omina lähteinään noudattaen tai kiistäen niissä esiintyviä alkuperäisiä

³⁴ Crespigny 1990. Romaani on tullut tutuksi Kiinan ulkopuoliselle yleisölle lukuisina erikielisinä käännöksinä, mutta sitä ei ole käännetty suomeksi. Besio ja Tung 2007, xvii.

³⁵ Olen valinnut lähteeksi Robertsin käännöksen viidennen painoksen vuodelta 2005. Sisällölliset erot eri painosten välillä ovat erittäin vähäisiä. Esimerkiksi lähdeviitteissä annetut sivunumerot ovat lähes identtiset vuoden 1995 painoksen sivunumerojen kanssa. Roberts, 1994/2006.

³⁶ Besio ja Tung 2007, xvii. Kiinalaiset oppineet alkoivat kirjoittaa pitkiä noin 2000-sivuisia romaaneja 1300-luvulta lähtien. Kiinalaista fiktiota oli kuitenkin kirjoitettu lyhyemmässä muodossa jo vuosisatoja. Moore 2010, 4, 598. Romaanin tarkemmasta määritelmästä ja sen tunnusmerkeistä ks. Moore 2010, 5–7.

³⁷ Besio ja Tung 2007, xxvii.

³⁸ Liitteessä 1 on esitetty romaanin eri vaiheita aikakausittain.

³⁹ Teosta voidaan pitää Kiinan ensimmäisenä historiallisena romaanina. Bai 1982/2002, 303. Romaanin juonesta ks. Besio ja Tung 2007, xvii–xix. Romaanin rakenteesta ks. Moore 2010, 609–10.

⁴⁰ de Crespigny 2010, 464–5. Chenin historiateoksen vaiheista ks. Cutter & Crowell 1999, 62–9.

⁴¹ Suurin osa Pein selitysteoksessa käytetyistä lähteistä on menetetty. Pein selitysteoksesta ja lähteidenkäytöstä ks. de Crespigny 2010, 470–1.

tulkintoja kolmen kuningaskunnan kaudesta, jotka jäivät elämään alkuperäisen historiankirjoituksen ulkopuolella. Esimerkiksi Sima Guang (1019 – 86) yhtyi Chenin näkemykseen historiateoksessaan *Zizhi tongjian*, jonka mukaan Wein kuningaskunta oli Han-dynastian legitiimi perillinen.⁴² Merkittävä uskungfutselainen filosofi Zhu Xi (1130 – 1200) sen sijaan kirjoitti Siman teoksesta lyhennetyin version *Zizhi tongjian gangmu*, jossa hän esitti Shun kuningaskunnan Han-dynastian legitiimiksi perilliseksi.⁴³

Vuosituhanen aikana kolmen kuningaskunnan kauden ympärille muodostui laaja ja monipuolinen traditio, jonka sisältöjä otettiin romaaniin mukaan. Ajanjaksoa tunnetuksi tehnyttä traditiota edustivat muun muassa kuuluisan runoilijan Du Fun (712 – 770) teokset sekä lukuisat kirjoitusmuodoltaan kansanomaiset kertomukset, jotka perustuivat historiankirjoituksen sijaan populaareihin teatteriesityksiin.⁴⁴ Romaanin tarina on pääpiirteidensä osalta uskollinen viralliselle historiankirjoitukselle, mutta sen monitahoiset henkilö- ja tapahtumakuvaukset ovat kirjallisuuden ja kansanperinteen assimiloitumisen tulosta.⁴⁵

Keskustelu romaanin alkuvaiheista jatkuu yhä, sillä sen ensimmäiset muodot eivät ole säilyneet. Alkuperäisenä kirjoittajana pidetään todennäköisesti 1300-luvun loppupuolen kuuluisaa kirjailijaa Luo Guanzhongia (n.1315 – n.1385), joskin hänen aktiivisen kirjoituskautensa ja vanhimman säilyneen painoksen välillä on noin vuosisadan mittainen kuilu.⁴⁶ Guanzhong jäljitteli kirjoitustyyliin oman aikansa historiankirjoitusta. Hahmojen motiiveja ja vaikuttimia ei juurikaan teoksessa avata, vaan ne jätetään pääteltäväksi heidän toiminnastaan.⁴⁷ Romaanista oli useita eri editioita aina 1660-luvulta saakka, kunnes kirjailija Mao Zonggangin editio nousi romaanin

⁴² Cao-klaani oli syrjäyttänyt viimeisen Han-keisarin ja perustanut Wei-dynastian. Jinin perustaneet Sima-klaanin jäsenet olivat alun perin Cao-klaanin vasalleja. Kiinan yhdistyttyä oli Jin-dynastialle hyödyllistä esittää sen oma edeltäjä Wei ainoana legitiiminä Hanin perillisenä.

⁴³ Besio ja Tung 2007, xx. Syy Zhun ratkaisuun oli hänen oman aikansa poliittinen tilanne, jossa Eteläinen Song ja Pohjoinen Song kilpailivat edeltäjiensä legitimitetistä. Zhun tulkinta siirtyi romaaniin, joka nostaa Shun perustajat ja alamaiset tarinansa sankareiksi Wein ja Cao-klaanin kustannuksella. de Crespigny 2010, 469, 483.

⁴⁴ Besio ja Tung 2007, xxi. Proosaa, runoutta ja kuvia yhdistäviä kertomuksia edustaa esimerkiksi vuosien 1465–1488 välillä julkaistu Hua Guansuo zhuan.

⁴⁵ Besio ja Tung 2007, xx–xxi.

⁴⁶ Besio ja Tung 2007, xxii; de Crespigny 2010, 492–3.

⁴⁷ Moore 2010, 608. Romaanissa esiintyviä yliluonnollisia ilmiöitä ei myöskään sen enempää selitetä, vaan kirjoitustyyli noudattaa realistista otetta.

tunnetuimaksi ja levinneimmäksi versioksi. Mao vei romaania kirjallisempaan suuntaan lisäten fiktiivisen tradition määrää. Robertsinkin käännös perustuu Maon editioon ja on nykypäivän globaalien yleisön tuntema versio *Three Kingdoms* -romaanista.⁴⁸

Three Kingdoms on yksi merkittävimmistä teoksista Kiinan kuvaavassa kirjallisuudessa.⁴⁹ Junhao Hong tiivistää artikkelissaan sen merkityksen toteamalla, ettei kyseessä ole vain tavallinen romaani, vaan kuvaus kulttuurista. Se tarjoaa historiallisen tarinansa sisällä lukuisia merkittäviä poliittisia, sotilaallisia, kulttuurillisia, taloudellisia ja sosiaalisia ominaispiirteitä, joissa manifestoituvat tietyt arvot ja sosiaaliset normit. Junhaon mukaan tämä *kolmen kuningaskunnan kulttuuri* on erittäin merkittävä ja vaikutusvaltainen osa kiinalaista kulttuuriperintöä.⁵⁰ Romaani on myös tuloksellisesti popularisoinut kungfutselaisia näkemyksiä moraalista ja näin onnistunut juurruttamaan niitä yksilöiden elämään ja sosiaalisiin rakenteisiin.⁵¹ Lisäksi sillä oli merkittävä vaikutus syntyäikansa muuhun draamaan ja viihteeseen sekä myöhempien kausien kirjallisuuteen.⁵² *Three Kingdoms* oli osa oman aikansa kirjallista populaarikulttuuria, ja se haastoi sisältämiensä tarinoiden ja hahmojen avulla yleisesti hyväksytyjä sosiaalisia ja moraalisia kantoja.⁵³

Three Kingdoms on *historiallinen romaani*⁵⁴, joka muun historiafiktion tavoin voi esittää väitteitä menneisyydestä.⁵⁵ Uskon näiden väitteiden kantavuuden yleisön silmissä lisääntyvän teoksen luonteen vuoksi, sillä se korostaa omaa historiallisuuttaan. Hatavaran käyttämän jaottelun mukaan se voidaankin lukea dokumentoitujen historiallisten romaanien ryhmään, sillä se sisältää suoria yhteyksiä historiankirjoitukseen.⁵⁶ Romaani voi myös välittää lukijalleen historiallista tietoa joko kuvaamastaan aikakaudesta tai kirjoittajansa omasta aikakaudesta. Osa teoksista, kuten

⁴⁸ Besio ja Tung 2007, xxii; de Crespigny 2010, 493.

⁴⁹ Yu 2007, 27.

⁵⁰ Hong 2007, 130–1.

⁵¹ Yu 2007, 27.

⁵² Besio ja Tung 2007, xxii–xxiii; Bai 1982/2002, 303.

⁵³ Hsu 2012, 489–90. Populaarikulttuuri sisälsi esimerkiksi ideaalikuvausaviaoliitosta sekä nuoria ja itsenäisiä naishahmoja.

⁵⁴ Historiallisen romaanin tarkka lajimääritys ei ole tuottanut yleisesti suositusta ja tunnettua tulosta. Ihonen 1992, 19. Työni kannalta riittänee, että uskon romaanin yleisön tunnistavan sen kyseisen kirjallisuuden alalajin osaksi.

⁵⁵ Salmi 2004, 153.

⁵⁶ Hatavara 2007, 24. Tämän jaottelun on esittänyt alun perin Joseph Turner vuonna 1979.

esimerkiksi juuri *Three Kingdoms* voi tarjota historiallista tietoa näistä molemmista aikakausista.⁵⁷ Kirjoituskautensa klassikkona teos sisältää etenkin Ming-kauden kirjallisuudelle ominaisia piirteitä. Tämän työn kannalta on kuitenkin olennaisinta keskittyä romaanin tarjoamaan kuvaukseen kolmen kuningaskunnan kaudesta, sillä juuri tähän lukija nojaa tulkintansa menneisyydestä.

1.3.2 Elokuvat romaanin visuaalisina perillisinä

Three Kingdoms -romaanin perustuvia elokuvia on julkaistu Kiinan ulkopuolella kolme: *Red Cliff*, *Three Kingdoms: Resurrection of the Dragon* ja *The Lost Bladesman*.⁵⁸ Elokuvat eroavat toisistaan merkittävästi budjeteiltaan ja levikeiltään. *Red Cliffin* kiinalainen versio on tätä kirjoittaessa yhä kallein Kiinassa tuotettu sekä eniten elokuvateattereissa myynyt elokuva. Se oli myös teatterilevityksessä Kiinan ulkopuolella.⁵⁹ Vaikka *Resurrection of the Dragon* on edellistä pienempi produktio, on sekin ollut laajassa levityksessä Kiinan ulkopuolella DVD- ja Blu-ray -formaateissa.⁶⁰ *Lost Bladesman* on budjetiltaan todennäköisesti pienin ja tuoreutensa vuoksi sillä on pienin levitys Kiinan ulkopuolella.⁶¹

Elokvien DVD- tai Blu-ray -levityksistä ei ole tarjolla kokonaistilastoja, joten niiden todellisia katsojamääriä voi vain arvailla. Tästä huolimatta on selvää, että useissa maissa vuokrattavina ja myytyinä elokuvina *Red Cliff*, *Resurrection of the Dragon* ja *Lost Bladesman* ovat tavoittaneet kansainvälisen yleisön, kuten taulukosta 1 ilmenee.⁶² Olen listannut liitteeseen 2 merkittävimmät henkilöt aineiston elokuvien ja pelien tekijöistä.

⁵⁷ Nikander 1996, 10–20.

⁵⁸ Käytän jatkossa näistä elokuvista alaviitteissä lyhenteitä RC, RD ja LB.

⁵⁹ "Red Cliff" makes box office history. Alkuperäinen kiinalainen elokuva *Chi bi* oli kaksiosainen. Aineistoon valittu elokuva on Kiinan ulkopuoliseen levitykseen suunnattu versio, joka on tehty yhdistämällä osat yhdeksi kokonaisuudeksi. Tämä versio on huomattavasti alkuperäisten versioiden yhteispituutta lyhyempi, sillä n. 290 minuutista karsittiin yhdistetyssä versiossa n. 140 minuuttia. The Internet Movie Database, B, H, I, J. RC:n kansainvälinen versio on myynnissä myös Suomessa.

⁶⁰ The Internet Movie Database, K, L, M. Myös RD on tarjolla kotimaisilla markkinoilla.

⁶¹ The Internet Movie Database, C, D, E. Pohjoismaissa LB:llä on jakaja ainoastaan Ruotsissa. Sen ulkomainen versio on kuitenkin tarjolla myös suomalaiselle yleisölle suurten verkkokauppojen kautta.

⁶² Valitsemieni elokuvien ensisijainen yleisö lienee kiinalainen.

Taulukko 1: *Red Cliff*, *Three Kingdoms: Resurrection of the Dragon* ja *The Lost Bladesman* -elokuvien keskeisimpiä tietoja:

	Red Cliff ⁶³	Resurrection of the Dragon ⁶⁴	Lost Bladesman ⁶⁵
ilmestymisvuosi Kiinassa	2008	2008	2011
ilmestymisvuodet Kiinan ulkopuolella	2008–2011	2008–2010	2011–2012
budjetti arviolta	44 000 000 \$	25 000 000 \$	ei ilmoitettu
teatterilevityksen arvioitu tuotto	127 000 000 \$	21 000 000 \$	5 400 000 \$
tuotantoalueet	Kiina	Kiina, Hong Kong ja Etelä-Korea	Kiina ja Hong Kong

Ilmestymisvuosissa ei ole eritelty teatterilevitystä DVD- tai Blu-Ray-levityksistä. Tuotoista puuttuvat Yhdysvallat ja Italia.

Valitsemani elokuvat ovat Sorlinin määritelmän mukaisesti historiallisia elokuvia, sillä ne tarjoavat katsojalleen menneen ajan ja paikan.⁶⁶ Historiallisia elokuvia voidaan tutkia kertomuksina historiasta, jolloin selvitetään, miten jokin tapahtuma tai asia on niissä kuvattu.⁶⁷ Juuri tämä on lähestymistapani selvittäessäni kungfutselaisen yhteiskunnan kuvausta. Elokuvat voivat sisältää myös useita toisiinsa lomittuvia kertomuksia menneisyydestä, mutta tällaista tarinallista kerrostuneisuutta ei ole työni aineistossa.⁶⁸

Salmi ottaa teoksessaan *Elokuva ja historia* esille alun perin Gerald Mastin käyttämän jaottelun, jonka elokuvaa voidaan lähestyä kolmen eri käsitteen kautta. Käsite *movie* ("leffa") painottaa elokuvan asemaa kaupallisena hyödykkeenä. Käyttämällä käsitettä *film* ("filmi"), kiinnitetään huomiota elokuvan ja yhteiskunnan väliseen suhteeseen eli elokuvaa pidetään kommunikatiivisena ilmaisumuotona. *Cinema* ("elokuvataide") puolestaan korostaa elokuvan taiteellista arvoa ja tällöin se nähdään lähinnä esteettisenä instituutiona.⁶⁹ Lähestyn analyysissäni aineistoa ensisijaisesti filmeinä, sillä tutkin elokuvien sisältämiä tekijöiden ilmaisuja eli kuvausta menneestä. Tarkoitukseni ei ole

⁶³ The Internet Movie Database, H, J. Box Office Mojo, B.

⁶⁴ The Internet Movie Database, K, M. Box Office Mojo, A.

⁶⁵ The Internet Movie Database, C, E. Box Office Mojo, C.

⁶⁶ Sorlin 1980, 20. Historiallisen elokuvan muista määrittelyistä, jotka aineiston elokuvat myös täyttävät ks. Salmi 1993, 214–8.

⁶⁷ Salmi 1993, 14–5.

⁶⁸ Salmi 1993, 15.

⁶⁹ Salmi 1993, 13–14.

kuitenkaan kiistää, etteivätkö kyseiset teokset olisi tarkoitettu kaupallisiksi hyödykkeiksi eli ”leffoiksi”. Kaupallisuuden merkitys aineistossa painottuu työssäni selittäessäni havaintoja, sillä tekijöiden ilmaisemaa kuvausta menneestä sanelevat usein kaupallisuuden ehdot.

Länsimainen elokuvatuotanto on käyttänyt menneisyyttä yhä enemmän aihepankkinaan. Historiallisten elokuvien vaikuttaessa entistä enemmän menneisyyden tulkintojen muodostukseen, on historian tutkimus alkanut kiinnostua kasvavassa määrin historiallisista elokuvista. Alansa pioneerien, kuten Pierre Sorlinin ja Marc Ferron, näkemykset historiallisesta elokuvasta lähinnä oman aikansa kuvaajana ovat saaneet viime vuosina haastajansa Robert Rosenstonen ja tämän seuraajista. Rosenstonen mukaan historiallinen elokuva tulisi nähdä historiankirjoituksen ohella legitiiminä historian tekemisen tapana sekä relevanttina lähteenä tutkimukselle.⁷⁰ Elokuvia ei tule hänen mukaansa lähestyä pelkkänä lähteenä niiden tekijöiden näkemyksistä, vaan pikemminkin mediana, joka tarjoaa kuvauksen ja tulkinnan menneestä. Historiallinen filmi rakentaa käsitystä menneisyydestämme siinä missä kirjoitettu historiakin. Näiden esitystapojen keskinäisen vertailun sijaan tulisi keskittyä siihen, miten ne tuovat menneisyyden lähellemme ja mitä ne historiana merkitsevät meille.⁷¹

Osa historian tutkijoista käyttää elokuvaa alkuperäislähteinään, koska se tarjoaa vähäisen käyttönsä vuoksi tilaisuuden uudenlaiseen tutkimukseen. Toiset tutkivat elokuvaa vahvana yhteiskunnallisena vaikuttajana.⁷² Tällöin tutkijat ovat hyväksyneet sen tosiasian, että historiafiktiolla höystetty historiallinen elokuva voi tarjota vaikutusvaltaisia historiallisia tulkintoja.⁷³ Kannatan elokuvan käyttöä uutena ja arvokkaana lähdeyyppinä, mutta tämä työ voidaan tutkimuskysymysten perusteella lukea kuuluvan ryhmään, joka näkee elokuvan tutkimusarvon pohjautuvan ensisijaisesti sen yhteiskunnalliselle merkitykselle menneisyyden tulkintojen muokkaajana.

⁷⁰ Mulari ja Piispa 2005, 10–12.

⁷¹ Rosenstone 1995, 3–4.

⁷² Salmi 1993, 117.

⁷³ Salmi 1993, 217–8.

Elokuvien painoarvo tällä saralla myös kasvanee, sillä globaali yleisö kuluttaa niitä yhä enemmän useiden eri katsomislähteiden kautta.⁷⁴

1.3.3 Konsolipelit kolmen kuningaskunnan tarinan uusimpina kertojina

Aineistoni viimeisimmän lajin muodostavat *konsolipelit (video game console)*⁷⁵. Peleille on tarjottu lukemattomia erilaisia määritelmiä, joissa kaikissa toistuvat neljä tekijää eli *algoritmi, käyttöliittymä, grafiikka ja pelaajan toiminta*⁷⁶. Juuri nämä elementit tekevät peleistä ainutlaatuisen median.⁷⁷ Miljoonien ihmisten historiatietoisuus on kietoutunut pelien tarjoamien ludologisten eli pelillisten virtuaalimaailmojen ympärillä. Pelikokemusten kautta omaksuttua historiatietoutta voidaan pitää historiatieteen tulosten näkökulmasta ”vinoutuneina käsityksinä” menneestä.⁷⁸ Pelien asemaa menneisyyden tulkintojen välittäjänä ei voi kuitenkaan sivuuttaa, sillä peliteollisuuden asema populaarikulttuurin tuottajana jatkaa kasvuaan.

Useat konsoli- ja PC-pelit ovat ottaneet aiheensa kolmen kuningaskunnan kaudesta ja *Three Kingdoms* -romaanin esittämästä tarinasta lisäten aikakauden tunnettavuutta etenkin Kiinan ulkopuolella.⁷⁹ Näistä yksitoista on julkaisuajankohdaltaan lähellä aineistoksi valitsemiani elokuvia.⁸⁰ Peleistä yhdeksän on hyödyntänyt kuvaamaansa

⁷⁴ TV-sarjojen kehityksestä poiketen on elokuvan yleisö kasvanut Hollywoodin kulttuurillisen kolonisaation edetessä. Globaali yleisö löytää elokuvansa nyt perinteisten teatterien sijaan etenkin television, tietokoneen, Bluray- ja DVD-myynnin välityksellä. Richards 2009, 86–7. Netflixin kaltaiset pilvipalvelimille perustuvat elokuvajakajat lisäävät todennäköisesti entisestään etenkin yhdysvaltalaisen elokuvan tarjontaa maailmalla.

⁷⁵ Termi konsolipeli erottaa kyseiset pelit tietokoneella pelattavista. Pelikonsoli on viihde-eloktroniikkaa edustava laite, jolla pelejä pelataan. Se voidaan mieltää myös viihdekäyttöön tarkoitetuksi henkilökohtaiseksi tietokoneeksi. Peliteollisuudessa käydään jatkuvaa kilpailua useamman eri laitevalmistajan välillä. Aineiston pelit voitaisiin kenties nimetä myös romaanin ja elokuvien esimerkkiä noudattaen historiallisiksi konsolipeleiksi, mutta tämä käsite ei ole vakiintunut tai yleisesti tunnettu.

⁷⁶ Wolf ja Perron 2003, 14–17. *Algoritmi* on proseduureista koostuva ohjelma, joka vastaa kaikesta esitettävästä, pelin reaktioista, säännöistä ja sattumasta. *Grafiikka* on pelin sisältämä muuttuva ja muutettava visuaalinen esitys. *Käyttöliittymällä* tarkoitetaan pelaajan ja pelin rajapinnalla olevaa fyysistä (esim. peliohjain) ja digitaalista välineistöä (esim. kursori). *Pelaajan toimintaan* sisällytetään hänen fyysisen toimintansa lisäksi myös hänen pelihahmonsa eli *avatarin* toiminta.

⁷⁷ Wolf ja Perron 2003, 14.

⁷⁸ Groot 2009, 133.

⁷⁹ Japanilaisten konsolipelien markkinat on suunnattu ensi sijassa niiden kotimaahan, Eurooppaan ja Pohjois-Amerikkaan.

⁸⁰ Valitsin aineistoni rajaukseksi pelien osalta niiden ajallisen etäisyyden elokuviin. Pelaajat katsovat todennäköisemmin saman tarinan ja samoja hahmoja sisältäviä elokuvia silloin, kun ne ovat ilmestyneet lähellä toisiaan. Valitsemiani pelit kuuluvat pelisarjaan, jossa julkaistaan muutaman vuoden välein uusi

aikakautta korkeintaan kulissina, johon pelin tarina ja sen hahmot on sijoitettu. Kyseisten pelien tarinat ovat pelaajan valitsemien ratkaisujen mukaan elävää fiktiota, joka ei tarjoa kuvausta kauden yhteiskunnasta. Vaikka osassa niistä esiintyykin jonkin verran vakiintunutta historiallista tietoa lähinnä aikakauden poliittisista käänteistä, ne eivät ole työni kannalta relevanttia aineistoa.⁸¹ Niiden sijaan olen valinnut aineistoon peleistä kaksi, *Dynasty Warriors 6:n* ja *Dynasty Warriors 7:n*, sillä ne esittävät pelaajan valinnoista riippumattoman tarinan, joka mukailee tietyin vapauksin ja painoituksin *Three Kingdoms*-romaanin.⁸² Valitut pelit esittävät pelaajalleen romaanista tutun tarinan ohella myös kuvauksen ajanjaksosta ja sen yhteiskunnasta. Peleihin sisältyy myös tietokannat kuvaamansa ajan henkilöistä, tapahtumista ja terminologiasta. Molemmat pelit ovat saavuttaneet laajan yleisön, kuten taulukosta 2 ilmenee.

Taulukko 2: *Dynasty Warriors 6* ja *Dynasty Warriors 7* -pelien tietoja:

	Dynasty Warriors 6⁸³	Dynasty Warriors 7⁸⁴
ilmestymisvuosi Japanissa	2007	2011
ilmestymisvuosi Euroopassa ja USA:ssa	2008	2011
myytyjen kappaleiden määrä	1 210 000	1 020 000
tuotantoalue	Japani	Japani
pelin kehittänyt yhtiö eli ns. pelitalo	Omega Force	Omega Force
tuotantoyhtiö	Koei	Tecmo Koei ja Ubisoft Annecy

Myyntiluvut muodostuvat eri konsolien versioiden yhteenlasketusta kokonaismäärästä. Tilastoissa ovat mukana vain Japani, Yhdysvallat ja Eurooppa.

teknisesti kehittyneempi ja sisällöltään uudistettu peli. Tällaiseen pelisarjaan kuuluvien pelien elinkaari eli suosio yleisössään on melko lyhyt verrattuna esimerkiksi elokuviin ja niiden jatko-osiin. Yksittäisten pelien elinkaariin vaikuttavat myös käytettävän pelikonsolin elinkaari. Uuden konsolin lyödessä itsensä markkinoilla läpi, vanhan konsolin ja samalla sen pelien myynti laskee merkittävästi. *Dynasty Warriors*-pelisarjan aiemmat osat on julkaistu Japania lukuun ottamatta vanhemmille pelikonsoleille.

⁸¹ Aineiston ulkopuolelle jääviä pelejä ovat *Romance of the Three Kingdoms XI* (julkaistu 2007–08), *Warriors Orochi 1* (2007), *Warriors Orochi 2* (2008–09), *Dynasty Warriors: Strikeforce* (2009), *Dynasty Warriors 6: Empires* (2009), *Dynasty Warriors 7: Xtreme Legends* (2011), *Dynasty Warriors Next* (2011–12), *Warriors Orochi 3* (2011–12) ja *Dynasty Warriors Vs* (2012). VGchartz, F, G.

⁸² Merkitseen alaviitteisä kyseiset pelit lyhenteillä DW6 ja DW7. Molemmat DW-pelit on julkaistu useammalle eri pelikonsolille, mutta työni kannalta oleellinen sisältö on identtinen niissä kaikissa.

⁸³ VGchartz, A, D, E.

⁸⁴ VGchartz, B, C.

Aikamme pelit käyttävät yleensä useita eri tekniikoita kuljettaakseen eteenpäin kerrontaansa. Tekniikat voidaan jakaa selkeästi kahteen ryhmään: kerronnallisiin kohtauksiin (*narrative events*) ja ludologisiin kohtauksiin (*ludic events*). Kerronnalliset kohtaukset ovat määriteltyjä ennen pelaamista, joten pelaamisella ei ole vaikutusta niiden sisältöön ja ne toistuvatkin pelaajilleen aina samanlaisina. Sen sijaan ludologiset kohtaukset määrittyvät sillä hetkellä, kun ne esitetään, eli niiden sisältö elää yhteydessä pelaamiseen. Ne ovat siis esitystavaltaan pelaajan valintojen mukaista simulaatiota.⁸⁵ Osa peleistä kuljettaa tarinaansa käyttämällä kerronnallisia ja ludologisia kohtauksia, osa käyttää lähinnä vain toista muotoa näistä kahdesta.

Käyttämällä Crawfordin muotoilema jaottelua, DW-pelit voidaan lukea niiden pelien ryhmään, jotka vuorottelevat tarinoiden kanssa. Pelien esittämää tarinaa kuljetetaan eteenpäin ainoastaan kerronnallisilla kohtauksilla. Näitä ei-interaktiivisia osuuksia kutsutaan yleensä välinäytöksiksi (*cut-scene*) ja ne esitetään pelaajalle aina tietyissä kohdissa peliä. Välinäytöksien saumatonta integrointia peliosuuksiin lisätään usein käyttämällä molemmissa samaa grafiikkaa. Crawford on havainnollistanut käytettyä rakennetta vertaamalla peliä sarjakuvaan, jossa ainoastaan ruutujen väliin jäävät osat ovat pelattavia ja itse ruudut vain katsottavia.⁸⁶ Suurin osa analyysistäni keskittyy juuri näihin kerronnallisiin välinäytöksiin, sillä ne kuljettavat pelin tarinaa eteenpäin, johon myös kungfutselaisen yhteiskunnan kuvaukset sisältyvät. Huomioin kuitenkin pelit myös kokonaisuutena eli kiinnitän huomiota kaikkiin pelaajan kohtaamiin sisältöihin.⁸⁷

Kaikki pelikokemusta tuottava tai siihen olennaisesti liittyvä ei kuitenkaan välitä kuvausta menneisyydestä. Molempien pelien ludologiset kohtaukset eli niiden pelattavat osuudet eivät sisällä työni kannalta oleellista sisältöä – muutamaa pelihahmojen käymää dialogia lukuun ottamatta.⁸⁸ Tämän vuoksi keskityn työssäni molempien pelien osalta

⁸⁵ Thon 2008, 37–8.

⁸⁶ Crawford 2003, 260. DW6:ssa kaikki välinäytökset ovat samalla grafiikalla kuin pelattavatkin osuudet ja niistä käytetään termiä *movie*. DW7:ssä on menetelty samoin valtaosassa välinäytöksiä, joskin niistä käytetään termiä *event* erotuksena erilaista grafiikkaa käyttävistä välinäytöksistä, jotka on nimetty termillä *movie*.

⁸⁷ Inkinen 2008, 12–13. Näin tavoitetaan paremmin pelikokemuksen useat eri tasot.

⁸⁸ DW6:n tai DW7:n tyyppillinen ludologinen kohtaaminen on seuraavanlainen: ennen taistelun käynnistymistä on pelaajalla mahdollisuus saada tietoa taistelusta ja varustella hahmoaan. Taistelun aikana pelaajan avatari liikkuu taistelukentällä vapaasti ja suorittaa halutessaan tiettyjä taistelun voittoon edistäviä tehtäviä. Taistelun aikana käydään runsaasti dialogia, joskin siitä suurin osa ei kuljeta peliä juonellisesti eteenpäin,

siihen pelimuotoon, joka tarjoaa pelaajalleen ennalta määrätystä peliosuudesta ja välinäytöksistä koostuvan tarinan. Pelattavan tarinan kulku on riippuvainen *Dynasty Warriors 6*:ssa valitusta pelihahmosta ja *Dynasty Warriors 7*:ssä kuningaskunnasta, mutta molemmat mukailevat romaanista tuttua tarinaa. Olen koostanut taulukoihin 3 ja 4 pelien koko rakenteen eli listannut niiden kaikki eri pelimuodot.

Taulukko 3: *Dynasty Warriors 6*:n rakenne eli sen päävalikon tarjoamat vaihtoehdot

Vaihtoehto	Sisältö
<i>Musou</i>	Pelihahmojen valinta ja niihin sidotun tarinan läpikäyminen pelaamalla ennalta määrätty peliosuudet (sisältää kertojan osuudet ja pelin välinäytökset).
<i>Free</i>	Mahdollisuus pelata yksittäisten peliosuuksia ilman johdatusta tai taustoitusta (ei sisällä tarinaa tai mukaile romania).
<i>Challenge</i>	Mahdollisuus voittaa yksittäisiä haasteita lyhyissä peliosuuksissa.
<i>Camp</i>	Pelin välinäytösten uudelleen katsominen (ei tarjolla kertojan osuuksia). Pelihahmojen, asujen, aseiden, kykyjen ja ratsujen tarkasteleminen.
<i>Options</i>	Mahdollisuus muuttaa pelin asetuksia.
<i>Encyclopedia</i>	Tietoa aikakaudesta ja romaanin tapahtumista n. 280 sivua (1–4 lausetta/sivu). Lyhyt tiivistelmä aikakauden ja pelin henkilöistä (~320 kpl). Tiivistelmä aikakauden taisteluista (19 kpl). Pelissä ja romaanissa käytetyn sanaston selityksiä (55 kpl). Kolmeen eri teemaan jaoteltu aikajana (politiikka, sota ja henkilöiden elinikä).

Taulukko 4: *Dynasty Warriors 7*:n rakenne eli sen päävalikon tarjoamat vaihtoehdot

Vaihtoehto	Sisältö
<i>Story</i>	Kuningaskunnan valinta ja niihin sidotun tarinan läpikäyminen pelaamalla ennalta määrätty peliosuudet (sisältää kertojan osuudet ja pelin välinäytökset).
<i>Conquest</i>	Mahdollisuus pelata yksittäisten peliosuuksia ilman johdatusta tai taustoitusta (ei sisällä tarinaa tai mukaile romania).
<i>Tutorial</i>	Lyhyt harjoitteluun tarkoitettu peliosuus.
<i>Gallery</i>	Pelin välinäytösten uudelleen katsominen (ei tarjolla kertojan osuuksia). Pelihahmojen, asujen, aseiden, kykyjen ja ratsujen tarkasteleminen.

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla

vaan liittyy aina kyseiseen ja usein toistuvaan tilanteeseen, kuten liittolaisen pelastamiseen. Jos taistelu häviää, on pelaajan uusittava se edetäkseen tarinassaan. Taistelun voitettua pelaaja siirtyy tarinan seuraavaan osaan. DW6:ssa taistelun lopussa on lyhyt pisteenlaskuosio.

<i>Options</i>	Mahdollisuus muuttaa pelin asetuksia.
<i>Encyclopedia</i>	Tietoa aikakaudesta ja romaanin tapahtumista n. 140 sivua (2–3 lausetta/sivu). Lyhyt tiivistelmä aikakauden ja pelin henkilöistä (~700 kpl). Tiivistelmä aikakauden taisteluista (45 kpl). Pelissä ja romaanissa olevan sanaston selityksiä (55 kpl). Kolmeen eri teemaan jaoteltu aikajana (politiikka, sota, henkilöiden biografia)

Koska keskityn pääasiassa pelien välinäytöksiin ja niiden sisältämään ei-interaktiiviseen kerrontaan, työni asettuu ludologian kentässä lähelle kerronnan ja vanhojen menetelmien asemaa puolustavaa suuntausta.⁸⁹ Tieteenalan sisällä on käyty keskustelua siitä, mikä on kerronnan ja ludologian suhde peleissä.⁹⁰ Lukuisat keskusteluun osallistuneet ovat kritisoineet ja haastaneet näkemystä peleistä representatiivisena mediana, joka sisältää vanhojen median muotojen, kuten elokuvien, tavoin keskeisimpänä osanaan kerronnan. Esimerkiksi Gonzalo Frasca mukaan kulttuurimme todistaa merkittävää paradigman muutosta videopelien yleistymisen myötä, sillä nämä edustavat ensimmäistä suurelle yleisölle suunnattua monimutkaista ja simulaatiosta koostuvaa mediaa. Ymmärtääksemme simulaation kulttuurillista potentiaalia ja tutkiaksemme sitä hedelmällisesti tarvitsemme aivan uusia teorioita ja käsitteitä, joiden muotoileminen voi viedä vielä sukupolvia.⁹¹ Valintani taustalla on kuitenkin tarkoin rajattu tutkimuskysymykseni ja sen vaatima aineisto.

Olen samaa mieltä ludologian uudistajien kanssa siitä, että pelejä tulisi kehittää aidosti interaktiiviseen suuntaan ja edistää uutta, vanhojen medioiden tutkimuksen metodeista ja käsitteistä vapaata, tiedettä. Näistä tavoitteista käsin katsottuna aineistoni pelit ovat ei-toivottua menneisyyttä. Ne eivät sisällä aitoa interaktiota, vaan lähinnä kaavamaisesti etenevää viihdettä, jonka pelillisenä ytimenä toimii tekninen ja nopeasti rutiiniksi muuttuva suorittaminen. Valitsemieni pelien luonne takaa kuitenkin sen, että niitä on helppo lähestyä analyysissa. Perinteisen muotonsa ansiosta ne ovat myös aidosti interaktiivisia pelejä selkeämmin representatiivista mediaa. Jokainen niiden pelaaja

⁸⁹ Ludologian perusteista ja *luduksen* eli pelin käsitteen suhteesta kerrontaan ks. Frasca 1999.

⁹⁰ Mäyrä 2008, 10. Keskustelun kävijät eivät ole muodostaneet varsinaisia koulukuntia, sillä niitä ei nuorena tieteenalassa vielä ole. Kukaan alan keskustelijoista ei ole väittänyt, että peleissä olisi kyse pelkästä visuaalisesta tarinasta tai puhtaasta interaktiosta vailla potentiaalia tarinan esittämiseen.

⁹¹ Frasca 2003, 222–5.

kohtaa pelitavastaan ja valinnoistaan riippumatta saman tarinan ja sen sisältämän tulkinnan kolmen kuningaskunnan kauden yhteiskunnasta.

En myöskään usko tai väitä saavani lopullista selvyyttä aineistoni pelien keinoista tarjota elämyksiä ja välittää viestejä pelaajilleen. Pelit ja pelikokemus ovat aivan liian kartoittamatonta mediaa, jotta ne voitaisiin ymmärtää läpikotaisin tutkimalla niiden tarinallisuutta ja niiden visuaalisia esityksiä. Luotan kuitenkin näiden vanhojen mediamuotojen analysointiin tarkoitettujen keinojen riittävän hankkimaan vastauksia omiin tutkimuskysymyksiini. Aineiston pelit kuvaavat aikakauden yhteiskuntaa ainoastaan pelin yksiraiteista tarinaa kuljettavilla välinäytöksillä. Koska sisältö pelaamisen sijaan katsotaan, on menetelmä riittävä.⁹² Samalla jään odottamaan Frasca mainitsemien tulevien sukupolvien tieteellisiä tuloksia ymmärtääkseni aineistoni pelejä vielä kokonaisvaltaisemmin ja syvemmin.⁹³

Niin kotimainen kuin ulkomainenkin historian tutkimus on toistaiseksi sivuuttanut pelit käytännössä täysin.⁹⁴ Tämän seurauksena esimerkiksi pelien viitekäytännöt ovat kirjavia, eikä yhtä oikeaa viittaustapaa ole vielä vakiintunut ainakaan historia-alan tutkimukseen. Käydessäni läpi aineistoni pelejä, muodostin niistä kirjallisen jäsentelyn, joka mahdollisti pelin tiettyyn välinäytökseen tai ludologiseen kohtaukseen viittaamisen. Vaikka antamani viitteet eivät ole luonnollisesti yhtä tarkkoja, kuin kirjan sivunumerot tai elokuvan tarkat ajalliset rajat, uskon valitsemani viittaustavan olevan riittävä, tarkoituksenmukainen ja selkeä. Olen esittänyt tekemäni viitekartat liitteissä 3 ja 4. Lähin vastine yhdelle pelin viitteelle lienee elokuvan yksi kohtaus.⁹⁵ Välinäytökset eivät ajallisesti eroa juuri elokuvan kohtauksesta, mutta ludologisen kohtauksen ajallinen pituus voi venähtää jopa yli tunniksi. Tällöin kyseessä on kuitenkin lähinnä pelaamista, johon ei sisälly tutkimuskysymyksen kannalta olennaista.

⁹² On hyvä huomioida, että valitsemieni pelien koko yleisö ei välttämättä tutustu kokonaisuudessaan tutkittuun sisältöön. Pelaajalla on aina mahdollisuus ohittaa haluamansa välinäytös ja siirtyä seuraavaan pelilliseen vaiheeseen. Kaikki pelien pelaajat eivät myöskään välttämättä pelaa kaikkia pelin tarinoita.

⁹³ Frasca 2003, 224.

⁹⁴ Tämä johtunee pelien luonteesta edelleen ”tuoreena” mediana. Historian tutkimus ei voi enää kauaa sivuuttaa peliteollisuuden tuottamia kulttuurillisia artefakteja. Esimerkiksi lähihistoriaan keskittyvät tutkijat tekevät valitettavan usein perusteettoman ratkaisun perehtyä visuaalisista teoksista vain elokuvaan.

⁹⁵ Alaviitteissä kerronnalliset osuudet olen merkinnyt pienillä kirjaimilla ja pelilliset osuudet kapiteelilla.

1.4 Työssä käytetyt menetelmät

Olin tutustunut *Three Kingdoms*-romaaniiin ja sen visuaalisiin perillisiin jo ennen työni aloittamista. Minulle oli muodostanut tulkinta siitä, millaisena aikakauden yhteiskunta esiintyi etenkin romaanissa. Pohjatietoni turvin tunnistin romaanista kungfutselaiseen traditioon viittaavia sisältöjä. Kävin aineiston ensimmäistä kertaa läpi tietämättä, että tekisin aihepiiristä pro gradu-työni. Varsinaisen tutkimukseni käynnistin muotoilemalla intuition turvin ne tutkimuskysymykset, joita pidin työni luonteeseen ja laajuuteen sopivina. Tutkimuskohteiden valinnan jälkeen siirryin tutkimuksen teon seuraaviin vaiheisiin muodostamatta alustavaa hypoteesia.⁹⁶ Alkuperäinen näkemykseni kungfutselaisen tradition esiintymisestä aineistossa auttoi minua tutkimuskysymysten valinnassa ja rajaamisessa.

Aloitin työni määrittelemällä ne kungfutselaisen tradition osa-alueet, joilla oli selkeä yhteys romaanin esittämään yhteiskunnan kuvaukseen.⁹⁷ Sopivien osa-alueiden tunnistamisessa ja rajaamisessa auttoi huomattavasti kungfutselaisuutta käsittelevä tutkimuskirjallisuus. Nimitän valitsemiani kolmea osa-aluetta *teemaksi* ja niitä voidaan pitää työtäni keskeisimmin jäsentävinä käsitteinä. Alkuperäinen tutkimuskysymykseni oli täten jakautunut empiirisiksi osakysymyksiksi.⁹⁸ Seuraavaksi jaoin teemat tutkimuskirjallisuuden tuella pienemmiksi osiksi eli *elementeiksi*⁹⁹. Elementit mahdollistivat laajojen teemojen systemaattisemman tarkastelun sekä helpottivat tutkimuskohteen jäsentelyä.¹⁰⁰ Työn dispositio paljastaa valitut elementit, sillä sen alaluvut ovat yksittäisiä elementtejä. Teemojen ja elementtien muodostama jäsentely

⁹⁶ Ehrnrooth 1995, 31–2.

⁹⁷ Keskeisimmät teemat ovat kungfutselaisuus arvoina, käyttäytymisnormeina ja tiedonlähteinä, jotka sisältävät kattavasti tradition eri puolia. Arvot edustavat kungfutselaista moraalioppia. Käyttäytymisnormeilla on yhteys kungfutselaisuuteen virallisena oikeaoppisuutena. Tiedonlähteet tuovat esille uskonnollisen ja ylimaallisen puolen kungfutselaisuudesta.

⁹⁸ Ehrnrooth 1995, 31. Osakysymykset muodostuivat teemojen pohjalta. Yhteiskunnan kokonaiskuvauksen sijaan tarkastelun kohteeksi nousivat kysymykset siitä, kuinka kungfutselaiset arvot, käyttäytymisnormit ja tiedonlähteet kuvattiin romaanissa.

⁹⁹ Arvojen elementteinä ovat yksittäiset hyveet tai hyveparit. Käyttäytymisnormit jakautuvat niitä määrittelevien kungfutselaisten suhteiden mukaan. Tiedonlähteet jakautuivat menneisyyden esimerkkien, Taivaan tahdon ja rituaalien elementteihin.

¹⁰⁰ Jaotteluni sisälsi edelleen kaikki yhteiskunnan kuvaukseen keskeisesti liittyvät kungfutselaisuuden osa-alueet, mutta paremmin jäseneltynä. Samalla olin jakanut tarkasteluni ulkopuolelle osan kungfutselaisesta traditiosta. Esimerkiksi kungfutselaisen herrasmiehen ideaali (junzi) rajautui työstäni pois.

toimi eräänlaisena tiekarttana laajan aineiston tarkemmalle läpikäymiselle. Samalla olin selkiyttänyt itselleni tutkimieni osa-alueiden keskinäisiä suhteita.¹⁰¹

Aloitin analyysini romaanista keskittyen sen kuvauksiin valitsemistani elementeistä, jotka edustivat kungfutselaisen yhteiskunnan keskeisiä osa-alueita eli teemoja. Havaintojeni avulla jäsentin tiekarttaani edelleen jakamalla myös elementit pienempiin osatekijöihin, joita nimitän *piirteiksi*¹⁰². Jäsentelyn syventäminen vielä yhdellä tasolla auttoi minua keräämään ja järjestämään havaintojani menettämättä niistä osaa ennalta muodostetun jäsentelyni vuoksi. Havainnollistan taulukossa 5 käyttämäni jäsentelyä. Menetelmäni avulla pystyin kiinnittämään huomioni aineiston olennaisiin ja toistuviin osiin, joista sain myöhemmin tulkitsemani tulokset.¹⁰³ Olin toisin sanoen järjestellyt aineistoani muokaten sitä analyysin kannalta helpompaan muotoon.¹⁰⁴

Taulukko 5: Esimerkki menetelmää tukevasta jäsentelystä kolmannen teeman osalta

TEEMA:	KUNGFUTSELAISUUS TIEDONLÄHTEINÄ		
<i>elementit:</i>	<i>menneisyyden mallit ja seurattavat esimerkit</i>	<i>Taivaan tahto ja sen mandaatti</i>	<i>rituaalit</i>
piirteet:	Kungfutsen opit ja kungfutselainen traditio	Taivaan tahdon mukainen elämä	tapakulttuurin rituaalit
	menneisyyden pyhien miesten esimerkit	Taivaan mandaatti eli dynastian legitimizeetti	dynastiset seremoniat
	menneisyyden toimintamallit	kosmologiset opit ja kosmiset teorit	yksityiset seremoniat
	klassikoiden ohjeet	enteiden tulkitseminen	yhteiset riitit

Lopullisen jäsentelyni turvin kävin läpi koko aineistoni. Koska käyttämäni jäsentely oli muodostettu romaanin pohjalta, eivät visuaaliset aineistot aina tarjonneet kuvauksia kaikkien piirteiden osalta. Ratkaisuni oli kuitenkin tutkimuskysymykseni kannalta

¹⁰¹ Ilman tutkimuskirjallisuuden tukea jäsentelyni olisi ollut mielivaltaisen ja mahdollisesti harhaanjohtava. Esimerkiksi rituaalien ja vanhojen tapojen kuvaukset olin alun perin hahmottanut vain yhteisön yhteisesti jakaman perinteen kuvaamisena. Tutkimuskirjallisuuden ansiosta ne avautuivat minulle myös toisesta näkökulmasta eli rituaalin hyveen noudattamisena.

¹⁰² Esimerkiksi menneisyyden esimerkkien teema jakautui edelleen historiallisiin Kungfutsen oppeihin, klassikoiden ohjeisiin, menneisyyden pyhien antaman esimerkin seuraamiseen ja menneisyyden tarjoamiin toimintamalleihin.

¹⁰³ Ehrnrooth 1995, 31.

¹⁰⁴ Ehrnrooth 1995, 37.

oikea, sillä romaani oli pääaineistoni. Lisäksi vain romaaniin perustuva jäsentely toi selkeästi esille muutoksen aineiston sisältämissä kuvauksissa. Pysin huomioimaan saavuttamani havainnot osana kunkin teoksen omaa kokonaisuutta eli havaintojen kontekstia. Huomioin kunkin aineistolajin omat erityispiirteet, jotka toin esille johdantoluvussa 1.3. Lukiessani romaanin tekstiä kiinnitin huomiota käytettyjen termien monitulkintaisuuteen ja mahdollisiin puhestrategioihin, kuten ironiaan tai leikinlaskuun, joita romaanissa esiintyvä dialogi saattoi sisältää.¹⁰⁵ Lisäksi vertasin romaanin ja siihen perustuvan visuaalisen aineiston kuvauksia tietyistä teemasta keskenään.¹⁰⁶

Harjoitin visuaalisen aineistoni lähilukua eli erittelin visuaalista aineistoani tarkasti ja purin sen sisältämää kieltä nojautuen tutkimuskysymykseeni. Salmen mukaan lähiluvun tarkkuus on aina tapauskohtaista ja noudatin tätä neuvoja keskittyen paloittelemaan elokuvien rakenteen pienemmiksi sekvensseiksi, jotka on esitetty liitteissä 5, 6 ja 7. Muodostin sekvenssit niiden kerronnallisuuden perusteella siten, että ne olivat kuvaukseltaan eheitä kokonaisuuksia ajallisesti ja paikallisesti.¹⁰⁷ Pelien välinäytökset noudattivat jo valmiiksi sekvenssin määritelmällisiä rajoja. Jokaisella välinäytöksellä oli oma ajallinen ja paikallinen nimittäjänsä – tai ne molemmat.

Pelejä analysoidessani selvitin, mitkä sisällöt tulivat pelaajaa vastaan aina ja mitkä kuvaukset saattoivat jäädä pelaajilta kohtaamatta. Koska valitsemieni pelien visuaalinen kuvasto jää selvästi jälkeen elokuvien semioottisesti rikkaammasta kuvaustavasta, korostui dialogin asema kuvauksissa ja teoksen kerronnan kuljettajana. Elokuvien osalta otin erityisesti huomioon sanattoman viestinnän sekä visuaalisen ja sanotun muodostaman yhtenäisen kokonaisuuden analysoimatta toista ilman toista. Perehdyin molempien aineistotyyppien sisältämään dialogiin merkityksiä sisältävänä ja välittävänä tekstinä unohtamatta kuitenkin sanotun yhteyttä visuaaliseen kuvastoon.¹⁰⁸

¹⁰⁵ Skinner 2002/2006, 79–81, 111–2. Vaikka en Skinnerin menetelmän mukaisesti keskittynyt selvittämään romaanin kirjoittajan tarkoitusperiä, oli esim. ironian huomioiminen silti tärkeää.

¹⁰⁶ Salmen mukaan on tärkeä selvittää elokuvien ja niiden perustana olevan romaanin suhdetta ja niiden välisiä eroja. Salmi 1993, 144–5.

¹⁰⁷ Salmi 1993, 143–4.

¹⁰⁸ Mäyrä 1998, 157.

