

Thanatos

ISSN 2242-6280, vol.3 2/2014

© Suomalaisen Kuolemantutkimuksen Seura Ry.

https://thanatosjournal.files.wordpress.com/2014/12/haverinen_lectio.pdf

Lectio praecursoria 8.8.2014: Kuolemanrituaalit verkkoympäristöissä

Anna Haverinen

Turun yliopisto

Anna Haverisen digitaalisen kulttuurin alaan kuuluva väitöskirja *Memoria Virtualis – death and mourning rituals in online environments* tarkastettiin 8.8.2014 Turun yliopistossa. Vastaväittäjänä toimi Associate Professor Stine Gotved Kööpenhaminan IT-yliopistosta ja kustoksena professori Jaakko Suominen Turun yliopistosta.

Arvoisa kustos, arvoisa vastaväittäjä, arvoisat kuulijat,

Kuolema jättää jälkeensä useita kysymyksiä, joihin esimerkiksi suuret maailmanuskonnot ja filosofiat ovat yrittäneet aikojen kuluessa vastata. Uskonnoissa kerrotaan erilaisia versioita tuonpuoleisuudesta ja karman vaikutuksesta kuoleman jälkeiseen elämään. Näiden näkemysten avulla ihminen on yrittänyt vastata kysymyksiin ”mitä tapahtuu kuoleman jälkeen?” ja ”loppuuko kaikki kuolemaan?” Sureva yrittää vastata näihin kysymyksiin harjoittamalla erilaisia surun ja kuoleman rituaaleja välttääkseen unohduksen, joka tekee kuolemasta lopullisen.

Muistomerkit ovat yhteisöjen ja yksilöiden symboleja. Ne edustavat erilaisia kulttuurisia piirteitä monipuolisesti, mutta ovat myös tiukasti kiinnittyneitä omaan aikaansa ja historiaansa, jolloin ne luodaan. Ne kertovat kulttuuristaan sekä niistä ihmisistä, joita ne symbolisoivat. Muistomerkkejä rakennetaan vastaamaan edellä mainittuun kysymykseen ”loppuuko kaikki kuolemaan?” tiukalla ”ei” vastauksella, sillä niin kauan kuin on muistomerkillä on muistelijointa, ei kuolema johda unohdukseen.

Nykyään internet-teknologian ja sosiaalisen median aikana ihmiset voivat olla yhteydessä toisiinsa riippumatta maantieteellisistä tai ajallisista sijainneistaan. Teknologia, jota kutsumme tänä päivänä internetiksi, on mobiili, monimutkainen ja yhä keskittyneempi sosiaalisuuteen. Ihmiset jakavat arjestaan yksityiskohtia verkkosivustoilla, älypuhelinsovelluksissa, ja jopa elävät vaihtoehtoista elämää virtuaalisissa maailmoissa. Ihmiset kytkeytyvät toisiinsa eri tavoin, jotka ovat merkityksellisiä ja tärkeitä heille itselleen, etenkin aikoina, jotka eivät ole niin iloisia, kuten suru ja kuolema.

Verkkoon jää yllättävän paljon materiaalia kuoleman jälkeen. Profilisivut sosiaalisessa mediassa, avatarit verkkopeleissä, blogit, YouTube videot, twiitaukset, statuspäivitykset, pikaviestit, musiikkikirjastot ja paikkamerkinät luovat kuvan yksilöstä, jota on nyt mahdollista myös muistaa ja kunnioittaa digitaalisesti. Virtuaalinen muistomerkki on eräänlainen

leikekirja edustaa persoonallisuksia sekä heidän sosiaalisia verkostojaan. Se koostuu kuvista ja videoista, kommentteista ja keskusteluista, muistoista ja tarinoista, jotka tallentuvat digitaalisesti.

Muistomerkki internetissä on siis monimuotoisempi kuin pelkkä hautakivi hautausmaalla. Se on elävä ja jatkuvasti muuttuva virtuaalinen tila. Se voi olla esimerkiksi Facebook profilli, josta muodostuu perheen ja ystävien yhteinen paikka suremiselle ja muistelemiselle, yhteiselle vuorovaikutukselle, missä he voivat vieraila milloin vain ja kenen kanssa tahansa, yksityisesti tai julkisesti. Mikäli Facebook tuntuu liian arkiselta paikalta muistaa läheistä, liian tavalliselta ja hauskojen kissavideoiden täyttämältä, on mahdollista luoda muistosivusto erilliseen palveluun, jonne voi ladata videoita, valokuvia, tarinoita ja muistoja kaivatusta läheisestä. Sivusta tulee virtuaalinen paikka, jolla on oma visuaalinen ulkonäkönsä ja missä voi vieraila jouluna ja syntymäpäivänä muistellakseen läheistään sekä olemalla yhteydessä ystäviin ja perheeseen.

