

# Bittivainajien pikselikalmistot – hautaamisen ja suremisen rooli digitaalisissa peleissä

Artikkeli

**Tapani Joelsson**  
Turun yliopisto

**Markku Reunanen**  
Aalto-yliopisto ja Turun yliopisto

## Tiivistelmä

Digitaalisissa peleissä kuolemaa käytetään niin narratiivisena kuin pelimekaanisenakin elementtinä; mekaniikan kannalta vihollisten tai oman hahmon kuolema kertoo tyypillisesti suorituksen onnistumisesta tai epäonnistumisesta. Kuoleman seuraamukset, kuten hautaaminen ja sureminen, ovat puolestaan esillä paljon vaihtelevammin. Tässä tutkimuksessa tarkastellaan bittivainajien matkaa kuoleman hetkestä viimeiseen leposijaansa pikselikalmistossa. Materiaalina käytettyjä pelejä lähestyttiin lähiluvun kautta, muodostaen kolme pääteemaa: *Kuoleminen*, *Hautaaminen ja hautapaikat*, sekä *Sureminen* pelimaailman sisällä. Löydösten perusteella voidaan ymmärtää kuoleman roolia pelisuunnittelussa: niin tarinankerronnassa, pelimekaniikassa kuin visuaalisessa esityksessäkin. Artikkelin avaa pelitutkimusta kuolemantutkimuksen suuntaan tuoden peleissä usein trivialisoituun aiheeseen uutta näkökulmaa.

*Avainsanat: tietokonepelit, videopelit, kuolema, hautaus, suru*

## Abstract

Death is a common event in digital games: at times as a narrative element, and most often as part of the game mechanics – the death of the player character or an enemy commonly follows from good or bad performance. However, the consequences of death, such as burial or mourning, have received little attention so far. In this study we analyze the last journeys of pixel bodies in games. Based on close reading, we have formed three main themes: *Death*, *Burial and burial sites*, and *Mourning* in the game world. The findings tell about the role of death in game design: storytelling, game mechanics and visuals. The article links game studies to death studies, bringing new analytical insight into a topic that has often been omitted or trivialized in digital games.

*Keywords: computer games, video games, death, burial, mourning*

## Johdanto

Siinä missä kuolema on tosielämässä pysäyttävä ja traaginen kokemus, pelien maailmassa kohtaamme alati *digitaalista kuolemaa*, joka on jäänyt tutkimuksessa toistaiseksi vähälle huomiolle. Digitaaliset pelit sisältävät runsaasti poismenoa, jokaantuen peliohjelman kontrolloimien hahmojen ja pelaajan itsensä ohjaamien hahmojen kuolemiin, jopa siinä määrin on osaltaan katsottu luonnollistaneen varsinkin väkivaltaisen kuoleman kuvastoa (Sumiala & Hakola 2013). Tässä artikkelissa tarkastellaan näiden hahmojen kuolemaan liittyviä hautaamisen ja suremisen muotoja sekä erilaisten hautapaikkojen esitystapoja. Tutkimuskysymyksemme on siten seuraava: *Miten digitaalisissa peleissä käsitellään pelihahmojen kuolemaa ja sen jälkeisiä tapahtumia?*

Pelien keskeisimpiä ominaisuuksia on *tavoite*, jota kohti pelaaja pyrkii. Tavoitteen saavuttamiseksi käydään usein taistelua, jonka lopputulema on pelaajan hahmon, ei-pelaajahahmon tai molempien digitaalisen linkaaren ainakin väliaikainen päättyminen, kuolema. Tosimaailman kuolema on lopullinen ja sillä on ilmeisiä seuraamuksia, kuten edesmenneen hautaaminen ja sureminen läheisten toimesta, mutta peleissä näin ei useinkaan ole. Peleissä kuoleman syyt ja seuraamukset ovat virtuaalisen pelimaailman mukaisia: kuolema kertoo onnistumisesta tai epäonnistumisesta (Juul 2001; van den Hoogen ym. 2012; Schott 2017; vrt. Sicart 2013).

Pelien luonteesta johtuen hahmon poismeno on usein hyvin hetkellistä, sillä pelaajalla on monesti käytössään joko useita “lisäelämiä” tai hän voi ladata kuolemaa edeltäneen pelitilanteen, josta jatkaa kuin kuolemaa ei olisi tapahtunutkaan. Näiden keinojen avulla hän voi koettaa parantaa suoritustaan ja selvitä pidempään pelimaailman haasteiden keskellä (Klastrup 2008). Näin pelaajan ohjaaman hahmon kuo-

leman rooli on siis ensisijaisesti virheen tai taitamattomuuden osoittaminen, josta seuraa hetkellinen jännitteen purkautuminen (“temporary reduction of tension” van den Hoogen ym. 2012, 445).

Pelejä ja niiden kertomia tarinoita käsitellään tässä näkökulmassa teksteinä, joita tutkija lukee eri keinoin (ks. Juul 2001; Aarseth 2003). Pelien lukeminen voidaan käytännössä suorittaa tutkimalla pelien sisältöä pelaamalla niitä tai seuraamalla muiden pelaamista (Aarseth 2003; vrt. Newman 2012). Tämän kaltaiset pelianalyysit voidaan jakaa neljään päätyyppiin (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008) riippuen siitä, keskitytäänkö peliin, pelaajaan, kulttuurin tai ontologiaan (ks. taulukko 1).

Näistä artikkelin ohjaavina näkökulmina toimivat pelisuunnittelun valintoja ja pelejä kulttuurillisina objekteina lähestyvät tekstianalyysit. Pelit edustavat sitä aikaa ja kulttuuria, jonka piirissä ne on kehitetty, joten tekstuaalisen analyysin kautta voimme löytää niistä myös aikansa yleisempiä arvoja ja kulttuurillisia vaikutteita.

## Tutkimuksen toteutus

Tässä kohdassa kuvataan, kuinka tarkastelun kohteena oleva aineisto on kerätty ja valikoitu mukaan. Pääosa sisällöstä koostuu aineiston muodostavien pelien esittelystä, jotta lukija saisi kokonaiskuvan tutkimusmateriaalin sisällöstä ja kattavuudesta.

## Aineistonkeruu

Aineistonkeruuprosessi alkoi vapaamuotoisesti omien pelimuistojen ja -kokemusten koostamisella. Tämän muistelun avulla saimme kerättyä alustavan luettelon pelejä, joissa jo tiesimme olevan kuoleman käsittelyä tai hautoja. Näis-

<i>Analyysityyppi</i>	<i>Yleiset metodologiat</i>	<i>Teoreettinen inspiraatio</i>	<i>Yleiset kiinnostuksen kohteet</i>
<b>Peli</b>	Tekstianalyysi	Kirjallisuustiede, elokuva- ja tv-tutkimus	Suunnitteluvalinnat, merkitys
<b>Pelaaja</b>	Havainnointi, haastattelut, kyselyt	Sosiologia, etnografia, kulttuurintutkimus	Pelien pelaaminen/käyttö, pelaajayhteisöt
<b>Kulttuuri</b>	Haastattelut, tekstianalyysi	Kulttuurintutkimus, sosiologia	Pelit kulttuurillisina objekteina, pelit osana mediakenttää
<b>Ontologia</b>	Filosofinen tutkielma	Useita, esim. filosofia, kulttuurihistoria, kirjallisuuskritiikki	Pelien ja pelaamisen filosofinen perusta
<b>Metriikat</b>	Kerätyn datan tilastollinen analyysi	Ohjelmistotiede, käyttäytymistieteet	Pelisuunnittelu

Taulukko 1. Pelianalyysityyppien jaottelu ja kuvaukset (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 9–10)

tä omakohtaisesti pelatuista peleistä pystyimme alustavasti hahmottamaan, millaisia suhteita pelaajahahmoilla on kuolemaan, ja millaisin tavoin aihetta peleissä karkeasti ottaen lähestytään. Pääasiallisen tutkimuskysymyksen pohdinnan ohessa teimme huomioita muun muassa lajityyppien ominaispiirteistä, pelisuunnittelijoiden kulttuurillisen taustan mahdollisista vaikutuksista sekä itesesensuurista.