Otin huomioon multimodaalisuuden merkityksen visuaaliselle aineistolle, vaikka en antanutkaan sille keskeisintä sijaa menetelmässäni. Semiotiikan piirissä esiintyvä multimodaalisuuden teoria keskittyy kommunikoinnin eri muotoihin. Esimerkiksi elokuvien osalta se tarkastelee niin sanottua rytmiä, joka muodostuu puhutun kielen, editoinnin, kuvakulmien ja musiikin yhteisvaikutuksesta.¹⁰⁹ Lisäksi tukeuduin visuaalisen aineiston läpikäymisessä Sorlinin esittämään temaattisen lukemisenmenetelmään. Tarkastelin aineistoa keskittyen tiettyyn sisältökokonaisuuteen, jonka olin valinnut ennalta muodostamani tutkimuskysymyksen perusteella.¹¹⁰

Kerättyäni havainnot niistä aineiston sisällöistä, jotka tarjosivat kuvauksen kungfutselaisesta yhteiskunnasta, oli johtopäätösten aika. Perustin johtopäätökseni niihin aineiston osiin, jotka antoivat kuvauksen kyseisen teeman tunnusmerkeistä. Vältin lankeamista sisällön ylitulkintaan eli antamasta liikaa painoarvoa yksittäisille havainnoille. Sen sijaan painotin niiden havaintojen tulkintaa, jotka toistuivat usein eli annoin suuremman painoarvon useasti esiintyville havaintojoukoille. Johtopäätöksissäni painottuivat myös ne havainnot, jotka nousivat aineistosta selkeästi ja yksiselitteisesti esiin. Muut tulkinnallisemmat tai epämääräisemmät havainnot jäivät prosessissa taka-alalle. Johtopäätökseni olen kirjoittanut työni käsittelyosaan avaten niitä aineistosta poimituilla esimerkeillä ja tutkimuskirjallisuuden huomioilla. Tekemieni johtopäätösten jälkeen olin muodostanut eräänlaisen kokonaiskuvan jokaisesta aineistoni teoksesta. Hyödynsin tätä lopullista yleistävää tulkintaani työni päätännössä, joissa käsittelen teoksien luonnetta ja sisältöjä varsinaista käsittelyä kokoavammalla otteella.

Työni kohtaamat haasteet perustuvat lähinnä valitsemaani lähestymistapaan kohdata visuaalinen aineisto.¹¹¹ Menetelmäni voidaan kuvailla vanhanaikaiseksi ja riittämättömäksi, jos sitä verrataan katsojan itsenäistä merkityksenluontia korostavaan visuaalisen kulttuurin tutkimukseen.¹¹² Samansuuntaista kritiikkiä voivat esittää myös nykyiset ludologian edustajat, jotka vannovat pelikokemuksen ainutlaatuisuuden

¹⁰⁹ Burn ja Parker 2003, 4.

¹¹⁰ Sorlin 1980, 33–4. Tarkastelemani kysymys oli katsomiskerran aikana jokin valitsemistani 3 teemasta, jotka muodostivat käyttämäni jäsentelyn ylimmän tason.

¹¹¹ Visuaalisen aineiston lähestymistavalla on merkitystä, vaikka se ei muodosta pääosaa aineistostani. Päästäkseni käsiksi kuvausten muutoksiin, tulee menetelmän saavuttaa riittävät tulokset myös romaaniin perustuvien visuaalisten teosten osalta.

¹¹² Ks. Burn ja Parker 2003, 1–3.

nimiin.¹¹³ Puolustan kuitenkin menetelmäni tarkoituksenmukaisuutta, sillä tutkin *vain* teoksien sisältöjä ja niiden välisiä eroja esittämättä väitteitä yleisön kokemista tulkinnoista.

1.5 Tutkimuksen kenttä ja tutkimuskirjallisuus

Kolmeen toisistaan eroavaan aineistotyyppiin pureutuva työni sivuaa useaa eri tutkimuskenttää ja niiden piirissä käytyjä keskusteluja. Vaikka historian opinnäytteissä käytetään melko harvoin useampaa lähdetyyppiä, on esimerkiksi populaarikulttuuriin keskittyvä kotimainen tutkimus käyttänyt eri medioita lähteinään.¹¹⁴ Lähestymistavaltaan kenties lähimpänä tätä työtä on kirjallisuuden alaa edustavan Mari Hatavaran tutkimus, jossa hän on analysoinut *Käsky* -romaanin ja siihen perustuvia draamatekstejä sekä elokuvaa *Käsky*. Hatavara on teoksessaan muun muassa pohtinut osuvasti historian luonnetta esitysten joukkona ja tulkintana.¹¹⁵

Työni voidaan lukea tutkimuskohteensa puolesta osaksi kulttuurihistorian kenttää, jossa tarkastellaan ilmiöitä moniaikaisina ja monikerroksisina kokonaisuuksina.¹¹⁶ Työni edustaa myös ennen kaikkea populaarikulttuurin tutkimusta, joka on alkanut näyttäytyä viime vuosikymmeninä yhä enemmän ulkomaisen historian tutkimuksen piirissä. Kenties perinteisin populaarikulttuuria edustava tutkimuskohde eli historiallinen romaani on saanut pysyvästi rinnalleen historiallisen elokuvan. Myös kotimainen historian tutkimus on kiinnostunut kasvavassa määrin visuaalisesta populaarikulttuurista ja esimerkiksi fiktiivistä elokuvaa hyödyntävä kotimainen historian tutkimus on yleistynyt 1990-luvulta lähtien.¹¹⁷ Kasvavasta populaarikulttuurin kohdistuvasta

¹¹³ Ks. Frasca 2003, 222–5.

¹¹⁴ Mulari ja Piispa 2005, 10. Tämänkaltaisia elokuvaa hyödyntäviä kotimaisia väitöskirjoja ovat esimerkiksi Mäkelä 2002 ja Reiners 2001. Mäkelän työ käsittelee John Lennonin rock-tähteyttä ja Reiners syventyy taiteen ja muistin väliseen suhteeseen.

¹¹⁵ Hatavara 2010, 178–183. Hatavaran teos käsittelee postmodernin romaanin ja sen perillisten osallistumista menneisyyden käsittelyyn.

¹¹⁶ Immonen 2001, 20–24.

¹¹⁷ Mulari ja Piispa 2005, 10–12. Fiktiivistä elokuvaa ovat käyttäneet oivalla tavalla esim. Ahonen 2013 ja Lehtisalo 2011. Ahosen työn aiheena ovat Kylmän sodan pelot ja fantasiat yhdysvaltalaisessa tieteiselokuvassa. Lehtisalo on sen sijaan analysoinut suomalaisia elämäkertaelokuvia ja niiden yhteyttä populaariin historiakulttuuriin.

huomiosta huolimatta historian tutkijat ottavat edelleen verrattain harvoin romaania, elokuvaa tai peliä tutkimuskohteekseen verrattuna perinteisempiin lähteisiin.

Tämä työ asettuu myös osaksi laajempaa keskustelua historiatieteen luonteesta ja tulevaisuudesta. Vanha empirismiin pohjautuva ajatus menneisyyden selittämisestä auki keräämällä siitä tietoa lähteen avulla on saanut rinnalleen haastajan. Uudet keskustelijat ovat siirtäneet tarkastelun painopistettä menneisyyden todistusaineiston tarkastelusta tapaan, jolla katsomme, muistamme ja luomme merkitykselliseksi menneisyyden – tulkintaamme.¹¹⁸ Samalla on pyritty purkamaan vanhaa kahtiajakoa luotettaviin ja epäluotettaviin lähteisiin.¹¹⁹ Historian ammattilaiset säilyttävät yhä perinteisen legitimitteettinsä esittäen menneisyydestä ”oikeita” ja ”virallisia” tulkintoja, mutta teknologisen ja kulttuurisen muutoksen myötä historiaa on päässyt kuluttamaan – ja samalla määrittelemään – myös muut. Historiantutkijat ovat menettäneet täten monopolinsa historiallisen tiedon määrittelyyn, sillä historia merkitsee suurelle yleisölle paljon muutakin, kuin vain historiatieteen tuloksia. Se on menneisyyden kaupallisuutta, esittämistä, välittämistä, muokkaamista ja kokemista erilaisten teosten avulla.¹²⁰ Aikamme ihminen käyttää menneisyyteen tutustuessaan vain valitsemansa pienen osan tarjotusta informaatiosta.¹²¹ Syvennyn työssäni juuri tähän historian kulutusprosessiin.

Raja historian tutkimuksen ja historiafiktion välillä on viime vuosina kaventunut, sillä ne ovat aiheidensa puolesta lähentyneet toisiaan.¹²² Samalla historiallisesta romaanista on tullut 2000-luvulla yhä kiinnostavampi tutkimuskohde historian tutkimukselle.¹²³ Romaanit edustavat fiktion ja faktan välistä rajakäyntiä, joka on herättänyt merkittävästi teoriaan kohdistuvaa keskustelua historian-, kulttuurin- ja kirjallisuuden tutkimuksessa.¹²⁴ Työni nousee myös tämän keskustelun kentästä, sillä *Three Kingdoms*

¹¹⁸ Rosenstone 1995, 5–6.

¹¹⁹ Jordanova 2012, 41. Jordanova on huomauttanut osuvasti, ettei mikään lähdeyyppi voi tarjota suoraa ikkunaa tai yhteyttä menneeseen. Kaikki historian tutkijan haalima mennyttä kuvaava todistusaineisto on kulkeutunut hänen tietoisuutensa – tulkintojensa – kautta.

¹²⁰ Groot 2009, 1–2, 248. Historiallisesta mielikuvituksesta on tullut tärkeä ja pysyvä osa 1900-luvun aikana kasvanutta mediakulttuuria. Salmi 2004, 151. Historiallisen fiktion ja historiankirjoituksen välisestä suhteesta ks. Salmi 2004, 151–166.

¹²¹ Heikkinen 2013, 284.

¹²² Heikkinen 2013, 283–4. Etenkin kulttuuri- ja arjen historia ovat aiheina lähentäneet historiantutkimusta ja populaarikulttuuria edustavia teoksia.

¹²³ Hatavara 2007, 13.

¹²⁴ Mikkonen 2006, 249.

on oiva esimerkki teoksesta, joka sekoittaa fiktion ja faktan välistä rajaa. Keskustelun tuloksille on tilausta, sillä tämän rajan tietoinen häivyttäminen on käytetyimpiä tehokeinoja modernissa visuaalisessa populaarikulttuurissa.¹²⁵

Kirjallisuusotantani paljastaa tämän työn ja siihen liittyvän ajatteluprosessin tieteelliset kivijalat. Hannu Salmi mahdollisti arvokkaat ensiaskeleet historiakäsitykseni etsinnässä.¹²⁶ Työhöni liittyvää ajatusprosessia on tämän jälkeen tukenut esimerkiksi Alun Munslovn teos *The New History*¹²⁷. Ankkuroidakseni työni myös historian tutkimuksen kenttään, olen täydentänyt kirjallisuuttani aikakauden yhteiskuntaa ja kulttuuria analysoivilla historiateoksilla. Etenkin Lewis, Bai ja Hsu ovat teoksillaan auttaneet lisäämään työhön yhteiskunnan historiallista kontekstia. Elokuvatutkimuksen metodologian ja visuaalisen tutkimusaineiston ominaispiirteiden osalta Salmen teos on ollut työssäni korvaamaton. Lisäksi Wolfin ja Perron yhteinen kokoomateos on ollut tärkeänä tukena peliaineiston ja ludologian ominaispiirteiden ymmärtämisessä.

Englanninkielisen historian, Itä-Aasian- ja kulttuurintutkimuksen piireissä on julkaistu yllättävän vähän *Three Kingdoms* -teosta käsitteleviä tutkimuksia. Tutkimuksen tasosta kertoo esimerkiksi Yokon artikkelit, joiden tutkimusote on valitettavan tuttu kungfutselaisuuden populaareista yleisesityksistä.¹²⁸ Tämän niukkuuden vuoksi Besion ja Tungin teos on ollut erityisen arvokas osa kirjallisuuttani. Kotimaisen tutkimuksen osalta ainoastaan Mikko Vesan pro gradu on käyttänyt *Three Kingdoms* -teosta aineistonaan. Kirjallisuusotantani kantavimman siiven muodostavat kungfutselaisen tradition filosofista perustaa, ominaispiirteitä ja vaiheita luotaavat teokset. Työni lopullinen muoto on etenkin Yaon, Raineyn ja Littlejohnin teosten ansiota, minkä parhaiten osoittaa seuraava kungfutselaisen tradition vaiheita esittelevä luku.

¹²⁵ Mikkonen 2006, 249, 251. Tämän tehokeinon yleisyys kaikissa esityslajeissa voidaan nähdä faktan ja fiktion välisen eron heikentymisestä. Toisaalta esim. Cohnin mukaan rajojen rikkomineeseen pyrkiminen on osoitus rajojen säilyneestä merkityksestä.

¹²⁶ Salmi, 1993. Historiakäsitystäni vahvisti merkittävästi oma akateeminen lähipiirini. Yhteisten pohdintojen tuloksellisuutta edustaa kirjoittamamme pamflettiteos, jossa pohdimme mm. menneisyyden tulkinnallisuutta ja populaarikulttuurin roolia näiden tulkintojen välittäjinä. Rautiainen, Hiljanen, Ranka ja Rantonen 2012.

¹²⁷ Teos on avannut minulle erinomaisesti etenkin Collingwoodin, Whiten ja Ankersmithin näkemyksiä historiantutkimuksesta ja sen filosofisesta perustasta.

¹²⁸ Lukuisista asiavirheistään huolimatta Yokon artikkelit ovat auttaneet kuljettamaan minua havaintojen äärelle osoittaessa yksityiskohtia romaanista.

2. Mestarin opetuksista yhteiskunnaksi

2.1 Kungfutseen perusajatuksat ja niiden merkittävimmät tulkitsijat

Kungfutselaisuus ei ole koskaan ollut yhtenäinen tai muuttumaton oppirakennelma, maailmankatsomus tai uskonto. Kiinaksi kungfutselaiseen traditioon viitataan termillä *ru* (*ru*-koulukunta) tai *ru jia* (*ru*-opetukset), jotka viittaavat jo ennen Kong Qiuta¹²⁹ eli Kungfutsea (551 – 479 eaa.) olemassa olleeseen traditioon. Nimet kungfutselaisuus (*confucianism*) ja Kungfutsen (*Confucius*) ovat peräisin 1500-luvulla Kiinaan päätyneiltä jesuiitoilta, jotka olettivat virheellisesti Kungfutseen tradition perustajaksi.¹³⁰ Termille *ru* on esitetty lukuisia alkuperäisiä merkityssisältöjä ja sen merkitykset ovat todennäköisesti vaihdelleet eri aikakausina.¹³¹ Kungfutsea pidetään tradition merkittävimpänä filosofina, mutta ei sen perustajana. Hänen kuolemansa jälkeen termiä *ru* käytettiin laajasta joukosta ihmisiä, jolloin sen merkitys oli lähellä *lukeneistoa*.¹³²

Vain osa näistä kungfutselaisiksi kutsutuista oppineista oli Kungfutseen oppien varsinaisia seuraajia. Han-dynastiaa edeltäneet kungfutselaiset eivät muodostaneet yhtenäistä joukkoa, vaan jakautuivat eri koulukuntiin, joilla oli omat tulkintansa traditiosta. Näkemyseroistaan huolimatta, he perustivat opillisen auktoriteettinsa Kungfutseen ja menneisyyden pyhien miesten opetukseen sekä jakoivat tietyt yhteiset perusnäkemykset. Kungfutselaiset oppineet antoivat arvoa ihmisyyden moraalille, ideaaleille, menneisyydelle, hyvälle hallinnolle, rituaaleille, musiikille, tavoille ja pukeutumiselle.¹³³

¹²⁹ Käytän jatkossa nimeä Kungfutsen, koska se on kielessämme vakiintunut muoto mestarin nimelle.

¹³⁰ Rainey 2010, 65. Käytän jatkossa näitä termejä, koska ne ovat kielemme vakiintuneita. Lukijan on kuitenkin hyvä pitää mielessä kungfutselaisuuden sisältämä harhaanjohtava sivumerkitys.

¹³¹ Yao 2000/2012, 16–21. Keskustelu termin *ru* alkuperäisestä merkityksestä jatkuu edelleen.

¹³² Rainey 2010, 65–6.

¹³³ Rainey 2010, 66–9. Keskityn luvussa kaksi ainoastaan kungfutselaisen tradition vaiheisiin Kiinassa. On kuitenkin hyvä muistaa, että traditio on kukoistanut myös muilla Itä-Aasian alueilla. Kungfutselaisuudesta Koreassa ks. Yao 2000/2012, 115–25. Japanin kungfutselaisuudesta ks. Yao 2000/2012, 125–37.

Vaikka Kungfutse esitti itsensä menneisyyden pyhien miesten viisauden välittäjänä, hän määritteli itse radikaalisti uudelleen useita oman aikansa käsitteitä, joilla hän sitten perusteli omia näkemyksiään. Hän antoi uuden merkityksen muun muassa vanhempien kunnioitukselle (*xiao*), rituaaleille (*li*), ihmisellisyydelle (*ren*) ja rohkeudelle (*young*).¹³⁴ Lisäksi Kungfutse esitti hyveellisen ihmisen ihanteen eli *junzin*¹³⁵, joka oli kenen tahansa saavutettavissa menneisyyden opiskelun ja moraalisen itsekehittymisen kautta. Hän painotti opetuksissaan käsitteiden oikeaa valintaa, mikä tarkoitti kielenkäytön selkeyttä ja rehellisyyttä sekä käsitteen sisältämän vaatimussisällön noudattamista. Ihminen oli esimerkiksi lapsilleen vanhempi vain, jos hän täytti vanhemmuuden vaatimukset eli toimii vanhemmuuden mukaisesti.¹³⁶ Lisäksi Kungfutse korosti kunnioituksen hyveen eli *xiaon* toteuttamista ihmisten välisissä suhteissa.¹³⁷

Kungfutse etsi hyveellistä hallitsijaa ja hallintoa, jotka hallitsisivat kansan puolesta, mutta aina sen hyväksi. Menneisyyden kultaisen ajan palauttaminen vaati hyveellisiä ihmisiä, joita kasvattaisivat sekä moraalinen hallinto että *junzin* ja menneisyyden pyhien miesten esimerkit.¹³⁸ Kungfutse viittasi opetuksissaan kohtaloon ja moraalisen tehtävän antaneeseen *Taivaaseen*¹³⁹, mutta hän ei selittänyt suoraan, mitä sillä tarkoitti. Ihmisen tuli keskittyä kehittämään itseään ja palvelemaan yhteisöään sen sijaan, että hän käyttäisi aikaansa *ylimaallisten*¹⁴⁰ asioiden selvittämiseen.¹⁴¹ Taivaalla on ollut myöhemmin keskeinen sija kungfutselaisessa traditiossa, jonka maailmankuvan filosofisena ytimenä voidaan pitää pyrkimystä Taivaan ja ihmisen yhdistävään harmoniaan.¹⁴² Kungfutse ei itse jättänyt jälkeensä kirjallisia lähteitä, mutta hänen

¹³⁴ Rainey 2010, 23–39, 45.

¹³⁵ Junzi tarkoitti herrasmiestä, joka palveli virkamiehenä ohjaten hallitsijaansa hyveeseen tai toimi nuorempien sukupolvien opettajana. Rainey 2010, 42–44.

¹³⁶ Rainey 2010, 46–8. Esimerkiksi asioiden todellisen luonteen hämärtämistä sanavalinnoilla eli retoriikalla tuli Kungfutsen mukaan välttää.

¹³⁷ Littlejohn 2010, 25. Kyseessä on *xiaon* laajempi merkitys, joka katoaa yleisessä käänöksessä *vanhempien kunnioitus (filial piety)*.

¹³⁸ Rainey 2010, 48–54. Kungfutse esitti reformistina uusia ajatuksia, mutta ei haastanut vallitsevaa poliittista järjestelmää, vaan pikemminkin puolusti sitä. Bai 1982/2002, 100–101.

¹³⁹ Taivaan käsitteellä on useita eri merkityksiä kungfutselaisessa traditiossa. Maan vastakohtana se voidaan käsittää kosmoksena, universumina tai luontona. Toisaalta Taivaalla viitataan korkeimpaan ihmisen kaltaiseen voimaan, joka hallitsee materiaalista ja henkistä maailmaa. Moraalisessa kontekstissa se on moraalisten periaatteiden lähde ja ihmisen käyttäytymisen korkein valtuuttaja. Yao 2000/2012, 142.

¹⁴⁰ Käytän *ylimaallista* sateenvarjokäsitteenä transsendenssille, jumalalliselle ja kuolemanjälkeiselle.

¹⁴¹ Rainey 2010, 57–62. Kungfutse käytti myös termiä *tao*, mutta tarkoitti sillä eettistä, poliittista ja sivistyksellistä järjestystä.

¹⁴² Yao 2000/2012, 139–41.

kuolemansa jälkeen koottiin teos *Keskustelut (Lunyu)*. Valtaosa tutkijoista hyväksyy kannan, jonka mukaan teoksen ensimmäisestä viidestätoista kappaleesta on mahdollista rekonstruoida koherentissa muodossa Kungfutsen filosofia.¹⁴³

Kungfutsen seuraajat ja tulkitsijat joutuivat puolustamaan mestarinsa opetuksia useita eri haastajia vastaan, joita tuli muun muassa mohistien, taolaisten, strategistien ja legalistien piireistä.¹⁴⁴ Yksi Kungfutsen puolustajista oli Mengzi (372 – 289 tai 385 – 303/302 eaa.), jota on 1100-luvulta lähtien pidetty Kungfutsen merkittävimpänä tulkitsijana. Hänen mukaansa ihmisluonto oli hyvä ja jokaisella ihmisellä oli synnynnäinen taipumus tehdä hyvää. Mengzi puolusti Kungfutsen oppeja perustelemalla niitä ihmisluonnon moraalisuudella ja ihmisen yhteydellä Taivaaseen.¹⁴⁵ Tavoiteltava harmonia oli metafyyisistä ykseyttä, jossa ihminen tunsu Taivaan ja osasi palvella sitä kehittämällä omaa luontoaan.¹⁴⁶ Hän vei myös mestarin ajatusta ihmisten keskinäisestä kunnioittamisesta pidemmälle esittäen, että ihmisten moraalinen kukoistaminen vaati vastavuoroisten ja toisiaan täydentävien suhteiden toteuttamista.¹⁴⁷

Mengzin näkemykset nousivat kungfutselaisuuden oikeiksi tulkinnoiksi vasta 1100-luvulla. Tätä ennen kungfutselaisuuden dominoivin näkemys oli tullut Xunzilta (n. 312 – 230 eaa.), joka oli esittänyt ihmisluonnon olevan paha ja moraalin pohjimmiltaan keinotekoista.¹⁴⁸ Xunzi ymmärsi Taivaan luontona, joka oli ihmisen vaikutuspiirin ulkopuolella. Taivaalla ei ollut tahtoa eikä osuutta harmoniaan, vaan ihmisten onnen takasi luonnon lakien mukainen elämä.¹⁴⁹ Hän korosti Mengzin tavoin humanin hallinnon, yhteisön takaaman kasvatuksen ja rituaalisen käyttäytymisen merkitystä ihmisellisyyden kehittämisessä.¹⁵⁰ Xunzin ja Mengzin opetuksien myöhempää merkitystä kungfutselaiselle traditiolle ei voi vähätellä, mutta ne olivat omana aikanaan vain yksi osa kungfutselaisten tulkintojen kirjoja.¹⁵¹

¹⁴³ Goldin 2010, 11–12. *Keskustelujen* sisältämästä filosofiasta tarkemmin ks. Goldin 2010, 8–30.

¹⁴⁴ Rainey 2010, 75, 85–86.

¹⁴⁵ Rainey 2010, 89–104. Mengzi vei myös eteenpäin Kungfutsen poliittisia ajatuksia vahvistaen vaatimusta hyveellisistä hallitsijoista ja humanista hallinnosta. Rainey 2010, 96–100.

¹⁴⁶ Yao 2000/2012, 174.

¹⁴⁷ Madsen 2008, 7.

¹⁴⁸ Rainey 2010, 105–109.

¹⁴⁹ Yao 2000/2012, 175–6.

¹⁵⁰ Rainey 2010, 110–113.

¹⁵¹ Rainey 2010, 118–9.

2.2 Kungfutselaiset opit Han-dynastian hallinnon välineenä

Han-dynastian myötä (206 eaa. – 220) Kiina siirtyi pitkään ja lähes yhtäjaksoiseen rauhan ja vakauden kauteen, jonka aikana kungfutselainen traditio nostettiin vähitellen dynastian suosimaksi ortodoksiaksi. Han-dynastian poliittisesta retoriikasta ja pitkään vallinneesta historiakäsityksestä poiketen mitään suurta tai nopeaa ideologista murrosta ei kuitenkaan sen kaudella tapahtunut. Dynastia oli perinyt oppineistoa ja intellektuellia traditiota koskevan politiikkansa edeltäjältään eli Kiinan yhdistäneeltä Qiniltä. Han-keisareiden motiivit oppineiston kohteluun olivat pragmaattisia, sillä he tarvitsivat virkamiehistön apua valtakunnan hallitsemisessa.¹⁵²

Suurin osa kungfutselaisista oppineista toimi dynastian palveluksessa virkamiehinä, sillä keisarillinen julistus 196 eaa. oli avannut heille hallinnon ovet.¹⁵³ Nämä oppineet olivat avainasemassa kungfutselaisuuden aseman nousussa. He olivat auktoriteetteja, jotka huolehtivat kansan koulutuksesta edistäen samalla omia arvojaan ja oppejaan. Myös keisari Wenin (202 – 157 eaa.) aikana ensimmäisen muotonsa saanut virkamieskoejärjestelmä suosi kungfutselaisen koulutuksen saaneita.¹⁵⁴ Kungfutselaiset oppineet vaikuttivat usein myös suoraan Han-keisareiden asenteisiin toimimalla näiden opettajina.¹⁵⁵ Han-kauden oppineet osallistuivat virkamiehinä yleensä aktiivisesti valtakunnan politiikan muodostamiseen. Esimerkiksi keskeisimmän kungfutselaisen hyveen eli vanhempien kunnioituksen puolestapuhujat vaikuttivat suoraan hovin ajamaan perhepolitiikkaan.¹⁵⁶ He tukivat keisarillista hovia, mutta myös kritisoivat sitä esittämällä näkemyksiä keisarillisen vallan rajoista ja hallitsijan ideaalipiirteistä.¹⁵⁷

Han-kauden oppineet eivät kuitenkaan jakaneet yhtä yhteistä tulkintaa mestarin perinnöstä, vaan kannattivat useita toisistaan eroavia näkemyksiä, joista osa oli kaukana kungfutselaisen tradition ydinajatuksista.¹⁵⁸ Useiden eri opillisten suuntauksien

¹⁵² Lewis 2007, 54; Rainey 2010, 133. Vanhasta historiakäsityksestä on oivana esimerkkinä myytti ensimmäisen keisarin käskemästä kungfutselaiusten teosten polttamisesta. Rainey 2010, 130. Tarina toistuu valitettavasti edelleen useissa Kiinan historiaa ja kungfutselaisuutta käsittelevissä teoksissa

¹⁵³ Rainey 2010, 133.

¹⁵⁴ Hsu 2012, 126, 176; Rainey 2010, 132–3.

¹⁵⁵ Dubs 1938, 446–8

¹⁵⁶ Lewis 2007, 155.

¹⁵⁷ Hsu 2012, 126, 178.

¹⁵⁸ Rainey 2010, 133–4.

edustajat olivat kääntyneet kungfutselaisiksi, mutta tuoneet samalla vanhat oppinsa ja teorian mukanaan. Täten kungfutselaisuus muovautui uuteen muotoon lainatessaan oppeja muilta suuntauksilta, kuten taolaisuudelta.¹⁵⁹ Vaikutusvaltaisimmat uusista tulkitsijoista olivat kilpailevia koulukuntia edustaneet Dong Zhongshu (179 – 104 eaa.) ja Wang Chong (27 – 97), jotka molemmat painottivat *qin* käsitettä maailman ja ihmisen selittämisessä.¹⁶⁰ Kungfutselaisuuden aseman sinetöi vuonna 141 eaa. valtaan noussut keisari Wu (156 – 87 eaa.), joka aloitti Kiinan intellektuaalisen yhdistämisen kieltämällä muut koulukunnat, kuten legalismin, ja nimittämällä kungfutselaisen oppineiston valtakunnan korkeimpiin virkoihin.¹⁶¹ Zhongshun aloitteesta toteutettu kiello osoitti Han-kauden kungfutselaisuuden kahtiajakoisuuden. Sen opillista pohjaa voitiin luonnehtia avoimeksi, dynaamiseksi, inklusiiviseksi ja synkretistiseksi. Toisaalta kungfutselaiset oppineet yhdistivät virallisen opillisen ajattelun kontrolloimalla ja eristämällä muiden oppien doktriineja.¹⁶²

Keisari Wun kaudella perustettiin myös *klassikoiden*¹⁶³ opiskeluun keskittyneet akatemit, joista valmistuvat alkoivat vähitellen saada perinnöllisille aatelisille kuuluneita virkoja.¹⁶⁴ Kungfutsea edeltäneet teokset ovat vuosisatojen aikana nousseet kungfutselaisen tradition keskeisimmiksi perusteoksiksi. Teoksista on ollut useita eri versioita eri aikakausina ja niiden nykyiset muodot ja opillinen asema vakiinnutettiin Han-kaudella. Nykytutkimuksessa ei ole löydetty konsensusta siitä, kuinka paljon Kungfutse itse vaikutti klassikoiden muotoon ja sisältöön.¹⁶⁵

Kungfutselaiset opit alkoivat näkyä myös hallinnossa ja yhteiskunnassa dynastian loppupuolella.¹⁶⁶ Samalla kungfutselaiset arvot alkoivat välittyä myös kansan keskuuteen. Lisäksi paikallishallinto onnistui assimiloimaan kungfutselaisuuden osaksi

¹⁵⁹ Yao 2000/2012, 82.

¹⁶⁰ Rainey 2010, 144–145. Heidän edustamistaan ”uuden tiedon” ja ”vanhan tiedon” koulukunnista ks. Rainey 2010, 133–145. Termin *qi* merkityksestä ks. Yao 2000/2012, 102–103; Rainey 2010, 137–139.

¹⁶¹ Bai 1982/2002, 130.

¹⁶² Yao 2000/2012, 82–3.

¹⁶³ Kyseessä ovat *Rituaalien kirja*, *Musiikin kirja*, *Historian kirja*, *Runouden kirja*, *Kevättä ja Syksyä - vuosikirjat* sekä *Muutosten kirja* (Wade-Giles-muodoltaan *I Ching*). Yao 2000/2012, 54.

¹⁶⁴ Rainey 2010, 133. Opiskelijoiden määrä kasvoi nopeasti ja alkuperäisen 50 sijaan v.144 on heitä arvioitu olevan jo 30 000.

¹⁶⁵ Yao 2000/2012, 49–56; Rainey 2010, 121–7.

¹⁶⁶ Rainey 2010, 133.

valtakunnan syrjäseutujen paikalliskulttuureita.¹⁶⁷ Han-kaudella alkaneen kehityksen tuloksena yhteiskunta, jonka poliittisena, eettisenä ja uskonnollisena perustana olivat ennen kaikkea moraaliset ja uskonnolliset riitit. Näiden riittien tulkinnasta ja toteuttamisesta vastasivat kungfutselainen oppineisto ja virkamiehistö, joiden toiminnan tuloksena kungfutselaiset opit dominoivat kauan Kiinan keisarillisen järjestelmän ajattelua, toimintaa ja elämää.¹⁶⁸

2.3 Tradition kokemat muutokset kolmen kuningaskunnan kaudella

Vuosien 88 – 146 aikana Itäisen Han-dynastian (25 – 220) nuoret keisarit olivat menettäneet osan vallastaan puolisoitensa klaaneille ja palatsin eunukeille. Osa keskushallinnon verotuloista oli alkanut virrata paikallisille aatelissuvuille ja sodankäynti pohjoisen Xiongnu-heimoja vastaan köyhdytti sitä entisestään. Korruptoituvan keskushallinnon ja paikallisten aatelissukujen välien kiristyessä kapinat lisääntyivät ympäri valtakuntaa.¹⁶⁹ Vuonna 184 dynastian asema horjui sen kohdatessa laajan talonpoikaiskapinan, jonka käynnisti *Keltaisiksi turbaaneiksi* kutsuttu uskonnollinen kultti. Kapina onnistuttiin kukistamaan alle vuodessa, mutta koettelemus oli heikentänyt keskusvallan asemaa entisestään useilla alueilla.¹⁷⁰

Keisari Lingin kuoltua vuonna 189 valta keskittyi yhä enemmän hänen suojelemilleen hovieunukeille, jotka kukistettiin verisesti samana vuonna. Pääkaupunki Luoyangin turvaksi kutsuttu kuvernööri Dong Zhuo kaappasi vallan ja ohjasi dynastiaa pääministerinä julmalla kädellä. Kun Dong vaihtoi keisari Shaon tilalle tämän pikkuveljen Xianin, oli Han menettänyt loput rippeet legitimitetistään, ja provinseissa valtaa pitäneet sotaherrat nousivat aseisiin hovia vastaan. Sotaherrojen liittouman hajotessa pian keskinäisiin kiistoihin, Kiina luisui alueellisten valtataistelujen kierteeseen. Dongin salamurhasta alkaneiden värikkäiden vaiheiden jälkeen

¹⁶⁷ Hsu 2012, 176. Esimerkiksi Han-dynastian lopun turvattomina aikoina aikaisemmin pienet ydinperheet laajenivat paremman turvallisuuden takaaviksi klaaneiksi. Klaanien päämiehet löysivät vanhempien kunnioituksen hyveestä oivan välineen laajentuneen perheensä kontrollointiin.

¹⁶⁸ Yao 2000/2012, 191.

¹⁶⁹ de Crespigny 2010, 10–15; Bai 1982/2002, 141–3.

¹⁷⁰ de Crespigny 2010, 38–9.

viisitoistavuotias keisari Xian päätyi vuonna 196 dynastiaa palvelleeseen sotaherra Cao Caon (155 – 220) suojelukseseen.¹⁷¹

Valtakunnan luisuttua pitkään poliittisen hajaannuksen aikaan alkoi kungfutselaisuus vähitellen menettää keskeistä asemaansa yhteiskunnassa. Uudet näkemykset ja niitä toteuttavat uudistukset saivat jalansijaa tradition kustannuksella.¹⁷² Ajanjaksoa leimasi muun muassa kahden eri poliittisen yhteisön ja näiden edustaman ideologian kamppailu hegemoniasta Hanin sisällä.¹⁷³ Oppineiden ehdotukset kungfutselaisten arvojen ja vanhan hallinnon restauraatiosta olivat tuloksettomia. Sen sijaan esimerkiksi kungfutselaisen oppineen Zhongchang Tongin näkemykset autoritäärisemmän ja ankaramman hallinnon puolesta saivat vastakaikua Caon johtamassa hovissa.¹⁷⁴ Kungfutselaisuus kuitenkin säilyi poliittisesti, sotilaallisesti ja taloudellisesti levottomista ajoista, sillä sen oppeja noudatettiin edelleen kiinalaisessa perhejärjestelmässä ja valtakunnan muodollisessa hallinnossa.¹⁷⁵

Cao Cao johti dynastian pääministerinä henkilökohtaisesti sotajoukkoja ja muodollista keskushallintoa. Hän pohjusti määrätietoisesti siirtymää kohti uutta dynastiaa keisari Xianin toimiessa vain muodollisena hallitsijana. Vuosien sodankäynnin ja sisäisten uudistusten jälkeen Cao oli onnistunut yhdistämään Keski- ja Pohjois-Kiinan sekä muodostamaan dynastian sisälle *Wein kuningaskunnan*¹⁷⁶. Caon noustua vuonna 216 Wein kuninkaaksi oli Han-dynastian muodollinen hallinto käytännössä Wein ja Cao-klaanin vasalleja. Hän ei kuitenkaan onnistunut yhdistämään Kiinaa, sillä sotaisten vuosikymmenten tuloksena oli etelään noussut Sun-klaanin hallitsema Wu ja länteen vaeltaneen sotaherra Liu Bein kaappaama Shu. Kiina oli jakautunut kolmeksi toisiaan vastaan kilpailevaksi kuningaskunnaksi, jotka olivat vain muodollisesti Han-dynastian

¹⁷¹ de Crespigny 2010, 43–6, 58, 60, 94–6; Bai 1982/2002, 141–147.

¹⁷² de Crespigny 2010, 89–92, 164–7. Hyvä esimerkki yhteiskunnallisista muutoksista oli Cao Caon *tuntian*-järjestelmä, joka uudisti maatalousyhdyskuntien rakenteen.

¹⁷³ de Crespigny 1990; Cutter ja Crowell 1999, 59. Entistä järjestystä kannattivat Han-dynastian vanhat mahtisuvut, joiden asema perustui klaanien välisiin suhteisiin ja hierarkkiseen hallintoon. Uutta ideologiaa edustivat Cao-klaani ja sen liittolaiset, jotka kannattivat uutta autoritaarisempaa hallintoa. Cao-klaani toteutti meritokraattista näkemystä ja korostivat mm. yksilön omaa kyvykkyyttä sukutaustan kustannuksella.

¹⁷⁴ de Crespigny 2010, 348, 374

¹⁷⁵ Hsu 2012, 187.

¹⁷⁶ Wein katsotaan olleen vuodesta 196 lähtien itsenäinen poliittinen entiteetti. Bai 1982/2002, 158. Kiinan poliittisista ja sotilaallisista vaiheista Cao Caon elinaikana ks. de Crespigny 2010, luvut 2–10.

subjekteja. Wu oli kaupankäynnillä rikastuva merivalta, jonka merkittävimmät kaupungit Yangtsen rannoilla oli vahvasti linnoitettu. Wein tavoin sillä oli Hanin mallia noudatteleva muodollinen siviilihallinto. Lähes ylitsepääsemättömien vuoristojen suojassa sijaitseva Shu oli sen sijaan sotilasregiimin johtama valtakunta, joka oli valjastettu Wein vastaiselle sodalle.¹⁷⁷

Cao Caon kuoltua vuonna 220 hänen poikansa Cao Pi syrjäytti samana vuonna keisari Xianin ja perusti uuden Wei-dynastian.¹⁷⁸ Vaikka Wei-dynastia onnistuikin julistautumaan Hanin legitiimiksi perilliseksi, oli dynastian vaihdos Kiinan historian haastavimpia. Han-dynastia oli hallinnut yli neljä vuosisataa ja ennakkotapaukset dynastian vaihtamisesta olivat myyttisen historian hämärissä. Seuraavana vuonna Liu Bei julisti itsensä Shun keisariksi ja Hanin legitiimiksi jatkajaksi. Sun Quan seurasi Liun esimerkkiä julistautumalla Wun keisariksi vuonna 229. Kiinaan oli syntynyt kolme itsenäistä ja tasavahvaa dynastiaa, joiden rajat pian vakiintuivat.¹⁷⁹ Ajan myötä Wein keisarit kohtasivat valtakunnan sisäisen opposition, kun dynastiaa palveleva Sima-klaani tukijoineen vastusti Cao-klaanin legalistista ja autoritääristä hallintoa. Simat kokivat olevansa perinteisen kungfutselaisuuden puolustajia.¹⁸⁰

Wei-dynastia jakoi myöhemmin edeltäjänsä Hanin kohtalon, kun sen vasalleina toimineet Sima-klaanin jäsenet syrjäyttivät dynastian keisarit vähitellen todellisesta vallasta. Sotilaallisen voimansa turvin Wei onnistui miehittämään sodankäynnistä ja heikosta hallinnosta kärsineen Shun vuonna 263. Uusi Simojen hallitsema Jin-dynastia perustettiin kaksi vuotta myöhemmin jäljittelemällä tarkasti Cao-klaanin luomaa kaavaa. Kolmen kuningaskunnan kausi päättyi hovin korruptoitumisesta kärsineen Wun antautumiseen ja Kiinan lyhyeen jälleenyhdistymiseen vuonna 280. Tästä huolimatta sisäiset ja alueelliset valtataistelut jatkuivat vielä vuosisatoja.¹⁸¹

¹⁷⁷ de Crespigny 2010, 333, 382–4, 387, 393, 395–6, 455–6; Bai 1982/2002, 159–60. Shun väkiluku, pinta-ala ja luonnosta saatavat resurssit mahdollistivat lukuisat sotaretket, joita se kävi Weitä vastaan aina vuoteen 263 asti. Huang 1997, 71.

¹⁷⁸ Dynastiasta on käyetty tutkimuskirjallisuudessa myös nimeä Cao-Wei.

¹⁷⁹ de Crespigny 2010, 450–1; Bai 1982/2002, 160.

¹⁸⁰ de Crespigny 1990. Vaikka argumentit olivat osa Simojen retoriikkaa, oli huoli kungfutselaisen herrasmiehen kohtelusta havaittavissa heidän myöhemmästä politiikastaan.

¹⁸¹ de Crespigny 2010, 460–2; Huang 1997, 72; Bai 1982/2002, 162.

Kolmen kuningaskunnan kaudella ja sitä seuranneen Jin-dynastian aikana taolaisuus dominoi aikakauden kulttuuria ja nautti merkittävää kannatusta oppineiston keskuudessa. Tämän seurauksena kungfutselainen ja taolainen traditio lähenivät toisiaan ja kungfutselaiset opit saivat uusia mystiikkaan ja taolaiseen metodologiaan liitettyjä piirteitä.¹⁸² Useat oppineet, kuten Wang Bi (226 – 49), Guo Xiang (? – 312) ja Cao Caon ottopoika He Yan (n.195 – 249), pyrkivät osoittamaan sosiaalisten instituutioiden edustamien moraalikoodistojen olevan yhteneviä ihmisten luonnollisten taipumusten kanssa. Ajatus moraalikoodistojen ja ihmisluonnon yhdenmukaisuudesta toimi siltana traditioiden välillä.¹⁸³ Uusille opeille oli kehittynyt tilausta, sillä perinteinen Han-kauden kungfutselainen filosofia oli ajautunut kauaksi yhteiskunnan poliittisista ja sosiaalisista tarpeista.¹⁸⁴ Vaikka aikakaudella esitetyt opit ja teoriat on usein mielletty osana niin kutsuttua *neotaolaisuutta*, on niillä ollut silti ratkaiseva merkitys kungfutselaisen tradition kehityksessä kohti sen myöhempiä muotoja.¹⁸⁵

2.4 Kungfutselaisuus keisarillisen Kiinan ortodoksiana

Kiinan seuraava pitkä yhtenäisyyden ja vakauden kausi tunnetaan Tang-dynastian hallintokautena (618 – 907). Tang-kaudella perustettiin valtiollinen opetuslaitos virkamieskoejärjestelmiseen, joka sinetöi kungfutselaisen tradition aseman kiinalaisessa kulttuurissa ja säilytti sen läheisen yhteyden valtakunnan hallintoon.¹⁸⁶ Kungfutselaisuus nousi keisarillisen Kiinan pysyväksi ideologiseksi perustaksi ja kungfutselaiset temppelit alkoivat nousta kilpaa mestari Kongin maineen ja postuumien arvonimien kanssa. Suuret sisäiset opilliset debatit laantuivat vähitellen ja osa kungfutselaisista oppineista, kuten Han Yu (767 – 824), alkoivat argumentoimaan

¹⁸² Yao 2000/2012, 190–1, 195–6; de Crespigny 2010, 460.

¹⁸³ Yao 2000/2012, 193. Kungfutselaisen tradition koettiin keskittyvän edelliseen, kun taas Taolaisuuden jälkimmäiseen.

¹⁸⁴ Yao 2000/2012, 92–4. Han-kauden jälkeisinä poliittisesti levottomina aikoina sotilashallinnot ja niitä tukeneet skolastikot olivat käyttäneet kungfutselaisia arvoja lähinnä perusteluinaan rajoittaa yksilön vapautta ja luovuutta.

¹⁸⁵ Yao 2000/2012, 91–2.

¹⁸⁶ Huotari ja Seppälä 1990/2005, 254–5, 261. Pääosa opetusohjelmasta koostui kungfutselaisista klassikoista ja opiskelun tavoitteena oli virkamiesura. Virkamieskoejärjestelmä koki vuosisatojen aikana muutoksia, mutta se säilyi v.1905 saakka. Keisariajan koulutuksesta ks. Huotari ja Seppälä 1990/2005, 253–260.

Kiinaan saapunutta buddhalaisuutta vastaan. Tästä huolimatta buddhalaiset vaikutteet alkoivat vähitellen näkyä kungfutselaisen tradition uusissa tulkinnoissa.¹⁸⁷

Eteläisen Song-dynastian (1127 – 1279) aikana kungfutselaiseksi ortodoksiaksi nousi uusi länsimaisen tutkimuksen piirissä *uuskungfutselaisuudeksi*¹⁸⁸ nimetty koulukunta, joka säilytti dominoivan asemansa läpi lopun keisariajan. Se sisälsi edeltäjiensä tavoin useita kilpailevia ajattelijoita ja oppisuuntauksia, joiden ajattelua yhdisti ajatus metafysisistä käsitteistä *gi* (materiaalinen alkuvoima tai elämänenergia) ja *li* (periaate syy, tai laki). Ihminen eli harmoniassa *gin* kanssa, kun hän toimii moraalisesti.¹⁸⁹ Yhdeksi merkittävimmäksi kungfutselaisen tradition filosofiksi nousi ajan myötä Zhu Xi (1130 – 1200), jonka koulukunta jäi dominoivimmaksi uuskungfutselaiseksi tulkinnaksi.¹⁹⁰ Zhu editoi ja kommentoi aikaisempia tradition klassikkoja sekä yhdisti kungfutselaisen edeltäjiensä ja muiden koulukuntien oppeja yhdeksi kokonaisuudeksi. Täten hän saattoi loppuun pitkän muutosprosessin tradition sisällä, joka oli käynnistynyt jo Han-kaudella. Vakiintunut uuskungfutselaisuus esitti vanhan tradition uudessa humanistisemmassa muodossa, joka takasi sen aseman politiikassa, etiikassa, kirjallisuudessa ja kulttuurissa seuraavaksi kahdeksaksi vuosisadaksi.¹⁹¹

Uuskungfutselaisuus ei ollut vain uusi filosofinen tulkinta vanhasta traditiosta, vaan myös poliittinen ja taloudellinen reformiliike, joka toteuduttuaan assimiloiti kungfutselaiset opit lopullisesti keisarillisen Kiinan yhteiskuntaan.¹⁹² Se oli myös ennen kaikkea vastareaktio useisiin kungfutselaisen yhteiskunnan kokemuksiin muutosvoimiin.¹⁹³ Suuntausta on myös pidetty virheellisesti pääsyynä naisten aseman dramaattiseen romahtamiseen kiinalaisessa yhteiskunnassa, joskin sen vakiinnuttamilla arvoilla oli

¹⁸⁷ Rainey 2010, 146–158; Littlejohn 2010, 105, 168. Han Yun filosofiasta ks. Littlejohn 2010, 105–110.

¹⁸⁸ Uuskungfutselaisuus (*neoconfucianism*) on jesuiitoilta periytyvä käänös. Rainey 2010, 159. Kiinaksi suuntaus tunnetaan nimellä *Dao Xue* ("tien oppi") tai *Li Xue* ("periaatteen oppi"). Yao 2000/2012, 8.

¹⁸⁹ Yao 2000/2012, 96–8, 106–8. Rainey 2010, 174–5. Ks. lisää uuskungfutselaisuuden juurista ja sen sisältämistä opeista Rainey 2010, 161–174.

¹⁹⁰ Rainey 2010, 165–68. Kyseessä on samainen Zhu Xi, joka vaikutti myös merkittäväällä tavalla Kolmen kuningaskunnan kauden historian kirjoitukseen ja kulttuuriin.

¹⁹¹ Yao 2000/2012, 98, 105.

¹⁹² Rainey 2010, 159–161.

¹⁹³ Rainey 2010, 161. Pohjois-Kiina oli menetetty ”barbaareille”. Varallisuus ja valta keskittyivät yhä enemmän kiinalaisille aatelissuvuille, joiden keskuudessa buddhalaisuus ja taolaisuus kasvattivat suosiotaan. Kungfutselaisia teoksia opeteltiin kyllä ulkoa valtion virkoihin vaaditussa virkamieskoejärjestelmässä, mutta niiden sanoman mukaan ei enää eletty.

yhteys tähän prosessiin.¹⁹⁴ Uuskungfutselaisuus kohtasi merkittävät kungfutselaiset kriitikkonsa vasta Ming-kaudella (1368 – 1644), jolloin etenkin Wang Shouren¹⁹⁵ (1472 – 1529) esitti uusia tulkintoja klassisesta traditiosta. Wang painotti ihmisen moraalisen intuition ja itsetietoisuuden asemaa ajatteluprosessissa, jonka tavoitteena oli saavuttaa *zhengzhi* (aito tieto). Tämä motivoi saavuttamishetkellään ihmisen toimimaan moraalisesti.¹⁹⁶

Keisarillisen Kiinan viimeiseksi dynastiaksi jääneellä Qing-kaudella (1644 – 1911) useiden kungfutselaisten ajattelijoiden näkemyksissä oli havaittavissa länsimaisten ajatusten vaikutuksia. Esimerkiksi aikakauden merkittävin kungfutselainen Dai Zhen (1724 – 1777) uskoi moraalisten totuuksien olevan pääteltävissä tieteellis-kriittisen ajattelun menetelmin. Hän kritisoi Zhu Xin ja muiden uuskungfutselaisten oppeja esittäen heidän ymmärtäneen väärin klassisen kungfutselaisen tradition.¹⁹⁷ Keisariuden lopulla kungfutselaisuus kohtasi valtakunnan virallisena ideologiana voimakasta kritiikkiä useilta Kiinan reformisteilta.¹⁹⁸ Kungfutselaisuus oli helppo syntipukki selitettäessä kiinalaisen naisen kokemaa sortoa ja heikkoa yhteiskunnallista asemaa.¹⁹⁹

Kiinan ulkoisista vaikutteista ja sisäisistä muutoksista huolimatta kungfutselaisuus ei kadonnut keisariuden mukana. Tradition uusin muoto on *uudeksi kungfutselaisuudeksi*²⁰⁰ nimetty filosofinen suuntaus. Uuden kungfutselaisuuden ”kolmannen sukupolven” keskeisimmäksi ajattelijaksi on usein nostettu Tu Weinming (1940 –). Suuntauksen edustajat eivät muodosta yhtä yhtenäistä koulukuntaa tai oppirakennelmaa, mutta jakavat yhteisen ajatuksen siitä, että kungfutselaisuus on elävä ja toteuttamiskelpoinen intellektuellien traditio.²⁰¹ Seuraavissa luvuissa perehdyn aineistoni sisältämiin kuvauksiin kungfutselaisuudesta. Lähestyn traditiota kolmesta eri näkökulmasta: etiikkana, yhteiskunnallisena oikeaoppisuutena ja uskontona.

¹⁹⁴ Rainey 2010, 170–1, 175. Tapa kuitenkin syntyi ja levisi kungfutselaisen tradition ulkopuolelta.

¹⁹⁵ Hänet tunnetaan yleisesti nimellä Wang Yangming.

¹⁹⁶ Littlejohn 2010, 150, 152–3.

¹⁹⁷ Littlejohn 2010, 169–170.

¹⁹⁸ Littlejohn 2010, 171–4.

¹⁹⁹ Rosenlee 2006, 121.