Verkkosivu ei kulu eikä murene ajan saatossa. Verkkosivu ei kerää sammalta tai hämähäkin verkkoja, tai vaadi konservointia. Verkkosivun ei tarvitse vastustaa luonnonvoimia tai vuodenaikoja. Verkkosivu on – näennäisesti – muuttumaton, pikselien muodostama kokonaisuus, jonka voi saavuttaa vain verkkoteknologioiden välityksellä. Verkkosivu on kuitenkin eri tavoin hauras kokonaisuus, sillä se voi kadota jäljettömiin vain yhdellä klikkauksella ilman, että pikselikään jää muistuttamaan siitä, kuten kävi yhdelle tutkimalleni virtuaaliselle muistokappelille Second Life maailmassa. Alueen ylläpitäjä ei saanut kerättyä tarpeeksi yksityislahjoituksia alueen ylläpitoon, jolloin alue lakkautettiin. Muistomerkkien materiaalit palautettiin niiden tekijöille, mutta itse alue puistoineen, merenrantoineen ja yksityiskohtaisine rakennuksineen hävisi jäljettömiin.

Mitä siis tarkoittaa, kun internetissä surraan? Mikä tarkoitus tällaisella verkkomuistomerkillä on? Onko virtuaalisella kynttilällä samanlainen merkitys kuin fyysisellä kynttilällä? Ovatko nämä digitaaliset rituaalit ja käytännöt korvaamassa perinteisiä tapoja, kuten hautausmaalla vierailua tai edes surevan halaamista? Nämä ovat vain muutamia niistä kysymyksistä, joita minulta itseltäni on kysytty tutkimukseni aikana, ja joita itse olen kysynyt tutkimusaineistoltani.

Verkkosuremisen ja muistamisen tutkimusprojektini sai alkunsa syksyllä 2007 pro gradu -tutkielmallani, josta jatkoin suoraan väitöstutkimukseeni 2009. En halunnut keskittyä yhteen verkkosivuun tai verkkoympäristöön, vaan halusin holistisen eli kokonaisvaltaisen ymmärryksen siitä mitä verkkosureminen ja muistaminen tarkoittavat. Tämän vuoksi tein kenttätöitäni sosiaalisessa mediassa (kuten Facebookissa ja YouTubessa), tutkin kymmenittäin muistomerkkisivustopalveluja (kuten Muistopaikka.fi sekä Memory-Of.com), sekä vierailin reaaliaikaisessa verkkopelissä ja virtuaalimaailmassa (kuten World of Warcraftissa ja Second Lifessa). Mikään näistä ympäristöistä ei sulje tosiaan ulos, vaan kokemukset, ihmissuhteet sekä ihmiset itse vaikuttavat ja linkittyvät näissä toisiinsa.

Kenttätöni aikana vierailin eri sivustoilla, loin omia muistomerkkejäni edesmenneen isäni muistoksi, haastattelin eri palveluiden käyttäjiä, sekä havainnoin minkä tyyppisiä muistorituaaleja harjoitetaan edellä mainituissa ympäristöissä. Tällaista tutkimusta kutsutaan verkkoetnografiaksi, joka on yksi virtuaaliantropologian perusmenetelmistä. Etnografia koostuu yleensä erilaisista tavoista havainnoida ja haastatella, jolloin tutkija voi myös joko osallistua itse ilmiöön tai havainnoida etäältä miten ihmiset toimivat. Verkkoympäristöissä osallistuva havainnointi ei kuitenkaan ole ollut mahdollista, vaan osoittautui täysin itseasiassa mahdottomaksi yhdessä tutkittavien kanssa, sillä jokainen suree ja muistelee läheistään yleensä yksin omassa rauhassaan. Tämän vuoksi lisäsin tutkimusmenetelmiini autoetnografian, jolla tutkija tarkastelee myös omaa itseään ja omaa kokemustaan – tässä tapauksessa kuinka itse surin ja muistelin Facebook-ystävääni, joka teki itsemurhan vuonna 2008. Seurasin omaa suruani ja toimintaani reaaliajassa ja dokumentoin kokemukseni tutkimuspäiväkirjaan.