Seuraavaksi hakua laajennettiin käyttäen apuna Internetin hakukoneita ja peleistä tietoa sisältäviä palveluita, kuten Wikipedia, pelien omat wikit, YouTube ja pelimedioissa (esim. Eurogamer ja Kotaku) esillä olevat arvostelut sekä haastattelut. Eri palveluissa tiedonhaun avainsanana toimivat ”grave”, ”graveyard”, ”cemetery” ja ”burial”, sekä näiden mahdolliset taivutusmuodot. Tätä kautta pääsimme tutustumaan pelien arvosteluihin, esittelyihin, tekijöiden haastatteluihin,

pelaajien keskusteluihin koskien pelejä ja pelivideoihin. Lopulta aineistoksemme muodostui hallittavan kokoinen 24 pelin joukko vuosien 1985 ja 2017 väliltä. Kaikkein vanhimmat, 1970-luvun digitaaliset pelit rajautuivat pois yhtäältä siksi, että ne eivät olisi tuoneet aineistoon merkittävää lisänäkökulmaa, ja toisaalta siksi, että ajan yksinkertaiset laitteistoalustat eivät tyypillisesti edes mahdollistaneet kuoleman tai hautaamisen esittämistä peleissä.

Kaikkia olemassa olevia kuolemaa, hautoja tai suremista sisältäviä pelejä ei niiden suuren määrän vuoksi ole toki mahdollista käsitellä, joten pyrimme pikemminkin monipuoliseen kokonaiskuvaan, jossa valitut pelit edustavat neljää eri vuosikymmentä, 1980-luvulta 2010-luvulle, ja lukuisia eri lajityyppejä. Rajasimme pois sinänsä kuolemaa käsittelevät, mutta tuonpuoleiseen sijoittuvat teokset, kuten *Grim Fandans*

gon (1998), jottei tutkimuksen fokus lavenisi liian suureksi. Samalla periaatteella lähemmästä tarkastelusta jäivät pois myös muun muassa kummitukset, zombit ja vampyyrit, vaikka niitä tutkimusmateriaalissamme esiintyykin.

## Aineiston esittely

Esittelemme seuraavaksi lyhyesti aineistomme pääpiirteet karkeasti ottaen lajityyppien mukaan jaoteltuna (täydellinen luettelo löytyy artikkelin lopusta). Näiden esittelyjen kautta lukijalle muotoutuu yleiskuva siitä, kuinka kuolema ja hautaaminen asettuvat erilaisten pelien sisäiseen maailmaan, niin juonen kuin esitystapojenkin osalta. Kuten Jaakko Kempainen (2012) toteaa, pelien lajityypit eli genret ovat sekä moniulotteisia että epätäsmällisiä: esimerkiksi eri palvelut käyttävät eri luokitteluja, minkä lisäksi määritelmät muuttuvat myös ajan kuluessa.

Kuolema on alati läsnä toiminta- ja erityisesti ammuntapeleissä. *Ghosts 'n Goblins* (1985), *Altered Beast* (1988) ja *Pocky & Rocky* (1992) edustavat aineistossamme vanhan koulukunnan suoraviivaista kolikkopelitoimintaa, jossa vastaan vyöryy loputtomasti vihollisia (ks. Harper 2014). Samaan kategoriaan voidaan laskea myös Super Nintendolle tehty *Super Castlevania 4* (1991). Vaikka kuolema korjaakin näissä peleissä alituisen satoa, ei hautaamiseen ja suremiseen käytetä aikaa. Hautapaikkoja esiintyy lähinnä pelien taustoina, kuten *Altered Beastin* antiikin kreikkalainen hautausmaa anakronistisine risteineen sekä vampyyriteemaisen *Super Castlevania 4:n* metsäinen kenttä, jossa nähdään hautakiviä ja arkkuja. *Ghosts 'n Goblinsissa* hautausmaa puolestaan on poikkeuksellisen kiinteästi osa toimintaa: peli alkaa ristien, aitojen ja hautakivien keskeltä, ja vastustajat ovat niin ikään teemaan sopivia (kuva 1).

Tarinavetoisempia toiminnallisia pelejä edustavat *Silent Hill:*

*Homecoming* (2008) ja *Max Payne 3* (2012). Tyyliiltään pelit ovat erilaisia, *Silent Hill* -pelisarjan edustaessa selviytymiskauhua ja *Max Payne* -pelin kolmannen persoonan ammuntapelejä. *Silent Hill: Homecomingissa* pelaajahahmo on palaamassa sodasta kotiinsa, mutta kotona rauhan sijasta odottaakin kadonnut pikkuveli ja kaupungin synkkä historia. Luonnollisena osana kaupunkia ja pelialuetta toimii hautausmaa, jossa pelaaja vieraillee keräämässä tietoja menneisyydestä, m avaimella hautoja. *Max Payne 3:ssa* nähdään kuvitteellinen Golgothan hautausmaa, jonne Maxin edesmenneet vaimo ja tytär on haudattu.

Toimintaa ja seikkailua yhdistelevät *Zelda*-sarjan pelit *The Legend of Zelda* (1986) ja *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998). Sarjan peleissä pelaaja ohjaa Link-hahmoa tutkien pelimaailmaa, selvittäen ongelmia ja taistellen vihollisia vastaan. *Conker's Bad Fur Day* (2001) yhdistelee myös toimintaa ja seikkailua, mutta on tyyliiltään varsinaisesti tasohyppelypeli. Kaikista kolmesta pelistä löytyy hautausmaa, joka on kiinteä osa seikkailua, sisältäen tutkittavia alueita ja hahmoja kohdattavaksi.

Sotaan sijoituvissa, pelimekaniikaltaan eri lajityyppisiä edustavissa teoksissa kuolema on niin ikään kiinteä elementti (vrt. Kemppaisen [2012] käsite teema-genre). Ironisen *Cannon Fodderin* (1993) alati kasvava hautakivien määrä – puhumattaakaan sen tunnusmusiikista (“War, never been so much fun –”) ja jo pelkästä nimestä (“tykinruoka”) – asettaa sodan groteskiin ja koomiseen valoon. Paljon vakavammin sodassa kaatuneita käsitellään muun muassa *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriotsissa* (2008) ja *Call of Duty: Advanced Warfaressa* (2014). Näistä molemmissa nähdään todellinen Arlingtonin sotilashautausmaa, joka sijaitsee Virginian osavaltiossa (kuva 2), minkä lisäksi jälkimmäinen alkaa taistelutoverin kuolemalla sekä hautaamisella (ks. myös Schott 2017).



Kuva 1. *Ghosts 'n Goblinsin* ensimmäinen kenttä.



Kuva 2: Arlingtonin sotilashautausmaa *Metal Gear Solid 4*:ssä.

*This War of Mine* (2014) sijoittuu sekin sotaan, mutta näkökulma on siviileissä, ei sotilaisissa. Pelissä pelaajan tehtävänä on koettaa selvitä siviilihahmoilla kaupungissa taisteluiden keskellä. Aineistossa mukana on pelin *Father's Promise* -lisäosa. *Wing Commanderissa* (1990) vainaja lähetetään avaruuteen, mikä muistuttaa perinteisempää laivoilla käytössä ollutta merihautausmaasta (ks. seuraava luku).

Rauhanomaisempaa aiheen käsittelyä edustavat erilaiset simulaatiot, joista aineistossamme on mukana esimerkiksi erilaisia kaupunginrakennuspelejä: siirtomaa-aikaan sijoittuva *Banished* (2014) sekä modernimmat *Sim City 4* (2003) ja *Cities: Skylines* (2015). Kaikissa näissä on mahdollista rakentaa visuaalisesti luonteenomainen hautausmaa osaksi kaupungin

infrastruktuuria – *Cities: Skylinesissä* jopa krematorio. Ihmiselämää simuloiva *The Sims 4* (2000) kattaa eliniän viimeisetkin vaiheet: kuollessaan simit saavat hautapaikan, muuttuen kuoleman hetkellä paikasta riippuen joko urnaksi (sisätiloissa) tai hautapaadeksi (ulkona). Muut simit voivat kokea ja ilmaista surua haudan äärellä (kuva 3).

Kuolema on yleinen vieras myös seikkailupeleissä. *Red Dead Redemptionissa* (2010) on peräti viisi eri hautausmaata, mikä lännenteemaan toki sopii, sillä onhan kaupungin liepeillä sijaitseva hautausmaa, ”boot hill”, lännenelokuvien peruskuvastoa. *Nethackissa* (1987) kuollut sankari saa tekstigrafiikalla esitetyn hautapaaden, minkä lisäksi itse pelissä on hautakiviä (|-merkki) sekä ruumiita (&-merkki). *The Graveyard*





Kuva 3. Surua edesmenneen pelihahmon haudalla, *The Sims 4*.