²⁰⁰ Globaalissa maailmassa kungfutselaisuuden uusin suuntaus tunnetaan viimein samalla nimellä lännessä ja Aasiassa (englanniksi *New Confucianism* ja kiinaksi *xin ru*). Uuden kungfutselaisuuden vaiheista ja filosofisista painotuksista ks. Yao 2000/2012, 251–63.

²⁰¹ Littlejohn 2010, 177, 181–2.

3. Kungfutselaisuus etiikkana: hyveet yhteiskunnan moraalisen perustana

Ensimmäisessä käsittelyluvussa tarkastelen kungfutselaisten hyveiden kuvauksia lähestyen kungfutselaista traditiota moraalifilosofisesta näkökulmasta. Kungfutselaisuus on ennen kaikkea morali- ja yhteiskuntafilosofia, jossa moraalisuus on keskeisessä asemassa tradition teoriapohjassa ja käytännön sovelluksissa.²⁰² Käsittelyluvun analyysi kohdistuu aineiston esille tuomiin kuvauksiin kungfutselaisten hyveiden mukaisesta toiminnasta. Koska romaani kuvaa vain vähän hahmojensa intentioita, luvussa painottuvat toiminnan kuvaukset. Mitä hyveelliset hahmot tekevät ja millaisia moraalisia perusteita he toiminnalleen antavat? Lisäksi otan tarkasteluun mukaan hyveiden noudattamisesta aiheutuvat moraaliset konfliktitilanteet sekä moraalisesti vääränä esitetyt toimintatavat.

Kungfutselaista moraalijärjestelmää voidaan pitää länsimaisen filosofian käsitteillä kuvailtuna yhtäaikaaisesti velvollisuus- ja seurausetiikkana. Traditio on Kungfutsesta lähtien painottanut ihmisen holistista kuvaa, jossa ihmisen moraalisen luonteen pystyi päättämään tarkastelemalla tämän tekoja, motiiveja ja mieltymyksiä.²⁰³ Kungfutselaisessa ajattelussa ihminen noudatti kosmista harmoniaa toteuttaessaan hyveellistä elämää. Vaikka hyveet määrittivät ihmisen olemuksen yksilönä, ei kungfutselaisia hyveitä voinut harjoittaa irrallaan yhteiskunnasta. Hyvettä toteutettiin aina ihmisten yhteiselämässä, sillä ihmisen hyve (*de*) kehittyi ja ilmeni vain oikeassa käyttäytymisessä suhteessa muihin ihmisiin.²⁰⁴

Kungfutselaiset hyveet olivat toisiaan täydentäviä, eikä niitä yleensä lueteltu tai eroteltu tarkasti toisistaan kungfutselaisissa teksteissä. Yksi hyve mahdollisti toisen ja tietyn hyveen harjoittaminen johti toiseen hyveeseen. Moraalisesti oikeaan toimintaan liitetty

²⁰² Huotari ja Seppälä 1990/2005, 182. Yao 2000/2012/2012, 32. Näiden kahden filosofisen osa-alueen jyrkkä erottelu toisistaan on mielestäni keinotekoisia, koska kungfutselainen moraalikäsitteitys sitoo moraalifilosofisen teorian ja käytännöllisen yhteiskuntafilosofian toisiinsa.

²⁰³ Yao 2000/2012, 32–3.

²⁰⁴ Huotari ja Seppälä 1990/2005, 193.

käsite riippui myös siitä tilanteesta, missä sitä harjoitettiin.²⁰⁵ Luvun jäsentäminen on kuitenkin ollut välttämätöntä ja olen päätenyt nostamaan esiin ne hyveet, jotka nousevat työni aineistossa toistuvasti esiin tunnistettavina kokonaisuuksina. Valintani rajaa tällöin väistämättä analyysin ulkopuolelle muutamia kungfutselaisia hyveitä, kuten esimerkiksi tekojen ja ajatuksien rehellisyyden.²⁰⁶ Olen koonnut liitteeseen 8 kungfutselaisten hyveiden yleisimmät käännökset ja merkityssisällöt. Tämä toiminee lukijan tukena, sillä tekstini ymmärrettävyyden vuoksi on välttämätöntä käyttää useampia käännöksiä lukuisia merkitysvivahteita sisältävistä kiinalaisista käsitteistä.

Kungfutselaiset hyveet ovat etenkin klassisissa muodoissaan usein selkeästi esillä romaanin kuvauksissa. Romaanin kirjoittaja on esimerkiksi sisällyttänyt selkeästi oikeudenmukaisuuden hyveen (yi) tarinan henkilöiden ja näiden suhteiden kuvaukseen.²⁰⁷ Teoksen kääntäneen Robertsin mukaan romaanin voi lukea tutkielmana kungfutselaisten arvojen välisestä konfliktista, joka syntyy levottomana ajanjaksona.²⁰⁸ Romaanin keskeinen hahmokaarti on hedelmällinen otos hyveiden tuntijoita, noudattajia ja laiminlyöjiä. Heidät kuvataan yhteiskuntansa yläluokkana eli juuri siinä sosiaalisena ryhmänä, joiden moraalikoodistoja kungfutselaiset opit ennen kaikkea tukivat.²⁰⁹ Keskityn analyysissäni ainoastaan kungfutselaisiin hyveisiin säilyttäen näin systemaattisemman lähestymistavan aineistooni. Tämä ei tarkoita, ettei romaani sisältäisi kuvauksia myös muutamista muista kungfutselaisuuden ulkopuolisista hyveistä. Kiinalaisen populaarikulttuurin traditiolle oli nimitäin tavanomaista painottaa tavalliselle kansalle tärkeitä moraaliarvoja, joita löytyy myös romaanista.²¹⁰

²⁰⁵ Rainey 2010, 34.

²⁰⁶ Xin ja Cheng olivat rehellisyyden kaksi eri hyvettä. Xinin mukaan elävä hyveellinen oli puheissaan totuudenmukainen ja toimi aina niiden mukaisesti toteuttaen lupauksensa. Cheng viittasi ajatusten rehellisyyteen ja yhtenevyyteen tekojen kanssa. Chengin hyvettä noudattanut toimi rehellisesti vailla laskelmointia tai siitä koituvaa hyötyä. Rainey 2010, 30.

²⁰⁷ Tung 2007, 27.

²⁰⁸ Roberts 2007, vii.

²⁰⁹ Huotari ja Seppälä 1990/2005, 172.

²¹⁰ Hsu 2012, 489–90. Erinomainen esimerkki tällaisista hyveistä on *yiqi*, joka tarkoittaa kunnian tuntoa ja oikeudenmukaista toimintaa. Se ilmeni esimerkiksi kuvauksina sankareista, jotka noudattivat kuolemankin uhalla henkilökohtaista lojaalisuutta ystävilleen asettaen sen myös kungfutselaisten hyveiden edelle.

3.1 *Xiao* eli vanhempien kunnioitus

Kungfutselaisten hyveiden peruskivi oli *xiao*, joka tarkoitti laajassa merkityksessään muiden ihmisten yleistä ja vastavuoroista kunnioitusta. Jo Kungfutse oli esittänyt, että *xiaon* hyvettä tuli ilmaista viidessä ihmisten välisessä perussuhteessa.²¹¹ Suppeassa merkityksessään eli *vanhempien kunnioituksena* se muodosti kungfutselaisen perhe-elämän keskeisimmän normin.²¹² Vanhemman ja lapsen suhde oli ihmisten välisistä suhteista perustavanlaatuisin ja muut yhteiskunnalliset suhteet olivat sen johdannaisia.²¹³ Tämän vuoksi *Xiaon* noudattaminen kodin piirissä kehitti sen ulkopuolella eli yhteiskunnassa tarvittavaa kuuliaisuuden ja velvollisuudentunnon hyvettä (*zhong*).²¹⁴ Tässä käsittelyluvussa keskityn kunnioituksen hyveen suppeampaan merkitykseen eli siihen, kuinka vanhempien kunnioituksen hyve esitetään perheen kuvausten yhteydessä.²¹⁵

Kungfutselainen hyve-etiikka sisälsi kaikissa eri muodoissaan perusoletuksen, jonka mukaan lapsen tuli kunnioittaa ja arvostaa omia vanhempiaan. Vanhempien lisäksi kunnioitusta tuli osoittaa myös opettajia ja vanhempaa väestöä kohtaan. Heidän lisäksi kunnioitettavien joukkoon kuuluivat myös edesmenneet esi-isät, joskin jo Kungfutsesta lähtien eläviä vanhempia pidettiin edesmenneitä tärkeämpinä kunnioituksen kohteina. Vaikka kungfutselaisessa traditiossa painotettiin usein isän ja pojan välistä suhdetta, kuuluivat hyveen piiriin myös äidit ja tyttäret. Poikien tuli kunnioittaa äitejään ja tyttärien vanhempiaan sekä avioliiton solmimisen myötä appivanhempiaan. *Xiao* ei tarkoittanut pelkkää tottelemisen ihannetta. Hyveellisellä lapsella oli velvollisuus nuhdella vanhempiaan ja osoittaa näille heidän moraaliset virheensä. Lapsen tuli viime kädessä noudattaa taipumattoman vanhemman tahtoa.²¹⁶

²¹¹ Madsen 2008, 7.

²¹² *Xiaoon* liittyi läheisesti myös *di* eli vanhemman veljen kunnioittaminen. Huotari ja Seppälä 1990/2005, 193.

²¹³ Hsu 2012, 183. Vanhempien kunnioitus nousi keskeisimmäksi kungfutselaiseksi hyveeksi Han-kaudella patriarkaalisen klaani-järjestelmän muodostuessa keisarillisen vallan ainoaksi vastapainoksi. *Xiaon* noudattaminen auttoi turvaamaan mahtisukujen sisäisen koheesion samalla, kun ne solmivat sukujen välisiä liittoja avioliittojen ja ystävyysuhteiden avulla.

²¹⁴ Rainey 2010, 25–9; Rosenlee 2006, 124–5.

²¹⁵ *Xiaon* laajempaan merkitykseen liittyvät kungfutselaiset suhteet ovat käsittelyluvussa 4.

²¹⁶ Rainey 2010 23–4, 28.

Vaikka *xiaon* merkitys kungfutselaisessa hyve-etiikassa on suuri, sen tärkeys romaanin hahmoille tuodaan ilmi harvoissa hyveitä kuvaavissa kohtauksissa. Selitys tälle löytyy historiankirjoitusta mukailevan romaanin tavasta kuvata vain vähän kauden yksityistä perhe-elämää. Ennen kaikkea perheen piirissä toteutettava *xiao* jää tällöin vähemmälle huomiolle kuin julkisessa elämässä noudatettavat hyveet. *Xiaon* kuvausten määrään voivat vaikuttaa myös romaanin hahmokaarti ja heidän historiallinen taustansa. Etenkin teoksen alkupuolen tarina keskittyy seuraamaan sellaisten historiallisten henkilöiden ympärille rakennettuja hahmoja, joiden vanhemmat mainitaan parhaimmillaankin vain nimeltä. Suurin osa romaanin hahmoista myös osallistuu tarinan käännteisiin vasta keski-ikäisinä, jolloin heidän vanhempansa ovat jo kuolleita tai poissa julkisesta elämästä. Teoksen kuvaustavan myötä vanhempien kunnioituksen hyveellä on selkeästi pienempi osuus romaanin yhteiskunnan arvopohjasta.

Romaani tuo esille vanhempien kunnioitukseen liitetyt toimintamuodot esimerkiksi kuvatessaan tarinan loppupuolen protagonisteja Zhuge Liangia ja Jiang Weitä.²¹⁷ Jiang ei kyseenalaista Zhugen toimia, näkemyksiä tai päämääriä, vaan tekee kaikkensa toteuttaakseen valaisänsä tavoitteen valtakunnan yhdistämisestä. Hänen toimintaansa määrittävät romaanissa vain hänen velvollisuutensa, jotka jatkuvat myös Zhugen kuoltua. Hyveellisenä hahmona Jiang palvelee Zhugea *xiaon* vaatimusten mukaisesti kunnioittaen tämän tahtoa omaan kuolemaansa saakka.²¹⁸ Edellisen esimerkin tavoin lapset kyseenalaistavat, punnitsevat tai kritisovat vanhempiensa toimintaa erittäin harvoin.²¹⁹ Romaani jättää siis vähälle huomiolle *xiaon* sisältyvän velvoitteen ohjata vanhempaa moraalisesti oikeaan suuntaan. Sen sijaan se maalaa kuvan yhteiskunnasta, jossa lasten ei tule puuttua perheen pään asioihin muiden läheisten kuten veljien, vaimojen ja ystävien tavoin.

Merkittävin osa kunnioituksen hyveen velvollisuuksista liittyy siis hierarkkisen suhteen korkeamman osapuolen eli vanhemman tahdon noudattamiseen. Valtaosa näistä

²¹⁷ Jiang ja Zhuge ovat myös yksi lukuisista romaanin perhesuhteista, jotka perustuvat biologisen sukulaisuuden sijaan valalle, joka velvoitti osapuolia siinä missä verisukulaisuuskin. Muita valalla luotuja vanhemmuussuhteita ovat esim. Dong Zhuo ja Lu Bu, Guan Yu ja Guan Ping, Liu Bei ja Liu Feng sekä lady Wu ja Sun Ce.

²¹⁸ Tung 2007, 12.

²¹⁹ TK, 42, 89, 372–3, 378–9, 467, 674, 860, 875, 907, 1301–2, 1362–4 ja 1412.

kuvauksista esitetään isän ja pojan välisenä, mutta kunnioitusta kohdistetaan välillä myös äiteihin. Etenkin romaanin hyveellisinä kuvatut protagonistit pyrkivät erilaisissa valintatilanteissa noudattamaan äitiensä tahtoa.²²⁰

Three Kingdoms kuvaa muutamia kertoja lasten äärimmäisiä pyrkimyksiä täyttää *xiaon* asettamat velvoitteet henkilökohtaisen uhrautumisen kautta. Esimerkiksi Diao Chan noudattaa adoptioisänsä Wang Yunin tahtoa ja lupautuu tyranni Dong Zhuon puolisoiksi osana salajuonta.²²¹ Eräissä kohtauksessa Cao Caon vanhin poika Ang uhraa itsensä taistelulentällä antaen isälleen oman pakohevosen.²²² Isän asemaa kohtaan osoitetaan kunnioitusta myös seuraamalla tätä vapaaehtoisesti kuolemanrangaistukseen.²²³ Romaanissa ei yleensä kerrota lasten toiminnan takana olevia motiiveja, mutta vanhempien kunnioituksen hyveeseen vedotaan muutamissa kohtauksissa myös suoraan. Kun Wang Jing joutuu salajuonen paljastuttua klaaninsa kera teloitettavaksi, hän näkee äitinsä vangittuna tuomiosalissa. Wang myöntää epäonnistuneensa *xiaon* velvoitteissa:

”He touched his head to the ground and cried aloud, “My mother has has been seized on account of an unfilial son.” But his mother laughed loudly and said, “All who live must die, What counts is dying well. – –” – – family was marched to the eastern marketplace, and mother and son went to their deaths smiling bravely.²²⁴”

Esi-isien kunnioittaminen koettiin kungfutselaisessa traditiossa tärkeimmäksi velvollisuudeksi ja korkeimmaksi kunniaksi.²²⁵ Tämä *xiaon* puoli välittyy useita kertoja romaanin kohtauksissa, joissa hahmot kunnioittavat hyveen vaatimusten mukaisesti edesmenneitä vanhempiaan ja esi-isiä toimittaen seremonioita ja tarjoten uhrilahjoja.²²⁶ Eräs romaanin kohtaussarja kuvaa ytimekkäästi *xiaosta* kumpuavan velvoitteen noudattaa esi-isän tahtoa. Kyseinen kohtaussarja on myös malliesimerkki

²²⁰ TK 130, 132, 428 ja 430.

²²¹ TK, 96–7. Yokon mukaan tämä on yksi *xiaon* toteuttamismuodoista. Yoko 2011b.

²²² TK, 207–8.

²²³ TK, 1412. Näin tekevät myös Kungfutsen jälkeläisen Kong Rongin pojat, jotka kieltäytyvät pakenemasta kuullessaan isänsä vangitsemisesta. TK, 472.

²²⁴ TK, 1372.

²²⁵ Hsu 2000, 199.

²²⁶ TK, 221, 401, 403, 456, 461, 485, 929, 980, 1084, 1087, 1099, 1163, 1224 ja 1438.

siitä, kuinka hyveelliset hahmot ovat valmiita noudattamaan hyveisiin sisältyviä – äärimmäisiäkin – moraalisia velvollisuuksia:

Kun miehittäjän joukot lähestyvät Shun pääkaupunkia, aikoo hallitsija Liu Shan antautua. Hänen poikansa Liu Chen yrittää tuloksetta puhua isäänsä ympäri vedoten isoisänsä Liu Bein jättämään pyhään velvollisuuteen palauttaa Han-dynastia. Kun Chen joutuu katkerana hyväksymään keisarin ratkaisun, hän palaa kotiinsa kohtaamaan perheensä. Hyveellinen Chen kohtaa äärimmäisen kungfutselaisen moraalikonfliktin. Hän ei voi rikkoa hallitsijansa käskyä ja taistella. Toisaalta antautuminen viholliselle rikkoisi valtakunnan perustajaisän tahtoa. Kuullessaan tilanteesta Chenin vaimo tappaa välittömästi itsensä seuratakseen ja samalla vahvistaakseen miehensä tulevaa ratkaisua. Chen tappaa lapsensa vapautuakseen velvollisuuksistaan perhettään kohtaan, jonka jälkeen hän uhraa itsensä isoisänsä muistoalttarilla korvatakseen epäonnistumisensa ja kunniansa menettämisen.²²⁷

Lyhyt kohtaussarja sisältää useita romaanin muista kohtauksista tuttuja piirteitä. Chenin epätoivoisuus kumpuaa kungfutselaisten hyveiden välisestä ristiriidasta: taipuako hallitsijan ja isän moraalittomaan valintaan vai noudattaako vastakkaista esi-isän tahtoa ja suvun ideologista perintöä? Toinen kohtauksessa piilevä ristiriita esitetäänkin yhteiskunnallisten normien noudattamisen ja hyveellisen elämän vaatimusten välillä. Chenin ainoa moraalisesti oikea ratkaisu on katastrofaalinen hänen perheelleen ja rikkooräiden hänen velvollisuuksiaan perhettä kohtaan. Oheisen esimerkin kaltaiset kohtaukset sisältävät *Three Kingdomsille* ominaisen tavan rakentaa juonta kuljettava draama lisäten kungfutselaisten hyveiden kuvauksiin myös muuta arvosisältöä. Chenin dilemman lopputulos muodostuu myös ei-kungfutselaisten elementtien vaikutuksesta, joita ovat muun muassa äärimmäinen ja fatalistinen kunniakäsitys.

Vanhempien kunnioituksen hyveen velvoitteita laiminlyödään romaanissa erittäin harvoin, sillä vanhempia ei juurikaan kohdella tarinan käännteissä kaltoin.²²⁸ *Xiaon* noudattaminen korostuu omalla tavallaan myös siksi, että kaoottista ajanjaksoa

²²⁷ TK, 1415–7.

²²⁸ Ainoana poikkeuksena on Lu Bu, joka murhaa lahjottuna kasvatti-isänsä Ding Yuanin. Lu vannoutuu valalla Dong Zhuon pojaksi, mutta myöhemmin murhaa myös tämän. TK 42–4 ja 111.

kuvaavassa romaanissa laiminlyödään käytännössä kaikkia muita kungfutselaisia hyveitä ja niiden asettamia velvollisuuksia. Tämä on selkeä ero muiden hyveiden kuvauksiin teoksessa, joka yleensä käyttää kungfutselaisten hyveiden puutetta antagonistiansa kuvailemisessa. Esimerkiksi tyranni Dong Zhuon hahmoon liitetään käytännössä kaikki tunnetut moraaliset puutteet lukuun ottamatta juuri kungfutselaisen yhteiskunnan tabua eli vanhempien kaltoinkohtelemista.²²⁹ Kuvaustapa korostaa kungfutselaisen yhteiskunnan jäsenille ominaista tapaa arvostaa omia vanhempiaan ja huolehtia heidän tarpeistaan ja tahtonsa toteutumisesta.

Visuaalisissa teoksissa esitetään romaania harvemmin kuvauksia perhe-elämästä tai perheen jäsenten välisistä velvollisuuksista. Tämä johtunee siitä, että romaanin visuaaliset perilliset painottavat tarinan toiminnallisuutta. Ne siis karsivat hahmojen välejä määritteleviä tekijöitä, joten vanhempien kunnioituksen hyve putoaa niiden kuvastosta suurimmalta osalta pois. Peleissä lapset esimerkiksi noudattavat isiensä tahtoa, eivätkä kohtele näitä kaltoin tai ainakaan avoimesti vastusta heidän päätöksiiän.²³⁰ Ainoina harvoina poikkeuksina ovat lasten omat itsenäiset ratkaisut, jotka poikkeavat edesmenneen vanhemman tahdosta.²³¹ Elokuvat ja pelit eivät siis esitä *xiaolle* vastakkaisia piirteitä, vaan lapset esiintyvät romaanin tavoin vanhempiensa lojaaleina vasalleina, jotka palvelevat heitä kunniakkaasti taistelukentillä.²³² Tämänkaltainen vanhemman johdon hyväksyminen ja hänen käskyjensä seuraaminen esitetään pikemminkin perustuvan yhteiskunnan normeille, kuin moraalille velvollisuudelle. Visuaaliset teokset jättävät siis yksinkertaisesti kuvaamatta lasten moraalisia velvoitteita vanhempiaan kohtaan.

3.2 *Zhong* eli kuuliaisuus ylempiarvoiselle

Vanhempien kunnioituksen hyvettä muistutti toteuttamismuodoiltaan myös toinen hyve, joka esiintyi etenkin politiikassa ministerin ja hallitsijan välillä. Alamainen noudatti *zhongia* eli kuuliaisuuden tai lojaalisuuden hyvettä palvellessaan ylempiään. Hyveenä

²²⁹ Ks. TK, 109–10, jossa Dong käy tapaamassa vanhaa äitiään.

²³⁰ guan4.3, guan5.1, jian2.3, jian5.1, cao4.1, wu3.2, wei13.4, jin0.1, jin3.4 ja jin5.2.

²³¹ DW7 toistaa romaanin kuvauksen Liu Bein perijästä Shanista, joka luovuttaa ilman tunnontuskia isänsä perustaman kuningaskunnan Jinille. TK, 1432–3 ja jin22.4. Samankaltaisesta teemasta ks. jin3.4.

²³² RD27, guan 4.3, WU19, jin1.3, jin3.5 ja jin5.2.

Zhong tarkoitti alun perin hierarkiasta kumpuavien velvollisuuksien täyttämistä, mutta ajan myötä sen sisältö muuttui pikemminkin vankkumattomaksi lojaalisuudeksi. *Xiaon* tavoin hyveeseen kuului myös velvollisuus kritisoida ja osoittaa ylempänsä virheet eli ohjata hallitsijaa oikeaan ratkaisuun pelkäämättä tästä koituvia seurauksia.²³³ Romaani rakentaa tarinansa käänneet usein hallitsijan ja näiden alamaisten väliselle vuorovaikutukselle sodan ja politiikan ympäristöissä. Tämän ansiosta sotureiden vankkumattoman lojaalisuuden ja ministerien kuuliaisuuden teemat ovat usein esillä ja korostuvat teoksessa esimerkiksi vanhempien kunnioituksen hyvettä enemmän.

Romaani esittää toistuvan kuvauksen kungfutselaisen ihanteen mukaisesta hyveellisestä alamaisestä, joka ei suostu laiminlyömyään määräyksiään tai palvelemaan muita ja torjuu näin hänelle tarjotun henkilökohtaisen hyödyn.²³⁴ Hahmot myös viittaavat välillä suoraan kuuliaisuuden hyveeseen, jolla he perustelevat omaa tai toisten hahmojen toimintaa.²³⁵ Teoksella on tapana korostaa *zhongin* keskeisyyttä hahmokaartille kuvaamalla henkilökohtaista uhrautumista valintatilanteessa. Usea hahmo osoittaa hallitsijalleen tai komentajalleen lojaalisuutta viimeiseen asti menettäen yleensä henkensä taistelukentillä tai sotavankina.²³⁶ Hyveeseen sisältyvän velvollisuuden mukaisesti vasallit myös kritisoivat hallitsijoitansa tilanteissa, jossa uskovat toisen toimintatavan olevan moraalisesti oikein tai hallitsijan oman edun mukaista.²³⁷

Kuuliaisuus saa tarinan käänneissä useita erilaisia piirteitä, joita seuraavan esimerkin kaltaiset kohtaukset osoittavat. Voitetun hallitsijan Yuan Tanin kaltoin kohtelema ministeri Wang Xiu rikkoo sodan voittaneen Cao Caon kieltoa ja suree julkisesti menehtynyttä hallitsijaansa Yuania – Caon vastustajaa. Wang myöntää Caolle tietäneensä kieltoon liittyvästä kuolemanrangaistuksesta ja toteaa:

” “I received office from Yuan Tan,” Wang Xiu answered, “and not to mourn him would be disloyal. One cannot stand before the world holding life dearer than honor. If you would let

²³³ Rainey 2010, 29–30.

²³⁴ TK, 173, 509–10, 754, 761, 879–80 ja 1437.

²³⁵ TK, 370, 472, 509, 725, 761, 1182, 1271 ja 1412.

²³⁶ TK, 297–8, 338, 345, 368, 370, 390, 887, 1000, 1350, 1394 ja 1452. Romaanin antagonistit sen sijaan valitsevat usein henkilökohtaisen hyödyn moraalisen velvoitteen sijaan.

²³⁷ TK, 308, 341, 357, 472, 624–5, 711–2, 958–9 ja 1307.

me collect my lord's remains and inter them, I will accept the punishment of death without
regret”²³⁸”

Cao myöntyy Wangin pyyntöön ja palkitsee hänet vankkumattoman kuuliaisuuden osoittamisesta. Tarinan sisältää lukuisia Wangin kaltaisia hahmoja, jotka asettavat hallitsijansa pyyteettömän palvelemisen kaiken muun edelle.

Lojaalisuus hallitsijaa kohtaan saattoi olla ristiriidassa vanhempien kunnioittamisen kanssa, jolloin alamaisen tuli valita näiden kahden hyveen väliltä. Kungfutse asetti *Keskusteluissa* vanhempien kunnioituksen hallitsijaa kohtaan osoitetun kuuliaisuuden edelle.²³⁹ Tämä konflikti ilmenee romaanin kohtauksessa, jossa Cao Caon alamainen Cheng Yu onnistuu huijaamaan Liun neuvonantajaa Shan Fua siirtymään Caon palvelukseen väärentämällä kirjeellä. Hyveellinen Shan luulee saaneensa kirjeen äidiltään ja noudattaa siinä esitettyä toivetta paluusta pääkaupunkiin siirtyen samalla Caon alamaiseksi. Shan asettaa valinnallaan vanhemman kunnioituksen kuuliaisuuden edelle. Kun äiti ja poika kohtaavat, juoni paljastuu. Tuohtunut äiti painottaa pojalleen kuuliaisuuden merkitystä ja hirttää itsensä vapauttaakseen Shanin *xiaon* noudattamisen otteesta.²⁴⁰ Kungfutselaisten arvojen noudattamista ja konflikteja käsittelevä juonenkäänte tuo esille myös toisen piirteen *zhongista*. Se yhdistyy teoksessa usein enemmänkin konkreettisiin tekoihin tai valittuun toimintatapaan, kuin hahmojen sisäiseen mielentilaan.

Han-dynastian lopulla heräsi keskustelu siitä, kenelle ensisijainen kuuliaisuus kuului. Kungfutselainen oppineistolla oli tapana valita suojelijansa, joka ehdotti heitä virkoihin vastineeksi henkilökohtaisesta lojaalisuudesta. Tämän seurauksena kuuliaisuuden ensisijaiseksi kohteeksi koettiin usein abstraktin dynastian sijaan oma suojelija.²⁴¹ Romaani käyttää hyödykseen useissa kohtauksissaan tätä kuuliaisuuden suuntaamiseen liittyvää potentiaalista konfliktia. Useat hahmot joutuvat valitsemaan etenkin muodollisen hallitsijan edustaman dynastian ja todellista valtaa käyttävän ylläpitäjän eli

²³⁸ TK, 397.

²³⁹ Roberts 2007, ix.

²⁴⁰ TK, 435–6. Shan ei voi toimia epälojaalisesti uutta hallitsijaansa Caota vastaan, mutta ei ole tälle myöskään hyödyksi. Näin Shan noudattaa yhtäaikaista kuuliaisuutta uudelle ja vanhalle rikkomatta kumpaakaan kohtaan. TK, 563.

²⁴¹ de Crespigny 2010, 112.

heidän suojelijansa väliltä.²⁴² Näissä konfliktitilanteissa alamaiset joutuvat määrittelemään henkilökohtaisen kuuliaisuutensa rajat.

Teoksen kuvaamat sotaherrat ja pääministerit nauttivat yleensä lähes kyseenalaistamatonta kuuliaisuutta omilta joukoiltaan ja suojeltaviltaan. Tarina sisältää myös kuvauksia kokonaisista klaaneista, jotka ylläpitävät kuuliaisuuttaan päämiehilleen keisarin ja dynastian sijaan rikkoen täten kungfutselaista yhteiskuntajärjestystä ja moraalikäsitystä vastaan.²⁴³ Lojaalisuus-konfliktin lopputulos ei ole kuitenkaan aina ennustettavissa tarinan edetessä. Kun kenraali Zhong Hui päättää kapinoida dynastiaa vastaan, hänen omat joukkonsa valitsevat kuuliaisuutensa kohteeksi dynastian ja kukistavat Zhongin.²⁴⁴

Romaani myös kuvailee seikkaperäisesti usean hyveellisen hahmon ratkaisun tukea keisaria ja dynastiaa usein omalla kustannuksellaan.²⁴⁵ Tyyliltään toistuva kuvaus on esimerkiksi kohtauksessa, jossa Sima-klaani perustaa uuden Jin-dynastian. Dynastian perustajaisän veli Sima Fu kieltäytyy osallistumisesta vallanvaihtoon ja pyytää Wein keisarilta anteeksiantoa. Fun kuuliaisuudesta vaikuttanut uusi Jin-keisari haluaa palkita hänet aatelisarvolla, mutta Fu kieltäytyy myös tästä.²⁴⁶ Useat hyveellisinä kuvatut alamaiset pitävät suhteestaan viralliseen hallitsijaan kiinni tietäen valintansa kohtalokkaat seuraukset. Eräässä kohtauksessa käyty dialogi esittää ristiriidan ytimekkäästi. Kun Han-dynastian pääministeri Dong Zhuosta nousee de facto-hallitsija, ei juuri kukaan hovin ministereistä käänny häntä vastaan. Dongin pidätyttyessä keisari Xianin, yksi tämän henkivartijoista, Wu Fu, hyökkää hänen päällensä.

” “Who is behind this treason?” accused Dong Zhuo. Wu Fu glared and shouted back; “You are not my emperor. I’m not your subject. What ‘treason’ are you talking about? Your crimes tower to Heaven, and the whole world longs to see you dead. My one regret is that I cannot have you pulled apart by horses – like any traitor – to satisfy the realm” In a fury

²⁴² TK, 946, 1271, 1325–30, 1342–50 ja 1370.

²⁴³ TK, 248, 252–3, 790, 951, 1204–5, 1296–7, 1318–20, 1370–1 ja 1436.

²⁴⁴ TK, 1427–8.

²⁴⁵ TK, 57, 249–53, 285, 288, 510–1, 524, 790 ja 826.

²⁴⁶ TK, 1437.

Dong Zhuo had Wu Fu dragged out and carved up. The curses streamed from his lips till the moment of death.²⁴⁷

Käsitellessään kuuliaisuuden velvoitteita ja muotoa tuo romaani esille myös kungfutselaisen yhteiskunnan muodollisiin puitteisiin sisältyvän joustavuuden. Romaanin hahmot omaavat välillä eräänlaisen pelivaran, jonka turvin he säilyttävät asemansa yhteiskunnassa, vaikka he noudattaisivat vain muodollisesti kungfutselaisia hyveitä. *Three Kingdoms* esittää moraalisesti tuomittavana etenkin pääantagonistinsa Cao Caon tavan harjoittaa taitavasti keinotekoista lojaalisuutta vallitsevalle Handynastialle.²⁴⁸ Muodollisesti Cao puolustaa kuuliaisesti heikkoa dynastiaa sotarekillään ja jättää kysymyksen Han-dynastian kohtalosta avoimeksi. Romaanin edetessä hän kuitenkin varmistaa oman klaaninsa aseman tulevana hallitsijasukuna toiminnalla, joka ei suoraan riko kungfutselaisen hyveen velvoitteita.

Hallitsijalle osoitettu kuuliaisuus on selkeästi esillä ainakin jossakin muodossa romaanin visuaalisissa vastineissa. Elokuissa ja peleissä juuri lojaalisuus motivoi hahmoja riskeeraamaan henkensä taistelukentillä ja taistelemaan hallitsijansa tai komentajansa puolesta. Esimerkiksi *Lost Bladesman*-elokuvan kantava juonellinen voima on kuuliaisen päähenkilö Guan Yun tahto palata hallitsijaveljensä Liu Bein luokse.²⁴⁹ Hahmot taistelevat henkilökohtaisen lojaalisuutensa lisäksi myös valtakunnan puolesta, joka tulee varsinkin useiden pelien kuvastosta ilmi.²⁵⁰ Varsinaisia kuuliaisuuden kohteisiin sisältyviä konflikteja ei sen sijaan romaanin tavoin esitetä.

Kuuliaisuus esiintyy pelien osalta velvollisuuden täyttämisenä, joka on etenkin protagonistien toiminnassa tottelevaisuutta, uhrautuvaisuutta ja luotettavuutta.²⁵¹ Visuaalisen aineiston hahmot eivät yleensä perustele tarkemmin sitä, mistä tämä kuuliaisuus kumpuaa. Hahmot eivät myöskään osoita toimissaan alamaisen moraalista tarvetta ohjata hallitsijoitaan oikeaan suuntaan. Visuaaliset teokset eivät kuitenkaan esitä kuuliaisuutta suoraan kungfutselaisena hyveenä, vaan pikemminkin hahmojen

²⁴⁷ TK, 51.

²⁴⁸ Ks. Moore 2010, 607.

²⁴⁹ LB8 ja LB37.

²⁵⁰ bei1.3, jian3.1, jian3.3, jian6.1, chan2.2, shu14.3, wu20.2, jin0.2, jin9.1, jin16.3 ja jin18.1.

²⁵¹ guan3.2, guan6.1, jian6.1, cao4.3, dian0.2, dian5.3, liao2.1, wei2.2, wei7.1, wei9.1, wei13.4 ja wei24.2.

jakamana universaalina arvona. Kuuliaisuutta käsitteleville sisällöille on leimallista kuvaus yhteiskunnasta, jossa auktoriteetin kohteet eli alamaiset noudattavat kyseenalaistamatta tai perustelematta sosiaalista järjestystä ja sen edustamaa normistoa.

3.3 *Ren* eli ihmisellisuuden kehittäminen ja viljeleminen

Hyveitä harjoittavan ihmisen tuli kehittää itsessään *ihmisellisyttä*²⁵², joka oli muista hyveistä koostuva moraalinen asenne. *Ren* oli luonteeltaan universaali, sillä se ilmeni kaikkien ihmisten oikeana luonteenä eli heidän potentiaalinaan hyvän tekemiseen. Sen vastakohtana pidettiin ahneutta ja itsekkyyttä. *Renin* ihannetta noudattava ihminen harjoitti humanismia ja ihmisrakkautta, mutta se ei kuitenkaan tarkoittanut, että hänen olisi tullut kohdella kaikkia samalla tavalla. Hyveellinen harjoitti valikoivaa rakkautta, joka otti huomioon moraalin, statuksen ja sosiaalisen välimatkan ihmiseen.²⁵³

Yksilön sisäisenä moraalisenä asenteena *Ren* jää romaanin kuvauksissa vähäiselle huomiolle kahdesta syystä. Teoksen kerrontatapa keskittyy hahmojen sisäisten motiivien esittämisen sijaan heidän ulkoisen toimintansa kuvaamiseen. Lisäksi protagonisteille jää vain vähän tilaisuuksia tehdä hyviä tekoja tarinassa, joka keskittyy sotaan ja konflikteihin.²⁵⁴ Yleistä ihmisellisyttä harjoitetaan kuitenkin muutamia kertoja tarinan edetessä kohtauksissa, joissa hahmot pyrkivät välttämään sodankäynnistä aiheutuvia kärsimyksiä muulle väestölle.²⁵⁵

Ihmisellisuuden hyve on romaanissa eniten esillä julkiseen toimintaan liittyvässä muodossaan. *Ren* toimi nimittäin yksilön sisäisen moraalisen asenteen lisäksi hyvän hallinnon legitimitietin perustana ja sen toiminnan moraalisenä mittarina. Kungfutselainen ihannehallitsija hallitsi kansaa sen puolesta, mutta aina sen parhaaksi. Hallitsijan tuli harjoittaa ihmisellisyttä noudattamalla moraalialia ja itsekasvatusta. Tällöin hän toimi kansalleen esimerkkinä, joka takasi valtakunnalle rauhan ja

²⁵² On vaikea löytää suomenkielistä termiä, joka vangitsisi *renin* kaikki puolet. Ihmisellisuuden lisäksi *ren* on lähellä hyväntahtoisuutta, inhimillisyyttä, ihmisrakkautta ja humanismia. Peleissä siitä käytetään termiä *benevolence* eli hyväntahtoisuus.

²⁵³ Rainey 2010, 34–5; Hsu 2012, 92; Huotari ja Seppälä 1990/2005, 194.

²⁵⁴ Moore 2010, 608. Vaikka Maon editio onkin rikastanut alkuperäistä historiankirjoitusta mukailevaa tyyliä, rakentaa teoksen kerronta harvoin hahmojaan kuvaamalla näiden sisäistä sielunmaisemaa.

²⁵⁵ TK, 371, 394, 482–4, 750–1, 761, 777, 896–7, 1108, 1396 ja 1451.

harmonian.²⁵⁶ Nämä osa-alueet tulevat hallitsemiseen ja vallankäyttöön keskittyvässä romaanissa usein esille.

Romaanin protagonistit ja myös muutamat muut valtataistelujen kävijät pyrkivät hallitsemaan kansansa hyväksi ja huolehtimaan siitä.²⁵⁷ *Three Kingdoms* esittää myös muutamia suoria mainintoja kansan suosiota nauttivasta moraalista hellästä hallinnosta.²⁵⁸ Hallitsijat pyrkivät parantamaan hallintoaan myös tarjoamalla virkoja viisaille ja kyvykkäille.²⁵⁹ Aiheesta esimerkkinä toimii kohta, jossa Cao Cao sotaretken sijaan ja antagonistin kaavustaan huolimatta rakennuttaa akatemioita ja kutsuu niihin oppineita kungfutselaisen ideaalin mukaisesti.²⁶⁰

Romaani käyttää usein ihmisellisyyden puutteita hyödykseen kuvatessaan tarinan hyveettömiä antagonisteja. Teoksessa esiintyy useita *renin* velvoitteita kohtaan rikkovia ahneita ja itsekkäitä hallitsijoita, jotka asettavat oman etunsa kaiken edelle.²⁶¹ Näiden usein tyranneiksi (tyrant) tai roistoiksi (villain) kutsuttujen hallitsijoiden lisäksi romaani nostaa esille myös heikkoja hallitsijoita. Nämä kyvyttömät ja usein nautintojensa vietävinä olevat hallitsijat rikkovat *renin* moraalisia velvoitteita olemalla esimerkiksi hovin eunukkien vietävissä.²⁶² Myös moraalisen esimerkin puutteet nostetaan romaanissa esille etenkin pääministerien kuvauksissa, joita leimaa usein tarpeeton julmuus ja perusteettomat rangaistukset.²⁶³

Hallitsijan tuli kungfutselaisen ajattelun mukaan hallita moraalisen esimerkinsä avulla, jonka nähtiin toimivan ulkoista lakia paremmin.²⁶⁴ *Three Kingdoms* vangitsee tämän ihmisellisyyden hyveen ja moraalisen esimerkin välisen yhteyden erinomaisella tavalla kuvatessaan tarinan kahta merkittävintä hahmoa. Liu Bei ja Cao Cao – tarinan pääprotagonisti ja pääantagonisti – hallitsevat molemmat valtakuntiaan kyvyn ja taidon

²⁵⁶ Huotari ja Seppälä 1990/2005, 194–5.

²⁵⁷ TK, 121, 353, 483–5, 508, 561 ja 779.

²⁵⁸ TK, 189, 371 ja 483. Ks. TK, 779–80, jossa Zhuge Liang varoittaa Liu Beitä edellisen aluehallitsijan liian lempeästä hallitsemistavasta. Zhuge leimaa kohtauksessa mielenkiintoisella tavalla kyseisen hallintotavan moraaliseksi puutteeksi sen ihannoimisen sijaan.

²⁵⁹ TK, 119, 121–2, 402, 453 ja 669.

²⁶⁰ TK, 789.

²⁶¹ TK, 51, 94, 618, 957, 1310 ja 1349.

²⁶² TK, 26–9 ja 35–6.

²⁶³ TK, 51, 73–4, 94, 163, 1343 ja 1356–7.

²⁶⁴ Huotari ja Seppälä 1990/2005, 103.

tuomalla menestyksellä, mutta heidän suhteensa *renin* eroaa ratkaisevasti. Liu kiteyttää eräässä kohtauksessa hänen ja Caon välisen eron todeten, että:

” “The man, who is my antithesis,” Xuande responded, “who struggles against me as fire against water, is Cao Cao. Where his means are hasty, mine are temperate; where his are violent, mine are humane; where his are cunning, mine are truehearted.”²⁶⁵”

Inhimillisyyden vaatimusten mukaisesti elävä Liu hallitsee moraalilla esimerkillään huolehtien ja suojellen alalaisistaan. Romaani tarjoaa lukuisia kohtauksia, joissa hän torjuu tilanteen tarjoaman hyödyn kungfutselaisen moraalien vaatimusten vuoksi.²⁶⁶ Liun valta perustuu romaanissa hänen ennen kaikkea hänen moraalisuudelleen ja kyvyille voittaa ihmisten sydämet puolelleen.²⁶⁷

Liun tavoin myös Cao pyrkii säästämään kansan kärsimyksiä ja välittää ainakin läheisimmistä alalaisistaan. Moraalisen esimerkin sijaan hän hallitsee kurilla, lailla ja järjestyksellä ja kerää seuraajansa meritokraattisin perustein – usein entisten vastustajien joukoista.²⁶⁸ Hänen valta-asemansa ei perustu *reniin*, vaan strategiseen ylivoimaisuuteen taistelukentillä ja poliittiseen oveluuteen hoveissa. Cao kuvataan toistuvasti rikkovan kungfutselaista moraalista vastaan ja hänen henkilökuvaansa leimaa *renin* ihanteen vastainen juonittelevuus, oveluus ja äkkipikaisuus.²⁶⁹ Hänen suhtautumisensa kungfutselaiseen moraalikäsitteeseen kiteytyy romaanin tunnetussa lausahduksessa, jossa Cao perustelee filosofisen ohjenuoransa ytimekkäässä muodossa:

”Better to wrong the world than have it wrong me!”²⁷⁰”

Ihmisellisyyden hyvettä ja siihen sisältyvää moraalista esimerkinä olemista käytetään myös visuaalisessa populaarikulttuurissa, sillä Liun ja Caon hahmot rakennetaan samankaltaisella tavalla kuin romaanissa. Liu kuvataan humanina ja ihmisellisyyttä noudattavana hallitsijana, joka suojelee kansaansa. Hänen tavoitteensa on palauttaa

²⁶⁵ TK, 713.

²⁶⁶ TK, 136–7, 483–5, 508, 658, 708–9, 717 ja 750–1.

²⁶⁷ Yu 2007, 29.

²⁶⁸ Yoko 2011a; TK, 16–7, 218–9 ja 371.

²⁶⁹ TK, 56, 293–4, 567–8, 793 ja 925. Caon suhde alaisiinsa eroaa Liun tavasta, sillä edellinen on valmis uhraamaan vasallejaan pragmaattisista syistä. Ks. TK, 216, 487 ja 862.

²⁷⁰ TK, 56.

Han-keisarien valta-asema eli asettaa yhteiskunta sen kungfutselainen ideaalin mukaiseen järjestykseen. Liun moraalinen esimerkki innoittaa hänen ystäviään taistelemaan tämän tavoitteen puolesta. Etenkin elokuvissa Liu on myös valmis asettamaan kansansa turvallisuuden oman perheensä edelle.²⁷¹

Cao sen sijaan tukeutuu romaanin tavoin usein oveluuteen, kuriin ja meritokraattiseen järjestykseen. Hänen omaa etua painiottava filosofiansa tulee varsinkin elokuvissa esille.²⁷² Kaikki elokuvat ja pelit eivät kuitenkaan toista romaanin esittämää kahtiajakoa puhtaasti romaania mukailen. Elokuvista *Lost Bladesman* ja peleistä *Dynasty Warriors 7* esittävät Caon vanhaa kuvaustapaa myönteisemmässä valossa. Caon henkilökuvaan liitetään siis myös *reniin* viittaavia sisältöjä, sillä hänen motiivikseen nimetään tavallisen kansan etu.²⁷³ Eräässä elokuvan kohtauksessa Cao esimerkiksi kuvailee pyyteettömästi aikaansaannoksiaan keisari Xianin ja tämän kansan hyväksi.²⁷⁴

Renin hyveeseen kuuluvat moraaliset ominaisuudet ja ihanteet ovat esillä myös pelien sisällöissä, mikä on harvinainen poikkeus visuaalisen aineiston tapaan kuvata kungfutselaisia hyveitä. Peleissä todetaan esimerkiksi maan tarvitsevan hyväntahtoisuutta harjoittavia ihmisiä tai hyvää hallintoa.²⁷⁵ Lukuisissa kohtauksissa useat eri hahmot taistelevat vääryyden tekijöitä vastaan motiiveinaan juuri kansan suojeleminen ja sen aseman parantaminen.²⁷⁶ Väärintekijöinä peleissä mainitaan yleensä korruptoituneet eunukit ja hallintoa tyrannisoiva pääministeri Dong Zhuo.²⁷⁷ Syy *reniin* liittyvien piirteiden esiintymiseen löytyy todennäköisesti populaarikulttuurin tavasta rakentaa kuvaamansa protagonistit. Etenkin elokuvista on tunnistettavissa vanhastaan tuttu Hollywoodille ominainen kerronta, jonka tavoitteena on lähestyä yleisöä tunnetasolla.²⁷⁸ Hyväntahtoisuus ja heikompien puolustaminen väärintekijöitä vastaan ovat globaalin populaarikulttuurin yhteisesti jakamia ja lähes universaaleja arvoja. *Ren*

²⁷¹ RC3, RC5, RC8, RD10, yun4.2, bei5.3, fei5.3, SHU5, shu6.2, shu8.3, shu8.4, shu8.5, shu19.1, shu22.3, wei11.5 ja wei14.2.

²⁷² RD16, RD41, LB33, LB35 ja shu8.4. Ks. guan3.2, joissa selitetään Liun ja Caon ero juuri ihmisellisyydessä.

²⁷³ LB35, cao3.3, cao4.3, cao5.2 ja cao6.1.

²⁷⁴ LB7.

²⁷⁵ yi6.2, CAO6, shu19.4, shu 20.2, SHU22 ja jin4.1.

²⁷⁶ RC13, RC24, bei0.2, BEI2, guan1.1, FEI4, SHU3, shu6.2, shu8.1, shu12.4, wu0.1, WU10 ja wu22.3.

²⁷⁷ fei1.2, guan1.3, jian1.2, cao0.1, chan0.1, shu2.3 ja wei2.2. Kansan sortaminen Hanin lopulla nousee esille etenkin tarinan alussa kertojan alkusanoissa. shu1.1, wu1.1, wei1.1 ja WEI4.

²⁷⁸ Richards 2009, 82.

on tunnistettavissa populaarikulttuurin kuvauksista todennäköisesti siksi, että se on – useita muita kungfutselaisia hyveitä selkeämmin – yhtenevä modernien ”globaalien hyveiden” kanssa.

3.4 *Li* eli säädyllinen käytös ja ulkoinen olemus

Rituaaliksi, riitiksi ja etiketiksi käännetty termi *li* on kungfutselaisista käsitteistä kenties väärin ymmärretyin länsimaisen yleisön piirissä. Vanhojen rituaalien ja perinteiden tarjoamien ulkoisen ja pysyvän koodiston sijaan Kungfutsen muotoilema käsite tarkoitti pikemminkin moraalista periaatteista kumpuavaa tilannekohtaista käyttäytymistä.²⁷⁹ Hyveellisen ihmisen tuli normaalisti noudattaa sosiaalisia riittejä, mutta tietyissä olosuhteissa moraalisen agentin tuli poiketa perinteestä ja löytää oikea toimintatapa älyllisen itsereflektion turvin.²⁸⁰ Ulkoisen toiminnan ja sisäisen moraalisuuden välillä tuli aina olla vankka yhteys, sillä säädyllisyys oli sisäisen moraalinen ulkoista ilmaisemista. Yhteisten sosiaalisten tapojen harjoittaminen – tiedostetusti tai tiedostamatta – ylläpiti ihanteellista yhteiskuntaa. *Li* kungfutselaisena käsitteenä viittasi varsinaisten seremonioiden sijaan enemmänkin arkipäiväisiin tekoihin. Sillä oli kuitenkin myös yhteys kungfutselaisen yhteiskunnan harjoittamiin rituaaleihin.²⁸¹

Li merkitsi suppeammassa merkityksessä ihmisen ymmärrystä oikeasta sosiaalisesta ja poliittisesta järjestyksestä, joka toimi elintärkeänä perustana oikeanlaiselle hallinnolle. Hyveellisen ihmisen tuli harjoittaa tilannekohtaista säädyllisyyttä eli noudattaa ja ylläpitää epätasa-arvoisia sosiaalisia statuksia ja rooleja.²⁸² *lin* suppea merkitys korostui ajan myötä sen myöhemmässä harjoittamisessa, joka johti usein tilannesidonnaisen itsetutkiskelun sijaan ulkoiseen ja opittuun säädyllisyyteen. Kehityskulun tuloksena kungfutselaisessa yhteiskunnassa käytöksellä ja ulkoisella olemuksella oli suuri merkitys, sillä ihmisen odotettiin toiminnassaan aina harjoittavan säädyllisyyttä oman

²⁷⁹ Goldin 2010, 20–23. Goldinin mukaan *li* on ihmisen tilanteeseen valitsema toimintatapa, joka on kuin moraalisten laskelmien loppusumma.