Tutkimuksessani olen halunnut ymmärtää miksi muistomerkkejä luodaan ja miten niitä luodaan verkossa. Lisäksi halusin ymmärtää millaisista merkitysjärjestelmistä ne muodostuvat, kuten miten identiteettiä rakennetaan

muistomerkin avulla, miten tilan ja paikan kokemus muodostuvat verkossa, sekä kuinka yhteisöllisyyden kokemus mahdollistuu virtuaalisella muistomerkillä. Mutta ensiksi kerron vielä lyhyesti teoreettisesta lähestymistavastani, rituaaliteoriasta, joka kytkeytyy vahvasti kysymyksiin miksi ja miten muistomerkkejä luodaan.

Rituaaliteorian käyttäminen tutkimuksessa tarkoittaa käytännössä sitä, että olen tarkastellut millaisia rituaaleja harjoitetaan läheisten muistamisessa ja kunnioittamisessa. Verkkoympäristöissä tämä näyttäytyy kuvien, videoiden, laulunryikoiden, runojen ja Raamatun jakeiden jakamisena, tarinoiden ja muistojen kertomisena, sekä myös virtuaalikynttilöiden sytyttämisenä. Rituaalista on myös muistomerkillä vieraileminen jouluna ja hyvän joulun toivottaminen edesmenneelle. Rituaalista on myös sydämen kirjoittaminen kommenttikenttään, jos ei ole muita sanoja. Sydän symbolisoi rakkautta ja läheisyyttä ja verkkokeskusteluissa usein myös halausta. Tällä tavoin halutaan viestiä, että sureva ei ole yksin murheessaan, vaan että suruun otetaan osaa.

Rituaalit itsessään ovat tuttuja tapoja ja käyttäytymiskoodoja tietyissä tilanteissa, jotka auttavat surevaa vaikeana aikana jatkamaan elämäänsä. ”Otan osaa” fraasi taas saattaa itsessään tuntua tyhjältä, jolloin multim mediasisältöjen, runojen ja muiden tekstien jakaminen koetaan monipuolisemmalta, sekä myös modernilta tavalta kommunikoida ja ottaa osaa toisen suruun.

Virtuaalimaailmoissa on mahdollista luoda kolmiulotteisia muistomerkkejä ja hautapaikkoja sekä jopa järjestää hautajaiset. Yhteisöt näissä ympäristöissä muodostuvat monimutkaisesta yhteenpanosta kuka ihminen on tietokoneen näytön takana sekä itse virtuaalimaailmassa esittäessään esimerkiksi tiettyä roolipelihahmoa. Kun tämän tyyppistä persoonallisuutta ja ihmissuhdetta muistetaan ja kunnioitetaan virtuaalisessa pelimaailmassa, harjoitettavat rituaalit muodostuvat niin itse pelin tarinasta kuin totutuista tavoista ja rituaaleista pelimaailman ulkopuolelta. Ihmissuhdetta, joka kukoisti virtuaalimaailman puitteissa, halutaan muistaa ja kunnioittaa sen maailman ehdoilla.

Muistorituaaleja harjoitetaan eniten erilaisina vuosipäivinä, kuten syntymäpäivänä, jouluna, isän- ja äitienpäivänä sekä itse kuolinpäivänä. Vuosipäivät muodostavat eri rituaalisten käytäntöjen perusrungon, joka rytmittää surevan omaa arkea. Vuosipäivinä surevalle on helpompaa kokea läheisyyttä kuolleen muiston kanssa, mutta ne saattavat myös olla kivuliaita muistutuksia siitä, että tietyt vuosipäivät ja elämän merkkipaalat eivät tule toteutumaan, kuten lapsen ensimmäinen koulupäivä, isoisäksi tuleminen tai avioliiton solmiminen.

Vuosipäivien rituaalit ovat vahvasti kiinni ajassa, mutta ne liittyvät myös tilaan ja paikkaan, sillä ne määrittelevät mitä on mahdollista tehdä sekä mitä on sopivaa tehdä tietyssä tilassa. Kaikki tilat – niin verkossa kuin verkon ulkopuolella – ovat inhimillisen kokemuksen välittäjiä. Tilojen ja paikkojen sosiaaliset kontekstit eli muistot ja tarinat asettavat niille laajemman symbolisen merkityksen. Suremisen kulttuurinen diskurssi, eli tapa puhua suremisesta, luo kehykset sopivaksi katsotuille käytännöille, kuten esimerkiksi onko ”sopivaa” surra julkisesti Facebookissa vai onko se joidenkin mielestä jopa ”huomion hakemista” tai jopa ”ällöttävää”.