(2008), vuorovaikutteinen tarina, on aivan tutkimuksemme ytimessä: oikean belgialaisen hautausmaan mukaan mallinnetussa ympäristössä ohjataan vanhaa naishahmoa (ks. Samyn 2008). Kuolema on keskiössä myös *What Remains of Edith Finchissä* (2017). Pelaaja omaksuu Finchin suvun viimeisen elossa olevan jäsenen, Edithin hahmon, ja kokee suvun taoloa tutkiessaan sukunsa vaiheita kertojaäänäen avustuksella. Seikkailuista mainittakoon vielä zombiteemainen *The Walking Dead* (2012), jossa pelaaja hyvin poikkeuksellisesti osallistuu itse aktiivisesti hautaamiseen.

Jo tässä vaiheessa on helppo huomata, kuinka pelit eivät elä omassa tyhjiössään, vaan osana muiden viihdetuotteiden, kuten elokuvien, tv-sarjojen ja sarjakuvien verkostoa. *The Walking Dead* perustuu suoraan samannimiseen tv-sarjaan, ja moni muukin käsittelemistämme peleistä ammentaa vakiintuneista populaarikulttuurin lajityypeistä, kuten toimintaelokuvista tai lännenfiktiosta (ks. Buel 2013; Heikkinen & Reunanen 2013; 2015). Vietnamiin sijoittuva *Lost Patrol* (1990) seurailee *Platoonin* (1986) ja *Full Metal Jacketin* (1987) kaltaisten elokuvien jalanjalkia. Vaikka intermediaaliset siirtymät eivät olekaan tässä tutkimuksessa erityinen mielenkiinnon kohde, on analyysissä silti huomioitava se, että kuoleman ja hautausmaiden kuvaukset on todennäköisesti alkujaan omaksuttu jostakin toisesta mediasta ja sovitettu digitaalisiin peleihin, ainakin siihen saakka, kunnes ne ovat muuttuneet osaksi pelien omaa kaanonia (vrt. Aldred 2012).

Lajityyppien sijasta toinen mahdollinen tapa jaotella pelejä on niiden graafinen tyyli ja esitystavan laatu. Järvinen (2002, 120) on määritellyt kolme grafiikkakategoriaa:

1. *Fotorealismi* (photorealism): tavoittelee mahdollisimman aidonnäköistä lopputulosta. Fotorealismilla on lisäksi kaksi alakategoriaa: *Televisualismi* ja *Illusionismi*.

- a. *Televisualismi* (televisualism) tavoittelee televisioidun urheilutapahtuman tyyliä ja esitystapaa.
- b. *Illusionismi* (illusionism) on fotorealistisen esitystavan käyttöä fantastisen ympäristön sekä esineiden esittämiseksi, esimerkiksi kuvitellun maailman tai esineen visualisointia.

2. *Karikatyrismi* (caricaturism): karikatyrismissä tavoitellaan tyyliä, jossa asiat on pelkistetty niiden tyyppillisimpiin osiin.
3. *Abstraktionismi* (abstractionism): pelkistetään muotojen perustavanlaatuisiin piirteisiin.

Sovellamme Järvisen mallia etenkin hautapaikkojen ja kuoleiden esitystapojen analyysiin, vaikka se toimisi haluttaessa myös koko tutkimusmateriaalin lajittelussa. Käsittelemämme pelit edustavat etenkin uusien nimikkeiden tapauksessa fotorealismia (esim. *Metal Gear Solid 4* ja *Max Payne 3*), siinä missä vanhat pelit ovat pikemminkin karikatyyrisiä, johtuen jo teknisistä syistä (mm. *Ghosts 'n Goblins* ja *Zeldat*). Puhdas abstraktionismi on niin suuressa ristiriidassa pelihahmojen kuoleman ja hautausmaiden teemojen kanssa, että sitä ei peleistämme edusta yksikään.

## Löydökset ja huomiot

Pelien analyysissä tehdyn teemoittelun perusteella saadut löydökset jakaantuvat kolmeen pääteemaan: *Kuoleminen* – poismenon esittäminen, *Haudat ja hautaaminen* – hautapaikkojen ja rituaalien kuvaukset, sekä *Sureminen* – miten pelihahmojen kuolema vaikuttaa muihin hahmoihin. Käsittelemme seuraavissa kohdissa kunkin näistä teemoista ja nostamme esiin esimerkkejä siitä, miten eri tavoin ne ilmenevät tutkimusmateriaalissamme.



## Kuoleminen

Kuolema on peleissä toistuvasti läsnä, mutta sillä ei useinkaan ole hetkellistä taukoa suurempaa vaikutusta. Peli tai pelihahmon olemassaolo ei useinkaan lopu pysyvästi, missä mielessä digitaalinen kuolema on luonteeltaan täysin erilainen kuin sen tosielämän vastine. Kuolema liittyy pikemminkin pelaajan epäonnistumiseen voittaa pelissä kohdattu *haaste*. Haaste on pelisuunnitelmallinen elementti, jonka kautta pelisuunnittelija ohjaa pelaajaa oppimaan pelissä tarvittavia asioita tai, tietyn tyyppisissä peleissä, käyttämään lisää rahaa pelaamiseen. Esimerkkipeleistämme rahankäyttöä optimoivat etenkin kolikkopelit (arcadet), joiden ansaintamallisissa pelikokemus on tarkoituksellisesti lyhyt, jotta pelaajalla olisi syy syöttää lisää rahaa peliautomaattiin (Rollings & Adams 2003; Deterding 2016). Kolikkopeli, jonka pelaaja voi voittaa yhdellä lantilla, ei ole taloudellisesti kannattava sen tekijälle. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi *Ghosts 'n Goblins* ja *Altered Beast*.

Näiden pelien tarinalliset osiot ovat myös tyyppillisesti lyhyitä, alkuanimaation tai lyhyen tekstin riittäessä kertomaan mitä tapahtuu. Saman logiikan mukaisesti myös loppu on nopea: hahmo kuolee ja pelaajalle ilmoitetaan, että peli on loppu, *game over*. Kuoleman seuraamusten käsittelyn sijasta pyydetään kolikkoa, joko käynnissä olleen pelin jatkamista tai uuden pelin aloitusta varten. Kuolemisen seuraava hahmon muuntuminen ruumiksi puuttuu, ja usein vastustajien ruumis katoaa lyhyen animaation jälkeen pois pelimaailmasta. Niinpä pitkänkin taistelun jälkeen itse taistelukenttä voi olla täysin veretön ja ruumiiton; niillä ei ole merkitystä pelin tarinan ja toiminnan kannalta. Vanhojen pelien kohdalla mukana oli epäilemättä myös teknisiä syitä, kun laitteiden voimavarat riittivät niukasti vain aktiivisten hahmojen esittämiseen.

Päinvastainen esimerkki pelin esittämästä kuolemasta on *Call of Duty: Advanced Warfare*. Pelaajahahmon kaatuneen taistelutoverin, Will Ironsin, ruumiin viimeinen matka näytetään brutaalilla tarkkuudella alkaen kuoleman hetkestä päätyen leikkauspöydältä arkkuun (kuva 4).

Ruumis esitellään ruumishuoneella vammoineen, mukaan lukien puuttuvat raajat ja lähikuva silpoutuneista kasvoista. Tässä poiketaan vahvasti muiden esimerkkipelien kuvastosta ja luodaan mielenkiintoista yhteyttä tv-sarjojen ja elokuvien tapaan esittää kuolleita ruudulla (vrt. Weber 2013). Inhorealinen, hätkähdyttävä esitystapa herättää pelaajassa tarkoituksellisesti tuntemuksia ja tukee omalta osaltaan tarinankerrontaa. Gareth Schott (2017) käyttää omassa tutkimuksessaan esimerkkinä emotionaalista ja omaelämäkerrallista, syöpäkuolemaa käsittelevää *That Dragon, Cancer* (2016) -peliä (pelikuoleman emotionaalisuudesta myös Bopp ym. 2016).

Pelien kuolemaa käsiteltäessä voidaan erottaa toisistaan kaksi erillistä asetelmaa: pelaajan oman hahmon ja muiden pelihahmojen kuolema. Jälkimmäisessä tapauksessa on edelleen kaksi alakategoriaa riippuen siitä, edustaako vainaja omaa vai vastapuolta: vihollisten poismenoa ei juuri pysähdytä pohtimaan tai esittämään yksityiskohtaisesti – kyseessä on pelaajan myönteinen saavutus – siinä missä yllä käsitellyn *Call of Duty* tapauksessa taistelutoverin kuolema on kielteinen kokemus. Oman hahmon kuolemaa ei sitäkään tyyppillisesti näytetä pitkän kaavan kautta, sillä onhan peliä yleensä tarkoitus jatkaa välittömästi; mekaanisesti toistuva kuolinkohtaus alkaisi todennäköisesti pian kyllästyttää pelaajaa. Tutkimusmateriaalimme peleistä *Red Dead Redemption* rikkoo tätä kaavaa melodramaattisella, spagettiwesternneistä ammennetulla lopputaistelullaan.