²⁸⁰ Yu 2007, 28–9.

²⁸¹ Rainey 2010, 38–41. Myös riitteihin viitataan termillä *li*, sillä Kungfutse määritteli uudelleen vanhan käsitteen.

²⁸² Rosenle 2006, 74–5.

sosiaalisen roolinsa mukaisesti.²⁸³ Keskityn analyysissäni juuri tähän *lin* suppeampaan merkitykseen eli hahmojen ulkoiseen olemukseen ja yhteiskunnassa vallitsevaan etiketin ihanteeseen. Valintaani ohjaa tutkimani kysymys siitä, miten romaanin hahmot toteuttavat kungfutselaisia hyveitä.²⁸⁴

Säädylisyyden ulkoiset muodot ovat selkeästi esillä romaanissa, joka keskittyy usein kuvaamaan suurimmaksi osaksi julkisessa ympäristössä tapahtuvaa hahmojen välistä virallista vuorovaikutusta. Ennen varsinaista dialogiaan hahmojen todetaan suorittavan vaaditut muodollisuudet:

” – – He recognized Zhang Liao. “You come as an adversary, I presume,” Lord Guan called to him as he approached. “No,” Liao replied “I come in respect of our long-standing friendship.” The envoy threw down his sword and dismounted. The formalities concluded, the two men sat together at the summit.²⁸⁵”

Hahmojen käyttäytymistä ohjaa muutamassa kohtauksissa kungfutselaisten suhteiden määräämä hierarkia tai julkisessa käyttäytymisessä noudatettava protokolla.²⁸⁶ Tämä tulee esille esimerkiksi kohtauksessa jossa jousimiehenä toimiva Guan Yu haluaa haastaa vastustajan kenraali Hua Xiongin. Juhla-aterialle kokoontunut aatelisto on pöyristynyt ehdotuksesta, mutta henkilökohtaista kyvykkyyttä arvostava Cao Cao saa nämä suostumaan protokollaa rikkovaan ehdotukseen.²⁸⁷

Edellä mainittujen sisältöjen vähäinen lukumäärä selittynee samasta sosiaalisesta ryhmästä muodostuvalla hahmokaartilla. Käytännössä kaikki teoksen keskeiset hahmot kuuluvat aatelistoon, korkeaan virkamiehistöön tai armeijan johtoon, jotka eivät jaa julkista tilaa kansan tai alaistensa kanssa.²⁸⁸ Romaanin kohtauksien ympäristöt noudattavat ajanjaksolle tyypillistä kaupunkirakennetta, jossa hallintorakennukset ja

²⁸³ Huotari ja Seppälä 1990/2005, 195.

²⁸⁴ Myös rituaalin merkitys arkipäiväisinä tekoina jää tarkastelun ulkopuolelle, sillä nämä eivät tule romaanin kirjoitustyyliin esille.

²⁸⁵ TK, 301, Vastaavanlaisia kuvauksia ovat TK, 353, 377, 462, 506, 523, 582, 598, 802, 870, 1034 ja 1216.

²⁸⁶ TK, 64–5 ja 970.

²⁸⁷ TK, 65.

²⁸⁸ TK, 145, 436, 455, 457, 474, 557, 604–5, 631, 918, 923, 942, 1011–2, 1089 ja 1163. Romaanin kerronta nostaa erikseen esille ne harvinaiset tilanteet, joissa hahmot toimivat toisin. Ks. TK, 1308, jossa komentaja on henkilökohtaisella käynnillä armeijansa leirissä.

hallinnon edustajat olivat erotettuina muun väestön asuinalueista.²⁸⁹ *Three Kingdoms* kuvaa tällä tavoin säädyllisyyteen liitettyjä tilojen ja ympäristöjen muodostamia sosiaalisia rajoja kungfutselaisessa yhteiskunnassa.

Vakiintuneiden tapojen harjoittaminen on keskeisessä osassa säädyllisyyden kuvastossa. Tarinan käännteissä hahmot noudattavat esimerkiksi kohteliaisuuteen kuuluvaa tapaa vedota sairastumiseen, kun he eivät halua tavata jotakuta.²⁹⁰ Samankaltaisia etiketin vaatimia tapoja ovat myös rituaaliset lahjat, joita silloin tällöin tarjotaan hyvinä eleinä esimerkiksi liittolaisille.²⁹¹ Kungfutselainen yhteiskunta näyttäytyy säädyllisyyden kuvausten kautta usein joustamattomalta ja sosiaalisesti jyrkkäräjaiseltä. Tätä korostavat esimerkiksi kohtaukset, joissa keisarin tai aluehallitsijan hovi noudattaa näytösluontoisesti symbolista rooliaan. Tällöin hovin jäsenien virallisen valtahierarkian mukaiset käyttäytymismallit peittävät todelliset vallankäyttäjät.²⁹² Toisaalta romaani sisältää myös useita kuvauksia voimakkaan alamaisen todellisen valta-aseman näkymisestä traditioiden ja protokollan kustannuksella.²⁹³

Vaikka säädyllisyyden ihanteen noudattaminen onkin romaanissa usein joustamatonta, ei sen sisältämiä normeja aina esitetä universaaleina. Esimerkiksi hallitsijat ohittavat tapaetiketin aika ajoin osoittaen täten kunnioitusta alamaistansa tai vierastansa kohtaan:

”Lu Su was first to be received. Sun Quan dismounted to welcome him, and Lu Su flung himself to the ground in ritual prostration. All the commanders were amazed by Sun Quan’s extraordinary deference. Sun Quan invited Lu Su to remount and the two rode side by side.”²⁹⁴

Muutammat romaanin hahmot haastavat myös avoimesti säädyllisyyden normeja käyttäytyen provosoivasti esimerkiksi hoveissa. Etiketin rikkomisella on kuitenkin rajansa etenkin silloin kun loukattuna on kungfutselaisen suhteen korkeampi

²⁸⁹ Lewis 2007, 75–77. Qin- ja Han-kausien kaupungeista ks. Lewis 2007, 75–101.

²⁹⁰ TK, 110, 526, 621, 727, 893, 1284, 1309, 1378 ja 1431.

²⁹¹ TK, 431, 452, 501, 628, 633, 894–5 ja 1313.

²⁹² TK, 118–9, 172, 937, 1023, 1311, 1318, 1322, 1433 ja 1344–5.

²⁹³ TK, 49, 51, 93–4, 698, 726–7, 812–13, 1318 ja 1323.

²⁹⁴ TK, 623. Samankaltaisia kuvauksia ovat TK, 218, 362, 623, 657, 916 ja 1088.

osapuoli.²⁹⁵ Teoksen hahmoilla on myös muutamissa kohdissa eriäviä näkemyksiä siitä, mikä on säädyllistä.²⁹⁶ Tämänkaltaisia arvokonflikteja esitetään romaanissa kuitenkin vain harvakseltaan, joka korostaa kungfutselaisen säädyllisyyden nauttimaan laajaa hyväksyntää kuvatussa yhteiskunnassa.

Romaanin perustavat elokuvat tuovat säädyllisyyden noudattamisen muodot esille muutamissa kohtauksissaan, joissa esimerkiksi kuvataan hovien muodollisuuksia puhutteluineen ja arvohierarkioineen.²⁹⁷ Elokuvien tarinat sisältävät kuitenkin kungfutselaisen yhteiskunnan muodollisuutta ravistelevia piirteitä. Rajaa madalletaan hallitsijoiden ja alamaisten tilojen välillä esimerkiksi kohtauksissa, joissa hallitsijat esiintyvät alamaistensa kanssa leireissä ilman virallista protokollaa.²⁹⁸ Etenkin *Lost Bladesman* korostaa mielenkiintoisella tavalla keisari Xianin tapaa esiintyä toistuvasti täysin vapaamuotoisesti ja hierarkiasta välittämättä.²⁹⁹ Ytimekkäin kuvaus tästä on kohtaus, jossa Keisari Xian ja pääministeri Cao Cao tekevät alamaistensa kanssa yhteisiä peltotöitä. Keisari perustelee tätä toteamalla, että ”uusi aikakausi ei kaipaa vanhoja tapoja”.³⁰⁰

Kukin elokuvista esittää myös omalla tavallaan naisten yhteiskunnallisen aseman ja sukupuoleen perustuvan tapakulttuurin. *Lost Bladesman* noudattaa pääpiirteittäin romaanissa esitettyä kuvausta naisista hierarkkisten suhteiden alemmina osapuolina. *Red Cliff* sen sijaan noudattaa romaanin kuvausta, mutta esittää Sun Lin kulttuuria haastavana naishahmona, joka muun muassa rikkoo hallitsijaveljensä käskyä osallistumalla sotaan vakoojana. Sun myös ravistelee muiden hahmojen säädyllisyyskäsitteitä suorasukaisella ja rohkealla käytöksellään.³⁰¹ Poikkeavimman tulkinnan romaanista esittää *Resurrection of the Dragon*, joka ei tuo esille lainkaan sukupuolijakoa, vaan kääntää sen pikemminkin ympäri. Elokuvasa Wein armeijan

²⁹⁵ TK, 283–5, 472, 513–4, 702, 705 ja 935.

²⁹⁶ TK, 457, 614–5 ja 673–5.

²⁹⁷ RC1, RC11, RC21 ja LB6. Ks. LB6, jossa protokollan noudattaminen ja sen haastaminen nousevat esille. Guan Yu käyttäytyy protokollan mukaisesti ja kyseenalaistaa Caon seuraajien käyttäytymisen keisarin läsnä ollessa.

²⁹⁸ RC23, RC34 ja RD12.

²⁹⁹ LB7 ja LB42.

³⁰⁰ LB6

³⁰¹ RC22 ja RC51.

ylipäällikkönä toimii naiskomentaja Cao Ying, jonka poikkeuksellisen korkeaan asemaan muut hahmot eivät kiinnitä huomiota.³⁰²

Säädylisyyden hyveeseen liitetyt piirteet ovat käytännössä poissa pelien kuvastoista. Kohtauksissa hahmojen käyttäytyminen on yleensä epävirallista ja toverillista riippumatta heidän välisestä suhteestaan.³⁰³ Esimerkiksi hallitsijat keskustelevat alamaistensa kanssa vailla muodollisuuksia tai hierarkkista esiintymistä.³⁰⁴ Ero romaaniin tulee esille myös kohtauksien tiloissa ja osallistujissa, sillä hahmot esiintyvät aika ajoin kaduilla ja toreilla eli samoissa ympäristöissä kansan kanssa.³⁰⁵ Esimerkiksi eräässä välinäytöksessä keisariksi kruunattu Cao Pi kuvataan esiintyvän eurooppalaisen kuninkaan tavoin koko kansalleen.³⁰⁶ Peleissä ei tehdä myöskään merkittävää eroa julkisessa käyttäytymisessä sukupuolten välillä.³⁰⁷ Harvoja *lin* hyveeseen löyhästi liitettäviä piirteitä ovat hoveissa hallitsijan edessä noudatettava muodollisempi käytös tai yleisesti jaettu sotilaallinen kunniakäsitys.³⁰⁸ Pelikulttuurin konventioita toistavissa ja pelaajayleisön odotuksiin vastaavissa peleissä ei ole sijaa sellaisille menneisyyden kuvauksille, jotka vaikeuttaisivat teosten juonellista suoraviivaisuutta tai moderneina yksilöinä kuvattujen hahmojen välistä käyttäytymistä.

3.5 *Yi* ja *zhi* eli oikeudenmukaisuus ja sen ymmärrys

Kungfutselaisiin hyveisiin lukeutui myös *yi* eli oikeudenmukaisuus, jonka merkitysisältö oli lähellä oikeamielisyyttä ja moraalista velvollisuutta. Oikeudenmukainen ihminen valitsi oikean ja asianmukaisen menettelytavan, joka vaihteli riippuen tekijänsä statuksesta, roolista ja tilanteesta ollen usein tekijänsä oman edun vastaista. Ihmisen tuli esimerkiksi huomioda hänen toimintaansa määrittelevät kungfutselaiset suhteet kyseisessä tilanteessa. *Yi* toimi täten ikään kuin moraalisen

³⁰² RD30, RD35, RD37 ja RD41.

³⁰³ bei6.1, ning3.2, ning4.3, ning6.1, dian5.1, bu4.1, wei5.2, wei8.2, JIN5 ja jin6.2.

³⁰⁴ bei0.2, bei4.1, guan1.3, dun0.2, cao0.2 ja cao1.1.

³⁰⁵ bei6.1, guan6.1, xun5.2, shu14.1, wu9.1 ja wu22.3.

³⁰⁶ wei24.6. Kiinalaisessa yhteiskunnassa keisarin tapasivat vain harvat ja vaikutusvaltaisimmat.

³⁰⁷ SHU20, wu10, jin5.4, jin6.2 ja JIN14. Ks. JIN6, joka on harvinainen poikkeus pelien kuvastossa.

Tässä välinäytöksessä Zhuge Dan kyseenalaistaa naisen paikan taistelukentällä.

³⁰⁸ Kuvauksia hoveista ovat yun0.2, cao4.3, shu19.4 ja wei11.6. Kunniakäsitys ilmenee välinäytöksissä bei5.1, xiang5.1, shu6.1 ja wei11.2.

toiminnan mittarina.³⁰⁹ *Yin* hyve esiintyy romaanissa useammassa eri muodossa, koska se oli teoksen syntyaikoina semanttisesti rikas käsite verrattuna esimerkiksi kuuliaisuuden hyveeseen. Oikeudenmukaisuus sisältää romaanissa edellä mainitun merkityksen lisäksi muun muassa velvollisuuden uhrautua tai katkaista kungfutselainen perhesuhde jonkin tärkeämmän asian puolesta.³¹⁰

Romaani käyttää oikeudenmukaisuuden hyvettä etenkin pääprotagonistiensa hahmojen maalaamisessa. Etenkin Liu Bei ja Guan Yu perustavat valitun toimintatavan oikeudenmukaisuuden hyveelle ja kohtaavat tarinan edetessä kungfutselaisten arvojen välisiä konfliktitilanteita. Muiden kungfutselaisten hyveiden tavoin oikeudenmukaisuus on romaanissa esillä myös protagonistiensa kuvausten ulkopuolella. Hyveen kuvausten paikantaminen on kuitenkin haasteellista teoksessa, jonka kerronta ei yleensä avaa hahmojensa toiminnan intentioita tai motiiveja. Tämän vuoksi olen harjoittanut erityistä varovaisuutta ja nostanut käsittelyluvussa esille suurimmaksi osaksi tutkimuskirjallisuuden osoittamia esimerkkejä *yin* käytöstä romaanissa.

Oikean menettelytavan tapauskohtaisuus tuodaan esille Liun kohdatessa vaikeita valintatilanteita, joissa useat kungfutselaiset hyveet risteävät. Näissä tilanteissa hyveellinen päämäärä eli oikeudenmukainen asiointi on saavutettavissa vain ja ainoastaan kungfutselaista moraalial rikkovilla keinoilla.³¹¹ Hyveellinen Liu kavahtaa väärin keinojen käyttöä ja esimerkiksi kieltäytyy sotimasta vieraanvaraista klaanilaistaan Liu Biaoa vastaan.³¹² Myöhemmin Liu kohtaa uudelleen samaisen valintatilanteen ja kieltäytyy useaan otteeseen miehittämästä Shun provinssia klaanilaiseltaan, sillä se ei olisi hänen mukaansa oikein.³¹³ Hyveellisenä ja viisaana kuvattu neuvonantaja Pang Tong kuitenkin toteaa, etteivät universaalit moraaliset periaatteet sovi kaaoksen aikaan, vaan ainoastaan estävät Liuta toimimasta moraalisena

³⁰⁹ Rainey 2010, 31; Yu 2007, 27.

³¹⁰ Roberts 2007, vii.

³¹¹ Ks. TK, 136–7, jossa Liu kieltäytyy kuvernööri Tao Qianin tarjoamasta provinssista. Taon vieraana oleva Liu pitää myöntymistä epäkunniallisena toimintana asemaansa nähden ja mahdollisesti myös loukkaavana Taon poikaa kohtaan.

³¹² TK, 134, 136–7, 145, 463 ja 473. Myöhemmin kuvernööri Liu Biaon kuoltua Liu ei suostu myöskään ottamaan kyseistä provinssia Liu Zongilta, joka äitinsä suvun tuella on anastanut sen vanhemmalta veljeltään. TK, 477 ja 506.

³¹³ TK, 136–7, 658, 708–9 ja 717.

päämääräänsä eteen.³¹⁴ Liu ymmärtää kohtauksessa *Yin* tilannesidonnaisuuden ja päättää miehittää Shun Pangin neuvon noudattaen.³¹⁵

Romaanin tarina sisältää *yin* osalta myös kohtauksia, jotka esittävät kungfutselaisten hyveiden ja niiden asettamien velvoitteiden välisiä ristiriitoja. Romaanin alussa pääprotagonistit Liu, Guan ja Zhang vannovat veljesvalansa yhteydessä omistautuvansa palvelemaan Han-dynastiaa ja kuolevansa yhdessä.³¹⁶ Dynastian palveleminen ilmentää kuuliaisuuden hyvettä ja keskinäinen lupaus perustuu oikeudenmukaisuuden hyveelle.³¹⁷ Vala muodostaa myöhemmin valintatilanteita, joissa Guan Yu kuvataan asettavan oikeudenmukaisuuden hyveen toimintansa ohjenuoraksi.

Erässä tarinaa vaiheessa Liu katoaa taistelussa ja hänen perhettään suojeleva Guan jää Cao Caon joukkojen piirittämäksi. Guan aikoo taistella kuolemaansa asti noudattaakseen oikeudenmukaisuuteen perustuvaa valaansa Liuta kohtaan. Caon ovela kenraali Zhang Liao esittää hänelle oikean menettelytavan vaatimukset laajemmasta näkökulmasta.³¹⁸ Guan joutuu hyväksymään Zhangin moraalisesti painavat argumentit ja suostuu antautumaan kunnes hänen veljensä olinpaikka selviää.³¹⁹ Seuraavissa kirjan luvuissa Cao yrittää tuloksetta voittaa Guanin kuuliaisuuden lahjoilla ja kunnianosoituksilla.³²⁰ Näistä pyrkimyksistä huolimatta Guan asettaa oikeudenmukaisuuden kuuliaisuuden edelle ja palaa Liun luokse saadessaan kuulla tämän olinpaikan.³²¹

Guanin kokema anteliaisuus ja hyvätahtoisuus muodostavat kuitenkin oikeudenmukaisuuden suhteen – velvoitteineen – hänen ja Caon välille. Guan toimii moraalisen velvollisuuden mukaisesti ja maksaa velkansa Caolle säästämällä myöhemmin tämän hengen taistelussa. Guan toimii jälleen *yin* mukaisesti oikein, mutta

³¹⁴ TK, 713.

³¹⁵ Yu 2007, 30–1.

³¹⁶ Roberts 2007, viii–ix; TK, 12–3.

³¹⁷ Roberts 2007, viii; Tung 2007, 32–5.

³¹⁸ Zhangin mukaan Guan rikkoisi toiminnallaan kolmea sitoumustaan. Hän saattaisi kuolla ennen veljeään Liuta, jonka kohtalosta ei ole vielä varmuutta. Hän ei myöskään voisi enää suojella Liun perhettä tai palvella poikkeuksellisilla kyvyillään Han-dynastiaa. TK, 301–2.

³¹⁹ Roberts 2007, viii. Guan antautuu virallisesti Caon sijaan Hanin keisarille. Tällä eleellä Guan kääntää antautumisensa kuuliaisuuden osoitukseksi dynastialle. Roberts 2007, viii; TK, 303–4.

³²⁰ TK, 304–6.

³²¹ TK, 316–9.

joutuu samalla rikkomaan kuuliaisuuttaan veljeään ja dynastiaan kohtaan.³²² Guanin valinnat hyveiden välillä poikkeavat täten romaanin muista hahmoista, jotka asettavat kuuliaisuutensa oikeudenmukaisuuden edelle. Esimerkiksi myöhemmin tarinan edetessä Guan kohtaa taistelussa ystävänsä Xu Huangin ja Lu Mengin. Molemmat torjuvat Guanin toiveen ystävyteen perustuvasta armosta ja vetoavat alamaisuutensa velvoitteisiin. Oikeudenmukaiseen kohteluun perustuva armo jää saavuttamatta ja Guan päätyy teloitettavaksi sotavankina.³²³

Three Kingdoms esittää yin kuvauksien mukana myös kungfutselaisten hyveiden ja suhteiden välisiä konfliktitilanteita. Veljesten välinen vala sisältää tällaisen potentiaalisen konfliktin, joka realisoituu Guan Yun kuoleman myötä. Keisariksi kruunatun Liun ei tulisi hallitsijana asettaa itseään vaaraan, vaan keskittyä valtakuntansa tavoitteeseen palauttaa Han-dynastia. Toisaalta hänen pitäisi veljeyden ihanteen mukaisesti kostaa Guan välittämättä siitä koituvista riskeistä. Kungfutselaisten hyveiden ristiriita aluksi lamaannuttaa Liun, mutta veljensä Zhangin ylipuhumana hän toteuttaa velvollisuutensa veljenä asettaen täten oikeudenmukaisuuden kuuliaisuuden edelle. Liun valinta edustaa romaanissa hyveiden ristiriitaisuuteen perustuvaa tragediaa, sillä yin velvoite riistää hänen viimeisen tilaisuutensa pelastaa Han-dynastia.³²⁴ Kohtaus on myös valaiseva esimerkki kungfutselaisten suhteiden asettamien roolien – tässä tapauksessa hallitsijan ja veljeyden – yhteensovittamattomuudesta.

Liun ja Guanin kohtaamat dilemmat edustavat kungfutselaiseen oikeudenmukaisuuteen sisältyvä haasteita hyveellisille toimijoille. Protagonistit tekevät parhaansa toimiakseen oikein, mutta heillä ei ole aina tietoa oikeasta menettelytavasta. Romaani tuo näin esille kungfutselaisen opin, jonka mukaan toimiakseen oikeudenmukaisesti ihminen tarvitsi aina tietoa oikeasta eli hyvettä *zhi*. Tiedon hyve oli myös ymmärrystä siitä, kuinka kohdella muita ja toimia heidän kanssaan. Se tarkoitti usein muiden ihmisten luonteen ja statuksen tuntemista, jotta heihin osasi suhteutua oikealla tavalla. Harva syntyi valmiina tämän ymmärryksen kanssa, mutta sen pystyi saavuttamaan opiskelemalla.³²⁵ Rituaalin

³²² Tung 2007, 9. Yu 2007, 35–9; TK, 594.

³²³ Tung 2007, 8–9; TK, 903–6 ja 913–4.

³²⁴ Roberts 2007, viii; Tung 2007, 9, 32–5; TK, 956–9.

³²⁵ Rainey 2010, 31.

hyve osoitti yleensä oikean toimintavavan, mutta tietyissä tilanteissa moraalisen agentin tuli löytää se omalla harkinnallaan ja arviointikyvyllään.³²⁶

Romaanin tarina on sijoitettu ympäristöön, jossa rituaali ei ole aina yhtenevä oikeudenmukaisuuden kanssa. *Three Kingdoms* hyödyntää tarinansa käyttövoimana tätä oikeudenmukaisen ja säädyllisen toiminnan keskinäistä eroavaisuutta. Hahmot elävät ajanjaksoa, jossa kungfutselaisen yhteiskunnan perinne ja muodot eivät useinkaan ole tukemassa moraalista valintaa. Yhteiskunta perustuu sen sijaan yksilöiden omille valinnoille yhteisön jäädessä enemmän määrittämään toimijoiden välisiä suhteita kuin tukemaan kungfutselaisten arvojen mukaista elämää.

Protagonistien omien valintojen tukena kuvataan välillä olevan hyveellisiä neuvonantajia, jotka omaavat ymmärryksen oikeasta ja ohjaavat tämän hyveen turvin suojelijoitaan moraalisesti oikeisiin ratkaisuihin. Tämä tulee esille esimerkiksi kohtauksessa, jossa Liu harkitsee kruunautumista Shun keisariksi. Hän on ansainnut legitimitetin kruunuun voittamalla ihmisellisyydellään kansan puolelleen. Keisariuden ottaminen on kuitenkin Liulle moraalinen haaste, sillä teko rikkoo selkeästi rituaalia – alamainen ei saisi pyrkiä hallitsijaksi. Neuvonantaja Zhuge Liang kuitenkin ylipuhuu Liun osoittamalla tilanteen vaativan omaa harkintakykyä ja varoittaa samalla sokeasta sitoutumisesta perinteeseen.³²⁷ Romaani kuvaa Zhugen kaltaiset neuvonantajat yleensä kungfutselaisina oppineina tai taolaisina mestareina, jotka ovat omistautuneet vuosia opiskelulle ja itsensä kehittämiseksi.³²⁸ Kuvaustapa korostaa tällä tavalla oppineisuuden merkitystä yhteiskunnan jäsenten moraalille toiminnalle.

Vaikka kungfutselaiset hyveet ovat verrattain vähän esillä romaanin visuaalisissa perillisissä, nousee silti oikeudenmukaisuuden hyve niiden kuvauksiin. Pelit ja elokuvat toistavat tarinoissaan Liun ja Guanin kohtaamat valintatilanteet kuvaten samalla niiden sisältämät moraaliset dilemmat. Myös hahmojen ratkaisut ovat tuttuja kirjallisesta

³²⁶ Yu 2007, 28–9.

³²⁷ Yu 2007, 28–31; TK, 951–3.

³²⁸ TK, 432–3, 437–8 ja 451. Zhuge Liang on oiva esimerkki niistä hahmoista, joita romaani kuvaa erittäin hyveellisiksi ja kungfutselaisten arvojen omaajiksi. Vesa 2013, 75. Etenkin Zhugen hahmo on romaanissa erityisasemassa, sillä tämä kuvataan tuntevan aina asioiden oikean olemuksen ja järjestyksen. Hänen tarkoin kuvattu argumentointinsa ja moraaliset opetuksensa kuvastavat usein romaanissa juuri sitä kungfutselaista ideaalia, jota romaanin protagonistit tavoittelevat.

teoksesta. *Lost Bladesman* -elokuvan juoni perustuu Guanin valinnalle palata veljensä luokse. Guan kuvataan romaanin tavoin yhtäaikaaisesti oikeamieliseksi veljeksi ja kuuliaisesti vasalliksi.³²⁹ Guanin hahmo on samankaltainen myös peleissä, jotka nostavat esille muun muassa Guanin valinnan vapauttaa Cao kiitollisuudenvelkansa takia.³³⁰ Peleissä myös toistuvat romaanista tutut kuvaukset viisaista neuvonantajista, kuten Zhuge Liangista, joka ohjaa molemmissa peleissä oppineisuutensa ja älykkyytensä turvin Liu Beitä moraalisesti oikeaan suuntaan.³³¹

Pelien kuvauksissa Liu on romaanista tutulla tavalla hyveellinen ja moraalisesti oikein toimiva hallitsija, joka on muun muassa vastahakoinen taistelemaan omaa klaaniaan vastaan.³³² Myös veljeysvalan noudattaminen ja Guanin kostaminen ovat peleissä mukana, mutta taustoiltaan hieman yksinkertaistettuna. Pelit ja elokuvat esittävät protagonistien kohtaamat tilanteet moraalisisina dilemmoina avaamatta useinkaan suoraan hahmojen puntaroimia hyveitä tai kungfutselaisen moraalietiikan vivahteita.³³³ Oikeudenmukaisuus moraalisisena ihanteena ja toiminnan perusteena ovat joka tapauksessa mukana *Three Kingdomsin* visuaalisissa perillisissä. Kuten usean muunkin kungfutselaisen hyveen tapauksessa, on esitetty oikeudenmukaisuus sekoitus romaanista tuttua hyve-etiikkaa ja modernin populaarikulttuurin yleisesti hyväksytyjä arvoja.

3.6 Yong ja shu eli moraaliseen toimintaan johtava rohkeus ja vastavuoroisuus

Kungfutselaisen traditio sisälsi myös kaksi vähemmän käsiteltyä ja tunnettua hyvettä, joilla oli tärkeä merkitys moraalisen toiminnan käynnistäjinä. Ilman rohkeuden hyvettä (*yong*) tieto oikeasta ei johtanut moraaliseen toimintaan. Kungfutsesta lähtien traditio oli painottanut opiskelun ja oppimisen roolia hyveiden muodostumisessa, joka näkyy myös rohkeuteen liitetyissä merkityksissä. Jos ihmisellä ei ollut koulutuksen tai rituaalin tuomaa tietoa oikeasta, hänen rohkeutensa johti vain tottelemattomuuteen mahdollistaen

³²⁹ LB3, LB6 ja LB35.

³³⁰ SHU12, shu12.2 ja wei16.1.

³³¹ bei3.2, liang1.3, liang3.2, liang6.1, shu8.1, shu8.3, shu8.4 ja wu16.3.

³³² yun2.2, bei3.1, fei2.1, liang2.2, xiang3.3, shu12.6 ja SHU13. Peleissä käytetään usein termiä perhe klaanin sijaan.

³³³ Valaveljeyden moraalinen merkitys velvoitteineen Guanille tuodaan esille välinäytöksissä guan1.1, guan2.2 ja guan3.2. Ks. shu17.3, jossa Liu vaatii veljensä Guanin kosta ohittaen muut päämäärät. Samankaltaisia kohtauksia ovat myös bei4.1 ja fei4.2.

täten suurempien vääryyksiin tekemisien. Muiden hyveiden tavoin kungfutselaisen hyveetiikan rohkeutta ei pidä luonnollisesti sekoittaa perinteiseen rohkeuteen, jota on ihailtu lähes kaikissa kulttuuripiireissä – kiinalainen mukaan lukien.³³⁴

Three Kingdoms rakentaa protagonistiensa hahmot osittain perinteisen rohkeuden kuvauksien varaan. Tämän esitystavan rinnalla on kuitenkin myös kungfutselaisen hyveen piiriin lukeutuvia tekoja. Romaani tuo kohtauksissaan esille valintatilanteita, joissa hyveellisyydessään rohkeat hahmot asettavat kungfutselaisten hyveiden velvoitteet henkilökohtaisen hyödyn ja oman turvallisuuden edelle. Usein toistuva kuvaus on symbolisesti vallassa olevan dynastian puolustaminen oman hengen uhalla.³³⁵ Toinen toistuva rohkeuden kuvaus on hallitsijan avoin ja julkinen kritisointi moraalisen lopputuloksen toivossa välittämättä siitä koituvista seurauksista.³³⁶ Selkeät kuvaukset hahmojen rohkeudesta moraaliseen toimintaan ovat romaanissa harvassa, sillä sen kerronta puuttuu vain harvoin kuvaamiensa hahmojen sielunmaisemaan.

Toinen moraaliseen toimintaan motivoiva hyve oli *Shu* eli vastavuoroisuus. Se merkitsi myötätuntoa, ymmärrystä ja sympatiaa toisia kohtaan, joka toimi usein katalyyttinä muille hyveille. Kungfutse oli määritelty vastavuoroisuuden hyveen niin sanotun hopeisen säännön avulla, jonka mukaan ihmisen ei pitänyt tehdä muille sellaista, mitä ei halunnut tehtäväksi itselleen. Myötätunnon hyve auttoi ihmistä pysymään myös kultaisella keskitiellä, sillä sen turvin ihminen kykeni välttämään hyveiden viemistä liiallisuuksiin. Tämänkaltaisia liiallisuuksia ovat esimerkiksi sokea kuuliaisuus tai tilanteen olosuhteet huomioimaton rehellisyys.³³⁷

Vastavuoroisuuden hyve motivoi ihmisellisyyden ja oikeudenmukaisuuden ohella romaanin protagonisteja toimimaan oikein. *Shun* merkitys nousee selkeästi esille oikeudenmukaisuuteen liitetyn toiminnan katalyyttinä kohtauksessa, jossa Guan Yu osoittaa armoa vastustajilleen kiitoksena kokemastaan hyvästä kohtelustaan. Kun Cao

³³⁴ Rainey 2010, 31–2; Yao 2000/2012, 210.

³³⁵ TK, 51, 249–53, 288, 717, 790–1, 825–6 ja 1436–7.

³³⁶ TK, 308, 357, 472, 624–5, 711–2, 956, 958–9, 1210 ja 1271.

³³⁷ Yao 2000/2012, 213–4; Rainey 2010, 31–4.

Cao päättyy uupuneiden ja epätoivoisten joukkojensa kera Guanin ylivoimaiseen väijytykseen, joutuu tämä hyveellisyyttään punnitsemaan oikeaa menettelytapaa.

”And lord Guan, whose sense of honor was solid as a mountain, could not put Cao Cao’s many obliging kindnesses or the thought of the slain commanders from his mind. – – Cao’s soldiers dismounted, prostrated themselves and wept. Lord Guan’s sense of pity seemed to grow on him, and he hesitated. Then Zhang Liao came racing up, and lord Guan was reminded of their old friendship. With a long sight, he let all the remaining troops pass.”³³⁸

Romaanissa on myös useita muita kohtauksia, jossa hahmot osoittavat vastustajilleen armoa taisteluiden yhteydessä. Tämä toimintatapa selitetään usein hahmojen tuntemana sympatiana sekä oikeana menettelytapana vastustajan kunnioittamiseksi.³³⁹

Kaikissa kohtauksissa vastustajan armollista kohtelua ei liitetä myötätunnon osoittamiseen, vaan pikemminkin yleisenä tapana kerätä kyvykkäitä ja kuuliaisiamalaisia. Esimerkiksi eräässä tarinan osassa Zhuge Liang vapauttaa barbaaripäällikkö Meng Huon seuraajineen seitsemästi saadakseen varmuuden Nanman-heimojen kuuliaisuudesta.³⁴⁰ Sen sijaan teoksessa toistuva kuvaus myötätunnon osoituksesta on vastustajan perheen säästäminen tai heistä huolehtiminen perheen elättäjän kaaduttua taistelussa tai tultua teloitetuksi.³⁴¹ Myötätunto on avainasemassa myös muutamissa kuvauksissa, joissa Cao Cao harjoittaa ihmisellisyyttä kansaa kohtaan.³⁴² Vaikka Cao ei seuraa juuri muiden kungfutselaisten hyveiden moraalisia velvoitteita, osoittaa hän silti säälistä kumpuavaa ymmärrystä muun muassa mahdottomia velvollisuuksiaan pakenevia maatyöläisiä kohtaan.³⁴³

Romaanin modernit visuaaliset esitykset sisältävät muutamia myötätuntoon perustuvia eleitä ja valintoja.³⁴⁴ Kyseisissä kohtauksissa myötätunnolla ei ole kuitenkaan välttämätöntä yhteyttä muihin kungfutselaisiin hyveisiin. Hahmot osoittavat

³³⁸ TK, 594.

³³⁹ TK, 594, 619–20, 886, 1027, 1057 ja 1243.

³⁴⁰ Ks. TK, 1042, 1047–8, 1051, 1058, 1066 ja 1074.

³⁴¹ TK, 240–1, 304, 393, 896, 905 ja 1182. Edustavana esimerkkinä toimii TK, 1004. Kohtauksessa Liu Bei säästää vastustajan puolelle loikkaneen kenraalin perheen.

³⁴² TK, 218–9, 371 ja 394.

³⁴³ TK, 396.

³⁴⁴ RC30, RC65, bei5.1, xiang5.1, bu3.1, shu5.1, wu22.1 ja wei11.2.

myötätuntoa, koska se on globaalissa populaarikulttuurissa yleisesti protagonistien toimintaan liitetty piirre. Rohkeutta moraaliseen toimintaan ei löydy visuaalisista aineistoista, jotka keskittyvät maalaamaan hahmonsa perinteisen urheuden avulla.

4. Kungfutselaisuus ortodoksiana: yhteiskunnalliset suhteet normeina

Työni toisessa käsittelyluvussa siirryn kungfutselaisen tradition yhteiskuntafilosofiseen osaan. Lähestyn aihetta tarkastelemalla viittä perustavanlaatuaista ihmissuhdetta, jotka määrittelivät kungfutselaisessa ajattelussa yksilöä, perhettä ja yhteiskuntaa. Kungfutselaisessa yhteiskuntamallissa ihmisen tuli noudattaa suhteisiin liittyviä hyveitä ja niihin sisältyviä tilannesidonnaisia ja sovellettavia käyttäytymisnormeja.³⁴⁵ Keskityn aineiston kuvauksissa siihen, miten suhteet määrittelevät hahmojen tilannekohtaiset velvollisuudet ja hyväksytyt toimintamallit. Noudattavatko hahmot kungfutselaisten suhteiden luomia rooleja toiminnassaan ja kuinka he ratkaisevat romaanin esittämät lukuisat konfliktitilanteet eri suhteiden välillä?

Kungfutselainen yhteiskunta koettiin eriarvoisten, mutta ainakin periaatteessa molempia osapuolia velvoittavien suhteiden kontekstista. Kungfutselainen yhteiskunta vaati jokaisen yksilönsä noudattavan sosiaalista rooliaan, mikä käytännöstä merkitsi tottelevaisuutta patriarkaalista auktoriteettia kohtaan. Vaikka sosiaalisen roolin ehdoton ylläpitäminen ja esittäminen saattoivat olla taakkana, toivat ne myös esittäjilleen turvaa.³⁴⁶ Järjestelmän ytimenä toimivat perhesuhteet, joissa kolmena tärkeimpänä perusteena olivat ikä, asema ja sukupuoli. Suhteet myös asettivat velvollisuuksia molemmille osa-puolille, joskin valta ja korkeampi asema olivat ystävyyttä lukuun ottamatta aina toisella osapuolella. Kaikki muut ihmisten väliset suhteet voitiin palauttaa aina viiteen perussuhteeseen eli ne olivat näiden johdannaisia.³⁴⁷

Tämä kungfutselaisia suhteita käsittelevä luku sivuaa myös romaanin sisältämää mallia oikeaoppisesta kungfutselaista yhteiskunnasta. Kungfutselaisuus ei ollut vain filosofinen koulukunta, joka tarjosi oman ehdotuksensa moraalikoodistoksi. Se edusti vaatimusta oikeaoppisesta yhteiskunnasta, jossa jokainen ihminen, tapahtuma ja asia

³⁴⁵ Huotari ja Seppälä 1990/2005, 193. Suhteiden edustamat periaatteet laajensivat yksilöä koskevan moraalisen koodiston sosiaalisen ja poliittisen elämän piiriin. Yao 2000/2012, 34.

³⁴⁶ Huotari ja Seppälä 1990/2005, 194–5.

³⁴⁷ Rainey 2010, 28–9; Huotari ja Seppälä 1990/2005, 193. Juuri iällä oli keskeinen merkitys suhteissa, sillä vanhempi osapuoli oli nuorempaa ylempänä. Tämä heijastui myös Kiinan kieleen, jossa puhutellaan sisaruksia aina nuorempana tai vanhempana. Littlejohn 2010, 26. Romaanin käännöksessä tämä tapa on usein huomioitu, mutta elokuvissa ja peleissä vain satunnaisesti.

olisivat tuon koodiston mukainen. Osa tutkijoista onkin esittänyt, että kungfutselaisuudesta tuli ajan myötä ortodoksia, joka määritteli uudelleen keisariajan sosiaalisen ja poliittisen elämän.³⁴⁸

4.1 Hallitsija ja alamainen

Han-dynastian aikana oli syntynyt ajatus hallitsijan ja alamaisen välisen suhteen rinnastamisesta laajennetun perheen ajatukseen. Ihanteellinen hallitsija ylläpiti perhehyveiden mukaista hyvää hallintoa huolehtien alamaistaan kuin isä lapsistaan. Alamaisen tuli harjoittaa lojaalisuuden hyvettä ja palvella hallitsijaansa kuin isäänsä ja ylempiään kuin vanhempia veljiään. Suhteen molempien osapuolten – hallitsijan ja alamaisen – tuli toteuttaa julkisessa toiminnassaan *Xiaon* hyvettä kungfutselaisen perhe-elämän ihanteen mukaisesti. Laajemmassa merkityksessä *Xiao* tarkoitti siis myös hallitsijan ja tämän ministerien ylläpitämää hyvää hallintoa. Jo ihanteellisessa muodossaan suhde oli jyrkän hierarkkinen. Hallitsijan valta oli vasalleihinsa nähden lähes rajaton ja alamaisen tuli palvella tätä kunnioituksella ja kuuliaisuudella olosuhteista huolimatta. Alamaisten ainoana turvana oli toive siitä, että hallitsija käyttäisi valtaansa kungfutselaisen ihanteen mukaisesti heidän parhaakseen.³⁴⁹

Hallitsijan ja alamaisen välinen suhde on romaanissa näkyvästi esillä. Kolmen kuningaskunnan tarina kietoutuu usein juuri hallitsijoiden ja näiden lähipiirien ympärille esittäen kohtauksissaan kungfutselaisen suhteen eri ilmenemismuotoja ja sen sisältämiä haasteita. Romaani poikkeaa kungfutselaisen suhteen ideaalista kuvatessaan useat keisarin alaiset itsenäisinä hallitsijoinaan, jotka toteuttavat kungfutselaista suhdetta omissa valtapiireissään. Tarina seuraa kilpailevia keisareita, pääministereitä, aluehallitsijoita ja sotaherroja, jotka hallitsevat lopun hahmokaartin muodostavia alaisiaan. Tarina sisältää esimerkiksi Wein ja Jinin kuningaskunnat hallitsijoineen, jotka syrjäyttävät vallalla olevan dynastian rikkoen samalla kungfutselaista suhdetta. Toisaalta useat romaanin hahmot palvelevat näitä itsenäisiä poliittisia entiteettejä

³⁴⁸ Yao 2000/2012, 34–36. Kysymys kungfutselaisuuden luonteesta valtiollisena ortodoksiana on monitahoinen. Ks. Yao 2000/2012, 36–8.

³⁴⁹ Littlejohn 2010, 25–6; Huotari ja Seppälä 1990/2005, 194.

kungfutselaisen normiston mukaisesti. Kuvatussa yhteiskunnassa noudatetaan siis kungfutselaisen suhteen normistoa, mutta ei kungfutselaisen ideaalin mukaisesti.

Romaanissa kiteytetään hallitsijan ja alamaisen suhteen perusta kohtauksessa, jossa Zhuge Liang selittää rangaistusten lieventämistä harkitsevalle Liu Beille alueen edellisen hallitsijan epäonnistumista sekä syitä hallitsijan ja alamaisen suhteen romahtamiseen valtakunnassa. Zhuge toteaa, että hallitsijan ja vasallin suhde tulee rakentaa uudelleen sopivalla määrällä kunnianosoituksia ja hallitsijan hyväsydämyyttä. Hallitsijan auktoriteetin säilyminen vaatii kuitenkin samalla ankaran lainsäädännön toimeenpanoa ja sosiaalisten palkintojen kuten kunnianosoitusten määrien säätelemistä.³⁵⁰ Tarinan edetessä hyveellinen Zhuge myös toteuttaa näkemystään rankaisemalla ankarasti alaisiaan näiden laiminlyödessä velvollisuuksiaan.³⁵¹ Nämä sosiaaliseen statukseen liittyvät palkinnot tai ankarat fyysiset rangaistukset ovat hallitsijoiden tapa ylläpitää yhteiskuntaa säätelevää normistoa.³⁵²

Romaani ei jätä epäselväksi hallitsijan asemaa kungfutselaisen suhteen korkeampana osapuolena. Hallitsijan suvereeni valta tulee esille muun muassa kohtauksissa, joissa vasalleja teloitetaan esimerkiksi erheistä ja epäonnistumisista.³⁵³ Alamaiset joutuvat maksamaan hengellään myös hallitsijansa tahdon vastustamisesta tai tämän loukkaamisesta.³⁵⁴ Rangaistukset on romaanissa ulotettu usein myös yksilön lisäksi näiden perheisiin ja klaaneihin. Han-kauden hallinto hyödynsi klaaneihin kohdistuvia tuhoamisrangaistuksia kontrolloidakseen perhekuntia, joihin sen oma yhteiskunnallinen valta perustui. Tällä menetelmällä pyrittiin suojelemaan valtion etua ja edustajia yhteiskunnassa, jossa vallitsi verikoston periaate. Murhatun sukulaisilla oli moraalinen velvollisuus kostaa uhri ja verikoston kohteina oli myös laillisia kuolemanrangaistuksia

³⁵⁰ TK, 779–80.

³⁵¹ TK, 1153–4, 1222–3 ja 1253–4.

³⁵² Romaanissa esiintyy myös sosiaaliseen statukseen liittyviä rangaistuksia, kuten arvon alentamisia.

³⁵³ TK, 364, 1203, 1207, 1348 ja 1393.

³⁵⁴ TK, 1199–1200, 1210, 1271, 1436 ja 1445.

suorittavat virkamiehet.³⁵⁵ Romaanissa ytimekkäimpänä vallankäytön kuvauksena ovat juuri nämä rangaistavien henkilöiden klaanien kattavat teloitukset.³⁵⁶

Hallitsijan ja hänen vasallinsa väliselle vuorovaikutukselle ja dialogille on ominaista kungfutselaisesta säädyllisyydestä kumpuava muodollisuus ja virallisuus.³⁵⁷ Kungfutselainen suhde asettaa tällä tavalla omat sosiaaliset normit myös hallitsijoille, joiden odotetaan vallastaan huolimatta käyttäytyvän asemansa ja statuksensa mukaisesti. Hallitsijan asema vasalleihinsa nähden eroaa kuitenkin siinä, että hän voi poiketa kungfutselaisista normeista ilman ulkoisia sanktioita. Romaanin kuvauksissa hallitsijan asema on muiden – jopa yhteiskuntansa normien – yläpuolella, kuten seuraavan kaltaiset kuvaukset usein osoittavat:

”Sun Hao became unbearably cruel and violent, sinking deeper and deeper into vice and luxury. – – When Puyang Xing and Zhang Bu remonstrated with the ruler, Hao in a fit of anger, had them executed along with their clans.”³⁵⁸

Vaikka hallitsijoiden asema on ehdoton, tukeutuvat he tarinan käänneissä usein luotettuihin neuvonantajoihinsa. Romaanissa toistuu yleensä päätöksentekotapa, jossa hallitsija valitsee toimintatavan lähipiirinsä tarjoamista ehdotuksista. Erittäin toistuvissa kuvauksissa alamaiset yrittävät ohjata hallitsijaansa tiettyyn suuntaan hyväksyen luonnollisesti tavoitteistaan eriävän ratkaisun tarvittaessa.³⁵⁹ Tämänkaltaiset kuvaukset tasoittavat hallitsijan ja alamaisen välistä valtasuhdetta, sillä edelliset ovat asemastaan huolimatta riippuvaisia jälkimmäisten näkemyksistä. Kuvaustapaa korostavat myös useat kohtaukset, joissa neuvonantajat onnistuvat muuttamaan hallitsijan alkuperäisen mielipiteen.³⁶⁰ Teoksessa esiintyy myös toistuvia tilanteita, joissa hallitsijan asemaa

³⁵⁵ Lewis 2007, 233–4.

³⁵⁶ TK, 112, 293, 793, 1295, 1350, 1361 ja 1440.

³⁵⁷ TK, 301, 353, 377, 462, 506, 523, 582, 598, 802, 870, 1034 ja 1216.

³⁵⁸ TK, 1439–40.

³⁵⁹ TK, 174–6, 195, 220, 280–1, 300, 343, 400, 482, 500, 651–2, 656, 798, 870, 1025, 1263, 1344 ja 1446.

³⁶⁰ TK, 262, 265, 280, 381, 475–6 ja 730–1. Yleisenä esimerkkinä on alamaisten tapa vedota hallitsijan hyväksyväisyyteen tai viisauteen, jotta tämä säästäisi toisen alamaisen hengen. 797, 836, 874, 1046, 1307, 1407 ja 1410.

horjuttavat tämän omat lähipiirit. Näitä ovat omaa asemaansa ajavat ja hallintoa korruptoivat eunukit tai kilpailevat ja hallitsijaa ristiin ohjaavat hovin ryhmittymät.³⁶¹

Jokaisella romaanin hallitsijalla on oma luotettu lähipiirinsä, joihin lukeutuu yleensä arvostetut neuvonantajat, ystävät ja biologiset tai valalla vannotut lähisukulaiset. Hallitsijan ja hänen lähipiiriinsä kuuluvan alamaisen välinen käytös esitetään usein muita kuvauksia vapaamuotoisemmaksi ja vuorovaikutteisemmaksi. Sen sijaan heidän dialoginsa on kuitenkin usein kieleltään virallista.³⁶² Kungfutselaiset suhteet näyttävät lähipiirien osalta usein dynaamisina, risteävinä ja selkeästi tilannekohtaisina, mutta tätä ei tuoda suoraan julki hahmojen puheessa. Romaani sisältää harvoin kohtauksia, jossa hallitsijalle läheinen vasalli korostaisi muiden suhteiden olemassaoloa heidän välillään.³⁶³ Useilla hallitsijoilla on erityinen suhde pääministereihinsä, joiden kuvauksissa kungfutselainen suhde jää välillä taka-alalle osapuolten esiintyessä tasavertaisina tai jopa käännytyssä hierarkiassa. Tämän kaltaisessa tilanteessa alamainen on joko erittäin läheinen ja luotettu hallitsijalle tai sitten todellisessa valta-asemassa oleva muodollisen hallitsijan kontrolloija.³⁶⁴

Mikäli kungfutselainen virkamies ei kyennyt ohjaamaan hallitsijansa toimintaa moraalisempaan suuntaan, oli hänellä mahdollisuus erota virastaan ja näin katkaista hallitsijan ja alamaisen välinen suhde.³⁶⁵ Tämä oli selkeä ero kungfutselaisiin perhesuhteisiin, joita alemmassa asemassa oleva ei voinut katkaista. Romaani huomioi tämän osan kungfutselaisesta suhteesta kohtauksissa, joissa alamaiset eroavat virastaan tai vetäytyvät armeijan tehtävästä siirtyen yleensä toisen hallitsijan vasalliksi.³⁶⁶ Osa alamaisista ei tyydy romaanissa vain eroamaan, vaan nämä asettuvat avoimesti hallitsijaansa vastaan vedoten esimerkiksi lojaalisuuteen nimellistä dynastiaa – tai sen

³⁶¹ Eunukkien korruptoivaa vaikutusta kuvataan Han-keisari Lingin ja Liu Shanin hoveissa. TK, 25, 26, 1121, 1392, 1382–3, 1432 ja 1440. Jälkimmäinen kuvaus koskee sotaherra Yuan Shaon hovia. TK, 308, 341, 357, 472, 624–5, 711–2, 958–9 ja 1307.