Virtuaalinen muistomerkki on myös diskursiivisesti rakennettu tila, toisin sanoen, sen olemus rakentuu enemmän kielellisesti kuin fyysisesti. Verkkomuistomerkit konseptualisoidaan kielen avulla, eli miten niistä puhutaan, kuin itse rakentamisen muodossa. Ne ovat samalla tavalla symbolisia kuin hautausmaiden yleiset muistomerkit muualle haudatuille, jolloin hautaan on vain symbolisesti haudattu joku, ei fyysisesti. Ne ovat symboleja muistoille ja muistamiselle. Tällaiset diskursiivisesti rakennetut tilat koetaan hyvin subjektiivisesti, jolloin kokijan oma identiteetti, kulttuuri ja historia vaikuttavat siihen millainen on hänen kokemuksensa verkossa suremisesta.

Tutkimuksessani identiteetin käsite on ollut myös vahvasti mukana, sillä muistomerkeillä halutaan kunnioittaa edesmenneen identiteettiä ja persoonallisuutta hyvin monipuolisesti. Kulttuuriteoreetikko Stuart Hallin (1999) mukaan identiteetti on kontekstuaalista ja muodostuu yksilön ja yhteisön sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Muistomerkeillä elämäntarinoissa korostuu yleensä yksilön sosiaaliset suhteet, tietyt elämänvaiheet ja arvostetut luonteenpiirteet. Eli

esimerkiksi perhesuhteet, avioliitot ja kuinka hän oli erityisen pidetty ihminen. Muistomerkkien tarkoitus on kuvastaa tuota identiteettiä sekä hänen tärkeitä elämänalueitaan, kuten työtä, perhettä, harrastuksia, sekä usein myös yhteisöä (kuten etnistä yhteisöä) sekä kansallisuutta (kuten jos hän työskenteli esimerkiksi valtion palveluksessa poliisina tai sotilaana).

Elämäntarinan kirjoittaminen muistomerkkiin mahdollistaa myös surevalle oman identiteetin uudelleenrakentamisen. Sureva voi saada uuden nimityksen, kuten leski tai orpo, jotka ovat sosiaalisia määrittäjiä henkilöstä, mutta joissain tapauksissa tällaista nimitystä ei ole, kuten vanhemmalle, joka on menettänyt lapsen. Näissä tapauksissa sureva voi kirjoittamisen avulla muodostaa ymmärryksen menetyksestään sekä käsitellä menneisyyttään ja tulevaisuuttaan ilman tuota ihmissuhdetta. Muistomerkille kirjoittaminen voi olla yksityinen tapa käsitellä menetystä, mutta usein sureva kommunikoi kirjoituksillaan lähimmäistensä kanssa. Muistomerkkin luominen muistuttaa leikekirjan rakentamista tai valokuva-albumin tekemistä, jolloin kuvilla ja tarinoilla, muistoilla, on keskeinen merkitys. Virtuaalisella muistomerkillä materiaali on tasa-arvoisesti kaikkien saatavilla missä vain ja milloin vain, jolloin vierailijat voivat nähdä myös toistensa kommentteja ja viestejä, ja sitä kautta kokea läheisyyttä ja yhteisöllisyyttä: kukaan ei jää ulkopuolelle.

Useat tutkijat ovat esittäneet teorioita kuoleman muuttumisesta yksityiseksi ja sen katoamisesta julkisesta puheesta viime vuosikymmenien aikana, jolloin etenkin länsimainen yhteiskunta on kaupungistunut, teknologisoitunut ja uskonnon merkitys on vähentynyt. Nykyisen sosiaalisen internetin kehitys on kuitenkin muuttanut tätä suuntaa ja yksityisestä on jälleen tullut julkista: myös kuoleman saralla. Sosiaalisen median ja tosi tv:n suosio osoittavat, että elämme yksityisen ja arjen kulta-aikaa: kaikki on julkista. Osa haluaa edelleen pitää surunsa yksityisiasiana, jolloin muistomerkkin voi esimerkiksi suojata salasanalla, mutta yhä suurempi osa ihmisistä kokee, että myös suru tulisi tuoda julkisesti näkyville samaan tapaan kuin muutkin arjen asiat. Kun ajatellaan tätä ilmiötä kuoleman kulttuurin näkökulmasta, surevat ottavat itse tällä tavoin autonomian, oman päätösvallan siitä, kuinka he surevat ja miten heitä tulisi kohdella surevina.