Kuva 4. Kaatunut sotilas *Call of Duty: Advanced Warfare* -pelissä.

## Haudat ja hautaaminen

Ei ole aivan itsestään selvää, mikä pelimaisema voidaan ylipäänsä tulkita hautapaikaksi. Hautausmaiden tunnistamisen ja luokittelun osalta nojaudumme Julie Ruggin (2000, 264) seuraavaan määritelmään (käännös ja korostus kirjoittajien):

Täten hautausmaat voidaan määritellä **erityisiksi rajatuiksi hautaamisen paikoiksi**, joissa hautapaikkojen **keskinäinen sijoittelu** on järjestelmällinen **mahdollistaen perheelle tietyn hautapaikan valvonnan sekä omistajuuden**, ja jotka **mahdollistavat asianmukaisen hautajaisrituaalin suorittamisen**. Vaikka hautausmaan aluetta voidaan pitää jossain määrin pyhänä, hautausmaat ovat pääosin maallisia instituutioita, joiden tarkoituksena on palvella koko yhteisöä. Hautauspaikoilla voi olla useita sosiaalisia ja poliittisia merkityksiä. Kaikkien näiden määritelmällisten piirteiden esittämisen tärkeys ja merkitys korostuu, kun hautausmaita verrataan ja asetetaan vastakkain kirkkomaiden kanssa.

Rugg määrittelee näin hautausmaita yhdistävät piirteet, sekä kuinka ne erotetaan kirkkomaista ja muista uskonnollisista paikoista. Lisäksi hän erottaa hautausmaat muista vastavista paikoista, kuten kansallisista hauta- ja muistopaikoista, 'pantheoneista', sekä joukko- ja sotilashaudoista, jotka ovat syntyneet tiettyihin paikkoihin esimerkiksi siellä käytyjen taisteluiden kaatuneiden muistamista varten. (emt.)

Kuten Rugg (2000, 264) toteaa, hautausmaa ei välttämättä ole uskonnollisesti sitoutunut tila, minkä vuoksi määritelmässä erotetaan hautausmaa kirkkomaasta, jossa paikalla on myös

jonkin uskontokunnan rakennus. Näin määritelmällinen hautausmaa on usein sekulaarinen, vaikka se voidaan tilana käsitellä eri tavoin pyhäksi. Tällaiset yhteiskunnan järjestämät ja osoittamat hautausmaat ovat läsnä useissa peleissä. Analysoimiemme pelien perusteella hautapaikkojen tunnusmerkit ovat seuraavat:

1. Hautausmaat ovat aidan ympäröimiä ja niissä on usein jonkinlainen portti. Aita on aineistossamme tyypillisesti kiviaita (esim. *Banished* ja molemmat *Legend of Zelda* -pelit) ja jos siinä on portti, niin useimmiten se on metallitangoista valmistettu (esim. *Max Payne 3*, *Silent Hill: Homecoming* ja *Red Dead Redemption*). Joissain tapauksissa portilla ilmoitetaan tekstillä paikan nimenomaan olevan hautausmaa (*Conker's Bad Fur Day*, *Max Payne 3*, *Red Dead Redemption* ja *Silent Hill: Homecoming*).
2. Sisäinen järjestys on osoitettu peleissä yleensä hautariivien välissä risteilevillä poluilla tai kivimuureilla, jotka erottavat eri alueita toisistaan. Polut ovat läsnä lähes kaikissa pelihautausmaissa, joissa on useampia hautoja.
3. Yksittäiset hautapaikat ovat hautausmailla selkeästi merkittyjä löytämisen ja valvonnan mahdollistamiseksi. Pelien hautausmailla tämä tarkoittaa yleisesti kivipaatta, jossa lukee kuolleen nimi (mm. *Banished*, *Call of Duty: Advanced Warfare*, *Max Payne 3*, *Metal Gear Solid 4*, *Silent Hill: Homecoming* ja *The Sims 4*).
4. Pelien hautausmailla on tilaa, välineitä ja tiloja, joiden kautta hautaamisrituaalit mahdollistetaan. Usein hautausmaiden kuvastoon kuuluu lapioita ja rakennelmia, jotka viittaavat huoltorakennuksiin (*Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Pocky & Rocky* ja *The Graveyard*).

Hautausmaaksi tunnistamiseen riittäviä, keskeisimpiä piirteitä voidaan hahmottaa etenkin karikatyyrististä tai abstrak-

tia tyyliä edustavien pelien kautta (ks. Järvinen 2008). Graafiseen tyyliin vaikuttavat yhtäältä suunnittelussa tehdyt valinnat, ja toisaalta – erityisesti vanhojen pelien tapauksessa – käytetyn laitteistoalustan sanelemat rajoitteet (vrt. Bogost & Montfort 2009; Aldred 2012). Etenkään 1980-luvulla pelintekijöillä ei ollut käytettävissä läheskään samoja teknisiä resursseja kuin nykyään, joten fotorealistista lopputulosta ei ollut edes mahdollista tavoitella. Siksi tämän aikakauden pelit ovat pelkistettyjen esitystapojensa vuoksi erityisen mielenkiintoisia kohteita tarkasteltaessa sitä, mitkä piirteet ovat minimissään riittäviä luomaan illuusion hautausmaasta.

Realistisuuteen pyrkivien pelien hautausmaat toistavat enimmäkseen uskollisesti tosimaailman konventioita esittäessään edesmenneiden viimeistä leposijaa. Fantasiapeleissä, jotka ovat luonteeltaan monessa muussakin suhteessa erilaisia, samat elementit voivat olla vapaamuotoisemmin esillä. Esimerkiksi *Ghosts 'n Goblinsissa* ei kerrota, että ensimmäisen kentän tapahtumapaikka on hautausmaa, mistä huolimatta sen graafisina taustaelementteinä on kiviaidan palasia, metallitangosta muodostuvia aidanpätkiä sekä hautakiviä. Järvisen (2002) jaottelun mukainen karikatyyrinen hautausmaa peleissä voisi olla yksinkertaisimmillaan muutaman hautakiven tai ristin muodostama kokonaisuus, kenties kumpu, jonka pelaajan uskotaan tunnistavan. *Ghosts 'n Goblinsissa* hautausmaan mystinen ilmapiiri soveltuu luontevasti yliluonnollisten tapahtumien miljöökse; zombit, luurangot, vampyyrit ja aaveet ovat niin pelien, elokuvien kuin kirjojenkin peruskuvastoa tässä ympäristössä.