³⁶² TK, 295, 504–5, 623, 1010, 1015 ja 1282.

³⁶³ Harvinainen poikkeus esiintyy kohtauksessa, jossa Xu You loukkaa Caota kutsumalla tätä lapsuuden nimellään korostaakseen vanhaa tuttavuuttaan tämän kanssa. TK, 393.

³⁶⁴ TK, 118–9, 172, 623, 937, 1010, 1013–4, 1282, 1318, 1344–5 ja 1433. Ensimmäisestä tapauksesta kiteyttävä esimerkki on nuori ja kykenemättömäksi kuvattu Liu Chan ja tarinan loppupuolen protagonistin Zhuge Liang. Jälkimmäinen tilanne esiintyy mm. Han-dynastian nukkekeisari Xianin ja todellista valtaa käyttävän pääministeri Cao Caon välillä.

³⁶⁵ Rainey 2010, 30.

³⁶⁶ TK, 362, 366–7, 457–8, 618, 621, 775–6, 939–41, 1297 ja 1394.

kontrolloijia – kohtaan. Hallitsijan luottamuksen pettäminen tai tämän aseman avoin haastaminen koituu romaanin kuvauksissa useimmiten vasallin kohtaloksi. Osa alamaisista tarttuu silti tähän mahdollisuuteensa haastaa vallitseva yhteiskunnallinen järjestys ja päättää vastustaa kungfutselaista suhdetta. Nämä kohtaukset luovat harvinaista säröä kungfutselaisen yhteiskunnan asettamien vaatimusten noudattamiseen.³⁶⁷

Romaani sisältää kohtauksia, joissa vastustetaan avoimesti kungfutselaista suhdetta. Poliittisesti riittävän voimakkaat pääministerit Dong Zhuo, Sima Shi, Sun Chen ja Sima Zhao argumentoivat julkisesti keisariaan vastaan ja päätyvät vaihtamaan hallitsijansa toiseen helpommin kontrolloitavaan henkilöön.³⁶⁸ Lisäksi *Three Kingdomsin* tarina sisältää kaksi kohtausta keisarin väkivaltaisesta syrjäyttämisestä murhauttamalla heidät.³⁶⁹ Nämä ovat romaanin ainoat kuvaukset, joissa alamainen katkaisee kungfutselaisen suhteen väkisin, sillä molemmissa dynastian vaihdoissa vallan anastajat onnistuvat taivuttelemaan keisarin luopumaan itse vallastaan.³⁷⁰

Teos sisältää rikkaan kuvauksen myös epäsuorasta tavasta haastaa hallitsija. Pääantagonisti Cao Cao manipuloi kungfutselaista suhdetta pois sen ideaalin mukaisesta hierarkkisesta tilasta tasapainoilemalla taitavasti kungfutselaisen suhteen muuttamisen ja sen muodollisen noudattamisen välillä. Hänen toimintansa noudattaa suurimmaksi osaksi kungfutselaisen suhteen mukaista normistoa, sillä hän esiintyy dynastiaa puolustavana pääministerinä ja saa käskynsä virallisesti keisari Xianilta. Teoissaan ja puheessaan Cao noudattaa yleensä kungfutselaisen hovin muodollisuuksia. Hänet kuvataan aika ajoin julmaksi, mutta hän ei suoraan tyrannisoi keisaria syyttä edeltäjänsä tavoin.³⁷¹ Hän ei tuo suoraan ilmi suunnitelmiaan kaataa Han-dynastia, mutta on tästä huolimatta dynastian todellinen vallankäyttäjä.³⁷² Caon toiminta tuo esille kungfutselaisen yhteiskunnan toimijoiden mahdollisuuden verhota todellisen asemansa muodollisuuksien ja julkisten kulissien taakse.

³⁶⁷ TK, 26–7, 744, 938, 941, 1048, 1259, 1281, 1325–30, 1342–50, 1348–9 ja 1351.

³⁶⁸ TK, 48–9, 1321–3, 1358–9 ja 1373.

³⁶⁹ TK, 48–9 ja 1370–1.

³⁷⁰ TK, 949–50, 953–4 ja 1436–7.

³⁷¹ TK, 293–94, 567–8, 793 ja 925.

³⁷² TK, 118–9, 172 ja 937. Myöhemmin romaanissa Sima Zhao ja Shi noudattavat Caon esimerkkiä ja kontrolloivat samalla tavoin kolmea Wein keisaria: Fangia, Maoa ja Huania. TK, 1318, 1344–5 ja 1433.

Hallitsijan ja alamaisen -suhteen ulkoisiin muotoihin on kuitenkin mahdollista kätkeä sisälle normit rikkova epävirallinen alamaisen valta-suhde hallitsijaansa. Tämänkaltaiset kungfutselaisen suhteen ilmenemismuotoja hämärtäviä kuvauksia on romaanissa lukuisia. Suhde kuvataan tällöin yleensä julkisena salaisuutena ja usein tilannesidonnaisena valtataisteluna eri osapuolten välillä.

Eräs *Three Kingdomsin* kohtaussarja tuo hyvin ilmi alamaisten asemaa määrittelevät ristiriitaiset normit yhteiskunnan konfliktitilanteessa. Tarinan loppupuolella Wei-dynastian todellista valtaa käyttää pääministeri Sima Zhao. Dynastialle kuuliainen kuvernööri Zhuge Dan kokee alamaisuutensa Wei-dynastialle vaativan kapinointia sitä manipuloivaa Sima-klaania vastaan. Zhuge käynnistää kapinan, johon hänen omat alaisensa joutuvat mukaan armeijan käskysuhteiden mukaisesti. Kapinan edetessä Zhugen julma komento ja epätoivoiseksi muuttuva tilanne ajaa osan hänen alaisistaan rikkomaan normistoa ja siirtymään takaisin nimellisen dynastian puolelle. Kaikki eivät kuitenkaan hylkää Zhugea. Komentaja Yu Quan päätyy antautumisen sijasta jatkamaan taistelua kuolemaansa saakka. Zhugen kaaduttua taistelussa hänen henkilökohtainen joukko-osastonsa vangitaan ja Sima Zhao tarjoaa heille henkilökohtaisesti tilaisuuden antautua. Jokainen sadoista sotilaista kuitenkin seuraa edesmennyttä komentajaansa kuolemaan.³⁷³ Kyseinen esimerkki on myös yksi niistä kuvauksista, joissa alamainen joutuu valitsemaan, ketä kohtaan hän noudattaa kungfutselaisen suhteen sisältämiä velvoitteita.³⁷⁴

Hallitsijan ja alamaisen suhteen lukuisat kuvaukset maalaavat *Three Kingdomsin* lukijalle kuvan tarkoin sosiaalisesta säädellystä ja kontrolloidusta yhteiskunnasta, joissa jokaisen tulee käyttäytyä sosiaalisen statuksensa mukaisella tavalla. Selkeän yhteiskunnallisen hierarkian kuvausta korostaa myös romaanin keskeisin hahmokaarti, joka edustaa lähes kokonaan ylempiä sosiaalisia kerroksia. Tämä poliittinen ja sotilaallinen eliitti luotsaa muuta yhteiskuntaa haluamaansa suuntaan – valtakunnan hallitsijan suostumuksella ja suojeluksessa. Romaani esittää hallitsijat ja heitä ympäröivän aateliston yksilöinä ja vallankäytön kohteet lähinnä lukumäärinä tai

³⁷³ TK, 1342–50.

³⁷⁴ TK, 946, 1271, 1325–30 ja 1370.

nimettöminä palvelijoina, talonpoikina tai sotilaina. Alemmat yhteiskuntaryhmit esiintyvät yksilöllisinä hahmoina vain satunnaisesti muutamissa kohtauksissa, joissa hallitsijat kohtaavat esimerkiksi talonpoikia sattumalta sotarekillä tai pakomatkoilla.

Myös romaanin visuaaliset perilliset tuovat hallitsijan ja alamaisen suhteen näkyvästi esille, mutta ne esittävät sen saamat muodot omalla tavallaan. Osa kuvauksista toistaa romaanista tutun hierarkkisen suhteen viittaamalla muun muassa alamaisen velvollisuuksiin palvella hallitsijaansa kunnialla taistelukentillä.³⁷⁵ Aineiston elokuvat sisältävät lisäksi muutamia kohtauksia, joissa hallitsijan ja tämän vasallien välinen käyttäytyminen on muodollisempaa eli normitettua.³⁷⁶ Pelit ottavat sen sijaan enemmän välimatkaa romaanin kuvaustapaan ja esittävät tämän vuorovaikutuksen usein avoimena ja toverillisena.³⁷⁷ Pelien kuvastossa myös alamaisten merkitys hallitsijaa ympäröivänä lähipiirinä korostuu, sillä he osallistuvat usein yhteisten päätösten muotoiluun.³⁷⁸ Elokuvien ja pelien hallitsijat eivät yleensä käytä suvereenia valtaansa alamaisiinsa, joten vasallien käytös on kuvauksissa vapaampaa ja heidän toimintaansa vähemmän säädeltyä. Kungfutselaisen yhteiskunnan ylin kerros esiintyy siis populaarikulttuurin kuvastossa romaania avoimempana, demokraattisempana ja kollektiivisempana maalaten samalla hallitsijan ja tämän vasallien välisen suhteen vähemmän hierarkkisena.³⁷⁹

Romaanin tavoin kungfutselaisen suhteen aktiivinen haastaminen ja manipuloiminen esitetään yhteydessä keisarin hallintaan. *Lost Bladesman* ja *Red Cliff* nostavat esille tämän todellista valtaa pitävän vasallin ja hänen muodollisen hallitsijan välisen konfliktin. Niiden tarinoissa Cao Cao hallitsee hoviovia, joka ylläpitää edelleen Xianin muodollista hallintoa.³⁸⁰ Myös peleissä yhteiskunnan valtakulisseja pidetään toistuvasti

³⁷⁵ RD40, RD41, RD43, yun4.2, dun4.3, dun5.1, cao1.3 ja wei13.4.

³⁷⁶ LB33 ja RC9.

³⁷⁷ yun5.3, bei3.2, liang6.1, liang6.2, jian3.1, xun1.1, xun4.3, ning2.2, dian0.2, dian2.1, dian3.2, dian6.1, dun0.2, dun1.2, dun3.1, dun4.1, dun5.1, cao1.1, shu2.4, shu19, wei10.1, wu10, 2, wei16.4, WEI22 ja wei22.1.

³⁷⁸ liang1.3, liang5.2, xun1.3, xun2.2, bu0.2, wu20.4, shu8.3, wei11.6 ja WEI22.

³⁷⁹ Hyvänä esimerkkinä toimii eräs LB:n kohtausta, jossa Cao Cao saa tietää komentajiensa rikkoneen suoraan antamaansa käskyä. Cao raivostuu, mutta läheinen vasalli Zhang Liao saa hänet nopeasti tyyntymään ja jättämään alaisensa rankaisematta. LB33.

³⁸⁰ RC1, RC12, LB6 ja LB46. Ks. LB7, jossa keisari Xianin esitetään hyväksyvän Caon asema valtakunnan todellisena hallitsijana.

yllä käyttämällä dynastian keisaria nukkehallitsijana.³⁸¹ Kungfutselaisen suhteen katkaiseminen ja keisarin avoin haastaminen ovat myös mukana muutamissa pelien välinäytöksissä.³⁸² Romaanista tutulla tavalla pelit myös kuvaavat alamaisten poistuvan hallitsijoidensa palveluksesta tai asettuvan tätä vastaan avoimesti.³⁸³ Aiheesta mielenkiintoisena esimerkkinä on toistuva teema *Dynasty Warriors 6:ssa*, jossa usean hahmon tavoitteena on luoda uudenlainen tasavertaisten ihmisten maailma. Pelin hahmot pyrkivät luomaan täten lähes täydellisen vastakuvan kungfutselaisen ideaalin mukaiselle yhteiskunnalle.³⁸⁴ Hallitsijan ja alamaisen välisen suhteen konflikteja muiden kungfutselaisten suhteiden kanssa ei visuaalisessa aineistossa juuri esiinny, lukuun ottamatta *Lost Bladesmania*, jossa korostuu alamaisen velvollisuus noudattaa keisarillista käskyä valaveljeyden tai ystävyuden kustannuksella.³⁸⁵

Vaikka visuaaliset teokset esittävät kungfutselainen suhteen sisältämät normit ja muodot romaania pehmeämmin, eivät ne tyystin hylkää romaanin yhteiskuntakuvausta. Hallitsijat ovat edelleen yhteiskunnallisen hierarkian hupulla, sillä he ovat valtakuntansa keskuksia ja ylimmän vallan käyttäjiä. Etenkin pelit kuitenkin kuvaavat muut hahmot enemmänkin hallitsijoiden alaisina kuin alamaisina. Esitystavan taustalla on todennäköisesti visuaalisten teosten suoraviivaisempi tapa kuljettaa juontaan ja tarve esittää hahmojensa välinen vuorovaikutus modernimpana. Kirjallista muotoa tiiviimmässä rakenteessa ei siis välttämättä ole sijaa tai tarvetta kungfutselaisen suhteen monipuolisempaan esittämiseen.

4.2 Aviomies ja vaimo

Kungfutselaisten perhesuhteiden ideaalit muodostuivat yhteiskunnallisen eliitin keskuudessa jo Han-dynastian loppupuolella. Han-kauden kungfutselaiset oppineet määrittivät kirjoituksissaan perhettä koskevat moraaliosopimukset, jotka myöhemmin Tang-kaudella kodifioitiin seikkaperäisesti. Kungfutselaiset perheideaalit säilyivät perustaltaan ja muodoltaan melko yhtenäisinä vuosisatoja niitä turvanneen pitkäaikaisen

³⁸¹ dian1.1, cao1.2, chan4.2, wei3.2, wei11.3, wei11.4, jin8.2 ja jin18.2.

³⁸² wei24.5, jin4.2, jin19.1 ja jin22.5.

³⁸³ yun1.1, shu12.4, wei13.1, jin1.1, jin2.3, jin3.1, jin3.4, jin5.3, jin11.2 ja jin16.3.

³⁸⁴ liao4.3, dun5.2, yi1.3, yi6.2, cao3.3 ja cao6.1.

³⁸⁵ LB28, LB34 ja LB45.

keskusvallan ansiosta. Vaikka kungfutselaisen perheideaalin noudattamisessa oli jonkin verran ajallisia ja paikallisia eroja, yhdistävät eri kausien perheideaaleja tietyt peruspiirteet etenkin sosiaalisen eliitin keskuudessa. Traditionaalisen perheen malliin kuuluivat kungfutselaiset normit, vahva ja osapuolia erotteleva statushierarkia sekä usean sukupolven tavoittelun ihanne.³⁸⁶ Sen sijaan maata viljelevässä kansassa osapuolien toimintaa säätelevä normisto oli vapaampaa. Työtehtävät eivät aina olleet sukupuolisidonnaisia ja esimerkiksi naiset auttoivat miehiään näiden tehtävissä etenkin kiireisten viljelykausien aikana.³⁸⁷

Romaanin kuvaukset noudattavat kiinalaista perheideaalia, sillä niissä näkyy selvästi kungfutselaisia perhesuhteita määrittäneet patriarkalisuus, patrilineaarisuus ja patrilokaalisuus. Perheissä noudatetaan poikkeuksetta isänvaltaa, jossa miehillä ei ole tapana tiedustella puolisoiden kantoja. Perheen pään omaisuuden ja sosiaalisen statuksen perimysjärjestys on määritelty isältä pojille. Lisäksi tyttäret siirtyvät avioliittojen myötä aina aviomiestensä suvun jäseniksi.³⁸⁸ Teoksen keskittyessä yhteiskunnan ylimpiin kerroksiin eli kiinalaiseen aatelistoon ja korkeimpaan virkamiehistöön, korostuu sen perhettä kuvaavissa sisällöissä selkeä ero miesten ja naisten välisissä rooleissa ja toimintaympäristöissä. Kolmen kuningaskunnan tarinassa ei ole laajoja yksityiselämän tai arjen kuvauksia, mikä korostaa avioliiton muodollista ja virallista luonnetta. Kuvaustapaa korostaa lisäksi myös romaanin avioliitot, jotka esitetään yleensä järjestettyinä.³⁸⁹

Selkein ja raadollisin kuvaus vaimon asemasta avioliitossa on kuvaus, jossa köyhä talonpoika laittaa vaimonsa salaa ruuaksi ylempiarvoiselle vieraalleen Liu Beille, koska muuta ruokaa ei ole köyhällä perheellä tarjolla. Löytäessään aamulla naisen ruumiin, hyveellinen protagonistin Liu liikuttuu köyhän miehen ratkaisusta ja palkitsee hänet kuuliaisesta uhrauksestaan.³⁹⁰ Vaimoilla ei ole romaanissa turvaa kungfutselaisessa

³⁸⁶ Johnson 1985, 7, 24.

³⁸⁷ Hsu 2012, 129–30.

³⁸⁸ Johnson 1985, 8.

³⁸⁹ TK, 199, 344, 385 ja 634–6.

³⁹⁰ TK, 230.

suhteessa, joka lähinnä määrää heidän asemansa tiukalla normistolla.³⁹¹ Tämä tulee selväksi muun muassa kohtauksessa, jossa Pang De mainitsee keskustelussa tappaneensa veljensä vaimon, sillä tämä ei ollut käyttäytynyt asemansa mukaisella tavalla.³⁹²

Julkista vallankäyttöä, politiikantekoa ja sodankäyntiä kuvaavassa romaanissa keskitytään julkisen tilan kuvauksiin kodin piirin kustannuksella, joten miehen ja vaimon välisen suhteen kuvaukset jäävät sisältömäärältään niukoiksi.³⁹³ Kuvaustapa noudattaa kungfutselaisen tradition normistoa, jossa kodin ulkopuolinen piiri oli miehen toimintaympäristöä ja naisen toimintaratat jäivät kodin piiriin.³⁹⁴ Naisten julkinen esiintyminen ja vapaa liikkuminen ovat romaanissa harvinaisia, koska *Three Kingdomsilla* on tapana sijoittaa naishahmot osaksi yksityiselämän ympäristöjä. Tämä pätee myös arvovaltaisiin keisarinnoihin ja hallitsijoiden äiteihin, joilla on omat tilansa hovien yhteydessä.

Osa keisariajan klassisista teksteistä oli kieltänyt naispuolisten leskien uudet avioliitot.³⁹⁵ Tapaa harjoitettiin kuitenkin romaanin kuvaamana ajanjaksona, jolloin esimerkiksi jokainen kolmen kuningaskunnan perustajista otti puolisoikseen lesken.³⁹⁶ Kungfutselaisen normin noudattaminen äärimmillään johti Han-kaudella lesken itsesilvontaan tai itsemurhaan.³⁹⁷ Romaani tuo tämän ilmiön esille kohtauksessaan, jossa Xiahou Lingin tytär silpoo kasvonsa kuolleen miehensä vuoksi välttääkseen isänsä suunnitelmat uuden avioliiton järjestämisestä. Isä kyseenalaistaa tyttärensä teon perusteet vedoten tämän epätoivoiseen tilanteeseen, sillä edesmenneen aviomiehen klaani on tuhoutunut joukkorangaistuksessa. Tytär perustelee tekonsa vedoten kungfutselaisiin hyveisiin:

³⁹¹ Kun lady Sun kuulee miehensä Liu Bein kaatumisesta taistelussa, hän pudottautuu jyrkänteeltä täyttääkseen ideaalin mukaisen roolinsa vaatimukset. TK, 1001.

³⁹² TK, 879.

³⁹³ Suurin osa keskeisten hahmojen perheistä ja puolisoista jää romaanissa pimentoon ja tarinan käänneiden ulkopuolelle.

³⁹⁴ Huang 2007, 5–6. Menestyneen miehen mitta oli usein matkustaminen ja sen myötä saavutettujen sosiaalisten kontaktien eli ystävien lukumäärä.

³⁹⁵ Johnson 1985, 14.

³⁹⁶ Rosenlee 2006, 131.

³⁹⁷ Lewis 2007, 159–60.

” “I have been taught that ‘humanity means fidelity to one’s integrity, for better or worse; honor means an unchanging heart and mind even if survival is at stake.’ – – How can I abandon them in their hour of destruction? I will not behave as beasts do.”³⁹⁸”

Kuullessaan Lingin tyttären peräänantamattomasta vakaumuksesta, klaanin teloituttanut Sima Yi palkitsee hänet adoptiolapsella, jotta tämä voi jatkaa miehensä sukulinjaa.³⁹⁹

Kungfutselaiseen traditioon sisältyi ajatus oikeutetusta avioerosta tai vaimon karkottamisesta, mikäli tämä ei synnyttänyt poikalasta ja mahdollistanut suvun jatkuvuutta.⁴⁰⁰ Klassisten tekstien välittämä kungfutselainen normisto ei kuitenkaan tuntenut jalkavaimoja. Vaikka Han-kauden miehillä ei ollut mahdollisuutta useampaan viralliseen vaimoon, oli jalkavaimojen pitäminen yleisesti hyväksytty ja käytännöllinen muoto perhekunnissa. Käytäntö saattoi heikentää virallisten vaimojen asemaa perheessä.⁴⁰¹ Romaani toistaa kungfutselaisen ihanteen vastaisen, mutta Han-kaudelle tyypillisen normiston, jossa hyväksytyjen jalkavaimojen määrä määräytyi miehen yhteiskunnallisen aseman mukaan.⁴⁰² Hahmokaartin viralliset vaimot joutuvatkin puolustamaan asemaansa jalkavaimoja vastaan, joita hallitsijoilla on haaremeissaan lukuisia.⁴⁰³ *Three Kingdoms* sisältää muun muassa kohtaukset, joissa aviomiehet hankkiutuvat virallisesta vaimostaan eroon myrkyttämisen tai painostetun itsemurhan keinoin.⁴⁰⁴ Romaani tuo myös ytimekkäällä tavalla ilmi vaimon ja haaremin välisen konfliktin kohtauksessa, jossa sotaherra Yuan Shaon mustasukkainen leski rouva lady Liu silpoo ja teloituttaa miehensä viisi suosikkijalkavaimoa, jonka jälkeen hänen poikansa tappaa jalkavaimojen perheet.⁴⁰⁵

Keisarillisen Kiinan perhesuhteet sisälsivät jännitteen, joka kumpusi perheen mallia määrittelevien periaatteiden vastakohtaisuudesta. Ainoastaan poikien kautta periytyvän

³⁹⁸ TK, 1295.

³⁹⁹ TK, 1295.

⁴⁰⁰ Rosenlee 2006, 123. Esimerkiksi Mengzin mukaan lapsettomuus oli pahin mahdollinen rikkomus vanhempien kunnioittamisessa.

⁴⁰¹ Lewis 2007, 170.

⁴⁰² Rosenlee 2006, 123.

⁴⁰³ TK, 279, 303, 492, 793, 813 ja 929. Aikakauden haaremeista ks. Cutter & Crowell 1999, 57–8.

⁴⁰⁴ TK, 1274. Keisarinna Zhenin murhaamiseen riittää perusteeksi suositun jalkavaimon liikkeelle laittamat huhut. TK, 1088.

⁴⁰⁵ TK, 380.

sukulinjan mallissa jäi naisille suvussa vain aviomiestensä apulaisten rooli. Sen sijaan yksittäinen kotitalous perustui ensisijaisesti miehen ja vaimon väliselle suhteelle, joka tarjosi naisella vaikutusvaltaisen aseman oman kotitaloutensa sisällä.⁴⁰⁶ Romaani nostaakin välillä esiin tämän vaimojen epävirallisen vaikutusvallan aviomiehiin.⁴⁰⁷ Esimerkiksi sotaherra Lu Bun vaimo lady Yan ja jalkavaimo Diao Chan onnistuvat estämään miehensä sotaan lähdön.⁴⁰⁸ Lu Bu ja lady Yan päättävät yhdessä myös tyttärensä naittamisesta.⁴⁰⁹ Myös keisarinnat puuttuvat dynastian hovissa käytävään politikointiin ja osallistuvat esimerkiksi salaliittoihin dynastian pelastamiseksi.⁴¹⁰ Vaimot saavat aika ajoin jalansijaa perheen lisäksi myös hovin harjoittamassa politiikassa synnyttämiensä poikien eli tulevien perijöiden avulla. Tällöin äidin ja pojan liittouma perheen sisällä horjuttaa miehen absoluuttista asemaa.⁴¹¹

Romaani antaa kuvauksen myös muutamasta vahvasta naishahmosta, jotka eivät astu perinteisen kungfutselaisen suhteen asettamaan rooliin. Tarinan kuuluisin naishahmo on edellä mainittu hovineito Diao Chan, joka viettelee tyranni Dong Zhuon sekä hänen ottopoikansa Lu Bun. Diao onnistuu manipuloimaan nämä toisiaan vastaan pelastaen Han-dynastian aikaansaamallaan kolmiodraamalla, jonka tuloksena Lu osallistuu tyrannin salamurhaan. Diaoa ei esitetä merkittävästä roolistaan huolimatta itsenäisenä toimijana, sillä hän noudattaa kuuliaisesti ottoisänsä Wang Yunin suunnitelmaa.⁴¹² Muita normeja koettelevia vaimoja on vain kourallinen romaanissa, joista merkittävin on vanhaa kuvernööri-miestänsä ohjaileva lady Cai.⁴¹³ Hänen kuvauksensa edustavat romaanissa toistuvasti esille tuotua uhkaa suvun perimysjärjestykselle ja kungfutselaiselle perheideaalille, jonka uudet vaimot poikineen aiheuttavat.⁴¹⁴

Aviomiehen ja vaimon välinen suhde saa uudenlaisen muodon niissä harvoissa visuaalisen populaarikulttuurin kuvauksissa, jotka kuvaavat aviopareja. Romaanista

⁴⁰⁶ Lewis 2007, 155–6.

⁴⁰⁷ Moore 2010, 607–8; TK, 289, 664 ja 764.

⁴⁰⁸ TK, 234–5.

⁴⁰⁹ TK, 199.

⁴¹⁰ TK, 248 ja 790–3.

⁴¹¹ TK, 407–10 ja 473–4.

⁴¹² Moore 2010, 607–8; TK, 96–7.

⁴¹³ TK, 407–10 ja 473–4. Ks. TK, 455–6, jossa Sun Yun leski lady Xu onnistuu kostamaan miehensä murhaajille.

⁴¹⁴ TK 370, 380, 409, 463 ja 473–4.

poiketen aviomiehen korkeampaa asemaa esittävät sisällöt, kuten miehen käskyvalta, vaimojen syrjäyttäminen tai konfliktit jalkavaimojen kanssa ovat poissa visuaalisista kuvauksista.⁴¹⁵ Koska aineiston pelit eivät kuvaa käytännössä ollenkaan perheen yksityisiä tiloja, esiintyvät niiden naishahmot miesten tavoin julkisissa vallankäytön areenoilla, kuten kaduilla, hoveissa, leireissä ja taistelukentillä.

Vaimot ovat modernin populaarikulttuurin esittämissä juonenkäänteissä näkyviä ja aktiivisia toimijoita.⁴¹⁶ *Lost Bladesman*-elokuvassa Liu Bein jalkavaimo Qilan, käyttää taitavasti lankonsa Guanin kokemia tunteita hyödykseen ja manipuloi tätä palaamaan Liun luokse. Toiminnassaan itsenäinen ja puheissaan suora Qilan muun muassa puukottaa Guania, jotta tämä ei päätyisi Liun vastustajan palvelukseen.⁴¹⁷ *Red Cliff*-elokuvan päähenkilön, Zhou Yun, vaimo Xiao Qiao päättää itse lähteä vastapuolen leiriin hankkiakseen miehensä armeijalle arvokasta aikaa. Xiao onnistuukin viivyttämään vastustajaa hyödyntäen vihollisarmeijan komentajan tunteita häntä kohtaan.⁴¹⁸ Peleissä vaimot vaikuttavat manipuloinnin sijaan suoraan aviomiehiinsä, jotka ovat valmiita kuuntelemaan heitä.⁴¹⁹ *Dynasty Warriors 6:ssa* Diao Chan kuvataan mielenkiintoisella tavalla varsinaisena päätöksentekijänä, joka ohjailee aviomiestään Lu Bua.⁴²⁰

Pelit ja elokuvat esittävät avioliiton läheisenä, vuorovaikutteisena ja tasa-arvoisena. Esimerkiksi molemmat *Dynasty Warriors*-pelit esittävät Liu Bein ja Sun Shang Xianing (Sun Lin) suhteen perustuvan romanttiselle tunnesiteelle, jolle on leimallista suorasukaisen ja omapäisen Sunin vaikutusvalta hallitsijamiehensä tekemiin ratkaisuihin. Vaikka protagonistien liitto on romaanin tavoin poliittisista syistä järjestetty, Sunin kuvataan haluavan naimisiinmenoa Liun kanssa pikemminkin tunteidensa kuin veljensä tahdosta. Läheisen parin vuorovaikutus sijoittuu

⁴¹⁵ Pelien kuvastosta on jätetty kokonaan pois viittaukset jalkavaimoihin ja haaremeihin.

⁴¹⁶ DW6:n musou-pelimuodon pelattavista avatareista 15 on miehiä ja 2 naisia. DW 7:ssä tarinapelimuodon avatareista miehiä on 34 ja naisia 2. Pelien lukuisissa välinäytöksissä esiintyy kuitenkin myös ei-pelattavia naishahmoja. Miehet ovat näkyvämpi sukupuoli peliaineistossa, mutta ero sukupuolten näkyvyydessä on silti romaania huomattavasti pienempi.

⁴¹⁷ LB8, LB20, LB28 ja LB37.

⁴¹⁸ RC55 ja RC58.

⁴¹⁹ wu12.4, wu22.3, jin6.2 ja JIN7.

⁴²⁰ chan1.3, chan3.1, chan3.2, chan4.1, chan4.2, chan5.1 ja chan6.2.

välinäytöksissä kodin sijaan julkisiin tiloihin.⁴²¹ Pelit noudattavat samankaltaista kuvaustapaa esittäessään myös muut avioliitot Diao Chanin ja Lu Bun sekä Lian Shin ja Sun Quanin välillä.⁴²² Elokuvien ainoa kuvaama avioliitto Zhou Yun ja Xiao Qiaon välillä on myös piirteiltään välittävä, tasa-arvoinen ja romanttinen.⁴²³

Visuaaliset teokset eivät kuvaa kungfutselaista suhdetta aviomiehen ja vaimon välillä, sillä vaimoa sitovaa normistoa ei niissä esitetä. Modernin populaarikulttuurin konventioiden ja kaupallisuuden ehdoilla luodut elokuvat ja pelit pukevut hahmojen avioliitot moderniin kaapuun tunnepitoisuudella, tasa-arvoisuudella ja sekulaarisuudella. Samalla ne ottavat vapauksia lisätä romaanista tuttuun tarinaan sivujuonteita ja uusia yksityiskohtia, jotka laajentavat naisten roolia tapahtumien kulussa.⁴²⁴ Lähestymistapa jättää jälkensä teosten tapaan kuvata kungfutselainen yhteiskunta, joka esitetään sukupuoleen perustuvasta normistosta vapaampana. Näkyvämmästä ja aktiivisemmasta roolistaan huolimatta naiset ovat silti enemmänkin sivuhenkilöitä, jotka jättävät tarinan merkittävimmät ratkaisut ja valokeilat miehille. Kuvattu yhteiskunta on siis edelleen ainakin rakenteiltaan patriarkaalinen, sillä hallitsijat ja perheen viralliset vallankäyttäjät ovat edelleen mieshahmoja.

4.3 Vanhempi ja lapsi

Tunnetun vertauksen mukaan kungfutselaisessa yhteiskunnassa hallitsija on valtakuntansa isä, jota alamaiset palvelevat kunnioittavina lapsina. Vertaus sisältää samalla kungfutselaisen perheideaalin perusajatuksen. Isä on perheensä ylin edustaja ja ainoa virallinen vallankäyttäjä perheessä. Miehen valta oli luonteeltaan absoluuttista, sillä hänellä oli oikeus rangaista vapaasti perhekunnan jäseniä.⁴²⁵ Qin- ja Han-kausien lakikoodisto myös suosi isän juridista asemaa lapsiinsa nähden ja täten edisti tehokkaasti kungfutselaisen normiston soveltamista yhteiskunnassa.⁴²⁶ Kiinalaisen

⁴²¹ xiang3.1, xiang3.3, xiang4.2, xiang5.1, xiang6.1, wu10.1, wu16.2 ja wu22.1.

⁴²² chan0.2, chan3.3, chan5.2, chan6.1, wu12.4, wu22.3 ja wu24.3.

⁴²³ RC18,RC19 ja RC34.

⁴²⁴ Naishahmojen näkyvyyttä on lisätty todennäköisesti oman aikansa yleisön mieltymysten täyttämiseksi. Yoko 2011a.

⁴²⁵ Lewis 2007, 171. Juridisesti hänellä ei ollut oikeutta kuitenkaan tappaa tai silpoa perhekunnan jäseniä. Käytäntö on voinut kuitenkin olla varsin toinen.

⁴²⁶ Lewis 2007, 171–2.

perheideaalin mukaisesti yksittäisen perhekunnan perustana oli aviomiehen ja vaimon suhteen lisäksi vanhempien ja lasten suhde. Tämän myötä myös naisella saattoi olla huomattavaa valtaa kotitalouden sisällä etenkin poikiinsa vaikuttavina äiteinä.⁴²⁷

Valtakunnan hallitsemiseen, hovissa harjoitettuun politiikkaan ja sodankäyntiin perustuva romaani tarjoaa lukijalleen vain niukkoja kuvauksia kiinalaisesta perhe-elämästä tai lasten roolista kotitaloudessa. Kungfutselaisen tradition ihanteesta poiketen *Three Kingdoms* korostaa hallitsijan ja alamaisen suhdetta isän ja pojan välisen suhteen kustannuksella. Romanin tapa painottaa alamaisuudesta kumpuavien normien ensisijaisuutta ilmenee esimerkiksi erään kohtausten valintatilanteessa, jossa Zhao Ang epäröi vastustajansa kohtaamista. Zhao pelkää vihollisen riveissä palvelevan poikansa puolesta, mutta hänen tuhtunut vaimonsa rohkaisee puolustamaan hallitsijan maita. Vaimo vetoaa heidän poikansa moraalisiin velvollisuuksiin ja esittää uhkavaatimuksen:

” “To cleanse the shame of king or father one should sacrifice even one’s own life. If you fail to act simply in order to save his life, I will take my own.”⁴²⁸”

Vanhemman ja lapsen välinen suhde myös muistuttaa usein kuvauksiltaan hallitsijan ja alamaisen suhdetta. Toiminnallisuuteen keskittyvä ja toteavaa tyyliä noudattava romaani sisältää harvoin kuvauksia vanhempien ja lasten välisestä tunnesiteestä tai avoimesta vuorovaikutuksesta. Pojat palvelevat isäänsä muiden vasallien tavoin taistelukentillä tai hoveissa. Vanhempien muusta lähipiiristä kuten ystäväistä ja veljistä poiketen lapset eivät kyseenalaista saamiaan käskyjä.⁴²⁹ Kuvaavana esimerkkinä ovat kuvaukset Deng Ain ja hänen poikansa Deng Zhongin väleistä. Romaani tuo ilmi hahmojen olevan isä ja poika, mutta kuvaa Zhongin ainoastaan palvelemassa Ain joukoissa suorittaen tunnontarkasti isänsä antamat käskyt. Romanin aikana kaksikko käy vain lyhyttä dialogia, jonka aiheena ovat lähinnä sotilaalliset strategiat.⁴³⁰

⁴²⁷ Lewis 2007, 156.

⁴²⁸ TK, 764.

⁴²⁹ TK, 42, 89, 372–3, 378–9, 467, 674, 860, 875, 907, 1301–2, 1362–4 ja 1412.

⁴³⁰ TK, 1354, 1363, 1381, 1403–5, 1409–10 ja 1430. Samankaltainen kuvaus esitetään Guan Yun ja hänen adoptoidun poikansa Pingin välillä. TK, 881–3, 889, 903, 907 ja 913.

Romaanin perheet muodostavat muutamissa kuvauksissa sukulaisuussuhteiden verkoston eli klaanin, joka lukeutui yhdeksi traditionaalisen perhemallin ominaispiirteistä. Romaanissa klaani kokonaisuutena noudattaa yksittäisten kotitalouksien tavoin kungfutselaista ideaalia vahvasta ikään ja sukupuoleen perustuvasta hierarkiasta.⁴³¹ Koska useat romaanin perheellisistä hahmoista ovat klaaninsa päämiehiä, korostuu kuvauksissa isän yhteiskunnallinen asema sekä yksittäisen kotitalouden että laajemman suvun ylimmän vallan käyttäjänä.

Valtaosa vanhemman ja lapsen suhteen kuvauksista esitetään isän ja tämän poikien välisenä vuorovaikutuksena, sillä suurin osa romaanin henkilökaartista on miehiä.

Tyttärien osuus kuvauksista on vähäinen myös siksi, että he eivät osallistu miehille politiikan tai sodankäynnin areenoille. *Three Kingdoms*-teoksen harvat tyttärien kuvaukset liittyvät yleensä avioliittoihin tai niiden yrityksiin. Kolmen kuningaskunnan kaudella muodostettiin useita lyhytaikaisia liittoumia, joiden perustana olivat sukuja yhdistävät avioliitot.⁴³² Romaanissa yksi vanhemman valta-aseman osoitusmuodoista on juuri nämä poliittisista syistä järjestetyt avioliitot, joissa isät päättävät omien lastensa tai klaanin nuorempien avioitumisesta vahvistaakseen suhteitaan hoviin tai liittolaisiin.⁴³³

Romaani sisältää myös muutamia kuvauksia vanhemman ja lasten välisestä suhteesta, joka perustuu ulkoisen normiston ja vallankäytön sijaan läheisen vanhemman tunnesiteelle ja välittämiselle. Teoksessa mainitaan muutaman kerran suoraan lasten olevan läheisiä isälleen kohtauksissa, joissa lasten etu asetetaan usein tuloksekkaan politiikan tai voitokkaan sodankäynnin edelle.⁴³⁴ Esimerkiksi sotaherra Yuan Shao kieltäytyy julistamasta otollisella hetkellä sotaa, koska hänelle läheisen kuopuksen terveys on vaarassa.⁴³⁵ Toinen ytimekäs esimerkki sisältää raivostuneen Guan Yun, joka kieltäytyy ehdotetusta avioliitosta kuningaskuntien välillä, sillä hän katsoo tyttärensä ansaitsevan arvokkaamman puolison.⁴³⁶

⁴³¹ Johnson 1985, 9. Esimerkiksi romaanin Cao-, Xiahou- ja Sun-suvut muodostavat tiiviin verkoston, jonka hahmoja sitovat useat eri sukulaisuussuhteet.

⁴³² Cutter & Crowell 1999, 46.

⁴³³ TK, 199, 344, 385, 634–6, 793, 871 ja 1098.

⁴³⁴ TK, 199, 296, 813 ja 1428.

⁴³⁵ TK, 296.

⁴³⁶ TK, 871.

Keisarillisen Kiinan yhteiskunnassa yleensä ikä oli sukupuolta merkittävämpi auktoriteetin lähde. Kungfutselaisen perheideaalin mukaan myös pojan tuli noudattaa äitinsä tahtoa vanhempien kunnioituksen hyveen mukaisesti. Vaikka klassiset tekstit painottivat usein naisten heikkoa yhteiskunnallista asemaa, Han-kauden perheissä äidit komensivat poikiaan.⁴³⁷ *Three Kingdomsin* tarina huomioi äitien aseman perheen päässä muutamissa leskien ja heidän poikiensa välisen suhteen kuvauksissa. Äitien asema perustuu isälle ominaisen valta-aseman sijaan tällöin enemmänkin vanhempien kunnioituksen hyveen asettamille normeille, joita heidän poikansa halutessaan noudattavat. Äidit ovat muutamissa kohtauksissa ratkaisevassa roolissa vaikuttamassa poikiensa valintoihin. Esimerkiksi Jiang Xun äiti kutsuu poikansa luokseen kuultuaan, että tämä ei aio haastaa provinssia miehittävää ja kuvernöörin kukistanutta Ma Chaota. Hän syyllistää poikaansa kuvernöörin kuolemasta vaatien tätä toimimaan välittömästi henkensäkin uhalla todeten, että:

”All men must die, but to die for loyalty, for honor, is to die nobly. My life matters little; and if you do not heed your cousin’s advice, I’ll end it and end your worries too.”⁴³⁸

Äidin tahdon noudattaminen ei ole kuvauksissa itsestään selvää, vaan on viime kädessä kiinni pojan hyveellisyydestä kumpuavasta vapaaehtoisesta myöntymisestä.⁴³⁹

Romaanin äideillä on mahdollisuus vaikuttaa perheen piiriin lisäksi myös valtakunnan asioihin. Esimerkiksi leskikeisarinnoilta kysytään muutamassa kohtauksessa näkemystä siitä, kuka sopisi seuraavaksi keisariksi.⁴⁴⁰ Teoksessa kuvataan etenkin Wun kuningaskunnan hallitsijoiden äitien vahvoja hahmoja, jotka auktoriteettinsa turvin ohjaavat valtakunnan politiikkaa neuvomalla ja kritisoimalla poikiaan.⁴⁴¹ Eräässä kohtauksessa Wun hallitsija Sun Quan joutuu antamaan äidilleen periksi ja päätyy hylkäämään pääministerinsä Zhou Yuan laatiman avioliittojuonen.⁴⁴² Wu-äitien hahmot edustavat mahdollisesti romaanin tapaa kuvata Etelä-Kiinan heimojen omaa

⁴³⁷ Lewis 2007, 156–7.

⁴³⁸ TK, 764. Äiti vetoaa kuvauksessa tuloksellisesti kuuliaisuuden hyveeseen.

⁴³⁹ TK 130, 132, 349–350 ja 428–30.

⁴⁴⁰ TK, 28, 1321 ja 1439.

⁴⁴¹ TK, 456–7, 516–7 ja 722.

⁴⁴² TK, 634–6.

paikalliskulttuuria, sillä muutamassa kuvauksessa viitataan Sun-klaanin mahdolliseen Han-kiinalaisista erottuvaan etniseen taustaan.⁴⁴³

Romaaniin perustuvissa visuaalisissa teoksissa vanhemman ja lapsen suhde esitetään globaalin populaarikulttuurin ihanteen mukaisesti vailla sisältöjä lapsiin kohdistuvasta vallankäytöstä. Peleissä lapset toimivat romaanin tavoin isänsä alaisina taistelukentillä, mutta kuvaukset sisältävät aika ajoin vanhempien ja lasten jakaman läheisen tunnesiteen.⁴⁴⁴ Tästä on oivana esimerkkinä Sunin perheen kuvaustapa, jossa isä Jian esitetään läheisenä ja välittävänä perheenisänä.⁴⁴⁵ Osa vanhemman ja lapsen suhteen kuvauksista muistuttaa romaanista tutulla tavalla hallitsijan ja alamaisen suhdetta, sillä pelihahmoista Cao Cao, Sima Yi ja Guan Yu esitetään pojilleen etäisinä ja käytökseltään virallisina vanhempina.⁴⁴⁶ Kaikki pelien sisältämät isähahmot – läheiset ja etäiset – kuvataan perheen päätöksentekijöinä, joita lapset eivät kyseenalaista.⁴⁴⁷ Pelien tapa kuvata vanhemman ja lapsen suhdetta vaikuttaa olevan kompromissi hallitsijan valta-aseman ja modernin länsimaisen perheen kuvausten väliltä.

Aineiston elokuvien sisältämät harvat kuvaukset vanhemman ja lapsen välisestä suhteesta eroavat selkeästi romaanin sisällöistä. *Lost Bladesman* sisältää kohtauksen, jossa pääministeri Cao Cao esitetään läheisenä perheenisänä leikkimässä narunvetoa kahden poikansa kanssa.⁴⁴⁸ Vahva tunneside nousee esille myös *Resurrection of the Dragon*-elokuvassa, jossa kenraali Han De suree järkyttyneenä neljän poikansa kaatumista taistelussa.⁴⁴⁹ Samassa teoksessa myös Cao Cao kuvataan kasvattamassa läheistä lapsenlastaan Cao Yingia Wein armeijan tulevaksi johtajaksi.⁴⁵⁰ Äitihahmot uupuvat tyystin visuaalisten teosten kuvastosta, sillä toiminnallisuuteen nojautuvat tarinat eivät tarjoa sopivaa sijaa äitihahmoille. Äitien poissaoloa selittänee myös rajallinen hahmokaarti, joka täytetään yleisön odotusten mukaisesti nuorilla naisilla.

⁴⁴³ Yoko 2011b. Tämänkaltaiset paikallisten kulttuurien kuvaukset ovat romaanissa harvinaisia.

⁴⁴⁴ guan4.3, jian3.1, chan1.1, SHU17 ja shu17.1.

⁴⁴⁵ jian3.1, wu1.1, wu4.1 ja wu7.1.

⁴⁴⁶ guan 4.3, guan5.1, cao4.1, wei13.4, jin0.1, jin3.4 ja jin5.2.

⁴⁴⁷ guan4.3, jian2.3, jian5.1, shu16.1, wu3.2 ja jin0.1.

⁴⁴⁸ LB14.

⁴⁴⁹ RD32.

⁴⁵⁰ RD16.

4.4 Vanhempi veli ja nuorempi veli

Constantine Tungin mukaan romaani kuvaa pääprotagonistiensa välisen veljeyden arvokkaimpana ihmissuhteena.⁴⁵¹ *Three Kingdomsin* alkukohtauksessa Liu, Guan ja Zhang vannoutuvat toistensa veljiksi lupautuen puolustamaan Han-dynastiaa yhtäaikaan kuolemaansa asti. Veljesten välinen vala on yksi romaanin tarinan kantavista voimista, sillä se luo heidän välilleen suhteen, joka nousee tarinan myötä muiden kungfutselaisten suhteiden yläpuolelle.⁴⁵² Romaanissa esiintyy aika ajoin kohtauksia, joiden kuvastossa veljeys todellakin jättää muut kungfutselaiset suhteet varjoonsa.⁴⁵³ Vaikka romaani painottaa tarinassaan veljeyden suhteen merkitystä päähahmojensa toiminnassa, siinä kiinnitetään lukumäärällisesti huomattavasti enemmän huomiota hallitsijan ja alamaisen väliseen suhteeseen.

Myös veljeys kuvataan muiden kungfutselaisten suhteiden tavoin hierarkkisena suhteena. Vanhimman veljen asema on perheen tai klaanin sisällä vankkumaton ja nuoremmat veljet palvelevat häntä kuuliaisuuden ja kunnioituksen hyveiden mukaisesti. Vaikka vanhemman veljen mielipide esitetään aina ratkaisevana kantana, kuvataan nuorempien veljien asemat muutaman kerran tasa-arvoisempina kuin esimerkiksi alamaisen, vaimon tai lapsen.⁴⁵⁴ Romaanin päähahmoista Liu on vanhin ja hän nauttii kungfutselaisia normeja noudattavan Guanin vankkumatonta lojaalisuutta jokaisen päätöksensä osalta.⁴⁵⁵ Sen sijaan veljeksistä käytökseltään suurin ja äkkipikaisin Zhang haastaa silloin tällöin Liun ratkaisuja, mutta taipuu aina viime kädessä hyväksymään vanhimman veljensä kannan. Veljien välinen vankka yhteys ja normisto tulevat selkeästi esille kohtauksessa, jossa Zhang on juuri rikkonut Liulle antamansa lupauksen olla juomatta ja menettänyt sen vuoksi Xia Pin kaupungin viholliselle. Zhang aikoo ottaa itseltään hengen hyvitykseksi rikkeestään, mutta Liu antaa veljensä erheen anteeksi ja korostaa heidän välillään vallitsevan suhteen erityisyyttä todeten, että:

⁴⁵¹ Tung 2007, 5.

⁴⁵² Roberts 2007, xi; Yoko 2011a; TK11–13. Kungfutselaisessa yhteiskunnassa vanhemmuuden tavoin myös veljeys voitiin luoda valalla, joka toi mukanaan samat kulttuuriset vaatimukset osapuolille kuin biologisille veljillekin. Muita valaveljiä ovat romaanissa Sun Ce ja Zhou Yu, Ma Teng ja Han Sui sekä Guan Xing ja Zhang Bao. TK, 183, 672 ja 964.

⁴⁵³ TK, 152, 180, 301, 318, 597, 941, 955, 958 ja 967.

⁴⁵⁴ TK, 278, 341 ja 351.

⁴⁵⁵ TK, 304–6, 316, 909–10 ja 913–4.

” “Brothers are like arms and legs; wives and children are merely garments that can always be mended. But who can mend a broken limb?” – Now despite the loss of city and family, do you think I could let death part us midway in our course?⁴⁵⁶”

Suurin osa romaanin sisältämistä veljespareista ovat tarinan sivuhahmoja, joiden välinen suhde jätetään protagonistien kuvauksista poiketen huomioimatta. Esimerkiksi veljekset Cao Ren ja Cao Hong palvelevat hallitsijaansa muiden vasallien tavoin, eikä romaani kuvaa heidän välilleen erityistä suhdetta.⁴⁵⁷ Tämän lisäksi perheen kuvauksissa isän valta-asema jättää veljien välisen suhteen varjoonsa. Tällöin ei esimerkiksi veljien välistä ikähierarkiaa esitetä, vaan nämä ovat yleensä samanarvoisessa asemassa. Poikkeuksen luovat hallitsijoiden pojat, joiden yhtäläinen mahdollisuus periä isänsä asema aiheuttaa harvinaista säröä muutoin hierarkkiseen kungfutselaiseen suhteeseen. Teos tarjoaa muutamaan otteeseen lukijalleen esimerkkejä kilpailuasetelmasta veljien välillä juonen käännteissä, joissa perijöiden etukonflikti realisoituu isän kuollessa.⁴⁵⁸

Hahmot rikkovat *Three Kingdoms*issa harvoin veljeyden suhteen sisältämiä normeja. Harvoissa poikkeustapauksissa ovat kyseessä yleensä kungfutselaisten hyveiden asettamat velvoitteet tai suhteiden väliset ristiriidat.⁴⁵⁹ Eräs kohtaaus kuvaa harvinaisella tavalla veljien välisen konfliktin syyksi hahmojen poikkeavat näkemykset kungfutselaisesta normistosta. Kun hyveellinen Zhao Yun vannoutuu samaa sukunimeä kantavan Zhao Fanin veljeksi, tarjoaa Fan edesmenneen biologisen veljensä vaimoa Yunille. Koska Yun kokee moraalikäsitteensä nojalla naisen tuoreeksi sisarekseen, hän raivostuu suunnattomasti Fanille ja käytännössä katkaisee veljeyden suhteen.⁴⁶⁰ Valaiseva esimerkki kungfutselaisten suhteiden sekoittumisesta on kohtaaus, jossa Cao Zhi loukkaa käytöksellään vanhempaa veljeään Cao Pitä, joka on juuri kruunattu Weidynastian ensimmäiseksi keisariksi. Zhin rike alamaisena on erittäin raskauttava, mutta Pi antaa hänelle anteeksi ja jättää ankaran rangaistuksen antamatta. Zhin pelastaa

⁴⁵⁶ TK, 177–80. Ks. TK, 594–7, jossa on samankaltainen kuvaus Guanin osalta.