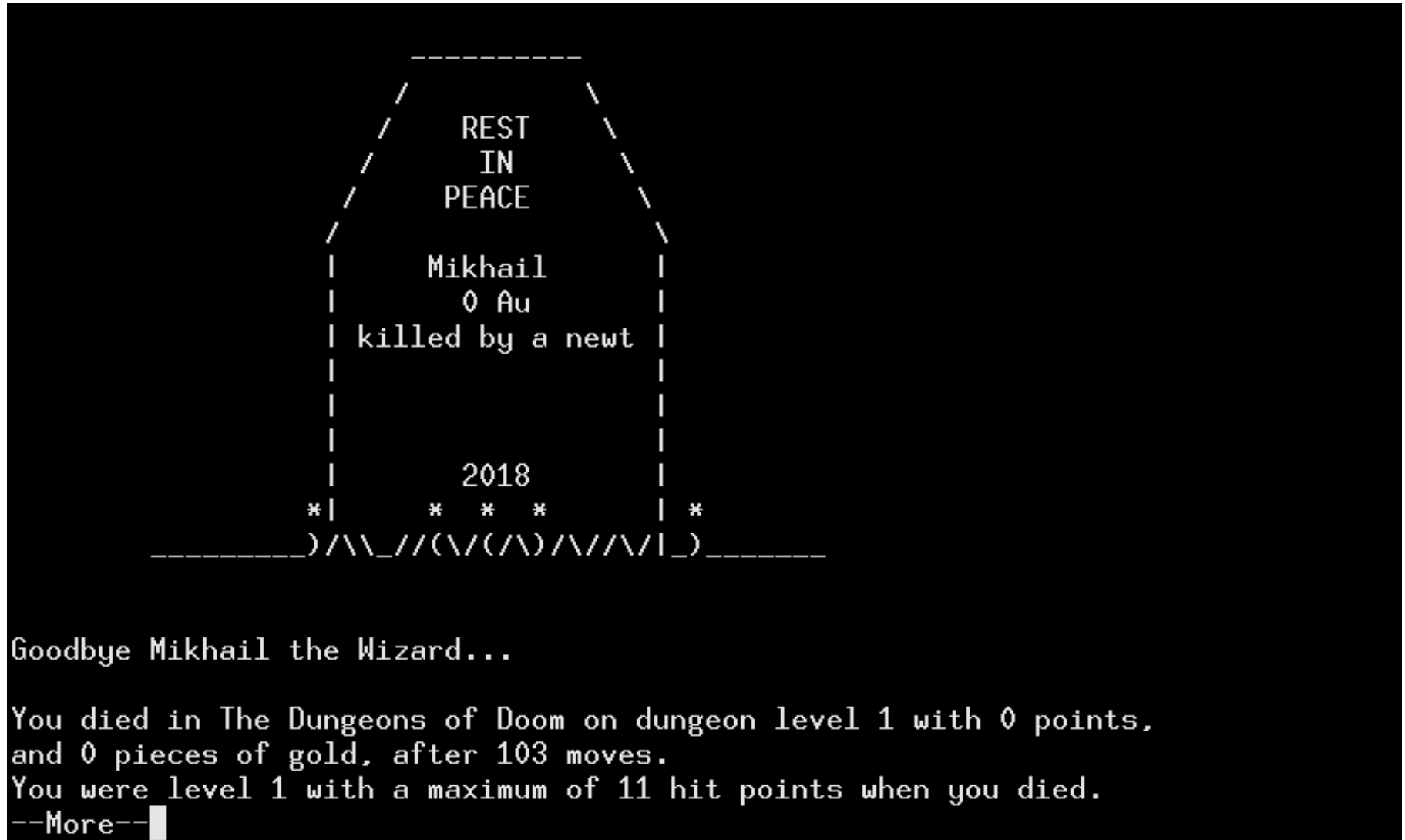
*Nethackin* lopun hautakivi (kuva 5) tiivistää osuvasti yksittäisen haudan osalta toistuvan symboliikan. Kivipaasi, niin aukiolla kuin metsässä, yksin tai ryhmässä, on toimiva, minimaalinen tapa osoittaa hautapaikka. Äärimmäisen pelkistetty tekstigrafiikkakin riittää tunnistettavan hautapaaden,

vainajan nimen ja kukkasten esittämiseen. *Nethackin* hauta on esitystavaltaan hyvin tyyppillinen, mutta samalla toiminnaltaan poikkeuksellinen, sillä se luodaan ohjelmallisesti pelin päättyessä pelaajan nimen, rahatilanteen ja kuolintavan perusteella.

Hautapaikoilla on monia peleille tärkeitä tehtäviä, riippuen niin pelin teemasta kuin lajityypistäkin: kaksi tyyppillisintä tointa ovat tarinankerronnan edistäminen ja pelin lopputuloksen esittäminen. Reaalimaailman elementtejä tunnelman ja paikkojen luonnin esikuvina käytävissä peleissä (esim. *Max Payne 3*, *Red Dead Redemption* ja *This War of Mine*) haudat on sijoitettu hautausmaille sekä kirkkomaille. Myös yksittäiset hautapaikat tai perhehaudat tarinan hahmojen tiluksilla ovat esillä, kuten *Red Dead Redemptionissa* ja *What Remains of Edith Finchissä* (2017) – molemmissa viittauksina menneeseen aikaan (kuva 6).

Yksittäisiä hautapaikkoja sijoittuu myös satunnaisempiin paikkoihin, varsinkin peleissä joissa on taustalla jokin poikkeustila. *The Walking Dead* -pelissä hautoja kaivetaan niin metsiin kuin talojen pihoille, mutta toisin kuin vaikkapa *What Remains of Edith Finchissä* syynä ei ole yksityisen muistopaikan luominen, vaan käytännön pakko zombien valtaamassa maailmassa. *Lost Patrol* -pelissä kaatuneen haudan tarkkaa ympäristöä ei ilmaista, mutta hautamerkinä toimiva puu sotilaskypärineen vihjaa paikan olevan kenttähaudaus. Erilaiset sotilashaudat ovat aineistoissamme muutenkin hyvin esillä, johtuen materiaaliin valikoituneista peleistä sekä sodankäynnin yleisyydestä peleissä. Edellä mainittujen hautapaikkojen lisäksi esillä ovat niin taistelukentän lähelle syntyvä sotilaiden hautausmaa (*Cannon Fodder*) kuin virallinen sotilashaudausmaa (*Call of Duty: Advanced Warfare* ja *Metal Gear Solid 4*).





Kuva 5. Pelihahmon hautakivi *Nethackissa*.



Kuva 6. Finchien tilan perhehauta ja nimihahmo Edith Finchin viimeinen leposija.

Peleissä *Lost Patrol* ja *Cannon Fodder* hahmojen kuolema näkyy ruudulla, mutta niistä ei jää ruumista. *Cannon Fodderissa* pelaajan ohjaamien kuolleiden sotilaiden haudat ilmestyvät ”boot hillille”, jonka edessä kiemurtelee uusien sotilaiden jono matkalla taisteluun (kuva 7, vasen). *Lost Patrolissa* pelaajahahmon kuoleman seurauksena peli päättyy, ja surumielisen musiikin soidessa esitetään loppukuva, jossa puisen hautamerkin päälle on nostettu perinteisen sotakuvaston mukaisesti kaatuneen sotilaan kypärä, jonka hihna heilahtelee tuulissa (kuva 7, oikea).

Näiden kahden pelin tekijöiden haastattelut valottavat syitä hautojen pelimekaanisen ja arvoihin liittyvän käytön takana. *Cannon Fodderin* tekijät kertovat suoraan että heidän tarkoituksenaan oli tällä visualisoida taistelun lopputulema sekä sodan lopullisuus pelaajille (Snape 2013). *Lost Patrolin* osalta sen toinen tekijä puhuu yleisemmin Vietnamin sodan turhuudesta ja halustaan tehdä ”realistinen peli”, mutta pelin hautaa esittävästä lopusta ei löydy avaavia kommentteja (Veit 2006).

Voidaan siis todeta, että peleissä esiintyvien hautojen tyypillisin edustaja on maahan kaivettu hauta (esim. *Banished*, *Lost Patrol*, *Max Payne 3* ja *What Remains of Edith Finch*). Itse hautaaminen on äärimmäisen harvinainen tapahtuma verrattuna peleissä nähtävään kuolemien tai hautapaikkojen määrään. Tarkastelemissamme peleissä hautaaminen, joko välianimaationa tai pelaajan itsensä suorittamana, on läsnä muutamissa peleissä. *The Walking Dead* -pelissä pelaajan hahmo hautaa itse zombipojan, ja pelaajan tehtävänä on lapion avulla siirtää maata tämän ruumiin päälle (kuva 8).

Polttohautaus esiintyy epäsuorasti uurnan muodossa *The Sims 4* -pelissä ja suoremmin *Cities: Skylines* -pelissä, jossa on mahdollista rakentaa kaupunkiin krematorio. Itse tuhkaamista ei esitetä näistä kummassakaan. Omana erikoisuute-