⁴⁵⁷ TK, 74–6, 146, 364, 471, 479–80, 595, 599–605. Tämänkaltaisia veljespareja ovat myös Xiahou Dun-Xiahou Yuan, Guan Xing-Zhang Bao ja Sima Shi-Sima Zhao.

⁴⁵⁸ TK, 381–4, 474 ja 931–2.

⁴⁵⁹ Toisena esimerkkinä TK, 733, jossa Zhang Songin veli ilmiantaa hänet lojaalisuudestaan hallitsijalle.

⁴⁶⁰ Ks. TK, 614–5.

veljesten äiti, joka muistuttaa Pitä veljeyden suhteen velvoitteista, jotka edelleen sitovat heitä Pin keisariudesta huolimatta.⁴⁶¹

Aiemmin käsiteltyjen perhesuhteiden tavoin myös visuaalinen populaarikulttuuri pukee veljeyden modernimpaan asuun ja karsii kungfutselaisten normien kuvauksia. Pelien kuvastossa veljeyden suhde kuvataan muun modernin länsimaisen populaarikulttuurin esimerkkiä noudattaen läheisinä ja toverillisina väleinä tasa-arvoisten osapuolten kesken.⁴⁶² Esitystapa korostuu etenkin valaveljeyden osalta, koska sen merkitystä ja rinnasteisuutta biologiselle veljeydelle ei suoraan kerrota katsojalle.⁴⁶³ *Dynasty Warriors 6:ssa* veljeys tuodaan romaanin tavoin parhaiten esille kolmen protagonistin, Liun, Guanin ja Zhangin osalta. Heidät esitetään toisilleen lojaaleina ja läheisinä veljinä, joiden välillä ei esitetä iästä kumpuavaa hierarkiaa.⁴⁶⁴ Liun auktoriteetti veljiinsä kumpuaa iän sijaan aikaisemmassa luvussa käsitelystä hyveellisyydestä ja hänen asemastaan hallitsijana.

Aineiston elokuvat sisältävät kaksi kuvausta veljeyden suhteesta, jotka molemmat luotaavat mielenkiintoisella tavalla veljien välistä konfliktia. *Lost Bladesmanin* kohtauksessa Guan Yu kohtaa valaveljensä Han Fun, joka on saanut hallitsijaltaan käskyn tappaa pakenevan Guanin. Han joutuu toteamaan, ettei voi rikkoa hallitsijansa tahtoa vastaan tai vahingoittaa veljeään. Hän ratkaisee suhteiden välisen konfliktin surmaamalla itsensä ja jättämällä hallitsijan käskyn toteuttamisen omien seuraajiensa vastuulle.⁴⁶⁵ *Resurrection of the Dragon* loppukohtauksessa Zhao Yunin valaveli Pingan myöntää pettäneensä Zhaon kateuden ja katkeruuden vuoksi. Pinganin petturuudesta aiheutuneesta epäonnistumisesta, tappioista ja lähestyvistä kuolemasta huolimatta Zhao antaa veljelleen anteeksi.⁴⁶⁶ Molemmat kuvaukset korostavat omilla tavoillaan veljeyden suhteen ensisijaisuutta ja kestävyyttä konflikteista tai hahmojen

⁴⁶¹ TK, 935–7.

⁴⁶² guan5.3, yu2.1, yu3.1, dun6.2, shu7.4 ja shu7.6.

⁴⁶³ guan1.1, yu2.1, yu2.3, yu6.1, shu1.1, shu7.4, wu12 ja wei24.2. DW6 hämärtää lisäksi valaveljeyden asemaa muutamassa välinäytöksessä viittaamalla protagonisteihinsa hyvinä ystävinä (great friends). Tarinan edetessä protagonisteja kutsutaan kuitenkin myös veljiksi. guan5.3, fei0.1 ja fei0.2.

⁴⁶⁴ bei1.3, guan4.1, guan4.2, guan6.1 ja fei3.3.

⁴⁶⁵ LB28.

⁴⁶⁶ RD43.

valinnoista huolimatta. Kyseisten kohtausten myötä elokuvien veljeys lähestyy romaanista tuttua kungfutselaista suhdetta.

4.5 Ystävyys

Ystävyys erosi muista kungfutselaisista suhteista, sillä se ei ollut perhesuhde tai valtiollinen suhde, eikä täten sisältänyt ajatusta ihmisen toiminnan alisteisuudesta perheen tai valtion prioriteeteille. Se ei muiden suhteiden tavoin ollut myöskään luonteeltaan hierarkkinen tai ihmiselle välttämätön tavoiteltava. Ystävyys koettiin kungfutselaisessa traditiossa muita suhteita vähemmän merkityksellisenä ja etenkin keisarillisen Kiinan myöhemmillä kausilla ystävyuden käsitteestä tuli yhä monimerkityksellisempi ja monitulkintaisempi. Kungfutselaisen yhteiskunnan suhtautuminen ystävyYTEEN edusti kungfutselaista paradoksia, koska se oli opillisesti vähäisestä arvostuksesta huolimatta välttämätöntä kungfutselaiselle oppineelle uralla etenemisessä.⁴⁶⁷

Ihmisen sosiaalista olemusta painottava kungfutselainen traditio näki ystävien luonteella olevan huomattavaa vaikutusta ihmisen moraaliseen kehitykseen. Oikein valitut ystävät ohjasivat ihmistä moraalisesti oikeaan suuntaan, kun taas vääränlainen seura houkutteli ihmistä juomisen ja uhkapelaamisen tapaisiin paheisiin. Väärät ystävät myös ajoivat ihmisen etäämmälle perheen ja valtion yhteydestä eli yhteiskunnallisesta ja moraalisesta elämästä. YstävyYDEN suhde sisälsi siis yhtäaikaaisesti potentiaalisuuden sekä hyviin että vaarallisiin seurauksiin kungfutselaiselle yhteiskunnalle. Osa kungfutselaisista oppineista hyväksyi ystävyYDEN, mikäli sen olemassaolo tuki muita suhteita eikä mennyt niiden edelle.⁴⁶⁸

Three Kingdomsin tarina painottaa selkeästi ystävyYDEN positiivisia vaikutuksia, sillä lukuisat ystävyYDEN kuvaukset eivät sisällä kungfutselaisen tradition esittämiä uhkakuvia. Edustavana esimerkkinä ystävyYDEN kuvauksista on Guan Yun ja Zhang

⁴⁶⁷ Huang 2007, 2–3; Kutcher 2000, 1615–6. Esimerkiksi aikakauden kirjallisuudessa perheeseen kuulumattomia ulkopuolisia, kuten ystäviä, kuvattiin uhkana sisäiselle harmonialle. Kungfutselaisen tradition esittämistä näkemyksistä ystävyYDEN suhteeseen tarkemmin ks. Kutcher 2007, 1615–1629.

⁴⁶⁸ Kutcher 2000, 1616 ja 1628–9.

Liaon välinen ystävyys. Vaikka kyseiset soturit palvelevat valtaosan romaanista eri hallitsijoita, heidän ystävyytensä säilyy myös velvollisuuksien aiheuttamissa konfliktitilanteissa. Guanin ja Zhangin ystävyys ilmenee keskinäisenä kunnioituksena sekä avoimena, läheisenä ja tuloksekkaana keskusteluyhteytenä.⁴⁶⁹

Useat romaanin hahmot ovat taistelutovereita, jotka jakavat yhteisen päämäärän ja yhteiskunnallisen aseman. Näiden taistelutoverien välisen ystävyuden kuvataan kannustavan yhteistoimintaan, joka tarinan käännteissä näkyy esimerkiksi moraalisen päämäärän vuoksi järjestetyissä salaliitoissa.⁴⁷⁰ Muiden kungfutselaisten suhteiden tavoin myös ystävyys sekoittuu välillä hallitsijan ja alamaisen suhteeseen. Tämän esille tuovissa kohtauksissa hallitsijan vuorovaikutus ystäviensä kanssa esitetään muun lähipiirin tavoin henkilökohtaisemmaksi ja vuorovaikutteisemmaksi.⁴⁷¹ Ystävyydellä on kuitenkin rajansa, sillä alamaiset eivät yleensä vetoa ystävyteen saadakseen oman kantansa läpi keskustelussa suhteen korkeamman osapuolen kanssa.

Eräs tarinan kohtaaminen tuo ilmi kungfutselaisen tradition sisältämän mallin vääränlaisten ystävien vaikutuksesta esittäessään Cao Caon pojan Cao Zhin ystäväpiirin toimintaa. Kauden kuuluisimpiin runoilijoihin lukeutuva Zhi kuvataan nuorena kirjallisena nerona, joka väärin ystävien seurassa on taipuvainen viiniin ja säädyttömyyteen.⁴⁷² Tämänkaltaiset kuvaukset ovat kuitenkin erittäin harvalukuisia, sillä romaani hyödyntää huomattavasti enemmän ystävyuden positiivisia piirteitä luodessaan hahmojensa välille tunneyhteyksiä. Voidaankin todeta, että viidestä kungfutselaisista suhteesta ainoastaan ystävyys kuvataan jossain määrin poikkeavalla tavalla verrattuna kungfutselaisen tradition sisältämiin malleihin. *Three Kingdoms* ei kuitenkaan ylikorosta ystävyuden yhteiskunnallista merkitystä, sillä sen hahmot eivät riko muita kungfutselaisia suhteita kohtaan keskinäisen ystävyytensä vuoksi.

Visuaalisissa teoksissa toistuu etenkin kuvaus taistelulentillä jaetusta toveruudesta, joka noudattaa romaanista tuttuja piirteitä. Kaikki kolme elokuvaa kuvaavat omilla tavoillaan

⁴⁶⁹ TK, 242–3, 301–2 ja 594. Oivat esimerkit Guanin ja Zhangin väleistä ovat tämän työn sivuilla 54, 59 ja 64.

⁴⁷⁰ TK, 252, 389 ja 825–6.

⁴⁷¹ TK, 295, 504–5, 623, 1010–1, 1032, 1282 ja 1347.

⁴⁷² TK, 934–5.

päähenkilöiden keskeistä ystävyyttä. *Lost Bladesman* käyttää huomattavasti ystävyuden suhdetta tarinansa käyttövoimana, sillä se kuvaa useissa kohtauksissaan Cao Caon ja Guan Yun monitahoista ystävyyssuhdetta. Cao tekee toistuvasti vangilleen ja vastustajansa alamaiselle Guanille myönnytyksiä keskinäisen ystävyuden ja arvostuksen vuoksi.⁴⁷³ *Resurrection of the Dragonin* juonen kantava teema on sen sijaan kahden taistelutoverin, Zhao Yun ja Pinganin, välisen ystävyuden kehitys. Tämä ystävyys muuttuu tarinan myötä valaveljeydeksi, joka huipentuu Pinganin petokseen ja Zhaon anteeksiantoon.⁴⁷⁴ Myös *Red Cliff*-elokuvan pääprotagonistien Zhou Yun ja Kongmingin (Zhuge Liangin) välille kehittyy vähitellen yhteistyön myötä heidän tavoitteidensa kannalta tuloksekas ystävyys.⁴⁷⁵

Useat pelien välinäytökset kuvaavat hahmojensa välistä ystävyyttä, joka kumpuaa peleille ominaisesta tavasta kuvata hahmojensa vuorovaikutus läheisenä ja tuttavallisena.⁴⁷⁶ Vaikka suurin osa kyseisistä sisällöistä tarjoaa kuvauksen hahmojen välisestä löyhästä toveruudesta, korostetaan niissä aika ajoin myös hahmojen läheistä ystävyyttä. Esimerkiksi *Dynasty Warriors 6:ssa* kuvataan Yuan Shaon ja Cao Caon vanhan ystävyuden kääntymisen olosuhteiden myötä vihollisuudeksi muiden hahmojen harmittelemana tragediana.⁴⁷⁷ Myös hallitsijoiden suhde vasalleihinsa on usein kuvattu läheisenä ystävyutenä.⁴⁷⁸ Tästä selkein esimerkki on pelien sisältämä Cao Caon ja Xiahou Dunin läheinen tunneside.⁴⁷⁹ Ystävyys on näkyvä suhde elokuvien ja pelien kuvauksissa, sillä populaarikulttuurissa on luontevaa esittää varsinkin protagonistien väliset tunnesiteet ystävyutenä. Visuaalisten teosten ystävyys on myös aika ajoin kuvauksiltaan lähellä romaanin kuvaamaa suhdetta. Modernit ystävyuden kuvaukset eivät kuitenkaan sisällä kungfutselaisen tradition esille nostamia piirteitä ystävyudessa.

⁴⁷³ LB3, LB8, LB15, LB34 ja LB48.

⁴⁷⁴ RD3, RD5, RD12, RD25 ja RD43.

⁴⁷⁵ RC14, RC15 ja RC67.

⁴⁷⁶ xun5.2, ning3.2, ning4.3, ning6.1, dian5.1, cao0.2, bu4.1, shu12.6, shu14.1, wu9.1, wu22.3, wu23.1, wei5.2, wei8.2, wei16.2 ja jin6.2.

⁴⁷⁷ dian1.2, dian2.1, dun2.2 ja cao1.3.

⁴⁷⁸ yun5.3, liang6.1, liang6.2, dian0.2, dian3.2, dian6.1, dun4.1, shu19.2, wu10.1, wu16.3, wu24.3, wei16.2 ja wei24.4.

⁴⁷⁹ dun0.2, dun1.2, dun3.1, dun5.1, cao1.1, wei2.2, wei10.1, wei22.1 ja wei22.3.

5. Kungfutselaisuus uskontona: menneisyys, rituaalit ja Taivas yhteiskunnan tiedonlähteinä

Viimeinen käsittelyluku keskittyy kungfutselaisen tradition uskonnollista puolta edustaviin elementteihin: menneisyyden tarjoamiin malleihin, Taivaan tahdon tulkitsemiseen ja sosiaalisten rituaalien harjoittamiseen. Romaanin hahmot vetoavat kyseisiin tiedonlähteisiin etenkin oikeuttaessaan toimintaansa tai etsiessään ratkaisua kohtaamiinsa haasteisiin. Nämä tiedonlähteet edustavat myös romaanin kuvaaman yhteiskunnan jäsenten yhteistä maailmankuvaa ja suhdetta ylimaalliseen Taivaaseen ja kosmiseen järjestykseen. Vaikka kungfutselaisten tiedonlähteiden kuvauksia on hyveisiin ja yhteiskunnallisiin suhteisiin verrattuna vähän, on niiden tarkasteleminen silti tarpeellista tradition kokonaisvaltaisen käsittelyn saavuttamiseksi.

Kungfutselaisuuden suhteesta uskontoon on taisteltu kiinalaisen ja länsimaisen tutkimuksen piirissä jo pitkään. Pääasialliset syyt debattiin ovat olleet uskonnon lukuisat eri määritelmät länsimaisen tutkimuksen sisällä sekä kiinalaisen uskonto-käsitteen sisältämät omat merkityserot. Vanhemmasta teismikeskeisestä näkökulmasta katsoen kungfutselaisuutta ei voitu pitää uskontona, sillä siitä puuttuivat papisto, uskontoa edustava instituutio, pyhät kirjoitukset ja jumaluudet.⁴⁸⁰ Myöhemmin uskonnolle alettiin kuitenkin etsiä määritelmiä ja tunnusmerkkejä toisista näkökulmista. Esimerkiksi Émile Durkheim painotti uskonnolle leimallista sosiaalisuutta todetessaan, että ihmiset liittyvät yhteisöksi eli kirkoksi jakaessaan keskenään pyhään yhteydessä olevan uskomus- ja tapajärjestelmän.⁴⁸¹ Uskonnon käsitteen laajentuessa teismi-keskeisestä viitekehyksestään moderniin muotoonsa, ovat yhä useammat keskustelijat alkaneet hyväksyä kungfutselaisuuden omanlaisenaan uskontona.⁴⁸² Heihin kuuluva Yao esimerkiksi painottaa kungfutselaisuuden erityispiirteitä todetessaan sen olevan ennen kaikkea humanistinen ja rationaalinen uskonto.⁴⁸³

⁴⁸⁰ Yao 2000/2012, 39–41, 44.

⁴⁸¹ Randell 1980, 18.

⁴⁸² Yao 2000/2012, 42.

⁴⁸³ Yao 2000/2012, 46–7. Humanistisena uskontona kungfutselaisuudelle on leimallista usko ihmiseen, joka pystyy elämään Taivaallisten periaatteiden mukaisesti kehittämällä itseään hyveellisemmäksi ja

5.1 Menneisyyden ja kungfutselaisten klassikoiden opetukset

Kungfutsen ihannoima kulta-aika toimi moraaliseen toimintaan ohjaavana esimerkkinä. Menneisyys oli myös samalla todistus moraalisesta maailmanjärjestyksestä.⁴⁸⁴ Romaani sisältää useita kohtauksia, jossa hahmot huomioivat menneisyyden esimerkit ja painottavat niiden merkitystä tiedonlähteenä. Menneisyydestä etsitään muun muassa neuvoja sodankäyntiin ja malleja dynastian vaihdokseen.⁴⁸⁵ Keskeinen tiedonlähde menneisyydestä on kungfutselaisen tradition ihannehallitsijoiden tai heidän vasalliensä teot ja niiden perustelut.⁴⁸⁶ Romaanin hahmojen toinen tapa käyttää menneisyyttä on huomioida sen osoittamat varoittavat esimerkit ja välttää toistamasta historian osoittamia virheitä.⁴⁸⁷

Vaikka menneisyyden arvoon viittaavat kohtaukset ovat romaanissa lukuisat, ei hahmojen suhdetta menneisyyteen kuvata aina suoraan kungfutselaisuudesta kumpuavana. Moraaliset mallit ja kungfutselaiset pyhät miehet ovat vain yksi osa menneisyyden opetuksia ja opettajia. Tätä kuvaustapaa vahvistavat hahmojen lukuisat argumentoinnit, joissa menneisyyteen viitataan enemmän tai vähemmän retorisenä keinona. Esimerkiksi suostuttelun tehosteena käytetään lukuisia kertoja jonkin hahmon, ilmiön tai toimintatavan vertaamista menneisyyden vastineeseen.⁴⁸⁸

Three Kingdoms ei yleensä kerro lukijalleen auki kuvaamansa yhteiskunnan ideologista, filosofista tai uskonnollista perustaa. Tästä huolimatta romaani tarjoaa lukijalleen muutamia suorita viittauksia kungfutselaiseen traditioon. Hahmot käyttävät kungfutselaisten klassikoiden ohjeita muun muassa oikeudenkäytössä, unien tulkinnassa ja moraalisen menettelytavan valinnassa.⁴⁸⁹ Klassikoista etsitään ratkaisuja myös erilaisiin tilannekohtaisiin haasteisiin kuten esimerkiksi dynastian vaihdokseen toteuttamiseen.⁴⁹⁰ Romaanin hahmot myös lainaavat aika ajoin Kungfutsen sanontoja

toteuttaen itseään suhteessa muihin ihmisiin. Rationaalisenä uskontona kungfutselaisuus painottaa ihmisen jokapäiväistä ja elinikäistä moraalista kehitystä osana laajempaa sosiaalista prosessia.

⁴⁸⁴ Huotari ja Seppälä 1990/2005, 182.

⁴⁸⁵ TK, 21, 41, 210, 365 ja 659.

⁴⁸⁶ TK, 319, 354, 447, 735, 775, 873, 970 ja 1351–2.

⁴⁸⁷ TK, 34, 270, 347–8, 409, 1159, 1319, 1426 ja 1440.

⁴⁸⁸ TK, 282, 506–79, 628, 632, 713, 859, 919, 938–9, 943, 949, 1297, 1321 ja 1351–2.

⁴⁸⁹ TK, 218–9, 577, 819, 910, 1258, 1390 ja 1421.

⁴⁹⁰ TK, 72–3, 464, 521, 986, 1315–6, 1436–7 ja 1454.

korostaen koko kungfutselaisen tradition painoarvoa etenkin moraaliseen toimintaan ohjaavana tiedonlähteenä.⁴⁹¹ Kun Wein ministerit ehdottavat kuolemaa tekeväälle Caolle taolaispapin kutsumista manaamaan hänet kuntoon, tämä vastaa lainaten yhtä mestarin kuuluisimmista sanonnoista:

” “As the sage Confucius said, when you give offence to Heaven, to whom can you pray?
My mandate is exhausted; I am beyond rescue.”⁴⁹²“

Edellisen kaltaiset sisällöt maalaavat kuvan yhteiskunnasta, jossa toimijat antavat suurta arvoa kungfutselaisen tradition opeille ja menneisyyden esimerkeille.

Romaanin visuaaliset perilliset eivät käytännössä tarjoa kuvauksia yhteiskunnasta, jossa kungfutselainen traditio olisi suoraan esillä. *Lost Bladesmanissa* on kohtausta, josta Kungfutsen arvostus käy epäsuorasti ilmi hahmojen viitatessa tämän jälkeläiseen Kong Rongiin.⁴⁹³ Myös muutamaa yksittäistä ja lyhyttä viittausta lukuun ottamatta pelien tai elokuvien hahmot eivät myöskään käytä menneisyyttä tiedonlähteenään.⁴⁹⁴ Selitys löytyy modernin visuaalisen populaarikulttuurin ominaispiirteistä ja kaupallisuuden asettamista ehdoista teosten sisällölle. Saavuttaakseen suuren ja nuorehkon kohdeyleisönsä toiminnallisten elokuvien ja pelien on keskityttävä kuvaamaan kiehtovaa tarinaa ja moderneja hahmoja. Yleisönsä mieltymyksiä palvelevilla teoksilla ei ole syytä uhrata rajallista esitysaikaansa kuvatun yhteiskunnan taustapiirteisiin.

5.2 Yhteiset rituaalit moraalisisina kasvattajina

Kungfutselaisessa yhteiskunnassa vanhojen tapojen mukaiset riitit ja seremoniat pyrittiin säilyttämään ja esimerkiksi rituaalit, kuten esi-isien kunnioittaminen, tuli aina toimittaa tunnontarkasti. Kungfutselaisen tradition mukaan rituaalien toimittamisella oli ihmiselle moraalista merkitystä, sillä ne toimivat oppaina hyveelliseen elämään ja

⁴⁹¹ TK, 129, 349, 418–9, 655, 953, 1271, 1373 ja 1390.

⁴⁹² TK, 928.

⁴⁹³ LB15.

⁴⁹⁴ Ainoina menneisyyden merkitystä käsittelevinä sisältöinä ovat eräät DW6:n kohtaukset. Liu Bei kruunataan romaanin mukaisesti Hanzhongin kuninkaaksi, jotta hänet yhdistettäisiin Han-dynastian perustajan legendaan. yun3.1, yun3.2, liang3.1 ja liang3.2.

sivistyneeseen yhteiskuntaan.⁴⁹⁵ Vanhan perinteen mukaisesti harjoitetut riitit ja seremoniat olivat täten yksi kungfutselaisen yhteiskunnan tiedonlähteistä. Vaikka rituaalien harjoittamisen keskeisin tarkoitus oli moraalinen kasvu, ne ansaitsevat silti tässä työssä *lin* hyveestä erotetun käsittelylukunsa. Etenkin romaanissa rituaalien toimitus edustaa kungfutselaisen yhteiskunnan uskonnollista puolta, jossa korostuu rituaalien merkitys välttämättömänä sosiaalisena perinteenä ja välillä keinona olla yhteydessä kosmisiin voimiin. *Three Kingdomsille* on luontevaa kuvata rituaalien keskeistä merkitystä yhteiskunnan toimijoille, sillä sen Ming-kauden yleisö jakoi edelleen saman suhtautumisen tradition mukaisiin rituaaleihin.

Vaikka romaanin tarina kietoutuukin politiikassa ja sodassa harjoitetun toiminnan ympärille, ovat erilaiset rituaalit ja seremoniat siinä huomattavan näkyvässä osassa. Yksityiskohtaisimpia kuvauksia ovat dynastian legitimizeettiin ja Taivaan mandaatin siirtämiseen liitetyt keisarilliset seremoniat. Näihin lukeutuvat keisariudesta luopumiseen liittyvät ja uusien keisareiden kruunajaisia koskevat rituaalit.⁴⁹⁶ Hahmot noudattavat usein kungfutselaista ideaalia toimittaen hallitsijoilleen, alamaisilleen tai sukulaisilleen tradition mukaiset hautajaisseremoniat, jonka jälkeen he usein viettävät moraalikoodiston kuuluvaa suruaikaa.⁴⁹⁷ *Three Kingdoms* sisältää myös useita kuvauksia hahmojen rakentamista muistotemppeleistä tai heidän harjoittamistaan rituaaleista, joiden tarkoituksena on kunnioittaa esi-isiä tai muita edesmenneitä.⁴⁹⁸

Eräs rituaalin harjoittamiseen liittyvä osa-alue on romaanin hahmojen harjoittamat kollektiiviset valat ja niihin kuuluvien riittien noudattaminen.⁴⁹⁹ Näiden rituaalien yleisin tarkoitus on vahvistaa annettua lupausta yhteisestä liitosta jonkin asian puolesta, kuten oheinen esimerkki osoittaa:

”The following day a three-tiered platform was built, and the flags of every garrison were planted round it. Above they set a yak-tail pennant, a golden battle-axe, and the seal and tally of military authority. Then Yuan Shao, at the invitation of the lords, ascended grandly

⁴⁹⁵ Rainey 2010, 36, 38–9, 61.

⁴⁹⁶ TK, 48–9, 178–9, 311, 866, 949–50, 953–4, ja 1436–7.

⁴⁹⁷ TK, 145, 436, 455, 457, 474, 557, 604–5, 631, 918, 923, 942, 1011–2, 1089 ja 1163. Ks. TK, 354–5 ja 457, joissa todetaan, ettei suruaikaa viettäviä vastaan voida hyökätä.

⁴⁹⁸ TK, 485, 642–3, 929, 980, 1084, 1087, 1099, 1163, 1224, 1261, 1267–8, 1287, 1303, 1373 ja 1395.

⁴⁹⁹ TK, 253–4, 288, 827 ja 1324.

in full regalia, a sword at his side. He burned incense, saluted, and read out the pledge: -- After the declaration had been read, the leaders of the confederacy pledged their faith by touching the blood of the sacrifice to their lips.⁵⁰⁰

Tämänkaltaisten vallankäyttöön liittyvien riittien lisäksi tarina sisältää muutamia kuvauksia esimerkiksi verikostoon liittyvistä seremonioista, joissa hahmot teloittavat vastustajansa uhrilahjana kaatuneelle isälle, valaveljelle tai jopa hevoselle.⁵⁰¹ Romaani kuvaa siis useita rituaaleja, joilla ei ole suoraa yhteyttä kungfutselaiseen traditioon. Niiden kuvaukset romaanissa maalavat tästä huolimatta kuvaa yhteiskunnasta, jonka jäsenet jakavat yhteisen uskon rituaaleihin – kungfutselaisen yhteiskunnan tunnuspiirteeseen. Kuvaustapaa korostaa se, ettei laajassa romaanissa ole kuvauksia rituaalien kyseenalaistamisesta tai niiden vapaaehtoisesta laiminlyömisestä.

Visuaaliset aineistot eroavat toisistaan rituaalien kuvausten osalta. Elokuvien kuvastoon on otettu niiden lajityyppiin ja luonteeseen nähden yllättävän useita rituaaleja, joihin lukeutuvat muodolliset käskynanto- ja hautajaisseremoniat.⁵⁰² Elokuvat sisältävät myös poikkeuksellisen määrän riittejä, joissa hahmot kunnioittavat edesmenneitä ruoka- ja juomauhreilla.⁵⁰³ Rituaaleja kuvaavien kohtauksien lukumäärää selittänee niiden luonne yksinkertaisena ja jopa stereotyyppisenä tapana kuvata yleisölle muinaista ja vierasta yhteiskuntaa. Samalla rituaaleja esittävät kohtaukset rakentavat kuvausta yhteiskunnasta, jossa sosiaalisilla rituaaleilla on selkeä merkitys yksilöille. Tätä kuvaustapaa korostaa etenkin se, että elokuvat eivät nosta esiin juurikaan muita kollektiivisia ja sosiaalisia tilanteita sodankäyntiin liittyvän toiminnan ulkopuolelta. Elokuvista poiketen pelit eivät sisällä kuvauksia hahmojen harjoittamista rituaaleista. *Dynasty Warriors*-peleissä menneisyyttä maalaava tapahtumaympäristö tai vierasta kulttuuria kuvaava hahmojen välinen vuorovaikutus on jätetty erittäin vähäiselle huomiolle. Tässä lähestymistavassa ei ole ollut tarvetta nostaa kuvauksen kohteeksi katsojalle vieraita seremonioita tai riittejä.

⁵⁰⁰ TK, 61.

⁵⁰¹ TK, 461, 980–1 ja 983–4.

⁵⁰² RC1, RC42, RD22, RD24, LB6 ja LB48.

⁵⁰³ RC27, RC42, LB1, LB3 ja LB48.

5.3 Taivaan tahto ja sen mandaatti

Yleisimmän kungfutselaisessa traditiossa esitetyn tulkinnan mukaan Taivas oli universumia hallitseva alkuvoima, jolla persoonattomuudestaan huolimatta uskottiin olevan tahto. Taivaan tahdon mukaan ihmisten tuli noudattaa kosmista harmoniaa elämällä onnellisina ja yhteiskunnallisessa järjestyksessä eli *taon*⁵⁰⁴ mukaisesti. Etenkin Kungfutsen edustamassa klassisessa kungfutselaisuudessa tao edusti ihmisluontoon kuuluvaa pyrkimystä kohti yhteiskuntaa ja sivilisaatiota, joita hallitsijoiden, hallintojen ja ihmisten tuli edistää. Ihmiset oppivat Taivaan tahdon koulutuksen avulla ja laajentavat sitä ympärilleen harjoittamalla rituaalia ja tekemällä moraalisia tekoja.⁵⁰⁵

Romaanin hahmot jakavat yhteisen maailmankuvan, jossa Taivaalla ja ylimaallisella on keskeinen ja kyseenalaistamaton osuus. *Three Kingdomsin* hahmot viittaavat Taivaan tahtoon ja sen asettamaan kohtaloon, mutta teoksen kerrontatapa jättää taon mukaisen elämän selkeästi taka-alalle. Hahmojen toiminnan vaikuttimina ovat pikemminkin heidän luonteenpiirteensä tai moraalinen luonteensa kuin pyrkimys kosmisen harmonian mukaiseen elämään. Tarinan protagonistit toimivat kungfutselaisten hyveiden ja suhteiden vaatimalla tavalla, mutta heidän ainoa selkeä pyrkimyksensä on Kiinan jälleenyhdistäminen oikean dynastian johdolla. Romaani nostaakin taon saavuttamisen sijaan juonensa keskiöön maallisemmat kysymykset siitä, kellä on yhteiskunnassa valta ja mihin vallanpitäjän asema perustuu.⁵⁰⁶

Kungfutselaiset oppineet olivat Han-kaudelta lähtien käsitelleet kysymyksiä dynastisen vallan legitimeetistä. He eivät olleet alistaneet idealistisimpia periaatteita dynastian palvelemiselle, vaan olivat pyrkineet hillitsemään keisareiden valtaa ylläpitämällä ajatusta dynastisesta syklistä. Dong Zhongshun muotoileman ajatuksen mukaan kosmiset lait asettivat keisarien vallalle rajat, sillä dynastiat noudattivat vuodenaikojen tavoin sykliä. Vaikka Han-keisarit nauttivatkin kungfutselaisen oppineiston luottamusta, joutuivat he olemaan huolissaan dynastiansa jatkuvuudesta ja Taivaan mandaatin

⁵⁰⁴ Tao kungfutselaisessa viitekehyksessä eroaa merkittävästi sille annetuista muista määritelmistä ja tulkintoista, joita löytää erilaisista taolaisuuden ja buddhalaisuuden koulukunnista. Rainey 2010, 61.

⁵⁰⁵ Huotari ja Seppälä 1990/2005, 193; Rainey 2010, 61; Yao 2000/2012, 213.

⁵⁰⁶ Protagonistit tavoittelevat romaanissa jälleenyhdistymisen tuomaa rauhaa yhteiskunnan jäsenille. Tämä tavoite voidaan nähdä yhtenevänä taon käsitteen kanssa, mutta tällöin lähestytään romaanin ylitulkinnan vaaraa.

menettämisestä.⁵⁰⁷ Kungfutselainen ajatus dynastisesta syklistä ja sen sisältämät haasteet yhteiskunnan vallanpitäjille muodostavatkin *Three Kingdoms*-teoksen tarinan ja sen draaman punaisen langan. Teos tuo tämän selkeästi julki alkusanoissaan:

”Here begins our tale. The empire, long divided, must unite; Long united, must divide.
Thus it has ever been.”⁵⁰⁸

Romaani keskittyy täten Taivaan tahdon toiseen osa-alueeseen: Taivaan mandaattiin. Han-dynastia oli vakiinnuttanut vanhan Zhou-kauden doktriinin, jonka mukaan keisari ”Taivaan poikana” hallitsi valtakuntaansa Taivaalta saadulta mandaatilla. Hänen maallinen valtansa pohjautui siis ylimaalliseen voimaan – Taivaan tahtoon, joka oli myös menetettävissä.⁵⁰⁹ Keisari ei ollut pelkästään ylimaallisen vallan käyttäjä, vaan hänellä oli myös keskeinen rooli Han-kaudella kehittyneessä kosmisessa mallissa. Keisari toimi kosmisten voimien ja ihmiskunnan välittäjänä.⁵¹⁰ Kungfutselaisessa ajattelussa usein rinnastettiin Taivaan mandaatti kansan antamaan hyväksyntään, sillä mandaatin omistaminen ja menettäminen oli moraalisen arvostelukyvyn alaisuuteen kuuluva kysymys.⁵¹¹ Kiinan keisarillisen historian aikana alamaiset käyttivätkin juuri oppia Taivaan tahdosta toimintansa perusteluna uhmatessaan avoimesti vääränlaiseksi koettua esivaltaa vastaan.⁵¹²

Mikko Vesan käyttämän jaottelun mukaan Taivaan mandaatti esiintyy romaanissa useassa eri muodossa: oikeutena valtaan, hallinnollisina periaatteina ja kohtaloon sidottuna fatalismina.⁵¹³ Nämä eri muodot edustavat kungfutselaisia tiedonlähteitä, jotka kertovat ihmisille sen, kenen tulisi hallita, miten tulisi hallita ja kuka tulee hallitsemaan. Taivaan mandaatin eri merkitykset tuodaan romaanin tarinan edetessä vähitellen esille. Taivaan mandaatti oikeutena valtaan esiintyy ytimekkäästi romaanin esittäessä tarinansa Han-dynastian korruptoitumisesta, lamaannuksesta ja viimein kaatumisesta.

⁵⁰⁷ Hsu 2012, 126, 136, 183.

⁵⁰⁸ TK, 5.

⁵⁰⁹ Lewis 2007, 62; Rainey 2010, 59.

⁵¹⁰ Huotari ja Seppälä 1990/2005, 185.

⁵¹¹ Yaon mukaan oikeutettu hallitseminen on mahdollista ainoastaan, jos hallittavat ovat siihen moraalisisessa mielessä tyytyväisiä. Hallinnon legitimitettiin oli tultava Taivaallisesta alkuperästä huolimatta täten kansalta. Yao 2000/2012/2012, 147.

⁵¹² Yao 2000/2012, 199.

⁵¹³ Vesa 2003, 25.

Kungfutselaisen opin mukaisesti hallitsevan suvun ihmisellisyyden puute johtaa kansan tuen ja samalla Hanin legitimitetin eli Taivaan mandaatin menettämiseen.⁵¹⁴ Han-dynastian tulevaisuutta kyseenalaistavat ja sen syrjäyttäjät vetoavat romaanissa juuri kosmiseen malliin eli Taivaan tahtoon ja dynastiseen sykliin. Sen sijaan he argumentoivat harvemmin vetoamalla kansan toiveisiin tai omaan kyvykkyyteensä ja hyveellisyyteensä hallitsijan seuraajina.⁵¹⁵

Romaani korostaa Taivaan mandaatin yhteyttä legitiimiin hallitsemiseen, sillä sen hahmot julistavat lukuisia kertoja pyrkimyksiään jälleenyhdistää valtakunta, joita he perustelevat juuri Taivaan tahdolla.⁵¹⁶ Pääministeri Cao Cao esimerkiksi luonnehtii etelään suuntautuvaa valloitusretkeään dynastian puolustamisena ja Taivaallisen järjestyksen ylläpitämisenä:

” “I act for heaven”, said Cao, “to promote the rightful way of government. How could I bear to do anything cruel?”⁵¹⁷”

Three Kingdomsin hahmojen yhteisenä tavoitteena on yhdistynyt ja kungfutselaisten suhteiden mukaisesti järjestäytynyt yhteiskunta, jota hallitaan Taivaan suomalla legitimitetillä. Hahmojen väliset konfliktit kumpuavat erimielisyydestä siitä, kellä Taivaan mandaatti todella on.

Romaani nostaa hahmojen dialogissa usein esiin Taivaan mandaatin myös kohtalona, johon ihminen ei voi vaikuttaa.⁵¹⁸ Myös romaanin edellä mainitut alkusanat paljastavat jo päätöksen tarinassa, jonka draama perustuu hyveellisten protagonistien traagiseen voimattomuuteen kosmisessa järjestyksessä. Hyveelliset protagonistit ovat voimattomia muuttamaan Taivaan tahtoa ja Han-dynastian kohtaloa väistyä dynastisen syklin myötä.⁵¹⁹ Taivaan mandaatin kaikki kolme muotoa – vallan oikeutus, hallinnon

⁵¹⁴ Yoko 2011a. Yokon väite on rohkeahko yleistys romaanin kerronnasta, mutta mandaatin menettäminen on selkeästi esillä teoksen kuvauksissa.

⁵¹⁵ TK, 48–9, 1321–3, 1358–9 ja 1373.

⁵¹⁶ TK, 76–7, 99, 110, 509, 561, 566, 654, 717, 926–7, 943, 949, 1025, 1120, 1167, 1411 ja 1436–7.

⁵¹⁷ TK, 561.

⁵¹⁸ TK, 363, 401, 584, 674, 905, 927, 1120, 1245 ja 1252.

⁵¹⁹ TK, 5.

tarkoitus ja fatalistinen kohtalo – tulevat kenties parhaiten esille romaanin kuvatessa pääantagonistinsa järjestelmällistä etenemistä kohti Han-dynastian syrjäyttämistä.

Kun Han-dynastian keisari päätyy Cao Caon suojelukseen, joutuu hän pian toteamaan olevansa ainoastaan valtakuntansa muodollinen hallitsija. Aikaisempi pääministeri Dong Zhuo ja keisariksi julistautunut aluehallitsija Yuan Shu on kukistettu romaanissa juuri uuden dynastian tavoittelun vuoksi. Caolle on täten hyödyllistä ylläpitää yhteiskuntansa kosmista perustaa eli Taivaan valitsemaa keisaria kulissina omalle toiminnalleen, vaikka keisari osallistuuikin salaliittoihin häntä vastaan. Romaani toistaa tarinansa sisällä Caon ja keisari Xianin välisen symbioottisen suhteen, jossa kumpikaan ei voi säilyttää asemiaan ilman toista. Xianin dynastia tarvitsee Caon tuloksekasta hallintoa ja armeijaa, jotka taas saavat legitimitteettinsä dynastian puolustamisesta. Romaanissa tuodaan myös selkeästi esille, että jokainen tarinan hahmoista – yhteiskunnallisesta asemastaan riippumatta – tietää Caon käytännössä hallitsevan dynastiaa.⁵²⁰ Taivaan mandaatin suojassa Cao käynnistää valmistelevat toimet uuden dynastian perustamiselle ja hänen todellinen valtansa alkaa vähitellen korreloida myös hänen ulkoisen asemansa kanssa.⁵²¹

Kun sairastelevalle pääministeri Caolle ehdotetaan asemaa Taivaan poikana, hän kieltäytyy jälleen kerran keisariudesta. Cao toteaa lojaalisuutensa Han-dynastialle olevan vankkumaton siinäkin tapauksessa, että Taivaan mandaatti laskeutuisi jollain tavalla hänen harteilleensa. Cao painottaa ratkaisuaan vertaamalla itseään kungfutselaiseen ihannealamaiseen, kuningas Weniin. Tällä vertauksella hän tuo myös ilmi tarkoituksensa jättää vastuu ja sen mukana tuleva moraalinen leima dynastian kaatamisesta pojalleen Cao Pille.⁵²² Caon kuoltua ministerit tulkitsevat kosmologisten oppien avulla Hanin tulleen tiensä päähän ja painostavat keisari Xiania luopumaan kruunusta. Xianin vastustellessa Pille lojaalit alamaiset argumentoivat Han-dynastian menettäneen Taivaan mandaatin ja Xian pakotetaan myöntymään. Cao Pi toteuttaa

⁵²⁰ TK, 118–9, 172, 248, 252–3, 293–4 ja 793. Lewis 2007, 28. Keisari Xianin merkitys oli yhä suuri Kolmen kuningaskunnan kauden poliittisessa valtapelissä. Cao säilytti Xiania yli kaksi vuosikymmentä käytännöllisesti katsoen vankinaan syrjäyttämättä häntä. Tämä historiallinen asetelma on ollut *Three Kingdoms*-teokselle varsin hedelmällinen sen tarinan yksityiskohtaisempien ja fiktiivisten käänteiden kannalta.

⁵²¹ TK, 698, 726–7 ja 812–13.

⁵²² TK, 926–7.

isänsä toiveen ja ottaa keisariuden vastaan tarkoin suunnitelluilla eleillä, joihin lukeutuu muun muassa kieltäytyminen kolmesti tarjotusta dynastiasta. Valittuna päivänä dynastian vaihdos toteutetaan mahtavalla alttarilla tarkoin seremonioin, joilla uusi Weidynastia legitimoidaan. Samalla Cao Cao julistetaan postuumisti uuden dynastian ensimmäiseksi keisariksi.⁵²³

Romaanin keskittyy kuvaamaan Taivaan tahdon sisällöllisten merkitysten lisäksi niitä menetelmiä, joilla sitä tulkitaan. Samalla *Three Kingdoms* nostaa tarinansa käännteisiin mukaan vanhoja kiinalaisia ajatusmalleja, jotka olivat antaneet lukuisia vaikutteita myös Han-kauden kungfutselaisuuteen. Nämä vaikutteet, joihin lukeutuivat muun muassa viiden elementin teoria ja yin-yang -oppi, sisälsivät usein kosmologista spekulatiota ja erilaisten enteiden tulkittamista. Han-kaudelta lähtien esimerkiksi kungfutselaisissa suhteissa vallitsevaa hierarkiaa perusteltiin johtamalla se kosmologisista teorioista.⁵²⁴

Teoksen hahmot harjoittavat useassa tarinan vaiheessa kosmologiaa tulkiten Taivaan antamia ennusmerkkejä. Kosmiset teoriat ja mallit antavat tulkitsijoilleen tietoa muualla tapahtuvista ilmiöistä ja tulevista yksilöiden ja dynastioiden kohtaloista.⁵²⁵ Esimerkiksi romaanin loppupuoliskon pääprotagonisti Zhuge Liang saavuttaa yliotteen vastustajistaan lukemalla oikein kosmologisia ilmiöitä.⁵²⁶ Zhugen kyvyillä tulkita ja vaikuttaa Taivaan asettamaan kohtaloon on kuitenkin rajansa, sillä hän epäonnistuu tarinan loppupuolella pidentämään ikäänsä kosmologisella seremonialla.⁵²⁷ Zhugen vankka luottamus kosmologian keinoihin on romaanin kuvaamassa yhteiskunnassa yhteisesti jaettu, sillä kuvatussa yhteiskunnassa luotetaan ylimaallisten ilmiöiden tulkintaan ja niiden selittämiseen perustuvien teorioiden avulla saavutettuun tietoon. Valtaosa romaanin kuvauksista keskittyy kosmologiseen spekulatioon, mutta myös

⁵²³ TK, 942–51. Cao Pi legitimoi uuden dynastiansa neljällä eri keinolla, joita oli hyödynnetty jo aikaisemmissa dynastioiden vaihdoksissa. Hän jäljitteli varhaisten dynastioiden legendanhoitoisten hallitsijoiden toimia, järjestytti valtaannoususeremonioita, organisoivat hovin ja älymystön debatin dynastian oikeellisuudesta ja palkitsemalla uuden dynastian tukijoita sekä koko väestöä. Goodman 1998, 32. Romaani tuo kuvauksessaan jokaisen näistä keinoista selkeästi esille.

⁵²⁴ Kutcher 2007, 1616; Huotari ja Seppälä 1990/2005, 185. Kosmologiset elementit näkyivät etenkin Dong Zhongshun näkemyksissä. Viiden elementin opista ks. Rainey 2010, 139–40. Yin-yang -opista ks. Rainey 2010, 135–7.

⁵²⁵ TK, 1–2, 99, 110, 171, 210, 574, 577, 584, 627, 665, 749, 777, 920, 1224 ja 1370.

⁵²⁶ TK, 574, 577 ja 586–7.

⁵²⁷ TK, 1249–51.

viiden elementin teoria ja yin-yang -oppi ovat esillä muutamissa romaanin kohtauksissa.⁵²⁸

Romaanin visuaaliset perilliset käsittelevät Taivaan tahdon teemaa yhtä niukalti kuin muitakin kungfutselaisen yhteiskunnan tiedonlähteitä. Globaalin populaarikulttuurin hahmot keskittyvät romaanin tavoin valtakunnan yhdistämiseen ja dynastian kohtalon ratkaisemiseen, mutta he eivät yleensä esitä toiminnalleen Taivaaseen liittyviä argumentteja. Harvinainen poikkeus tähän on eräs kohtaus, jossa Taivaan tahtoa käytetään lähinnä retorisena keinona.⁵²⁹ Visuaaliset teokset eivät myöskään sisällä kohtauksia, joista kävisi ilmi hahmojen käyttämät kosmologiset opit tai muut Taivaan tahdon tulkitsemiseen perustuvat teoriat. Ainoana viittauksena kosmologiseen suuntaan on *Red Cliff*-elokuvan kohtaussarja, jossa Zhuge Liang ennustaa tuulen kääntymisen mahdollistaen täten protagonistien voiton Caon laivastosta.⁵³⁰ Moderni populaarikulttuuri ei ole myöskään juuri huomionnut Taivaan mandaatin teemaa ylimalleena legitimizeettinä tai kansan antamana hyväksyntänä hallinnolle. *Lost Bladesman* sivuaa kansan tahtoa muutamissa kohtauksissaan, mutta ei tuo suoraan esille viittauksia oppeihin Taivaan mandaatista.⁵³¹ Syy Taivaaseen liittyvien kuvausten poissaolosta lienee visuaalisten teosten tavassa välttää esittämästä kuvaamiensa hahmojen maailmankuvaa tai yhteiskunnan uskonnollista perustaa.

⁵²⁸ Viiden elementin teoriasta ks. TK, 171, 210, 574 ja 577. Yin-yang -opista ks. TK, 584 ja 1024.

⁵²⁹ RC65.

⁵³⁰ RC52, RC63 ja RC64.

⁵³¹ LB7 ja LB35.

6. Kungfutselainen tradition yhteys kolmen kuningaskunnan kaudesta kertovaan kulttuuriin

Kungfutselainen traditio on elänyt, kehittynyt ja jatkunut läpi keisarillisen Kiinan historian eri koulukuntien ja tulkitsijoiden esittäessä siitä oman muotonsa. Se on edelleen nykypäivänä erottamaton osa kiinalaista kulttuuria ja yhteistä itäaasialaista kulttuuriperintöä. Tradition merkittävin tulkitsijaa – Kungfutsea – voidaan syystä pitää perintönsä ansiosta yhtenä vaikutusvaltaisimmista ihmisistä maailmanhistoriassa. Moni traditioon vihkiytynyt filosofi tai tutkija uskoo, että kungfutselaisuus elää jälleen uutta auringonkoittoa. Uutena kungfutselaisuutena tunnettu aalto tuo länsimaista ajattelua – arvoineen ja maailmankuvineen – yhä enemmän vuorovaikutukseen vanhan Itäaasialaisen tradition kanssa. Mikäli nykyiset teknologiset, taloudelliset ja maailmanpoliittiset kehitystrendit jatkuvat, voi eri kulttuurien ja traditioiden lisääntyvä vuoropuhelu muokata ratkaisevasti ihmiskunnan yhteistä tiedollista ja intellektuellista perintöä.

Kiinalainen ja jossain määrin myös itäaasialainen kulttuuri on kantanut mukanaan myös toista elinvoimaista kulttuuriperintöä, jolla on vankat siteet tiettyyn historialliseen vaiheeseen. Kolmen kuningaskunnan kausi on poikkeuksellinen ajanjakso keisarillisen Kiinan pitkässä ja vaiherikkaassa historiassa. Sitä ei ole unohdettu, vaan se on jatkanut elämäänsä kerrostuneiden ja toisiinsa yhteydessä olevien lähteiden ansiosta. Nämä muodoltaan hyvinkin erilaiset lähteet ovat kerranneet yleisöilleen Han-dynastian iltahämärän värikkäät tapahtumat ja kolmen itsenäisen kuningaskunnan kohtalon yhä uudelleen. Kauden tunnetut merkkihenkilöt, kuten Cao Cao, Liu Bei, Sun Quan ja Sima Yi, ovat saavuttaneet eräänlaisen kuolemattomuuden ihmisten yhä uusiutuviissa tulkinnoissa.