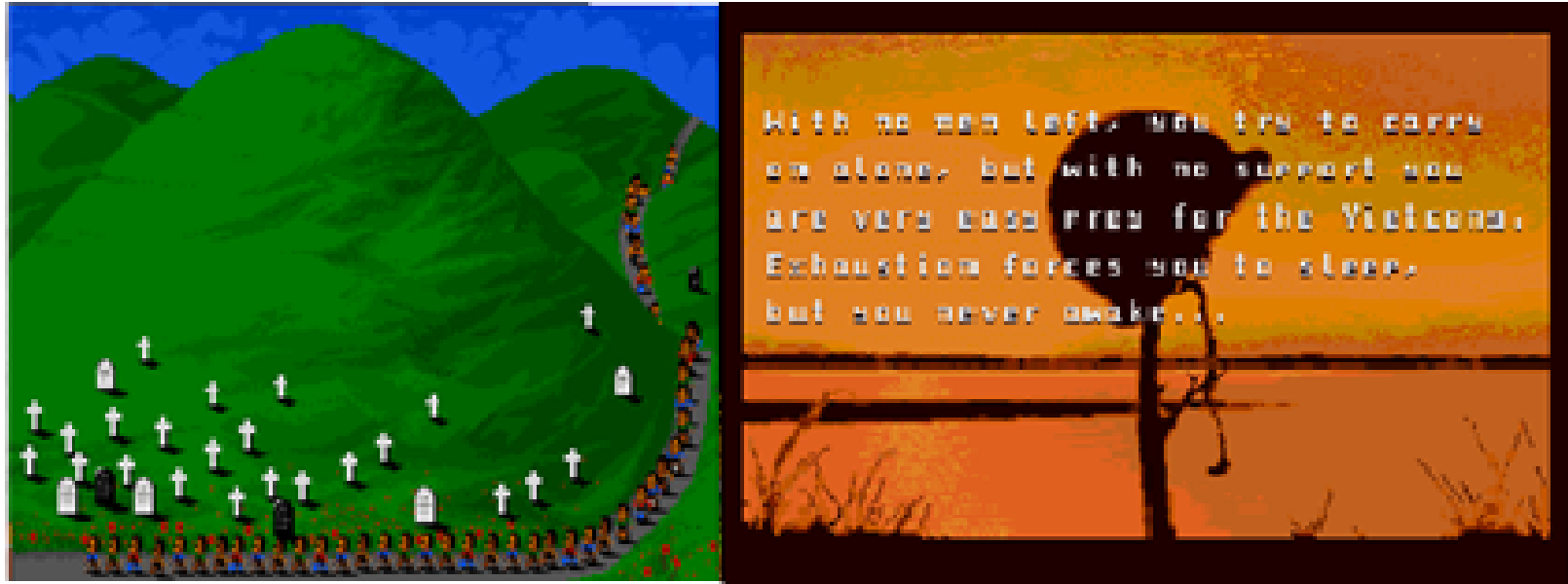
naan *Wing Commanderissa* arkku lähetetään hautajaisseremoniassa avaruuteen kunnialaukausten saattamana aluksen komentajan puheen jälkeen (kuva 9). Tämän hautausrituaalin esikuvana lienee toiminut ennen merillä käytetty merihautaus, jossa poismenneen arkku on laskettu pitkän matkan vuoksi mereen.

Virallisen sotilashautaamisen rituaalit ovat esillä myös *Call of Duty: Advanced Warfare* -pelissä, jossa pelaajahahmon toverin hautajaiset pidetään noudattaen sotilashautajaisten kaavaa, sisältäen muun muassa kunnialaukaukset. Tässä pelissä on kaikkiaan aineistomme kattavin kuvaus pelihahmon kuoleman jälkeisistä tapahtumista. Hahmon kuolema ja siihen johtaneet tapahtumat nähdään pelaajahahmon silmien kautta, mutta tämän jälkeen elokuvamaisen osion aikana seurataan kuolettavasti haavoittuneen hoidon lopetus ja ruumiin pesu, leikaten välissä lippujen peittämien arkkujen rivistöön. Tämän jälkeen kaatuneen matka jatkuu hautajaisilla, jossa komentaja pitää tämän muistoksi puheen, ja kunnialaukausten kaikuessa taistelutoverit käyvät kunnioittaen koskettamassa tämän arkkua. Arkun laskemista hautaan ei nähdä pelaajahahmon oman tarinan edetessä sivummalla.

## Sureminen

Suru on kiinteä osa kuolleen muistamisen käytäntöjä ja se onkin siirtynyt elämän yleisen digitalisoitumisen myötä myös sähköiseen maailmaan (esim. Haverinen 2014). Aineistossamme suru ja sureminen ovat niin ikään läsnä useissa peleissä. Hahmojen osalta automatisoitua suremista esiintyy esimerkiksi *The Sims 4* -pelissä, jossa simit itkevät ja valittavat ruumiiden sekä hautapaikkojen äärellä.

Surua pyritään aikaansaamaan pelaajassa eri keinoin, etenkin tarinankerronnan ja eläytymisen tukena. *Lost Patrolin* lopun hautapaikka-animaatio ja asiaankuuluva musiikki on



Kuva 7. *Cannon Fodder* (vasen) ja *Lost Patrol* (oikea).

varhainen esimerkki tästä. *This War of Mine* (2014) pyrkii lähtökohtaisesti samaistamaan pelaajaa sodan keskellä elävien siviilien rooliin. Aineistossamme olevan *Father's Promise* -lisäosan lopussa murtunut isä itkee ja suree tyttärensä haudalla. Tässä vaiheessa pelaaja on elänyt mukana isän tarinassa noin kahden tunnin ajan, ja loppukohtaus herättelee pelaajassa empatiaa. Vastaavassa katselijan roolissa ollaan *Max Payne 3*:ssa (2012), jossa pelaajahahmo vierailee vaimonsa ja lapsensa haudalla: kamerakulmien vaihdellessa hahmo muistelee läheistensä poismenoa syyttäen itseään tapahtumasta, joka aloitti koko pelisarjan tapahtumat yhdeksän vuotta aiemmin. Muistelu katkeaa pelaajan aktivoivaan taistelukohtaukseen.

*The Walking Dead* -pelin aktiivisempi hautaamiskohtaus nojaa hitaisiin kamera-ajoihin hahmon toimien välillä pelaajan

ollessa aktiivinen toimija, joka valitsee millä hetkellä lapiolla otetaan lisää maa-ainesta kaadettavaksi ruumiiden päälle. Samaan aikaan taustalla soi hidas surumielinen musiikki korostamassa hetken traagisuutta, pelihahmon seistessä pojan ja tämän lemmikin yhteishaudan äärellä.

*Red Dead Redemption* -pelin lopussa pelaajan hahmo on uhrannut itsensä toivottomassa ammuskelussa pelastaakseen perheensä. Poikkeuksellisen, elokuvamaisesti pitkitetyn kuolemiskohtauksen lopuksi hahmon ruumis kaatuu maahan, ja viholliset poistuvat paikalta. Tästä leikataan kohtaukseen, jossa perheen äiti ja poika palaavat itkemään ja suremaan ruumiin äärelle. Edelleen leikkauksen kautta edetään tuoreelle haudalle, jossa hautaamisrituaali on juuri päättynyt ristin asettamiseen maakummulle. Äidin ja pojan surressa taustalla soi karjapaimenten kansamusiikkiperinteeseen kuuluva *Bu-*





Kuva 8. Pelaajahahmo hautaa zombia *The Walking Dead* -pelissä.

*ry Me Not on the Lone Prairie*. Kamerakulmien vaihdellessa taustalla kuuluu nyhkimistä, ja näemme ristissä John Marstonin nimen ja elinvuodet muistolauseineen (kuva 10).

*Metal Gear Solid 4*:ssä seurataan useita vierailuja Arlingtonin sotilashautausmaalle. Näiden vierailujen aikana suremisessa on mukana myös taistelutovereiden (ja vihollisten) välinen kunnioitus. Hautausmaalla on hiljaista, kukkien terälehdet leijuvat tuulessa, ja surumielisen musiikin soidesa tehdään haudalla kunniaa asennossa seisten. Saman tee-

man mukainen taistelutoverin hauta on esillä myös *Call of Duty: Advanced Warfare* -pelissä, jossa osallistutaan pelaajahahmon kaatuneen taistelutoverin sotilashautajaisiin. Tässä osiossa pelaajan tehtävänä on seurata toimitus ja valita, käykö osoittamassa kunnioitusta koskettamalla kädellään kaatuneen arkkua edellisten toverien tavoin (kuva 11).

Tämä "Hold X to pay respects" -kohtaus aiheutti aikanaan kohua sen "pakotetun suremisen" ja pelaajaa kädestä pitelevän ohjauksen johdosta. Tätä ohjattua kunnioitusta pidettiin



Kuva 9. Sotilaan hautajaiset avaruudessa *Wing Commanderissa*.

laajalti erikoisena toimintona, josta tuotettiin paljon erilaisia meemejä sekä kirjoitettiin pelimediassa (esim. Fahey 2014). Toisaalta kohtaus herätti myös vastakkaisena nähtäviä, positiivisia mielikuvia. Esimerkiksi Beekman (2014) nostaa esiin sen, miten peli lopultakin tuo esiin taistelussa tapahtuvien kuolemien emotionaalisen ulottuvuuden ja pitää kohtausta juuri siksi ansiokkaana.

## Pohdintaa

Kaikkiaan pelien hautausmaat seuraavat pelaajille tosimaailmasta tuttuja konventioita, jotta ne olisivat tunnistettavia. Pohjoismaisesta näkökulmasta katsottuna hautakivien ja ristien lomassa on usein myös meille vieraampia elementtejä, kuten kryptat ja katakombit (esim. *Altered Beast* ja *Silent Hill: Homecoming*). Visuaaliset elementit saavat joissakin peleissä

omaa lisäväriään pelin teemasta: kauhun suuntaan viittaavat pelit tuovat hautausmaiden kuvaukseen mukaan lepakot (esim. *Pocky & Rocky*), zombiet (*Conker's Bad Fur Day* ja *Ghosts 'n Goblins*), Halloweenin (*Red Dead Redemption*) ja viikatemiehen (*Conker's Bad Fur Day*, *The Sims 4* ja *Pocky & Rocky*), jälleen seuraten kauhuelokuvien kuvastoa.

Lajityyppien tavoissa esittää kuolemaa, hautaamista ja suremista on selkeitä eroja; kuolema on viime kädessä alisteinen pelimekaniikalle. Nopeatempoisissa ammutapeleissä vainajat katoavat tyypillisesti ilmaan – konvention lisäksi valintaan ovat etenkin ennen vaikuttaneet teknisetkin seikat, kaupunkisimulaatioissa hautapaikat ovat osa toimivaa infrastruktuuria, kun taas tarinallisissa peleissä kuolema, hautaaminen sekä sureminen toimivat kerronnan työkaluina, joilla herätellään pelaajassa tunteita. Kaikkein tarkimmat ja moni-



Kuva 10. "Blessed are the Peacemakers", John Marstonin hauta *Red Dead Redemptionissa*.





Kuva 11. Kunnioita / älä kunnioita -valintatilanne *Call of Duty: Advanced Warfare* -pelissä.



puolisimmat kuvaukset löytyvätkin lähes poikkeuksetta viimeksi mainittujen piiristä. Kuten todettua, genrerajat eivät ole yksiselitteisiä ja niitä myös rikotaan runsaasti: aineistossamme esimerkiksi *Call of Duty* edustaa toimintapelejä, mutta sen tarinallisissa elementeissä on yksi aineistomme edustavimmista kuoleman ja hautaamisen kuvauksista.

Valtaosa analysoiduista peleistä on tehty Euroopassa, Japanissa ja Pohjois-Amerikassa, mikä samalla noudattaa perinteistä pelien valtamarkkina-alueiden jakoa. Tämä jakauma tuo mukanaan myös mahdollisesti kristillisperäisen hautausperinteen yliedustuksen. Mielenkiintoista kyllä, myös japanilaiset pelisuunnittelijat visualisoivat hautausmaitaan risteillä, vaikka kristinuskon onkin Japanissa marginaalinen ilmiö 1,5 % osuudellaan (Statista 2017). Kristillisten symbolien käyttö jopa niille kuulumattomissa paikoissa on nähtävissä japanilaisessa *Altered Beastissa*, jossa kreikkalaisen taruston hautausmaalla nähdään ristejä.

Myös *Ghosts 'n Goblins* sekä *Super Castlevania 4* ovat japanilaisia pelejä. Kuten jo todettu, *Ghosts 'n Goblinsissa* hautakivet ja ristit ovat pelin ensimmäisessä kentässä vahvasti läsnä. Zombeja pieksävä ritarihahmo edustaa vastaavaa vapaa mielistä läntisten myyttien ja historiallisten aikakausien sekoittelua kuin *Altered Beast*, minkä voi katsoa japanilaisille peleille – ja laajemmassa mittakaavassa kenties koko sikkäläiselle populaarikulttuurille – ominaiseksi piirteeksi. Oma kurioositeettinaan *Super Castlevania 4* -pelistä on olemassa kaksi eri myyntiversiota: kristilliset elementit, kuten risti Draculan hautakivessä, on poistettu kansainvälisestä versiosta (Furious Paul 2014). Tähän ratkaisuun johti peliyhtiö Nintendon Pohjois-Amerikan haaran käyttämä ohjeistus arkaluontoisista aiheista, kuten tässä uskonnosta, joita Pohjois-Amerikan markkina-alueella ei sallita sen julkaisemisissa peleissä (McCullough 2018; ks. Brathwaite 2007, 39–40).

Laitteiden ja käytettyjen kehitystyökalujen kehitys näkyy selvästi aineistomme peleissä. Varhaisten pelikonsolien ja kotitietokoneiden pieni muisti, riemunkirjavat palikkagrafiikat ja piippaukset ovat vähintäänkin haastava alusta vaikuttavien kuolemankuvausten toteuttamiseksi. Rajallisten ilmaisukeinojen puristuksessa esitys piti siten pelkistää kaikkein olennaisimpaan, kuten hautakiviin ja risteihin. Tuoreempia tulokkaita edustavat esimerkiksi *The Walking Dead* ja *Call of Duty: Advanced Warfare*, joiden audiovisuaalisesti hätkähdyttäviä ”fotorealisticia” kohtauksia esittää moderni, tuhansia kertoja tehokkaampi pelilaitte. Pelkkä teknologia ei toki riitä muutoksen selittäjäksi, vaan taustalla vaikuttavat vähintään yhtä paljon myös muun muassa tuotantojen koon kasvu sekä alan yleinen kypsyminen osana viihdeteollisuutta.

## Lopuksi

Sukelluksemme pikselikalmitoihin toi tietokone- ja videopeleistä esiin uuden, vähälle huomiolle jääneen puolen. Pelien ja pelilaitteiden valtavan määrän vuoksi kaikkia mahdollisia digitaalisen kuoleman, hautaamisen ja suremisen muotoja ei ole mitenkään mahdollista kartoittaa, joten joitakin ilmiöitä on väistämättä jäänyt vähälle huomiolle: millaisena esitetään kuolema vaikkapa autopeleissä? Aiheen tutkimista vaikeuttaa osaltaan myös se, etteivät hautausmaat tai hautaamisen muodot ole pelien kuvauksien tai lajityyppiäotellun keskiössä, mikä vaikeuttaa oleellisten nimikkeiden löytymistä.

Suunnitteluvalintojen osalta tarkempi selvitystyö vaatisi myös pelintekijöiden haastattelemista. Kuten *Lost Patrol* -peliä koskeva haastattelu (Veit 2006) osoittaa, yksinkertaisen visuaalisen elementin takana voi piillä suurempi tarkoitus, joka ei välttämättä avaudu satunnaiselle tarkkailijalle. Toisaalta on niinkin, että monet digitaalisen kuoleman muodot ovat vakiintuneet peleissä jo vuosikymmeniä sitten, eikä konven-

tioiden toistaminen edellyttää syvällistä aihepiirin pohdintaa. Pelisuunnittelun onnistumisen osalta tuloksia voisi joka tapauksessa täydentää pelaajien kokemuksia kartoittavalla tutkimuksella siitä, kuinka kuolema, hautaaminen, haudat ja sureminen ovat välittyneet heille, tai kuinka he ovat ne itse kokeneet.

Kuolema on peleissä useimmiten hyvin mitätön ja mekaaninen tapahtuma (vrt. Tocci 2008; Schott 2017). Jokainen pelaaja ”on kuollut” kymmeniä, satoja ja tuhansiakin kertoja. He ovat myös itse aiheuttaneet digitaalista kuolemaa vähintään vastaavissa määrissä. Tämän kepeyden vastakohtana ovat tarinavetoiset pelit, joissa kuolema, hautaaminen ja sureminen mukailevat läheisemmin tosimaailman vastineitaan. Molempia ääripäitä yhdistää kuitenkin se, että digitaalinen kuolema on viime kädessä alisteinen pelien logiikalle – instrumentti pelaajan ohjaamisessa tai tunteiden herättelyssä.

## Kiitokset

Kiitämme Suomen Akatemiaa *Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön* (CoE-GameCult, päätös 312395) rahoittamisesta.

## Lähteet

### Pelit

- 11 bit studios. 2014. *This War of Mine*. Puola: 11 bit studios.
- Capcom. 1985. *Ghosts 'n Goblins*. Japani: Capcom.
- Colossal Order. 2015. *Cities: Skylines*. Ruotsi: Paradox Interactive.
- Double Helix Games. 2008. *Silent Hill: Homecoming*. Japani: Konami Digital Entertainment.