Kolmen kuningaskunnan kulttuurilla ja kungfutselaisella traditiolla on aina ollut yhteys. Han-dynastian lopulla ja varsinaisella kolmen kuningaskunnan kaudella kungfutselaisuudella oli vain osittainen jalansija kansan kulttuurissa ja valtion virallisena oppinakin se oli erittäin tuore. Lisäksi kungfutselainen traditio oli

muuttumassa taolaisen kulttuurin vaikutuksesta uuteen suuntaan, jonka tulos tunnetaan nykyään uuskungfutselaisuutena. Kungfutselainen tradition oli vielä kaukana sen vaikutusvaltaisimmasta ja tunnetuimmasta muodostaan eli valtiota, perhettä ja maailmankuvaa määrittelevästä ortodoksiasta. Tästä huolimatta kauden yhteiskunnasta tuli lähde lähteeltä yhä kungfutselaisempi menneisyyden tulkinnoissa. Kehitys kulminoitui Ming-kauden klassikkoteoksessa, jossa yhteiskunta kuvattiin moraalijärjestelmältään, oppirakenteeltaan ja uskonnolliselta perustaltaan ensisijaisesti kungfutselaisena. *Three Kingdoms* oli usean kerrostuneen lähteen risteymän tulos, mutta ennen kaikkea Ming-kauden kulttuurin tuote.

Kolmen kuningaskunnan kulttuuri on edelleen elinvoimainen vallaten uutta alaa eri taide- ja mediamuodoissa. Samalla kolmen kuningaskunnan tarina etenee kerrostuneiden lähteiden muodostamassa ketjussa uuteen lenkkiin ja on näin tarjolla uusille sukupolville. Tarinan toistavat teokset ovat viime vuosina ottaneet myös askeleita kohti globaalia populaarikulttuuria, sillä niiden yleisö ulottuu Aasian ulkopuolelle. Kolmen kuningaskunnan kulttuurin yhteys globaaliin kaupalliseen massa- ja populaarikulttuuriin on tullut todennäköisesti jäädäkseen, josta kertoo esimerkiksi tämän työn kirjoitusaikana julkaistu uusi *Three Kingdoms*-elokuva – *The Assassins*.⁵³² Kolmen kuningaskunnan kauden kuvaajat ovat läsnä myös meillä Suomessa, vaikka emme välttämättä niitä tunnistaisikaan.⁵³³ Tämä pro gradu -tutkielma on perustunut kiehtovalle ja haastavalle poikkitieteelliselle kysymykselle siitä, onko kungfutselaisen tradition ja kolmen kuningaskunnan kulttuurin välinen yhteys katkeamassa molempien tulkintakokonaisuuksien siirtyessä kohti globaalia kulttuuriperintöä.

Kungfutselainen hyve-etiikka on selkeästi esillä *Three Kingdomsissa*. Varsinkin tarinan protagonistit kuvataan hyveellisinä hahmoina, joiden toiminnan motiivit kumpuavat usein kungfutselaisista hyveistä. Myös osa romaanin sivuhahmoista ja antagonisteista kuvataan käyttäytyvän hyveiden sisältämien moraalisten velvoitteiden mukaisesti. Romaani sisältää myös aika ajoin suoria viittauksia kungfutselaiseen moraalijärjestelmään ja esittää seikkaperäisesti etenkin vanhempien kunnioituksen, kuuliaisuuden ja ihmisellisyyden hyveet. Osa esitettyjen hyveiden kuvauksista vastaa

⁵³² The Internet Movie Database, G.

⁵³³ Edustavana esimerkkinä nimeäisin Guan Yun patsaan, johon törmäsin kuopiolaisessa ravintolassa.

vain osittain kungfutselaisen tradition sisältämien hyveiden ideaalimuotoja. Tämänkaltaisten hyveiden merkityssisältöjen kaventuminen on havaittavissa varsinkin säädyllisyyden, vastavuoroisuuden ja moraalisen rohkeuden kuvauksissa. *Three Kingdoms* korostaa lisäksi mielenkiintoisella tavalla kungfutselaisten yhteiskunnan haasteellisuutta ja dynaamisuutta, sillä sen tarina nostaa usein esille hyveiden välisiä konfliktitilanteita sekä hyveellisen toiminnan tilannesidonnaisuutta.

Kungfutselaiset hyveet esiintyvät romaanin verrattuna kavennetussa muodossa aineiston visuaalisissa teoksissa, joissa hahmojen toiminnan vaikuttimina kuvataan vain välillä olevan esimerkiksi kuuliaisuuden, oikeudenmukaisuuden ja ihmisellisyyden hyveet. Elokuviin ja pelien hahmoja ei yleensä kuvata perustelemassa toimintaansa suoraan kungfutselaisen tradition esittämällä opeilla. Useat kungfutselaisten hyveiden kuvaukset näyttävät toistuvan visuaalisissa teoksissa lähinnä silloin kun ne ovat yhtenevät globaalin populaarikulttuurin protagonisteihin liitettyjen piirteiden kanssa. Toisaalta hahmojen toimintaa ei yleensä kuvata kungfutselaisen tradition peruseriaatteiden vastaisestikaan. Esimerkiksi romaanin lapset ja alamaiset noudattavat tarinan käänneissä vanhempiensa ja hallitsijoidensa tahtoa. Eniten kuvaukset eroavat romaanista säädyllisyyden hyveen osalta, sillä visuaaliset teokset esittävät hahmojen välisen vuorovaikutuksen yleensä vapaamuotoisena ja naisen aseman tasa-arvoisena.

Romaanin tapa kuvata hahmojensa toimintaa määritteleviä suhteita vastaa suurimmalta osin kungfutselaisen tradition piirissä esitettyjä oppeja viidestä yhteiskunnallisesta suhteesta. Ainoastaan ystävyys suhde kuvataan kungfutselaiseen traditioon verrattuna poikkeavalla tavalla. *Three Kingdoms*in kuvastossa hallitsijan ja alamaisen välinen suhde jättää välillä muut kungfutselaiset suhteet varjoonsa. Myös kungfutselainen hierarkkinen perheideaali välitetään lukijalle selkeillä kuvauksilla patriarkaalisesta perheestä, jossa hahmojen valta-asemat perustuvat sukupuolen lisäksi ikään. Kungfutselaisten suhteiden sisältämästä hierarkkisesta luonteesta huolimatta teoksessa esitetään välillä myös yksilöiden väliset tunnesiteet, jotka luovat säröä muutoin muodollisuutta ja sosiaalisia normeja korostavaan kuvaustapaan. Tämänkaltaisista poikkeuksista huolimatta teoksen kuvaamalle yhteiskunnalle on leimallista kungfutselainen ortodoksia, jossa hahmojen toimintaa määrittelevät tilannesidonnaiset

sosiaaliset roolit. Esimerkiksi suhteisiin kuuluvien normien kyseenalaistaminen tai niitä vastaan rikkomisen kuvataan hahmojen tunnistamana vääryytenä, joka koetaan usein kohdistuvan suhteen korkeampaa osapuolta kohtaan.

Visuaaliset teokset ottavat jonkin verran etäisyyttä romaanin tapaan kuvata yhteiskunnan jäsenten välisiä suhteita. Elokuviin kuvasto keskittyy hallitsijan ja alamaisen väliseen suhteeseen, joka on edelleen selkeän hierarkkinen. Sen sijaan pelit esittävät käytännössä kaikki hahmojen väliset yhteiskunnalliset suhteet luonteeltaan moderneina. Lukumäärällisesti harvat perhesuhteita käsittelevät kuvaukset esittävät niin elokuvissa kuin peleissäkin aviomiehen ja vaimon välit modernista ja arvoliberaalista näkökulmasta käsin. Kuvauksia leimaa etenkin tasa-arvoisuus, joka rakennetaan hahmojen välisen vapaamuotoisen dialogin ja molemminpuolisen tunnesiteen varaan. Vaikka perhe-elämää ja sukulaisuussuhteita kuvataan romaanin tavasta poiketen, ei kungfutselaisen suhteen asettamia velvollisuuksia tai perheen sisäistä hierarkiaa täysin kumota. Lasten toimintaa ei esimerkiksi esitetä vanhempiensa tahdosta vapaana. Myös yhteiskunnallisella statuksella esitetään olevan edelleen merkitystä. Hallitsijat käyttävät asemaansa perustuvaa suvereenia valtaa, joskin vain harvoin vasallejaan vastaan.

Kungfutselaisen yhteiskunnan moraalikoodiston ja sosiaalisen normiston lisäksi romaani kuvaa yhteiskunnan uskonnollista perustaa eli sen tiedonlähteitä. Romaanin yhteiskunnassa annetaan arvoa etenkin menneisyyden tarjoamille malleille ja esimerkeille. Toinen väylä oikean toimintatavan osoittamaan tietoon on hahmojen tuntema kungfutselainen traditio. *Three Kingdoms* sisältää myös laajan kirjon kungfutselaiselle yhteiskunnalle tärkeitä sosiaalisia rituaaleja. Kaikki kuvatut seremoniat ja riitit eivät ole suoraan yhteydessä kungfutselaiseen traditioon, mutta ne edustavat silti hahmojen yhteisesti jakamaa uskoa rituaalien tärkeään moraaliseen merkitykseen. Vaikka romaani ei kuvaa hahmojaan noudattamassa Taivaan tahdon mukaista elämää kungfutselaisessa mielessä, on Taivaalla selkeä merkitys hahmojen maailmankuvassa. Romaani käsittelee usealla eri tavalla kungfutselaista ajatusta dynastian ylimaallisesta legitimitetistä eli Taivaan mandaatista. Lisäksi teoksen hahmojen kuvataan hyödyntävän kosmologiaan ja ylimaallisen tulkintaan perustuvia oppeja ja teorioita.

Lähdetyyppien väliset erot ovat suurimmillaan tarkasteltaessa kuvauksia kungfutselaisista tiedonlähteistä, joita esitetään visuaalisissa teoksissa erittäin niukasti. Ainoa poikkeus modernin populaarikulttuurin kuvaustapaan ovat elokuvien sisältämät kohtaukset sosiaalisista rituaaleista. Sen sijaan elokuvat ja pelit eivät käytännössä sisällä kuvauksia menneisyyden, kungfutselaisen tradition tai kosmologian keinoin saavutetusta tiedosta. Visuaaliset teokset eivät täten juurikaan avaa hahmojensa maailmankuvan peruselementtejä, mikä korostaa kuvausta modernista sekulaarista yhteiskunnasta.

Romaanista tuttu tarina ja sen keskeiset hahmot kokevat yllättävän vähän muutoksia siirryttäessä kirjallisesta romaanista visuaalisiin teoksiin.⁵³⁴ Sen sijaan kuvatus yhteiskunnan kungfutselaiset tunnuspiirteet karsiutuvat ja ennen kaikkea yksinkertaistuvat modernien teosten kuvastossa. Romaanista aiheensa ottavat elokuvat kaventavat selkeästi kuvausta kungfutselaiselle yhteiskunnalle tyypillisistä hyveistä, normeista ja tiedonlähteistä. Tarkasteltaessa pelien sisältöä huomataan muutoksen olevan elokuviakin suurempi, sillä ne eivät tarjoa kuvausta kungfutselaisesta yhteiskunnasta muutamia yksityiskohtia lukuun ottamatta. Aineiston elokuvat tarjoavat historiallisen elokuvan määritelmän mukaisesti menneeseen ajallisesti ja paikallisesti sidotun esityksen, mutta pelit käyttävät kuvaamaansa ajanjaksoa pikemminkin visuaalisena kulissina luonteeltaan moderneille pelihahmoille. On huomion arvoista, että elokuvien ja pelien kuvaustavat eroavat huomattavan paljon toisistaan, vaikka niiden oletetut yleisöt ovat ainakin osittain samat ja niiden molempien sisältöjä määrittävät kaupallisuuden asettamat ehdot.⁵³⁵

Uudet visuaaliset mediamuodot välittävät kolmen kuningaskunnan kauden kulttuurin globaalin yleisön yhteiseksi kulttuuriperinnöksi, mutta eivät enää rakenna romaanin tavoin yhteiskunnan kuvausta kungfutselaisen tradition varaan. Tällä tavoin visuaaliset

⁵³⁴ Muutama hahmo elää kuitenkin jo muutostilaa. Cao Cao on kiinalaisen kulttuurin arkkityyppi antagonistista, mutta esimerkiksi aineistosta *The Lost Bladesman* ja pelit kuvaavat hänet lähempänä hyvää yhteiskuntaa tavoittelevana pragmaattikkona. Uusin elokuva *The Assassins* kuvaa myös Caon poikkeuksellisesti protagonistina.

⁵³⁵ Elokuvat ovat suunnattu nuorille aikuisille, mutta ikärajoista huolimatta niiden taloudellinen menestys nojaa myös nuorempiin polviin. Myös konsolipelejä kuluttavat yhä vanhemmat sukupolvet.

teokset korvaavat Ming-kauden romaanille tyypilliset kungfutselaisuutta kuvaavat anakronismit ainakin jossain määrin moderneilla vastineilla. Romaanin ja visuaalisten teosten väliset huomattavat sisällölliset erot johtunevat aineistotyyppien erilaisista ominaispiirteistä ja niiden poikkeavista syntykonteksteista. Vaikka romaani on kokenut lukuisia käännösvaiheita, on se silti yhä Ming-kaudella kirjoitettu kuvaus tekijöidensä omasta kulttuurialueesta. Sen sijaan visuaalinen populaarikulttuuri on luotu tai pikemminkin tuotettu nykypäivän populaarikulttuurin kuluttajille ja ennen kaikkea Kiinan ulkopuoliselle yleisölle.

Visuaalisten formaattien tekniset reunaehdot ja niiden sisältöön suuntautuvat kaupalliset intressit ovat myös läsnä visuaalisten teosten kuvastoissa, joissa on priorisoituna etenkin toiminnallinen kerronta. Tämä näkyy myös protagonistien ja antagonistien arkkityyppeinä, jotka sisältävät populaarikulttuurin kuluttajalle tuttuja luonteenpiirteitä. *Three Kingdomsin* visuaaliset perilliset näyttävät täten toteuttavan Salmen esittämää näkemystä historialliselle fiktiolle ominaisesta kuvaustavasta. Modernin populaarikulttuurin kuvaama menneisyys ei saa olla yleisölleen liian vieras, jotta se vastaisi yleisön kuvaa todellisuudesta. Tällöin hahmojen tulee olla samaistuttavia ja historiafiktion sisältämän psykologian on oltava yleisönsä ymmärrettävissä.⁵³⁶

Työni on lähestynyt mielestäni riittävän kattavasti kuvatun yhteiskunnan kungfutselaisia piirteitä. On kuitenkin tärkeä muistaa, että tämän työn tutkimuskohde ei kata yhteiskunnan kokonaiskuvausta, Romaani ja sen visuaaliset perilliset sisältävät myös kungfutselaisesta traditiosta poikkeavia ja jopa vastakkaisia arvoja, normeja ja uskonnollisia oppeja. Luotan menetelmäni avulla saavutettuihin tuloksiin, mutta tunnustan myös sen rajallisuuden. Koska työni johtopäätökset perustuvat havaintojoukoille eli usein toistuville sisällöille, ovat yksittäiset ja irralliset kuvaukset voineet jäädä sisällöllistä painoarvoaan vähemmälle huomiolle. Lähestymistapa on ollut silti oikea, sillä yksittäisten kuvausten menettäminen on niiden ylitulkinnan vaaraan verrattuna huomattavasti pienempi paha. Menetelmäni on myös väistämättä kaventanut sitä kirjallisen ja visuaalisen aineiston välistä kuilua, jonka monet visuaalisen aineiston tai pelikokemuksen ainutlaatuisuutta korostavat tutkijat ovat esittäneet

⁵³⁶ Salmi 2004, 162–3.

ylitsepääsemättömänä.⁵³⁷ Luotan silti tutkielmassa käytetyn menetelmän riittävyyteen ja tarkoituksenmukaisuuteen, sillä tutkin vain teoksien sisältöjä ja niiden välisiä eroja. Tämän työn tarkoitus ei ole arvailla katsojan antamia merkityksiä kohtaamilleen sisällöille. Pidin lähestymistapaani riittävän arvokkaana aiheena pro gradu -tutkielmalle, sillä näen sen luovan pohjaa menneisyyden tulkintojen huomioimiselle. Päästäksemme käsiksi katsojan luomaan tulkintaan tulee meidän tarkastella ensin sitä sisältöä, josta tulkinnat tehdään.

Vaikka työni ei ota kantaa romaanin tai visuaalisten teosten yleisön muodostamiin tulkintoihin, uskon menneisyyden kuvaustapojen kokemilla muutoksilla olevan seurauksia. Tämän tutkielman perusteella voidaan todeta, että uusia mediamuotoja käyttävä yleisö kohtaa romaanin sisällöistä huomattavasti poikkeavan kuvauksen kolmen kuningaskunnan kauden kungfutselaisesta yhteiskunnasta. On kuitenkin tärkeää muistaa, että modernit visuaaliset lähteet voivat myös ohjata yleisöään aikaisempien kuvaavien lähteiden äärelle. Kuten Junhao Hong on artikkelissaan osuvasti todennut, 2000-luvulla tuotetut videopelit ovat lisänneet *Three Kingdoms*-romaanin ja kolmen kuningaskunnan ajanjakson tunnettavuutta maailmalla.⁵³⁸ Tällä tavoin modernit visuaaliset teokset voivat tarjota myös epäsuorasti mahdollisuuden ensiaskeleihin kungfutselaisen traditioon tutustumisessa.⁵³⁹ Kolmen kuningaskunnan kulttuurin uusimmat teokset eroavat kirjallisesta kantateoksestaan, mutta ne silti jatkavat omalla tavallaan kahden pitkäaikaisen kiinalaisen tradition yhteistä punosta sukupolvelta toiselle.

⁵³⁷ Burn ja Parker 2003, 4; Frasca 2003, 222–5.

⁵³⁸ Hong 2007, 132–3. Ei ole myöskään syytä epäillä, etteivätkö globaalille yleisölle tuotetut elokuvat tekisi samoin.

⁵³⁹ Itse tutustuin ensimmäistä kertaa romaanin kuvaamaan ajanjaksoon juuri siitä kertovien konsolipelien välityksellä. Ilman globaalien populaarikulttuurin tarjoamia teoksia olisi pro graduni aihe ollut todennäköisesti varsin toisenlainen.

Lähdeluettelo

I Alkuperäislähteenä käytetty painettu kirjallisuus

Roberts, Moss (1994/2006), *Three Kingdoms. A Historical Novel*. Attributed to Luo Guanzhong. Translated from the Chinese with Afterword and Notes by Roberts, Moss. Beijing: Foreign Languages Press. Fifth printing. Merkitty alaviitteissä lyhenteellä TK.

II Alkuperäislähteenä käytetyt elokuvat

Red Cliff, kiinalaiselta nimeltään *Chi bi* (2008). Emperor Multimedia Group, Zoki Century International Culture Media Beijing Co., CMC Entertainment. Merkitty alaviitteissä lyhenteellä RC.

The Lost Bladesman, kiinalaiselta nimeltään *Guān Yúcháng* (2011). Pop Movies, Dong Yang Teng Yuan Film & Media Advertisement, Shanghai Film Group. Merkitty alaviitteissä lyhenteellä LB.

Three Kingdoms: Resurrection of the Dragon, kiinalaiselta nimeltään *Sān Guó Zhī: Jiàn Lóng Xiè Jiǎ* (2008). Visualizer Film Productions, Taewon Entertainment, China Film Group. Merkitty alaviitteissä lyhenteellä RD.

III Alkuperäislähteenä käytetyt konsolipelit

Dynasty Warriors 6, japanilaiselta nimeltään *Shin Sangokumusou 5 (sic)*(2007) Omega Force ja Koei. Merkitty alaviitteissä lyhenteellä DW6.

Dynasty Warriors 7, japanilaiselta nimeltään *Shin Sangokumusou 6 (sic)*(2011) Omega Force, Tecmo Koei ja Ubisoft Annecy. Merkitty alaviitteissä lyhenteellä DW7.

IV Tutkimuskirjallisuus

Ahonen, Kimmo (2013), *Kylmän sodan pelkoja ja fantasioita. Muukalaisten invaasio 1950-luvun yhdysvaltalaisessa tieteiselokuvassa*. Sarjassa Turun yliopiston julkaisuja. Sarja C. Scripta lingua Fennica 361. Turku: Turun yliopisto.

Bai, Shouyi (toim.)(1982/2002), *An Outline History of China*. Contributors: Yang, Zhao; Gong, Shudou; Wang, Guilin; Lu, Zhenxiang; Fang, Linggui; Zhu, Zhongyu & Guo, Dajun. Beijing: Foreign Languages Press. Revised edition.

Besio, Kimberly & Tung, Constantine (2007), "Introduction". Teoksessa: Besio, Kimberly & Tung, Constantine (toim.): *Three Kingdoms and Chinese Culture*. Albany: State University of New York Press. xv – xxiv.

Burn, Andrew & Parker David (2003), *Analysing media texts*. London: Continuum.

Crawford, Chris (2003), "Interactive Storytelling". Teoksessa: Wolf, Mark & Perron, Bernard (toim.): *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge. 259 – 273.

de Crespigny, Rafe (1990), *Man from the Margin. Cao Cao and the Three Kingdoms*. The Fifty-first George Ernest Morrison Lecture in Ethnology. Faculty of Asian Studies. Australian National University. <https://digitalcollections.anu.edu.au/html/1885/42048/morrison51.html>, viitattu 11.9.2013.

de Crespigny, Rafe (2010), *Imperial Warlord. A Biography of Cao Cao 155 – 220 AD*. *Sarjassa Sinica Leidensia* 99. Leiden: Brill.

de Groot, Jerome (2009), *Consuming history. Historians and heritage in contemporary popular culture*. London: Routledge.

Cutter, Robert & Crowell, William (1999), *Empresses and Consorts. Selections from Chen Shou's Records of the Three States with Pei Songzhi's Commentary*. United States: University of Hawaji Press.

Dubs, Homer (1938), "The Victory of Han Confucianism". *Journal of the American Oriental Society*, vol. 58, no. 3. 435 – 449.

Ehrnrooth, Jari (1995), "Intuitio ja analyysi". Teoksessa: Mäkelä, Klaus (toim.): *Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta*. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino. 30 – 41.

Frasca, Gonzalo (1999), "Ludologia kohtaa narratologian". *Parnasso* nro. 3. 365 – 371.

Frasca, Gonzalo (2003), "Simulation versus Narrative". Teoksessa: Wolf, Mark & Perron, Bernard (toim.): *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge. 221 – 235.

Goldin, Paul (2010), *Confucianism*. Durham: Acumen.

Goodman, Howard (1998), *Ts'ao P'i Transcendent. The Political Culture of Dynasty-Founding in China at the End of the Han*. Seattle: Scripta Serica.

Hatavara, Mari (2007), *Historia ja poetiikka Fredrika Runebergin ja Zacharias Topeliuksen historiallisissa romaaneissa*. Sarjassa *Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 1128*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Hatavara, Mari (2010), *Historia kuvina, jälkinä ja esityksinä Leena Landerin Käskyssä*. Tampere: Tampereen yliopistopaino.

Heikkinen, Antero (2013), *Historiallisen ajattelun historia. Eurooppalainen perinne antiikista nykypäivään*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Hong, Junhao (2007), "From Three Kingdoms the Novel to Three Kingdoms the Television Series. Gains, Losses, and Implications". Teoksessa: Besio, Kimberly & Tung, Constantine (toim.): *Three Kingdoms and Chinese Culture*. Sarjassa *SUNY series in Chinese Philosophy and Culture*. Albany: State University of New York Press. 124 – 141.

Hsu, Cho-Yun (2012). *China. A New Cultural History*. Alkuteoksesta *Wangu jiangshan: Zhongguo lishi wenhua de zhuanzhe yu kaizhan* kääntäneet Baker, Timothy & Duke, Michael. Singapore/New York: Columbia University Press.

Huang, Martin (2007), "Male Friendship in Ming China. An Introduction". Teoksessa: Huang, Martin (toim.): *Male Friendship in Ming China*. Leiden: Brill. 2 – 33.

Huang, Ray (1997), *China. A Macro History*. Armonk/London: An East Gate Book.

Huotari, Tauno-Olavi & Seppälä, Pertti (1990/2005), *Kiinan kulttuuri*. Keuruu: Otava. Viides tarkistettu painos.

Ihonen, Markku (1992), *Museovaatteista historian valepukuun*. T. Vaaskivi ja suomalaisen historiallisen romaanin murros 1930 – 1940-luvulla. Sarjassa Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 573. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Immonen, Kari (2001), ”Uusi kulttuurihistoria”. Teoksessa: Immonen, Kari & Leskelä-Kärki, Maarit (toim.): *Kulttuurihistoria*. Johdatus tutkimukseen. Sarjassa Tietolipas 175. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 11 – 28.

Inkinen, Sam (2008), ”Quo vadis, homo ludens?”. Teoksessa: Leino, Olli; Wirman, Hanna & Fernandez, Amyris (toim.): *Extending Experiences*. Structure, analysis and design of computer game player experience. Vaajakoski: Gummerus. 9 – 17.

Johnson, Kay (1985), *Women, the Family and Peasant Revolution in China*. Chicago: University of Chicago Press.

Jordanova, Ludmilla (2012), ”Approaching Visual Materials”. Teoksessa: Gunn, Simon & Faire, Lucy (toim.): *Research Methods for History*. Edinburgh: Edinburgh University Press. 30 – 47.

Kutcher, Norman (2000), ”The Fifth Relationship. Dangerous Friendships in the Confucian Context”. *The American Historical Review*, vol. 105, no. 5. 1615 – 1629.

Lehtisalo, Anneli (2011), *Kuin elävinä edessämme*. Suomalaiset elämäkertaelokuvat populaarina historiakulttuurina 1937 – 1955. Sarjassa Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 1315. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Lewis, Mark (2007), *The Early Chinese Empires. Qin and Han*. Cambridge: Belknap Press of Harvard University Press.

Littlejohn, Ronnie (2010), *Introductions to Religion. Confucianism. An Introduction*. London: Tauris.

Madsen, Richard (2008), ”Confucian Conceptions of Civil Society”. Teoksessa: Bell, Daniel (toim.): *Confucian Political Ethics*. Sarjassa Ethicon Series in Comparative Ethics. Princeton: Princeton University Press. 3 – 19.

Marwick, Arthur (2001), *The New Nature of History. Knowledge, Evidence, Language*. Basingstoke: Palgrave.

Mikkonen, Kai (2006), ”Fiktio erityisyys ja ainutlaatuisuus Dorrit Cohnin mukaan”. Teoksessa: Cohn, Dorrit (1999/2006), *Fiktio mieli*. Alkuteoksesta *The Distinction of Fiction* kääntäneet Korhonen, Paula & Mikkonen, Kai. Helsinki: Gaudeamus. 249 – 264.

Moore, Steven (2010), *Novel. An Alternative History. Beginnings to 1600*. London: Continuum.

Mulari, Heta & Piispa, Lauri (2009), ”Saatteeksi”. Teoksessa: Mulari, Heta & Piispa, Lauri (toim.): *Elokuva historiassa, historia elokuvassa*. Sarjassa *Kulttuurihistoria* 7. Tampere: Tampereen yliopistopaino. 7 – 16.

Munslow, Alun (2003), *The New History*. Harlow: Pearson education limited.

Mäkelä, Janne (2002), *Images in the works. A cultural history of John Lennon’s rock stardom*. Turku: University of Turku.

Mäyrä, Frans (2008), *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Los Angeles: SAGE.

Nikander, Ismo (1996), ”Sanataideteos historiallisen tiedon välittäjänä. Ohjeita analyysiin”. Teoksessa: Nikander Ismo & Tuhkanen Totti (toim.): *Historia ja fiktio*. Opiskeluopas. Sarjassa *Turun yliopiston täydennyskoulutuskeskuksen julkaisuja A:49*. Turku: Painosalama. Toinen uudistettu painos. 9 – 21.

Rainey, Lee Dian (2010), *Confucius and Confucianism. The Essentials*. Singapore: Wiley-Blackwell.

Randell, Seppo (1980), ”Piirteitä Émile Durkheimin henkilökuvasta ja tuotannosta”. Teoksessa: Émile Durkheim (1912/1980), *Uskontoelämän alkeismuodot*. Australialainen toteemijärjestelmä. Alkuteoksesta *Les formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totemique en Australie* kääntänyt Randell, Seppo. Helsinki: KK kirjapaino. 15 – 23.

Rautiainen, Matti; Hiljanen, Mikko; Ranka, Rene & Rantonen, Matti (2012), *Historian opetuksen mieli ja mielettömyys*. Jyväskylä: Osuuskunta Jyvä-Ainola.

"Red Cliff" makes box office history, http://news.xinhuanet.com/english/2008-08/12/content_9197504.htm, viitattu 2.10.13.

Reiners, Iloa (2001), *Taiteen muisti. Tutkielma Adornosta ja Shoahista*. Sarjassa *Paradeigma 99*. Helsinki: Tutkijaliitto.

Richards, Jeffrey (2009), "Film and Television. The Moving Image". Teoksessa: Barber, Sarah & Peniston-Bird, Corinna (toim.): *History beyond text. A student's guide to approaching alternative sources*. New York: Routledge. 72 – 88.

Roberts, Moss (2007), "Foreword. The Language of Values in the Ming Novel *Three Kingdoms*". Teoksessa: Besio, Kimberly & Tung, Constantine (toim.): *Three Kingdoms and Chinese Culture*. Sarjassa *SUNY series in Chinese Philosophy and Culture*. Albany: State University of New York Press. vii – xiv.

Rosenlee, Li-Hsiang (2006), *Confucianism and Women. A Philosophical Interpretation*. Albany: State University of New York Press.

Rosenstone, Robert (1995), "Introduction". Teoksessa: Rosenstone, Robert (toim.): *Revisioning History. Film and the Construction of a New Past*. Princeton: Princeton University Press. 3 – 13.

Salmi, Hannu (1993), *Elokuva ja historia*. Helsinki: Painatuskeskus.

Salmi, Hannu (2004), "Historiallinen fiktio ja historiankirjoitus". Teoksessa: Louekari, Sami & Sivula, Anna (toim.): *Historioita ja historiallisia keskusteluja*. Sarjassa *Historia Mirabilis 2*. Turku: Turun historiallinen yhdistys. 151 – 167.

Skinner, Quentin (2002/2006), *Visions of Politics. Volume I. Regarding Method*. Cambridge: Cambridge University Press. Fourth printing.

Sorlin, Pierre (1980), *The Film in History. Restaging the Past*. Oxford: Blackwell.

Thon, Jan-Noël (2008), "Immersion Revisited. On the Value of a Contested Concept". Teoksessa: Leino, Olli; Wirman, Hanna & Fernandez, Amyris (toim.): Extending Experiences. Structure, analysis and design of computer game player experience. Vaajakoski: Gummerus. 29 – 43.

Tung, Constantine (2007), "Cosmic Foreordination and Human Commitment. The Tragic Volition in Three Kingdoms". Teoksessa: Besio, Kimberly ja Tung, Constantine (toim.): Three Kingdoms and Chinese Culture. Sarjassa SUNY series in Chinese Philosophy and Culture. Albany: State University of New York Press. 3 – 13.

Vesa, Mikko (2003), Observations on The Romance of the Three Kingdoms. Sources of Power and How It Is Used. Helsinki: Helsingin yliopiston Itä-Aasian tutkimuslaitos.

Wolf, Mark ja Perron, Bernard (2003), "Introduction". Teoksessa: Wolf, Mark ja Perron, Bernard (toim.): The Video Game Theory Reader. New York: Routledge. 1 – 24.

Yao, Xinzhong (2000/2012), Introduction to Confucianism. Cambridge: Cambridge University Press. 11. Printing.

Yoko, Miyamoto (2011a), Romance of Three Kingdoms. Male Bonding as Sanctity. Sähköisessä kirjassa Demystifying Confucianism, <https://sites.google.com/site/demystifyingconfucianism/the-romance-of-three-kingdoms>, viitattu 9.8.2013.

Yoko, Miyamoto (2011b), Women in Romance of Three Kingdoms. Seductress, Warriress, and Wise Mothers. Sähköisessä kirjassa Demystifying Confucianism, <https://sites.google.com/site/demystifyingconfucianism/women-in-romance-of-three-kingdoms>, viitattu 9.8.2013.

Yu, Jiyuan (2007), "The Notion of Appropriateness (Yi) in the Three Kingdoms". Teoksessa: Besio, Kimberly & Tung, Constantine (toim.): Three Kingdoms and Chinese Culture. Sarjassa SUNY series in Chinese Philosophy and Culture. Albany: State University of New York Press. 27 – 40.

V Muut lähteet

Box Office Mojo

- A. www.boxofficemojo.com/movies/intl/?page=&country=CH&id=_fTHREEKINGDOMSRES01, viitattu 2.10.13.
- B. www.boxofficemojo.com/movies/intl/?page=&country=ES&wk=2010W13&id=_fREDCLIFF01, viitattu 2.10.13.
- C. www.boxofficemojo.com/movies/intl/?page=&country=HK&id=_fGUANYUNCHANGTHE01, viitattu 2.10.13.

The Internet Movie Database

- A. www.imdb.com/title/tt1192893/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast, viitattu 9.10.13.
- B. www.imdb.com/title/tt1326972/?ref_=tt_rec_tti, viitattu 2.10.13.
- C. www.imdb.com/title/tt1648093, viitattu 2.10.13.
- D. www.imdb.com/title/tt1648093/fullcredits#cast, viitattu 2.10.13.
- E. www.imdb.com/title/tt1648093/releaseinfo, viitattu 2.10.13.
- F. www.imdb.com/title/tt2207471/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast, viitattu 9.10.13.
- G. www.imdb.com/title/tt2063013, viitattu 2.10.13.
- H. www.imdb.com/title/tt0425637, viitattu 2.10.13.
- I. www.imdb.com/title/tt0425637/fullcredits#cast, viitattu 2.10.13.
- J. www.imdb.com/title/tt0425637/releaseinfo, viitattu 2.10.13.
- K. www.imdb.com/title/tt0882978, viitattu 2.10.13.
- L. www.imdb.com/title/tt0882978/fullcredits#cast, viitattu 2.10.13.
- M. www.imdb.com/title/tt0882978/releaseinfo, viitattu 2.10.13.

VGchartz:

- A. www.vgchartz.com/game/26093/dynasty-warriors-6, viitattu 18.2.13.
- B. www.vgchartz.com/game/47373/dynasty-warriors-7, viitattu 18.2.13.
- C. www.vgchartz.com/game/47374/dynasty-warriors-7, viitattu 18.2.13.
- D. www.vgchartz.com/game/7695/dynasty-warriors-6, viitattu 18.2.13.
- E. www.vgchartz.com/game/7696/dynasty-warriors-6, viitattu 18.2.13.
- F. www.vgchartz.com/gamedb/?name=warriors+orochi&publisher=&platform=&genre=&minSales=0&results=200, viitattu 18.2.13.
- G. www.vgchartz.com/gamedb/?name=dynasty+warriors&publisher=&platform=&genre=&minSales=0&results=200, viitattu 18.2.13.

Liitteet

Liite 1: Kungfutselaisuuden ja romaanin vaiheita keisarillisen Kiinan eri kausina

Aikakausi	Kungfutselainen traditio	Romaanin vaiheet
Shang (1766? – 1066? eaa.)		
Zhou (1066? – 221 eaa.)		
Läntinen Zhou 1066? – 771 eaa.	Klassikoiden ensimmäiset muodot kirjoitetaan.	
Itäinen Zhou 770 – 221 eaa.	Kungfutse esittää oman tulkintansa ru-traditiosta. Mengzi ja Xunzi täydentävät Kungfutseen opetuksia omilla näkemyksillään. Osa oppineistosta identifioi itsensä kungfutselaisiksi.	
Qin (221 – 206 eaa.)		
Han (206 eaa. – 220)		
Läntinen Han 206 eaa. – 9	Kungfutselaisuus nostetaan keskeisimmäksi valtiolliseksi opiksi ja sen oppineisto saa yksinoikeuden valtakunnan virkoihin Dong Zhongshun vaatimuksesta. Virkamieskoe-järjestelmä esiintyy ensimmäisessä muodossaan. Klassikoihin keskittyvät akatemioiden perustetaan.	
Xin 9 – 23		
Itäinen Han 25 – 220		Romaanin kuvaama ajanjakso alkaa v. 169.
Kolmen kuningaskunnan kausi (220 – 280)		
Wei 220 – 266 Shu 221 – 263 Wu 222 – 280	Kungfutselaisen ja taolaisen tradition läheneminen alkaa, joka näkyy mm. Guo Xiangin, Wang Bin ja He Yanin teoksissa. Wang Chongin Uuden tiedon koulukunta saavuttaa jalansijaa Wein hovissa.	Romaanin kuvaama aikakausi päättyy v. 280.

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

Jin (266 – 420):		
Läntinen Jin 266 – 316		Jin-historioitsija Chen Shou kirjoittaa aikakauden virallisen historiateoksen.
Itäinen Jin 317 – 420		Pei Songzhi täydentää Chenin historiateosta omilla tulkinnoillaan.
Eteläiset ja pohjoiset dynastiat (420 – 589)		
Sui (589 – 618)		
Tang (618 – 907)	Valtiollinen opetuslaitos perustetaan virkamieskokeineen. Han Yu argumentoi buddhalaisia oppeja vastaan. Kungfutselaiseen traditioon tulee buddhalaisia vaikutteita.	Du Fu kirjoittaa runoteoksensa, jotka sekoittuvat muiden kirjoitusten ohella kolmen kuningaskunnan kulttuuriin.
Viiden dynastian aika (907–960)		
Song (960–1279):		
Pohjoinen Song 960 – 1279	Kungfutselainen virkamieskoejärjestelmä vakiintuu.	Sima Guang kirjoittaa kuuluisan historiateoksensa.
Eteläinen Song 1127 – 1279	Uuskungfutselaisuus nousee Zhu Xin oppien johdolla kungfutselaisen tradition ortodoksiaksi.	Zhu Xi kirjoittaa oman lyhennetyn versionsa Siman historiateoksesta.
Pohjoiset valloittaja dynastiat (1038 – 1234)		
Yuan (1279 – 1368)	Virkamieskoejärjestelmän pohjaksi vakiintuvat uuskungfutselaiset teokset.	Luo Guanzhong kirjoittaa oletetusti ensimmäinen version romaanista.
Ming (1368 – 1644)	Wang Shouren (Yangming) korostaa intuitiota ja itsetietoisuutta ihmisen moraalisisessa kehityksessä.	Mao Zonggangin täydentämä editio nousee romaanin levinneimmäksi versioksi.
Qing (1644 – 1911)	Dai Zhen etsii moraalisia totuuksia kriittisellä päättelyllä. Länsimaisia ajatuksia aletaan soveltaa kungfutselaisuuteen.	

Taulukko on tekijän itsensä laatima lähdeostosten pohjalta. Lähde: Littlejohn 2010, xvi; Huotari ja Seppälä 1990/2005, 561.

Liite 2: Aineistona käytettyjen elokuvien ja pelien keskeisimmät tekijät

	<i>Red Cliff</i>	<i>Three Kingdoms: Resurrection of the Dragon</i>	<i>The Lost Bladesman</i>
ohjaaja	John Woo	Daniel Lee	Felix Chong ja Alan Mak
käsikirjoittaja	John Woo, Chan Khan ja Sheng Heyu	Ho Leung Lau ja Daniel Lee	Felix Chong ja Alan Mak
tuottaja	Terence Chang ja Han Sanping	Chung Taewon, Susanna Tsang ja Dong Yu	Ting Liang
kuvaaja	Lu Yue ja Zhang Li	Tony Cheung	Chi Ying Chan
editoija	Robert A. Ferretti, Angie Lam ja Yang Hong Yu	Ka-Fai Cheung ja Man To Tang	Chi-Leung Kwong
lavastaja	Timmy Yip	Daniel Lee	Bill Lui

	<i>Dynasty Warriors 6</i>	<i>Dynasty Warriors 7</i>
ohjaaja	Tomohiko Sho	Atsushi Miyauchi
johtava pelisuunnittelija	Kenichiro Yasuda	Atsushi Ichiyonagi
johtava ohjelmoija	Masaki Furusawa	Hideyuki Kan
tietokonegrafiikan ohjaaja	Hideshi Tatara	Yuta Matsunaga
välinäytösten suunnittelija	Hiroshi Shoji	-
välinäytösten ohjaaja	-	Kei Horie

Lähde: The Internet Movie Database, I, L, D, A, F.

Liite 3. Viitekartat peliin *Dynasty Warriors 6*

Pelillinen kohtaaus eli ”*pelikenttä*” on merkitty nimellään ja kursiivilla. *Camp*-pelimuodossa katsottavissa oleva välinäytös on merkitty nimellään ja lainausmerkeissä. Termillä ”kuvaus” on merkitty kertojasta ja kuvista koostuvaa välinäytöstä, jossa ei ole varsinaista hahmoja sisältävää visuaalista kohtausta tai ”elävää kuvaa”. Tällainen osuus ei ole katsottavissa *Camp*-pelimuodossa, vaan se esiintyy ainoastaan *Musou*-pelimuodon aikana. Alaviitteissä käytetyt lyhenteet kyseisistä osuuksista on lihavoitu.

Musou, Diao Chan:	Musou, Lu Bu:
chan0.1 kuvaus	bu0.1 kuvaus
chan0.2 ”The Damsel and the Devil”	bu0.2 ”Out of the Capital”
CHAN1 <i>Battle of Xia Pi</i>	BU1 <i>Battle of Xia Pi</i>
chan1.1 ”An Oath Given to a Father”	bu1.1 ”A Land of his Own”
chan1.2 kuvaus	bu1.2 kuvaus
chan1.3 ”Seeking the Mark of Justice”	bu1.3 ”Making an Appearance”
CHAN2 <i>Battle of He Fei</i>	BU2 <i>Battle of Guan Du</i>
chan2.1 kuvaus	bu2.1 kuvaus
chan2.2 ”Tears”	bu2.2 ”Annoyances”
CHAN3 <i>Battle of Jing Province</i>	BU3 <i>Battle of Shi Ting</i>
chan3.1 ”Flight”	bu3.1 ”Sycophants”
chan3.2 kuvaus	bu3.2 kuvaus
chan3.3 ”A Guardian”	bu3.3 ”A Good Speech”
CHAN4 <i>Battle of Han Zhong</i>	BU4 <i>Battle of Chi Bi</i>
chan4.1 ”A Talk with Chen Gong”	bu4.1 kuvaus
chan4.2 kuvaus	bu4.2 ”Rotting Vermin”
chan4.3 ”The Power of Might”	BU5 <i>Battle of Mt. Ding Jun</i>
CHAN5 <i>Battle of Fan Castle</i>	bu5.1 kuvaus
chan5.1 kuvaus	bu5.2 ”At the Center of the Chaos”
chan5.2 ”Sympathy of the Devil”	BU6 <i>Battle of Hu Lao Gate</i>
CHAN6 <i>Invasion of Xu Chang</i>	bu6.1 ”Itching for a Fight”
chan6.1 ”Flames of Battle”	bu6.2 ”The Battle Never Ends”

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

<p>Musou, Zhou Yu:</p> <p>yu0.1 kuvas yu0.2 "Meeting the Tiger" YU1 <i>Battle of Hu Lao Gate</i> yu1.1 kuvas yu1.2 "A New Shine" YU2 <i>Conquest of Wu</i> yu2.1 "Aid Rendered" yu2.2 kuvas yu2.3 "The First Step" YU3 <i>Invasion of Xu Chang</i> yu3.1 "Retreat" yu3.2 kuvas yu3.3 "Time to Make a Stand" YU4 <i>Battle of Chi Bi</i> yu4.1 "Another Challenger" yu4.2 kuvas yu4.3 "Fear and Preparation" YU4 <i>Battle of Jing Province</i> yu5.1 kuvas yu5.2 "Questions for the World" YU6 <i>Battle of Yi Ling</i> yu6.1 "On the Other Side of the Sky"</p>	<p>Musou, Sun Shang Xiang:</p> <p>xiang0.1 kuvas xiang0.2 "Little Sister of the Little Conqueror" XIANG1 <i>Conquest of Wu</i> xiang1.1 kuvas xiang1.2 "Meeting" XIANG2 <i>Battle of Xu Chang</i> xiang2.1 "Losing Faith" xiang2.2 kuvas xiang2.3 "In The Hero's Shadow" XIANG3 <i>Battle of Chi Bi</i> xiang3.1 "Leave-takings" xiang3.2 kuvas xiang3.3 "A Hero's Burden" XIANG4 <i>Pacification of Cheng Du</i> xiang4.1 kuvas xiang4.2 "A Hero's Rage" XIANG5 <i>Battle of Yi Ling</i> xiang5.1 "Shang Xiang's Sorrow" xiang5.2 kuvas xiang5.3 "For Loved Ones" XIANG6 <i>Battle of He Fei Castle</i> xiang6.1 "Looking Forward"</p>	<p>Musou, Lu Xun:</p> <p>xun0.1 kuvas xun0.2 "Return to Glory" XUN1 <i>Battle of Xu Chang</i> xun1.1 "A Lonesome Path" xun1.2 kuvas xun13 "The Return of Lu Xun" XUN2 <i>Battle of Jing Province</i> xun2.1 kuvas xun2.2 "Shared Goals" XUN3 <i>Battle of Fan Castle</i> xun3.1 "An Ally Falls" xun3.2 kuvas xun3.3 "Fights That Must Be Fought" XUN4 <i>Battle of Yi Ling</i> xun4.1 "The Dream of Wu" xun4.2 kuvas xun4.3 "Running in Circles" XUN5 <i>Battle of Shi Ting</i> xun5.1 kuvas xun5.2 "Mission" XUN6 <i>Battle of He Fei Castle</i> xun6.1 "What Goes Around"</p>
--	---	---

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

<p>Musou, Gan Ning:</p> <p>ning0.1 kuvaus ning0.1 "I, Gan Ning" NING1 <i>Battle of Chi Bi</i> ning1.1 "A Scent on the Wind" ning1.2 kuvaus ning1.3 "Accommodations" NING2 <i>Battle of Jing Province</i> ning2.1 kuvaus ning2.2 "Disruptions" NING3 <i>Battle of He Fei</i> ning3.1 kuvaus ning3.2 "Learning to Work Together" NING4 <i>Battle of Fan Castle</i> ning4.1 "Lu Meng Falls" ning4.2 kuvaus ning4.3 "One Step from Both Sides" NING5 <i>Battle of Shi Ting</i> ning5.1 "Under the Same Banner" ning5.2 kuvaus ning5.3 "Remembering Old Friends" NING6 <i>Battle of He Fei Castle</i> ning6.1 "Be Seeing You"</p>	<p>Musou, Sun Jian:</p> <p>jian0 kuvaus jian0.1 "The Tiger's Den" JIAN1 <i>The Yellow Turban Rebellion</i> jian1.1 kuvaus jian1.2 "Intentions" JIAN2 <i>Battle of Hu Lao Gate</i> jian2.1 "A Mere Seal" jian2.2 kuvaus jian2.3 "The Tiger Bares His Fangs" JIAN3 <i>Battle of Xia Pi</i> jian3.1 "The Meaning of Strength" jian3.2 kuvaus jian3.3 "Misgivings" JIAN4 <i>Battle of Jing Province</i> jian4.1 kuvaus jian4.2 "What Lies Beyond" JIAN5 <i>Battle of Fan Castle</i> jian5.1 "Outmaneuvered" jian5.2 kuvaus jian5.3 "Decisive Battle at He Fei" JIAN6 <i>Battle of He Fei</i> jian6.1 "The Tiger's Justice"</p>	<p>Musou, Zhao Yun:</p> <p>yun0.1 kuvaus yun0.2 "Merely Gentle" YUN1 <i>Battle of Hu Lao Gate</i> yun1.1 "A Breach of Duty" yun1.2 kuvaus yun1.3 "An Offer of Aid" YUN2 <i>Battle of Chang Ban</i> yun2.1 "The Dragon Flies To Chang Ban" yun2.2 kuvaus yun2.3 "To Fulfill a Vision" YUN3 <i>Battle of Cheng Du</i> yun3.1 kuvaus yun3.2 "What it Means to Rule Han Zhong" YUN4 <i>Battle of Mt. Ding Jun</i> yun4.1 kuvaus yun4.2 "True Loyalty" YUN5 <i>Battle of Yi Ling</i> yun5.1 "Second Thoughts" yun5.2 kuvaus yun5.3 "The Hero's Spear" YUN6 <i>Battle of Han Zhong</i> yun6.1 "Fulfillment"</p>
---	--	---

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

<p>Musou, Guan Yu:</p> <p>guan0.1 kuvaus guan0.2 "A Cool Flame" GUAN1 <i>The Yellow Turban Rebellion</i> guan1.1 "Oath of the Peach Garden" guan1.2 kuvaus guan1.3 "Recognitions" GUAN2 <i>Battle of Hu Lao Gate</i> guan2.1 kuvaus guan2.2 "Honor Over Principle" GUAN3 <i>Battle of Guan Du</i> guan3.1 kuvaus guan3.2 "Upholding an Oath" GUAN4 <i>Battle of Chi Bi</i> guan4.1 "Guarding the Back Door" guan4.2 kuvaus guan4.3 "Facing Dark Clouds" GUAN5 <i>Battle of Fan Castle</i> guan5.1 "Dark Clouds Pass" guan5.2 kuvaus guan5.3 "The Limits of an Oath" GUAN6 <i>Battle of Wu Zhang Plains</i> guan6.1 "A Man of Honor"</p>	<p>Musou, Zhang Fei:</p> <p>fei0.1 kuvaus fei0.2 "To Change the World" FEI1 <i>The Yellow Turban Rebellion</i> fei1.1 "You Can Call Me Fei" fei1.2 kuvaus fei1.3 "At Xia Pi" FEI2 <i>Battle of Xia Pi</i> fei2.1 kuvaus fei2.2 "Bringing Down the Traitor" FEI3 <i>Campaign against Yuan Shu</i> fei3.1 "Trickery" fei3.2 kuvaus fei3.3 "Sentinel" FEI4 <i>Battle of Chang Ban</i> fei4.1 kuvaus fei4.2 "Repercussions" FEI5 <i>Battle of Yi Ling</i> fei5.1 "Moving On" fei5.2 kuvaus fei5.3 "Only Human" FEI6 <i>Battle of Han Zhong</i> fei6.1 "An End To the Chaos"</p>	<p>Musou, Zhuge Liang:</p> <p>liang0.1 kuvaus liang0.2 "Foretelling" LIANG1 <i>Battle of Chang Ban</i> liang1.1 "Understanding a Vision" liang1.2 kuvaus liang1.3 "The Battle Outside the Battle" LIANG2 <i>Battle of Chi Bi</i> liang2.1 "To Jing" liang2.2 kuvaus liang2.3 "Acquaintances" LIANG3 <i>Pacification of Cheng Du</i> liang3.1 kuvaus liang3.2 "Sacrifices" LIANG4 <i>Battle of Mt. Ding Yun</i> liang4.1 kuvaus liang4.2 "Great Talents" LIANG5 <i>Battle of Han Zhong</i> liang5.1 kuvaus liang5.2 "Holding On" LIANG6 <i>Battle of Wu Zhang Plains</i> liang6.1 "The End Comes" liang6.2 "Sunlight"</p>
---	---	--

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

<p>Musou, Liu Bei:</p> <p>bei0.1 kuvaus bei0.2 "One Vision" BEI1 <i>The Yellow Turban Rebellion</i> bei1.1 "Friends" bei1.2 kuvaus bei1.3 "A Few Horsemen" BEI2 <i>Campaign Against Yuan Shu</i> bei2.1 kuvaus bei2.2 "Fleeing to the South" BEI3 <i>Battle of Chang Ban</i> bei3.1 kuvaus bei3.2 "Like Diamonds" BEI4 <i>Pacification of Cheng Du</i> bei4.1 "The Threads of Loyalty" bei4.2 kuvaus bei4.3 "Collapse" BEI5 <i>Battle of Yi Ling</i> bei5.1 "Oaths" bei5.2 kuvaus bei5.3 "A Final Battle" BEI6 <i>Battle of Wu Zhang Plains</i> bei6.1 "New Spring"</p>	<p>Musou, Dian Wei:</p> <p>dian0.1 kuvaus dian0.2 "Loyalty" DIAN1 <i>The Yellow Turban Rebellion</i> dian1.1 kuvaus dian1.2 "Conquest Without Emotion" DIAN2 <i>Battle of Guan Du</i> dian2.1 "Defender's Tomorrow" dian2.2 kuvaus dian2.3 "When an Enemy Becomes a Hero" DIAN3 <i>Battle of Chang Ban</i> dian3.1 kuvaus dian3.2 "The Weight of One's Duty" DIAN4 <i>Battle of Chi Bi</i> dian4.1 "What Can Be Done Now" dian4.2 kuvaus dian4.3 "Turn About" DIAN5 <i>Battle of Fan Castle</i> dian5.1 "Complications" dian5.2 kuvaus dian5.3 "The Warriors Path" DIAN6 <i>Battle of He Fei Castle</i> dian6.1 "What Only Dian Wei Can Do"</p>	<p>Musou, Zhang Liao:</p> <p>liao0.1 kuvaus liao0.2 "A Suffering Warrior" LIAO1 <i>Battle of Guan Du</i> liao1.1 "Seeking" liao1.2 kuvaus liao1.3 "A Question Without an Answer" LIAO2 <i>Battle of Chang Ban</i> liao2.1 "The One Who Has the Answer" liao2.2 kuvaus liao2.3 "Two Warriors" LIAO3 <i>Battle of Chi Bi</i> liao3.1 kuvaus liao3.2 "To Question Tomorrow" LIAO4 <i>Battle of He Fei</i> liao4.1 "The Wargod of He Fei" liao4.2 kuvaus liao4.3 "Equality" LIAO5 <i>Battle of Shi Ting</i> liao5.1 kuvaus liao5.2 "To Make a Difference" LIAO6 <i>Battle of He Fei Castle</i> liao6.1 "It Takes Time"</p>
---	---	--

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

Musou, Xiahou Dun:	Musou, Sima Yi:	Musou, Cao Cao:
<p>dun0.1 kuvaus dun0.2 "Names" DUN1 <i>Battle of Hu Lao Gate</i> dun1.1 kuvaus dun1.2 "A Sleeping Dragon" DUN2 <i>Battle of Xia Pi</i> dun2.1 kuvaus dun2.2 "An Old Friend, A New Enemy" DUN3 <i>Battle of Guan Du</i> dun3.1 "The End of the Old Older" dun3.2 kuvaus dun3.3 "A Troublesome Story" DUN4 <i>Battle of Chang Ban</i> dun4.1 "The Point of Living" dun4.2 kuvaus dun4.3 "Do What Must Be Done" DUN5 <i>Battle of He Fei</i> dun5.1 kuvaus dun5.2 "Cao Cao's Vision" DUN6 <i>Battle of Wu Zhang Plains</i> dun6.1 "What Can Be Seen in the Distance" dun6.2 "Farewell"</p>	<p>yi0.1 kuvaus yi0.2 "Courtesy" YI1 <i>Battle of Chi Bi</i> yi1.1 "Talents" yi1.2 kuvaus yi1.3 "The World in Transformation" YI2 <i>Battle of Mt. Ding Jun</i> yi2.1 kuvaus yi2.2 "A Test for Sima Yi" YI3 <i>Battle of Fan Castle</i> yi3.1 kuvaus yi3.2 "What Cao Cao Gave" YI4 <i>Battle of Han Zhong</i> yi4.1 kuvaus yi4.2 "A Wild Spirit Sprouts" YI5 <i>Battle of Wu Zhang Plains</i> yi5.1 "A Quiet Beginning to Battle" yi5.2 kuvaus yi5.3 "A Wild Spirit Sets Forth" YI6 <i>Invasion of Xu Chang</i> yi6.1 "Shared Visions" yi6.2 "What Sima Yi Learned"</p>	<p>cao0.1 kuvaus cao0.2 "Questions of Loyalty" CAO1 <i>Battle of Hu Lao Gate</i> cao1.1 "Seeking an Arch-rival" cao1.2 kuvaus cao1.3 "Fighting an old Friend" CAO2 <i>Battle of Guan Du</i> cao2.1 kuvaus cao2.2 "Ships of Fate" CAO3 <i>Battle of Chi Bi</i> cao3.1 "Control, Xu Zhu?" cao3.2 kuvaus cao3.3 "The Future According to Cao Cao" CAO4 <i>Battle of Mt. Ding Jun</i> cao4.1 "Know Your Enemy" cao4.2 kuvaus cao4.3 "To Share a Drink" CAO5 <i>Battle of Shi Ting</i> cao5.1 kuvaus cao5.2 "The Value of the People" CAO6 <i>Battle of Wu Zhang Plains</i> cao6.1 "A Final Duty"</p>

Liite 4: Viitekartat peliin *Dynasty Warriors 7*

Pelillinen kohtaaus ("pelikenttä") on merkitty nimellään ja kursiivilla. *Gallery*-pelimuodossa katsottavissa oleva välinäytös on merkitty nimellään ja lainausmerkeissä. Erillisestä *Movies*-valikosta löytyvät välinäytökset on merkitty etuliitteellä "movie". Termillä "kuvaus" on merkitty kertojasta ja kuvista koostuvaa välinäytöstä, jossa ei ole varsinaista hahmoja sisältävää visuaalista kohtausta tai "elävää kuvaa". Tällainen osuus ei ole katsottavissa *Gallery*-pelimuodossa, vaan se esiintyy ainoastaan *Story*-pelimuodon aikana. Alaviitteissä käytetyt lyhenteet kyseisistä osuuksista on lihavoitu.