- Giant Sparrow. 2017. *What Remains of Edith Finch*. U.S.A.: Annapurna Interactive.
- Kojima Productions. 2008. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Japani: Konami.
- Konami. 1991. *Super Castlevania 4*. Japani: Konami.
- Maxis. 2003. *Sim City 4*. Kalifornia, U.S.A.: EA Games.
- Maxis. 2000. *The Sims 4*. Kalifornia, U.S.A.: Electronic Arts.
- Natsume. 1992. *Pocky & Rocky*. Japani: Natsume.
- Nintendo EAD. 1986. *The Legend of Zelda*. Japani: Nintendo.
- Nintendo EAD. 1998. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Japani: Nintendo.
- Origin Systems. 1990. *Wing Commander*. U.S.A.: Origin Systems.
- Rare. 2001. *Conker's Bad Fur Day*. Englanti: THQ.
- Rockstar San Diego. 2010. *Red Dead Redemption.*, U.S.A.: Rockstar Games.
- Rockstar Studios. 2012. *Max Payne 3*. U.S.A.: Rockstar Games.
- Sega. 1988. *Altered Beast*. Japani: Sega.
- Sensible Software. 1993. *Cannon Fodder*. Englanti: Virgin Interactive Entertainment.
- Shadow Development. 1989. *Lost Patrol*. Englanti: Ocean Software.
- Shining Rock Software. 2014. *Banished*. U.S.A.: Shining Rock Software.
- Sledgehammer Games, 2014. *Call of Duty: Advanced Warfare*. U.S.A.: Activision.
- Tale of Tales. 2008. *The Graveyard*. U.S.A.: Valve Corporation.

Telltale Games. 2012. *The Walking Dead*. U.S.A.: Telltale Games.

The NetHack DevTeam. 1987. *Nethack*. The NetHack Dev-Team.

## Kirjallisuus

Aarseth, Espen. 2003. "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis." Teoksessa *Proceedings of the 5th Digital Arts and Culture Conference*. Melbourne, Australia: RMIT University, School of Applied Communication.

Aldred, Jessica. 2012. "A Question of Character – Transmediation, Abstraction and Identification in Early Games Licensed from Movies." Teoksessa *Before the Crash: Early Video Game History*, toimittaja Mark J. P. Wolf, 90–118. Detroit: Wayne State University Press.

Beekman, Christien. 2014. "Why The Funeral Scene From Call Of Duty Advanced Warfare Was A Good Thing." *Task & Purpose*, 4.11.2014. <https://taskandpurpose.com/call-dutys-marine-funeral-scene-actually-good-thing/>. Viitattu 8.10.2019.

Bogost, Ian ja Nick Montfort. 2009. "Platform Studies: Frequently Questioned Answers." *Proceedings of the Digital Arts and Culture, 2009*, Irvine, 12.-15.12.2009. Irvine: University of California. <https://escholarship.org/uc/item/01r0k9br>

Bopp, Julia Ayumi, Elisa D. Mekler ja Klaus Opwis. 2016. "Negative Emotion, Positive Experience? Emotionally Moving Moments in Digital Games." Teoksessa *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, San Jose, California, USA, 2016*, 2996–3006. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858227>.

Brathwaite, Brenda. 2007. *Sex in Video Games*. Boston: Charles River Media.

Buel, Jason W. 2013. "Playing (with) the Western: Classical Hollywood Genres in Modern Video Games." Teoksessa *Game on, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*, toimittajat Gretchen Papazian ja Joseph Michael Sommers, 47–57. Jefferson, NC: McFarland.

Deterding, Christoph Sebastian. 2016. "Toward Economic Platform Studies". Teoksessa *12th Annual Game Research Lab Spring Seminar "Money and Games"*, Tampere, 18–19.4.2016, Tampere: Tampereen yliopisto. [http://eprints.whiterose.ac.uk/100131/1/Toward\\_Economic\\_Platform\\_Studies.pdf](http://eprints.whiterose.ac.uk/100131/1/Toward_Economic_Platform_Studies.pdf)

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith ja Susana Pajares Tosca. 2013. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.

Fahey, Mike. 2014. "Nothing Says Funeral Like a Quick Time Event." *Kotaku*, 11.3.2014. <https://kotaku.com/nothing-says-funeral-like-a-quick-time-event-1653938147>. Viitattu 8.10.2019.

Furious Paul. 2014. "Super Castlevania IV Japanese Vs American Version." *Furious Paul*, julkaistu 29.12.2014. <https://www.furiouspaul.com/snes/castlevania4/american-vs-japanese.html>. Viitattu 8.10.2019.

Harper, Todd. 2014. *The Culture of Digital Fighting Games: Performance and Practice*. New York: Routledge.

Haverinen, Anna. 2014. *Memoria virtualis – Death and Mourning Rituals in Online Environments*. Väitöskirja, Turun yliopisto.

Heikkinen, Tero ja Markku Reunanen. 2013. "Kung-fumestarit kuvaputkella – kamppailuelokuvien ja -pelien suhde 1980-luvulla." *WiderScreen*, no. 4 (2013).

<http://widerscreen.fi/numerot/2013-4/kungfumestari-kuvaputkella-kamppailuelokuvien-ja-pelien-suhde-1980-luvulla/>.

Heikkinen, Tero ja Markku Reunanen. 2015. "Once Upon a Time on the Screen – Wild West in Computer and Video Games." *WiderScreen*, no. 1–2 (2015). <http://widerscreen.fi/numerot/2015-1-2/upon-time-screen-wild-west-computer-video-games/>.

van den Hoogen, Wouter, Karolien Poels, Wijnand Ijsselsteijn ja Yvonne de Kort. 2012. "Between Challenge and Defeat: Repeated Player-Death and Game Enjoyment." *Media Psychology* 15(4): 443–459.

Juul, Jesper. 2001. "Games telling stories? A brief note on games and narratives." *Game studies* 1(1): 1–12. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Järvinen, Aki. 2002. "Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games." Teoksessa *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, Tampere, 6. –8.6.2002*, 113–128. Tampere: Tampere University Press. <http://www.digra.org/digital-library/publications/gran-stylistissimo-the-audiovisual-elements-and-styles-in-computer-and-video-games/>

Kempainen, Jaakko. 2012. "Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Riikka Turtiainen, 56–70. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-06>.

Klastrup, Lisbeth. 2008. "What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying." Teoksessa *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, toimittajat

Hilde G. Corneliussen ja Jill Walker Rettberg, 143–166. Massachusetts: MIT Press.

McCullough, J.J. 2018. "Nintendo's Era of Censorship." *Tanooki Site*. <http://www.tanookisite.com/nintendo-censorship/>. Viitattu 8.10.2019.

Newman, James. 2012. *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Abingdon: Taylor & Francis.

Rollings, Andrew ja Ernest Adams. 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis, Indiana: New Riders.

Rugg, Julie. 2000. "Defining the Place of Burial: What Makes a Cemetery a Cemetery?" *Mortality*, 5(3): 259–275.

Samyn, Michaël. 2008. "The Graveyard Post Mortem." *The Old Blog of Tale of Tales*. <http://tale-of-tales.com/blog/the-graveyard-post-mortem/>. Viitattu 8.10.2019.

Schott, Gareth. 2017. "That Dragon, Cancer: Contemplating Life and Death in a Medium That Has Frequently Trivialized Both." Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2017, Melbourne, Australia, 2. –6.7.2017*. Digital Games Research Association, <http://www.digra.org/digital-library/publications/that-dragon-cancer-contemplating-life-and-death-in-a-medium-that-has-frequently-trivialized-both/>.

Sicart, Miguel. 2013. "Moral Dilemmas in Computer Games." *Design Issues* 29(3): 28–37.

Snape, Joel. 2013. "Never Been So Much Fun: The Making of Cannon Fodder. How Sensible Software Turned the Horror of War into a 90s Classic." <https://www.eurogamer.net/articles/2013-12-04-never-been-so-much-fun-the-making-of-cannon-fodder>. Viitattu 8.10.2019.

Statista. 2017. "Japan: Religious affiliations in 2017." <https://www.statista.com/statistics/237609/religions-in-japan/>. Viitattu 8.10.2019.

Sumiala, J. and Hakola, O.J., 2013. "Introduction: Media and Death". *Thanatos* 2(2), 3–7. [https://thanatosjournal.files.wordpress.com/2012/12/sumialahakola\\_introduction\\_than2220131.pdf](https://thanatosjournal.files.wordpress.com/2012/12/sumialahakola_introduction_than2220131.pdf).

Tocci, Jason. 2008. "You Are Dead. Continue?: Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction". *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 2(2): 187–201.

Veit, Matthias. 2006. "Ian G. Harling". *The Lost Patrol*. <http://thelostpatrol.knagge.com/interview.htm>. Viitattu 8.10.2019.

Weber, Tiina. 2013. "Old Folks Never Die on TV: Representations of Corpses on American TV Shows in the 21st Century." *Thanatos* 2(2): 43–55. <https://thanatos-journal.com/2013/12/20/thanatos-vol-2-22013-media-death/>.