Tarina, Shu:	Tarina, Wu:
shu0.1 "Making a Stand" SHU1 <i>Yellow Turban Rebellion I</i> shu1.1 kuvaus SHU2 <i>Yellow Turban Rebellion II</i> (sisältää näytöksen shu2.1 "Flames of the Heavens (Liu Bei)") shu2.2 "Pure of Heart" shu2.3 kuvaus shu2.4 "The Unknown Hero" SHU3 <i>Elimination of Dong Zhuo I</i> shu3.1 "Blade of Righteousness" SHU4 <i>Elimination of Dong Zhuo II</i> (sisältää näytöksen shu4.1 "The Beast") shu 4.2 kuvaus SHU5 <i>Battle of Xu Province</i> shu5.1 "The Wanderer" shu5.2 kuvaus SHU6 <i>Battle of Xiapi</i> shu6.1 "The Spirit of a Warrior" shu6.2 kuvaus shu6.3 "Enter Zhao Yun" SHU7 <i>Battle of Guandu</i> (sisältää näytöksen shu7.1 "Guan Yu's Offering") shu7.2 "Faith" shu7.3 kuvaus shu7.4 movie "The God of War Returns" shu7.5 kuvaus shu7.6 "The Crouching Dragon" SHU8 <i>Battle of Xinye</i> shu8.1 "The Power of Intelligence"	wu0.1 "the Meaning of War" WU1 <i>Yellow Turban Rebellion I</i> wu1.1 kuvaus WU2 <i>Yellow Turban Rebellion II</i> (sisältää näytöksen wu2.1 "Flames of the Heavens") wu2.2 "The Eye of the Tiger" wu2.3 kuvaus WU3 <i>Conquest of Liang Province</i> (sisältää näytöksen wu3.1 "Man and Beast as One") wu3.2 "The Passion of Youth" wu3.3 kuvaus wu3.4 "Where the Steely Gaze Roams" WU4 <i>Ou Xing's Rebellion</i> wu4.1 "The Bonds of Family" wu4.2 kuvaus WU5 <i>Elimination of Dong Zhou I</i> wu5.1 "The Magnificent Warrior" WU6 <i>Elimination of Dong Zhou II</i> (sisältää näytöksen wu6.1 "A Worthy Foe") wu6.2 kuvaus wu6.3 movie "The Imperial Seal" wu6.4 kuvaus WU7 <i>Battle of Jing Province</i> wu7.1 "The Tiger Falls" wu7.2 kuvaus wu7.3 "Newfound Resolve" WU8 <i>Battle of Wujun I</i>

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

<p>shu8.2 kuvaus shu8.3 movie "The Three Visits" shu8.4 movie "Benevolence" shu8.5 kuvaus shu8.6 "Conflict at Changban" SHU9 <i>Battle of Changban I</i> (sisältää näytöksen shu9.1 "The Little One") shu9.2 "The Fearsome Zhang Fei" SHU10 <i>Battle of Changban II</i> shu10.1 kuvaus shu10.2 "Southeastern Winds" SHU11 <i>Battle of Chibi I</i> SHU12 <i>Battle of Chibi II</i> (sisältää näytöksen shu12.1 "Fated Encounter") shu12.2 "A Dangerous Path" shu12.3 kuvaus shu12.4 movie "New Allies" shu12.5 kuvaus shu12.6 "The Phoenix Takes Flight" SHU13 <i>Battle of Luo Castle</i> shu13.1 "The Death of Pang Tong" shu13.2 kuvaus shu13.3 "The Cheng Du" SHU14 <i>Battle of Chengdu</i> shu14.1 "Benevolent Ruler" shu14.2 kuvaus shu14.3 "The Veteran's Duty" SHU15 <i>Battle of Mt. Dingjun</i> shu15.1 "Decoy" shu15.2 kuvaus SHU16 <i>Battle of Fan Castle I</i> shu16.1 "Guan Yu's Sons" SHU17 <i>Battle of Fan Castle II</i> shu17.1 "Farewell" shu17.2 kuvaus shu17.3 movie "Blind Rage" shu17.4 kuvaus shu17.5 "To Liu Bei" SHU18 <i>Battle of Yiling I</i> shu18.1 "Calming the Storm" SHU 19 <i>Battle of Yiling II</i> shu19.1 kuvaus shu19.2 movie "The Task Left Unfulfilled" shu19.3 kuvaus shu19.4 "Zhuge Liang's Vow"</p>	<p>wu8.1 "The Eye of a Warrior" WU9 <i>Battle of Wujun II</i> wu9.1 "The Little Conqueror" wu9.2 kuvaus wu9.3 "Fated Encounter" WU10 <i>Battle of Shouchun</i> wu10.1 "A Man of Honor" wu10.2 kuvaus wu10.3 "Echoes of the Past" WU11 <i>Assault on Xuchang I</i> wu11.1 "Phantoms" WU12 <i>Assault on Xuchang II</i> (sisältää näytöksen wu12.1 "Guardian Angel") wu12.2 "The Little Conqueror Falls" wu12.3 kuvaus wu12.4 "Wise Counsel" WU13 <i>Battle of Xiakou</i> (sisältää näytöksen wu13.1 "Cooler Heads Prevail") wu13.2 kuvaus wu13.3 movie "The Decision of Consequence" wu13.4 kuvaus WU14 <i>Battle of Chibi I</i> wu14.1 "Cooking with Fire" WU15 <i>Battle of Chibi II</i> wu15.1 "An Unexpected Change of Plans" wu15.2 kuvaus WU16 <i>Battle of Nanjun</i> (sisältää näytöksen wu16.1 "Hidden Wounds") wu16.1 kuvaus wu16.2 movie "Union" wu16.3 movie "True Strength" wu16.4 kuvaus wu16.5 "Gan Ning of the Bells" WU17 <i>Battle of Hefei I</i> (sisältää näytöksen wu17.1 "Defender of Hefei") WU18 <i>Battle of Hefei II</i> wu18.1 "The Escape" wu18.2 kuvaus WU19 <i>Battle of Fan Castle I</i> WU20 <i>Battle of Fan Castle II</i> (sisältää näytöksen wu20.1 "Nothing to Lose") wu20.2 "The Price of Victory"</p>
--	--

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

<p>SHU20 <i>Battle of Tianshui</i> (sisältää näytöksen shu20.1 "The Prodigy of Tianshui") shu20.2 "Spirit of Benevolence" shu20.3 kuvaus shu20.4 "The Torch is Passed" SHU 21 <i>Battle of the Wuzhang Plains I</i> shu21.1 "Convictions" SHU 22 <i>Battle of the Wuzhang Plains II</i> shu22.1 "The Victor" shu22.2 kuvaus shu22.3 movie "Shooting Star"</p>	<p>wu20.3 kuvaus wu20.4 "A New Star Rises" WU21 <i>Battle of Yiling I</i> wu21.1 "Trustworthy Allies" WU22 <i>Battle of Yiling II</i> wu22.1 "A Bittersweet Victory" wu22.2 kuvaus wu22.3 "To Glory" WU23 <i>Battle of Dongkou I</i> wu23.1 "A Ruler's Battle" WU24 <i>Battle of Dongkou II</i> wu24.1 "Wu Victory" wu24.2 kuvaus wu24.3 movie "A Dream Fulfilled"</p>
---	---

<p>Tarina, Wei:</p> <p>wei0.1 "The Path To Conquest" WEI1 <i>Yellow Turban Rebellion I</i> wei1.1 kuvaus wei2 <i>Yellow Turban Rebellion II</i> (sisältää näytöksen wei2.1 "Flames of the Heavens (Xiahou Dun)") wei2.2 "The Question" wei2.3 kuvaus wei2.4 "The Corruption of the Han" WEI3 <i>Dong Zhou's Trap</i> (. "The Animal, Lu Bu") wei3.2 "Escape" wei3.3 kuvaus WEI4 <i>Elimination of Dong Zhou I</i> wei4.1 "The God of War" WEI5 <i>Elimination of Dong Zhou II</i> wei5.1 kuvaus wei5.2 "Enter Dian Wei" WEI6 <i>Battle of Yan Province</i> (sisältää näytöksen wei6.1 "The Gentle Giant") wei6.2 "The Qingzhou Troops" wei6.3 kuvaus WEI7 <i>Battle of Xu Province I</i> wei7.1 "Elite Guards" WEI8 <i>Battle of Xu Province II</i> wei8.1 kuvaus</p>	<p>Tarina, Jin:</p> <p>jin0.1 "A Mere Fool" JIN1 <i>Gongsun Yuan's Rebellion</i> jin1.1 "A Miserable World" jin1.2 kuvaus 1.3 "Enter Deng Ai" JIN2 <i>Conquest of Shu</i> (sisältää näytöksen jin2.1 "The Shu Assassin") jin2.2 "The Path of the Sima" jin2.3 kuvaus jin2.4 "The Fool's Messenger" JIN3 <i>Coup d'état</i> (sisältää näytöksen jin3.1 "Cao Shuang Returns") jin3.2 "The Price of Incompetence" jin3.3 kuvaus jin3.4 movie "Betrayal" jin3.5 kuvaus JIN4 <i>Shu Invasion</i> jin4.1 "Stubbornness" jin4.2 kuvaus JIN5 <i>Wang Lings Rebellion</i> jin5.1 kuvaus jin5.2 movie "Father to Son" jin5.3 kuvaus jin5.4 "Gravity" JIN6 <i>Battle of Dongxing I</i> jin6.1 "Ding Feng Makes His Stand"</p>
---	--

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

<p>wei8.2 movie "A New Land" wei8.3 "Jia Xu and Zhang Xiu" WEI9 <i>Battle of Wan Castle I</i> wei9.1 "The Death of Dian Wei" WEI10 <i>Battle of Wan Castle II</i> wei10.1 "The Meaning of Revenge" wei10.2 kuvaus WEI11 <i>Battle of Xiapi</i> (sisältää näytöksen wei11.1 "Shattered Vision") wei11.2 "The Spirit of a Warrior" wei11.3 kuvaus wei11.4 movie "The Value of the Emperor" wei11.5 kuvaus wei11.6 "A Sharp Gaze" WEI12 <i>Battle of Guandu I</i> WEI13 <i>Battle of Guandu II</i> (sisältää näytöksen wei13.1 "Wuchao in Flames") wei13.2 "Looking into Distance" wei13.3 kuvaus wei13.4 "The Duty of a Warrior" WEI14 <i>Battle of Changban</i> (sisältää näytöksen wei14.1 "Guardian of Chang Ban") wei14.2 "A United Front" wei14.3 kuvaus WEI15 <i>Battle of Chibi I</i> WEI16 <i>Battle of Chibi II</i> wei16.1 "Bound By Honor" wei16.2 movie "A Time to Rest" wei16.3 kuvaus wei16.4 "The Strategist" WEI17 <i>Battle of Tong Gate</i> (sisältää näytöksen wei17.1 "Ma Chao's Leap") wei17.2 "What Lies Ahead" wei17.3 kuvaus wei17.4 "Grace on the Battlefield" WEI18 <i>Battle of Yangping Gate</i> wei18.1 kuvaus wei18.2 "Swift as the Wind" WEI19 <i>Battle of Hefei</i> WEI20 <i>Battle of Hefei II</i> wei20.1 "Guardian of Hefei" <i>I</i> wei20.2 kuvaus wei20.3 "Volley" WEI21 <i>Battle of Mt. Dingjun I</i></p>	<p>jin6.2 "Responsibility" JIN7 <i>Battle of Dongxing II</i> jin7.1 kuvaus JIN8 <i>Battle of New Hefei Castle</i> jin8.1 "Punishment for Failure" jin8.2 kuvaus jin8.3 "The Loyal Servant of Wei" JIN9 <i>2nd Shu Invasion I</i> (sisältää näytöksen jin9.1 "A Debt to be Repaid") jin9.2 "The Death of Guo Huai" JIN10 <i>2nd Shu Invasion II</i> jin10.1 "A Leisurely Stroll" jin10.2 kuvaus JIN11 <i>Attack on Sima Shi</i> jin11.1 kuvaus jin11.2 "Near Miss" JIN12 <i>Guanqiu Jian & Wen Qin's Rebellion I</i> jin12.1 "The Arrow of Fate" JIN13 <i>Guanqiu Jian & Wen Qin's Rebellion II</i> jin13.1 "Things Beyond One's Control" jin13.2 kuvaus jin13.3 movie "History Repeats" jin13.4 kuvaus JIN14 <i>3rd Shu Invasion</i> jin14.1 "Taking the Reins" jin14.2 kuvaus jin14.3 "Stealing Glory" JIN15 <i>4th Shu Invasion I</i> jin15.1 "One Step Behind" JIN16 <i>4th Shu Invasion II</i> (sisältää näytöksen jin16.1 "Face to Face") jin16.2 kuvaus jin16.3 "Unbridled Anger" JIN17 <i>Zhuge Dan's Rebellion I</i> jin17.1 "The Inconvenient Truth" JIN18 <i>Zhuge Dan's Rebellion II</i> (sisältää näytöksen jin18.1 "Zhuge Dan's Crime") jin18.2 kuvaus jin18.3 "The Emperor's Answer" JIN19 <i>Wei Emperor's Last Stand</i> jin19.1 "The Pages of History" jin19.2 kuvaus jin19.3 "Crossing the Mountains"</p>
---	--

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

<p>wei21.1 "The Death of Xiahou Yuan" WEI22 <i>Battle of Mt. Dingjun II</i> wei22.1 "One Life for Another" wei22.2 kuvaus wei22.3 "Decision" WEI23 <i>Battle of Fan Castle I</i> WEI24 <i>Battle of Fan Castle II</i> (sisältää näytöksen wei24.1 "Final Confrontation" wei24.2 "The End of Chaos" wei24.3 kuvaus wei24.4 movie "Beyond Conquest" wei24.5 kuvaus wei24.6 movie "A New Vision"</p>	<p>JIN20 <i>Capture of Chengdu I</i> JIN21 <i>Capture of Chengdu II</i> JIN22 <i>Capture of Chengdu III</i> (sisältää näytöksen jin22.1 "The Shu Emperor") jin22.2 "A Peaceful End" jin22.3 kuvaus jin22.4 movie "Trapped by Dreams" jin22.5 movie "Three Kingdoms End"</p>
---	---

Liite 5: Red Cliff -elokuvan sekvenssikartta

sekvenssin viite	ajalliset rajat	sekvenssin juonta kuljettava sisältö
RD0	~ 0:00:00 – 0:00:08	Elokuvan alkutekstit esitetään.
RC1	~ 0:00:08 – 0:03:15	Cao Cao saapuu hoviin ja vaatii keisarilta luvan hyökätä Liu Beitä ja Sun Quania vastaan.
RC2	~ 0:03:15 – 0:03:19	Elokuvan nimi esitetään.
RC3	~ 0:03:19 – 0:05:09	Kertoja kuvaa Liu Bein armeijan ja häntä seuraavien siviilien tilanteesta. Samalla kuvataan Caota, Zhao Yunia, Zhang Feitä, Liuta, ja Kongmingnia taistelutantereen eri osissa.
RC4	~ 0:05:09 – 0:05:46	Kongming pyytää Zhangia voittamaan aikaa ja lähtee hakemaan vahvistuksia.
RC5	~ 0:05:46 – 0:06:40	Kongming ja Liu keskustelevat tilanteesta. Liu ei aio hylätä häntä seuraavia siviilejä.
RC6	~ 0:06:40 – 0:06:51	Cao käskee armeijaansa etenemään.
RC7	~ 0:06:51 – 0:09:29	Zhao suojelee Liun vaimoa ja lasta. Liun vaimo kuolee taistelussa. Samalla kuvataan Caon ja Liun armeijojen kohtaamista. Zhao pyrkii pakoon Liun poikalapsen kanssa.
RC8	~ 0:09:29 – 0:11:37	Guan Yu osallistuu taisteluun. Zhao saapuu ja Liun joukot vetäytyvät suojellen siviilejä.
RC9	~ 0:11:37 – 0:12:09	Zhao tuo Liulle tämän pojan ja kertoo vaimon kohtalosta.
RC10	~ 0:12:09 – 0:13:20	Kongming ehdottaa Liulle liittoutumista Sunin kanssa.
RC11	~ 0:13:20 – 0:14:10	Cao kuulee Liun suunnitelmista ja on tyytyväinen saadessaan syyn hyökätä Sunia vastaan.
RC12	~ 0:14:10 – 0:18:58	Kongming neuvoo Sunia liittoutumaan Liun kanssa tämän hovissa. Samalla kuvataan Caon laivaston etenemistä joella.
RC13	~ 0:18:58 – 0:19:28	Lu Su kertoo Kongmingille, että tämän on vakuutettava varakuningas Zhou Yu, joka on Sunin joukkojen ylipäällikkö.
RC14	~ 0:19:28 – 0:25:43	Zhou ja kenraali Gan Xingin harjoittavat joukkoja. Korjattuaan pikkupojan huilun Zhou kuuntelee tämän soittoa. Etelä-Kiinaa kuvataan samalla. Zhou ja Gan tapaavat Kongmingin.
RC15	~ 0:25:43 – 0:29:18	Zhou ja Kongming soittavat dueton Zhou kotona. Samalla kuvataan Caota, joka kertoo haluavansa itselleen Zhoun vaimon, Xiao Qiaon.
RC16	~ 0:29:18 – 0:29:22	Kongming kertoo Lulle Zhoun ilmaisseen suostumuksensa sottamalla.
RC17	~ 0:29:22 – 0:29:34	Caon veli pohtii, onko Xiao Cao Caon motiivi hyökätä etelään.
RC18	~ 0:29:34 – 0:31:21	Zhou tapaa Xiaon tekemässä kalligrafiaa. Zhou keskustelee Xiaon kanssa.
RC19	~ 0:31:21 – 0:32:43	Zhou ja Qiao rakastelevat. Zhou lupaa pitää Xiaon lähellä sodasta huolimatta.
RC20	~ 0:32:43 – 0:33:34	Sun pohtii ratkaisuaan ja Kongmingin sanoja. Samalla kuvataan Caon armeijan etenemistä.
RC21	~ 0:33:34 – 0:34:42	Sun päättää taistella Caota vastaan ja nimittää Zhoun johtamaan joukkoja.
RC22	~ 0:34:42 – 0:35:27	Sunin sisko Shang Xiang pyytää lupaa päästä mukaan taisteluihin. Zhou ei vastaa.

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

RC23	~ 0:35:27 – 0:36:14	Zhou saapuu Kongmingin kanssa Liun leiriin ja tapaa Zhaon.
RC24	~ 0:36:14 – 0:37:54	Zhou tapaa Liun. Zhang ja Gan riitelevät. Zhou vakuuttaa kenraalit tekemään yhteistyötä.
RC25	~ 0:37:54 – 0:38:52	Cao saa laivassaan Sunin vastauksen ja teloituttaa viestintuojan.
RC26	~ 0:38:52 – 0:39:07	Viestinviejän pää lähetetään takaisin etelään.
RC27	~ 0:39:07 – 0:39:59	Liun ja Sunin kenraalit kunnioittavat ensimmäisen marttyyrin muistoa.
RC28	~ 0:39:59 – 0:42:23	Cao jakaa käskyjä. Samalla kuvataan Zhouta ja Kongmingia ennakoimassa Caon liikkeitä.
RC29	~ 0:42:23 – 0:42:56	Caon joukot lähtevät etenemään joella ja maalla.
RC30	~ 0:42:56 – 0:54:03	Shang houkuttelee Caon joukot Kongmingin organisoimaan väijytykseen, jossa Gan, Guan, Zhao, Zhang ja Zhou voittavat heidät. Zhou säästää Caon kenraalin hengen.
RC31	~ 0:54:03 – 0:54:34	Caon joukot vetäytyvät. Kenraaleille ilmoitetaan Caon laivaston etenevän kohti Chibiä.
RC32	~ 0:54:34 – 0:55:44	Caon laivasto etenee kohtaamatta vastarintaa. Cao valitsee leirinsä paikan.
RC33	~ 0:55:44 – 0:57:18	Etelän kenraalit seuraavat Caon laivaston saapumista.
RC34	~ 0:57:18 – 0:59:05	Xiao sitoo Zhoun vammoja. Samalla kuvataan Caota haaveilemassa Xiaosta.
RC35	~ 0:59:05 – 1:04:33	Kongming pohtii vihollisen heikkouksia ja lähettää kirjekyyhkyn, jonka matkaa kuvataan Caon leiriin. Vakoojana toimiva Shang huomaa Caon joukkojen sairastelevan. Caon leirissä pelataan palloa. Samalla kuvataan Zhoun harjoittelua ja Xiaoa kuvailemassa miestään.
RC36	~ 1:04:33 – 1:05:25	Zhao ja Xiao keskustelevat tilanteesta ja Caosta.
RC37	~ 1:05:25 – 1:06:07	Cao kuulee lääkäriltä lavantaudin leviämisestä ja saa idean.
RC38	~ 1:06:07 – 1:06:23	Caon leirissä piilotteleva Shang lähettää kirjekyyhkyn takaisin.
RC39	~ 1:06:23 – 1:08:14	Caon joukkojen ruumiita saapuu lautoilla rantaan. Kongming lukee Shangin lähettämän kyyhkyn varoituksen ja ryntää rantaan estämään taudin leviämisen etelän väestöön.
RC40	~ 1:08:14 – 1:09:18	Etelän kenraalit keskustelevat tilanteesta. Kongming ehdottaa ruumiiden polttamista.
RC41	~ 1:09:18 – 1:09:36	Sureva Xiao käy katsomassa taudin uhreja.
RC42	~ 1:09:36 – 1:11:10	Ruumiit poltetaan rannalla hautajaisseremoniassa. Samalla kuvataan Caota lausumassa runoa joukoilleen.
RC43	~ 1:11:10 – 1:15:06	Kongming ja Xiao auttavat sairastuneita Sunin ja Zhoun seuraamassa tilannetta. Liu vetää sairastuneet joukkonsa pois tulevasta taistelusta. Kongming jää auttamaan etelän tueksi.
RC44	~ 1:15:06 – 1:15:41	Cao saa kuulla taudin leviämisestä ja liittouman hajoamisesta
RC45	~ 1:15:41 – 1:16:59	Cao saapuu seuraamaan laivaston valmisteluja. Shang salakuuntelee Caota ja kenraaleja.

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

RC46	~ 1:16:59 – 1:17:53	Zhou ja Kongming suunnittelevat nuolien varastamista Caolta.
RC47	~ 1:17:53 – 1:18:09	Kongming seuraa taivasta ja ennustaa sumun nousemista.
RC48	~ 1:18:09 – 1:24:37	Kongming ja Lu purjehtivat sumussa provosoimaan Caon laivastoa. Caon kenraali määrää vastaiskun nuolilla. Tyhjät laivat keräävät ammutut nuolet talteen ja palaavat etelään.
RC49	~ 1:24:37 – 1:25:12	Cao kuulee nuolien menetyksestä. Samalla kuvataan nuolien laskua etelässä. Cao määrää hyökkäyksen alkamaan kahden päivän kuluttua.
RC50	~ 1:25:12 – 1:25:35	Caon joukot valmistautuvat hyökkäykseen Shang poistuu Caon leiristä.
RC51	~ 1:25:35 – 1:27:12	Shang antaa etelän Sunille ja kenraaleille kartan Caon laivaston muodostelmasta.
RC52	~ 1:27:12 – 1:28:09	Cao suunnittelee käyttävänsä tuulen ansiosta tulta hyökkäyksessä.
RC53	~ 1:28:09 – 1:32:12	Etelän kenraalit pohtivat taistelustrategiaa. Huang Gai ehdottaa hyökkäävänsä tuli-iskulla. Kongming ennustaa tuulen kääntyvän ja mahdollistavan tulenkäytön Caota vastaan.
RC54	~ 1:32:12 – 1:33:58	Gan, Zhou ja Huang johtavat valmisteluja. Zhou saa kuulla vaimonsa katoamisesta.
RC55	~ 1:33:58 – 1:36:22	Zhou löytää kirjeen, jossa Xiao perustelee lähtönsä Caon luokse ja paljastaa olevansa raskaana. Samalla kuvataan Zhouta, Kongmingia ja taivasta.
RC56	~ 1:36:22 – 1:38:28	Xiao saapuu Caon leiriin. Samalla kuvataan Zhouta ja Kongmingia soittamassa.
RC57	~ 1:38:28 – 1:39:33	Sun, Zhou, Cheng Pu ja Kongming keskustelevat. Zhou ei muuta suunnitelmiaan vaimonsa lähdön vuoksi.
RC58	~ 1:39:33 – 1:42:05	Xiao pyytää Caota lopettamaan sodan kansansa vuoksi, mutta Cao kieltäytyy.
RC59	~ 1:42:05 – 1:42:56	Molempien osapuolten valmistautumista taisteluun kuvataan.
RC60	~ 1:42:56 – 1:43:51	Xiao seuraa tuulen suuntaa ja viivyyttää Caon lähtöä pyytämällä hänet teelle.
RC61	~ 1:43:51 - – 1:44:34	Gan ja Huang puhuvat etelän joukoille.
RC62	~ 1:44:34 – 1:48:34	Caon sotilaat lastaavat aluksensa valmiiksi ja odottavat Caota. Xiao viivyyttää Caota. Samalla kuvataan etelän joukkoja, jotka seuraavat lounaistuulen laantuessa. Liun joukkojen lähtö ja liittouman hajoaminen paljastuu juoneksi. Zhou selittää suunnitelman.
RC63	~ 1:48:34 – 1:56:15	Kongming seuraa tuulen kääntymistä. Etelän joukot onnistuvat polttamaan Caon laivaston.
RC64	~ 1:56:15 – 2:02:40	Liu ja Zhao hyökkäävät Caon selustaan. Etelän joukot rantautuvat ja hyökkäävät Caon leiriin. Gan uhraa henkensä räjäyttäessään leirin portin.
RC65	~ 2:02:40 – 2:19:45	Etelän joukot hyökkäävät leiriin sankareidensa johdolla. Samalla kuvataan Caota myöntämässä tulevan tappion. Zhou ja Zhao etsivät Caota. Caon kenraalit yrittävät tappaa Xiaon. Zhou ja Zhao pelastavat Xiaon. Dynastian pääministeri Cao päästetään palaamaan kenraaleineen pohjoiseen. Shang suree kaatuneita.
RC66	~ 2:19:45 – 2:20:11	Protagonistit säästävät Caon hengen, koska hän on edelleen dynastian pääministeri. Protagonistien lähtiessä takaisin jää Cao kenraaleineen tuhottuun leiriinsä.
RC67	~ 2:20:11 – 2:21:35	Kongming tapaa Zhoun ja Xiaon vaihtaen kohteliaisuuksia.
RC68	~ 2:21:35 – 2:27:44	Elokuvan lopputekstit esitetään.

Liite 6: *Three Kingdoms: Resurrection of the Dragon* -elokuvan sekvenssikartta

sekvenssin viite	ajalliset rajat	sekvenssin juonta kuljettava sisältö
RD0	~ 0:00:00 – 0:02:58	Elokuvan alkutekstit esitetään ja taivasta kuvataan. Aikakautta selostava teksti esitetään.
RD1	~ 0:02:58 – 0:03:34	Vanha mies ja nuori nainen valmistautuvat taisteluun eri puolilla taistelukenttää.
RD2	~ 0:03:34 – 0:03:55	Elokuvan nimi esitetään.
RD3	~ 0:03:55 – 0:05:19	Elokuvan kertoja Pingan tapaa nuoren Zhao Zhilongin, joka värväytyy Liu Bein armeijaan.
RD4	~ 0:05:19 – 0:05:44	Pingan jatkaa kerrontaa Zhaon rakentaessa linnoitusta.
RD5	~ 0:05:44 – 0:08:59	Pingan ja Zhao keskustelelevat yhteisestä kotipaikastaan ja toiveistaan. Kohtauksesta lähtien he kutsuvat elokuvassa toisiaan veljiksi.
RD6	~ 0:08:59 – 0:09:24	Zhao ja Pingan seuraavat Cao Caon armeijan etenemistä.
RD7	~ 0:09:24 – 0:13:03	Zhao ja Pingan saavat Zhuge Liangin lähettiläältä käskyn yllätyshyökkäykseen.
RD8	~ 0:13:03 – 0:14:46	Lähettiläs selittää taistelun strategian. Samalla kuvataan taisteluun lähtöä.
RD9	~ 0:14:46 – 0:17:42	Zhao ja Pingan onnistuvat hyökkäyksessään Caon leiriin.
RD10	~ 0:17:42 – 0:20:10	Pingan jatkaa kerrontaa. Liun kansa pakenee Caon armeijaa ja Liun perhe joutuu vaaraan.
RD11	~ 0:20:10 – 0:20:36	Liun perheestä huolehtinut Pingan kertoo Zhaolle hävinneensä Caon joukoille.
RD12	~ 0:20:36 – 0:23:42	Zhao joutuu suojelemaan Pingania Liun valaveljien Guan Yun ja Zhang Fein raivolta. Liu on vaikuttanut Zhaon kyvyistä ja lähettää tämän pelastamaan perheensä.
RD13	~ 0:23:42 – 0:25:22	Zhao valmistautuu tehtävänsä ja Pingan neuvoo häntä.
RD14	~ 0:25:22 – 0:26:30	Guan ja Zhang hyökkäävät Caon joukkojen kimppuun. Zhao lähtee etsimään Liun perhettä.
RD15	~ 0:26:30 – 0:27:37	Zhao löytää Liun vaimojen ruumiit ja elossa olevan poikavauvan.
RD16	~ 0:27:37 – 0:33:41	Cao seuraa taitelua ja neuvoo pojantyttänsä Cao Yingia. Zhao onnistuu pakenemaan.
RD17	~ 0:33:41 – 0:36:53	Zhao palaa kotiseudulleen sankarina ja tapaa naisen nukketeatteriesityksessä.
RD18	~ 0:36:53 – 0:36:56	Zhaota ja naista esittäviä nukkeja kuvataan symbolisesti yhdessä ja läheisinä. Nuket kulkevat yhdessä luonnossa. Nainen nimetään elokuvan lopputeksteissä Ruaniksi.
RD19	~ 0:36:56 – 0:38:01	Zhao ja Ruan ruokailevat. Zhao lupaa palata Ruanin luokse rauhan saavuttua.
RD20	~ 0:38:01 – 0:38:47	Ruan antaa Zhaolle lahjaksi lyhdyn, joka muistuttaa Zhaota hänestä
RD21	~ 0:38:47 – 0:39:11	Pingan kertoo Zhaon aseman noususta vuosien varrella. Samalla kuvataan Zhaon taistelua.
RD22	~ 0:39:11 – 0:41:53	Zhao vastaanottaa arvonimen ja hyökkäyskäskyn pääministeri Zhuge Liangilta

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

RD23	~ 0:41:53 – 0:42:28	Pingan kertoo Zhaon palvelleen jo kaksi vuosikymmentä.
RD24	~ 0:42:28 – 0:47:34	Zhao vaatii seremoniassa Zhugelta luvan lähteä mukaan sotaretkelle iästään huolimatta.
RD25	~ 0:47:34 – 0:51:30	Pingan ja Zhao muistelevat uriaan ja Pingan pyytää päästä Zhaon mukaan.
RD26	~ 0:51:30 – 0:53:18	Zhao, Guan Xing, Zhang Bao saavat Zhugelta käskyn jakaa joukkonsa matkan varrella.
RD27	~ 0:53:18 – 0:57:08	Zhao kohtaa Han Den vihollisjoukot ja tappaa tämän neljä poikaa taistelussa.
RD28	~ 0:57:08 – 0:57:14	Wein joukkojen naiskomentaja kysyy, onko väijytys järjestetty valmiiksi.
RD29	~ 0:57:14 – 0:58:56	Zhao joutuu joukkoineen väijytykseen. Kenraali Deng löytää pakotien tempelille.
RD30	~ 0:58:56 – 1:00:22	Zhao jää vihollisen piirittämiseksi, mikä paljastuu osaksi Zhugen strategiaa. Samalla kuvataan Zhugea antamassa käskyn ja paljastetaan Cao Ying Wein armeijan komentajaksi.
RD31	~ 1:00:22 – 1:05:50	Deng torjuu hyökkäävät vihollisjoukot.
RD32	~ 1:05:50 – 1:09:19	Han Den poikia surraan. Ying kunnioittaa Hania pyytämällä tätä isäkseen.
RD33	~ 1:09:19 – 1:10:44	Kaatuneet palautetaan Zhaon leiriin Yingin käskystä.
RD34	~ 1:10:44 – 1:13:04	Pingan ja Deng palauttavat Zhaon käskystä Yingille tämän isoisän miekan.
RD35	~ 1:13:04 – 1:13:28	Ying arvioi kertojana Zhaota mahtavaksi vastustajaksi. Sanalla kuvataan Zhaota ja Yingia.
RD36	~ 1:13:28 – 1:13:54	Zhao lähettää Yingille paketin.
RD37	~ 1:13:54 – 1:19:36	Ying haastaa Zhaon kaksintaisteluun. Zhao voittaa Pinganin avustamana ja säästää Yingin.
RD38	~ 1:19:36 – 1:22:43	Zhao paljastuu haavoittuneeksi palatessaan tempelille. Zhao ja Pingan muistelevat.
RD39	~ 1:22:43 – 1:23:16	Ying lähettää Hanin taisteluun.
RD40	~ 1:23:16 – 1:25:41	Deng ja kenraalit kunnioittavat Zhaota tempelissä ja lähtevät viimeiseen taisteluunsa.
RD41	~ 1:25:41 – 1:30:33	Armeijat kohtaavat taistelussa. Zhaon kenraalit kaatuvat, Ying aikoo uhrata Hanin, joka hyväksyy kohtalonsa. Han ja Deng kuolevat Wein joukkojen räjäyttäessä itsensä ruudilla.
RD42	~ 1:30:33 – 1:30:57	Zhao kuvataan tempelissä muistelemassa Dengin ja kenraalien lähtöä. Pingan suree.
RD43	~ 1:30:57 – 1:37:46	Pingan paljastaa toimineensa Wein agenttina ja perustelee ratkaisunsa. Zhao antaa Pinganille anteeksi ja ratsastaa haavoittuneena taisteluun kohtaamaan loppunsa.
RD44	~ 1:37:46 – 1:38:09	Pingan kertoo nähneensä Zhaon tuolloin viimeistä kertaa ja kertoo Jinin hieman myöhemmin yhdistäneen Kiinan. Nuorta Zhaota kuvataan ratsastamassa.
RD45	~ 1:38:09 – 1:42:01	Elokuvan lopputekstit esitetään.

Liite 7: *The Lost Bladesman* -elokuvan sekvenssikartta

sekvenssin viite	ajalliset rajat	sekvenssin juonta kuljettava sisältö
LB0	~ 0:00:00 – 0:01:08	Elokuvan alkutekstit esitetään.
LB1	~ 0:01:08 – 0:03:15	Guanin pää valmistellaan hautausta varten puisessa ruumiissa
LB2	~ 0:03:15 – 0:03:28	Alkulause ja elokuvan nimi esitetään.
LB3	~ 0:03:30 – 0:04:48	Cao tarjoaa ruokauhrin Guanille ja analysoi Guanin luonnetta oikeamieliseksi
LB4	~ 0:04:48 – 0:09:36	Baimaa piiritetään. Cao pyytää vankinsa Guanin apua. Zhang ja Guan hyökkäävät.
LB5	~ 0:09:36 – 0:12:28	Baimaa piiritetään. Guan tapaa Wenin ja Liangin taistelukentällä pelastaen sotilaan.
LB6	~ 0:12:28 – 0:15:13	Guan palkitaan keisarin hovissa. Cao ja keisari hylkäävät protokollan.
LB7	~ 0:15:13 – 0:20:30	Guan tapaa pelastaneensa miehen Qin Qin, Caon ja keisarin peltotöissä. Cao ja keisari perustelevat kantojaan.
LB8	~ 0:20:30 – 0:23:20	Guan ja Cao matkustavat kylään. Caon lähdettyä Liun jalkavaimo Qilan arvostelee Guania tämän väleistä Caohon ja toivoo paluuta Liun luokse.
LB9	~ 0:23:20 – 0:24:10	Guan matkustaa Qilanin kotitalon ohi. Viranomaiset seurailevat kadulla Qilania.
LB10	~ 0:24:10 – 0:24:37	Viranomaiset tunkeutuvat yöllä Qilanin kotipihalle. Guan tappaa heidät ja tulee nähdyksi.
LB11	~ 0:24:37 – 0:24:50	Qilan näkee yön jälkeen ruumiit. Guanin kerrotaan kadonneen.
LB12	~ 0:24:50 – 0:25:42	Guan palaa kaupunkiin Liun kenraalina. Qilanin vanhemmat esittelevät tämän Liulle.
LB13	~ 0:25:42 – 0:26:14	Caon joukot saapuvat. Liu pakenee Qilanin ja Guanin kanssa.
LB14	~ 0:26:14 – 0:27:11	Xu antaa tiedonannon lastensa kanssa leikkivälle Caolle.
LB15	~ 0:27:11 – 0:31:24	Cao pyytää Guania jäämään alaisuuteensa aterialla. Guan kieltäytyy.
LB16	~ 0:31:24 – 0:33:59	Cao saattaa juopuneen Guanin vierastaloonsa. Guan näkee hallusinaatioita Qilanista.
LB17	~ 0:33:59 – 0:34:13	Cao ja Xu Chu keskustelelevat juonestansa huumata Guan myrkyllä.
LB18	~ 0:34:13 – 0:35:52	Guan torjuu Qilanin hallusinaatiossaan ja kohtaa Liun viestintuojan.
LB19	~ 0:35:52 – 0:38:37	Cao ei suostu tapaamaan Guania, joka ilmoittaa lähtevänsä. Cao suunnittelee sotaa.
LB20	~ 0:38:37 – 0:40:28	Guan ja Qilan lähtevät. Guan kieltäytyy Liun seuraajien kiitoksista.
LB21	~ 0:40:28 – 0:41:20	Guan ja Qilan matkustustavat ja Xu Chu lähettää samaan aikaan kirjekyyhkyjä.
LB22	~ 0:41:20 – 0:41:59	Kong Xiu saa kirjekyyhkyn välittämän käskyn teloittaa Guan.
LB23	~ 0:41:59 – 0:45:26	Kong Xiu pysäyttää joukkoineen Guanin matkalla ja hyökkäävät. Qilan kaapataan.
LB24	~ 0:45:26 – 0: 49:27	Guan ratsastaa pelastamaan Qilanin ja tappaa Kongin kaksintaistelussa.

Taulukko jatkuu seuraavalla sivulla.

LB25	~ 0:49:27 – 0:51:19	Guan katuu väkivallan käyttöä aikaisemmin. Qilan pitää Guanin toimintaa oikeana.
LB26	~ 0:51:19 – 0:52:10	Guan ja Qilan saapuvat kaupunkiin, jossa heitä seurataan.
LB27	~ 0:52:10 – 0:52:39	Veljeskuntaan kuuluvat henkilöt johdattavat Guanin ja Qilanin taloon.
LB28	~ 0:52:39 – 1:03:29	Guan tapaa valaveljensä Han Fun, joka joutuu noudattamaan keisarillista käskyä ja hyökkää miehineen Guania vastaan. Han tapattaa itsensä valansa vuoksi. Guan ja Qilan selviävät.
LB29	~ 1:03:29 – 1:04:28	Guan kokee hallusinaatioita ja hänen haavansa poltetaan kiinni.
LB30	~ 1:04:28 – 1:06:18	Guan keskustelee hänet pelastaneen munkki Pu Jingin kanssa.
LB31	~ 1:06:18 – 1:07:08	Guan lähtee ja samalla kuvataan Pu kertomassa Guanin lähdöstä Qilanille.
LB32	~ 1:07:08 – 1:09:14	Guan saapuu komentaja Bian Xin luokse ja kukistaa tämän joukkoineen.
LB33	~ 1:09:14 – 1:12:59	Cao saa tietää miestensä rikkoneen käskyään. Zhang muistuttaa Caota hänen filosofiastaan.
LB34	~ 1:12:59 – 1:24:44	Guan kohtaa Qilanin kaapanneen Wang Zhin. Wang tappaa itsensä ja Guan kohtaa kyläläiset. Cao ja Zhang saapuvat ja kertovat löytäneensä Qilanin. Cao suostuu Guanin pyynnöstä säästämään kyläläiset.
LB35	~ 1:24:44 – 1:28:45	Pu neuvoo Caota. Cao ja Guan keskustelevat ja Guan suostuu jäämään Caon luokse.
LB36	~ 1:28:45 – 1:29:14	Zhang epäilee Guanin ratkaisua Caolle. Qilan lähtee Liun luokse Guanin saattamana.
LB37	~ 1:29:14 – 1:32:57	Qilan lupautuu Guanille, mikäli tämä vain palaisi Liun luokse Caon alamaisuuden sijaan. Guan kieltäytyy, jolloin Qilan puukottaa häntä.
LB38	~ 1:32:57 – 1:33:12	Zhang pohtii, mitä metsässä oikein tapahtuu. Cao uskoo Guanin tekevän oikean ratkaisun, eikä halua puuttua asiaan.
LB39	~ 1:33:12 – 1:34:30	Guanin kimppuun hyökätään. Qilan saa nuolesta. Samaan aikaan Cao kuulee hyökkäyksen.
LB40	~ 1:33:44 – 1:34:30	Cao ja Zhang ryntäävät metsään, jossa keisari Xian myöntää antaneensa käskyn.
LB41	~ 1:34:30 – 1:34:54	Guan taistelee salamurhaajien kanssa.
LB42	~ 1:34:54 – 1:36:55	Keisari lupaa tappavansa Guanin rauhan vuoksi. Cao ei estä häntä raivostaan huolimatta.
LB43	~ 1:36:55 – 1:37:04	Guan taistelee salamurhaajien kanssa.
LB44	~ 1:37:04 – 1:37:13	Keisarin miehet ehdottavat perääntymistä. Cao kieltää tämän.
LB45	~ 1:37:13 – 1:38:10	Guan kohtaa keisarin käskyä noudattavan Qinin ja joutuu tappamaan tämän.
LB46	~ 1:38:10 – 1:41:30	Guan yrittää päästä käsiksi keisariin ja toteaa hänen olean paha ja väärä hallitsija. Cao estää Guanin ja lupaa tappaa keisarin, kun rauha on saatu maahan. Guan lähtee Qilanin ruumiin kanssa Liun luokse.
LB47	~ 1:41:30 – 1:41:49	Guanin kohtalosta kertova teksti.
LB48	~ 1:41:49 – 1:44:16	Guanin arkkua viedään haudattavaksi Caon suorittaessa suruseremoniaa. Cao syyttää Guanin kohtalosta muita, mutta myöntää osallisuutensa.
LB49	~ 1:44:16 – 1:44:54	Teksti, joka kertoo seuranneista tapahtumista. Guanin näyttäminen traditionaalisessa ulkoasussaan elokuvan nimen kera.
LB50	~ 1:44:54 – 1:49:32	Elokuvan lopputekstit esitetään.

Liite 8: Kungfutselaisten käsitteiden yleisimmät merkityssisällöt

de	hyve, moraalisuus, luonne
li (klassisessa kungfutsel.)	rituaali, moraalin mukainen toiminta, säädyllyisyys, etiketin mukaisuus
li (uuskungfutsel.)	periaate, laki, luonnonlaki, kaava, syy
qi	materiaalinen alkuvoima, elämänenergia, aines, eetteri
ren	ihmisellisyys, hyväntahtoisuus, inhimillisyys, ihmisrakkaus, humanisuus
shu	toiminnan vastavuoroisuus, myötätunto, sympatia
tao	Taivaan tahdon mukainen elämä, totuus, luontainen pyrkimys sivilisaatioon
xiao	vanhempien ja esi-isien kunnioitus, ihmisten vastavuoroinen kunnioitus
yi	oikeudenmukaisuus, oikeamielisyys, moraalinen velvollisuus
yong	rohkeus moraaliseen tekoon
zhi	tieto oikeasta, oikea suhtautuminen
zhong	kuuliaisuus, lojaalisuus, velvollisuudentuntoisuus