Tämä tutkimus on keskittynyt tiettyyn aikahaarukkaan, vuosiin 2007–2014, ja ennustankin, että ilmiönä tämä tulee vain kasvamaan ja valtavirtaistumaan. Digitaalisen kulttuurin tutkimuksen näkökulmasta työni kantaa kortensa kekoon etenkin menetelmällisesti, eli kuinka virtuaalisia kulttuureja ja verkon kuoleman rituaaleja voi tutkia. Tätä työtä on mahdollista käyttää myös käytännön työssä kuolevien tai surevien parissa, kuten esimerkiksi saattohoidossa.

Tutkimukseni aikana useat henkilöt ovat olleet myös huolissaan perinteisten rituaalien katoamisesta tällaisen uuden teknologisen ilmiön tieltä, mutta tutkimustulosteni mukaan tämä ei pidä paikkaansa. Virtuaalisureminen ja muistaminen sen sijaan vahvistaa perinteisten, analogisten, rituaalien merkitystä. Kuolema ja suru eivät ole enää piilotettuja tabuja.

Työni sijoittuu vuosiin, joita kutsuisin verkkosuremisen ja -muistamisen ensimmäisiksi vuosiksi, vaikka ilmiö juontaakin juurensa jo 1990-luvulle. Verkosta on tullut sekä paikka että väline suremiselle ja muistamiselle, sillä internet on muutenkin mukana ihmisten arjessa hyvin monipuolisilla tavoilla, niin huvissa kuin hyödyssä. Sosiaalinen internet on tehnyt suremisesta ja kuolemasta myös sosiaalista. Vertaistuki, muistojen tallentaminen ja jakaminen, sekä itselle sopivan ja mieleisen tavan löytäminen suremiseen ja muisteleamiseen ovat siirtäneet näkökulman kuolevasta surevaan. Enää kirkko ja yhteiskunta eivät määrittele mikä on oikea ja sopiva tapa käsitellä menetystä, vaan internet tarjoaa demokraattisen ja itsenäisen tavan surra ja muistella läheistä.

Kirjoittajasta:

Anna Haverinen, FT, on parhaillaan digitaalisen kulttuurin projektitutkija Turun yliopistossa sekä osa-aikainen palvelumuotoilija ja design antropologi helsinkiläisessä start up -yrityksessä. Post doc -tutkimuksessaan Haverinen tutkii väkivallan diskursseja verkkoympäristöissä. Yhteydenotot: anna.haverinen@utu.fi.

Lähdekirjallisuus:

- Anderson, Leon. 2006. Analytic Autoethnography. *Journal of Contemporary Ethnography*, 2006, 35: 373. Available at: <http://jce.sagepub.com/content/35/4/373>, [accessed 10.1.2014].
- Ariès, Philippe. 1974. *Western attitudes towards death: from the Middle Ages to the present*. Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Azaryahu, Maoz. 1996. The spontaneous formation of a memorial space. The case of Kikar Rabin, Tel Aviv. *Area*, vol. 28(4), 501–513.
- Bell, Catherine. 1997[1992]. *Ritual Theory, Ritual Practice*. New York, Oxford University Press.
- Boellstorff, Tom & Nardi, Bonnie & Pearce, Celia & Taylor, T.L. 2012. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton, Princeton University Press.
- Brubaker, Jed R. & Hayes, Gillian R. 2011. "We will never forget you [online]": An Empirical Investigation of Post-Mortem MySpace Comments. *CSCW'11 Proceedings of the ACM 2011 conference on Computer supported cooperative work*, 123–132. Saatavilla <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1958843>, [viitattu 15.08.2013.]
- Davies, Douglas. 2004. *A Brief History of Death*. Oxford, Blackwell.
- Ellis, Carolyn & Adams, Tony E. & Bochner, Arthur P. 2011. Autoethnography: An Overview. *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 12(1), art. 10. Saatavilla: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1589/3095>, [viitattu 10.5.2014.]
- Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Cultures*. New York, Basic Books.
- van Gennep, Arnold. 1960[1909]. *The Rites of Passage*. Chicago/London, University of Chicago Press/Routledge & Kegan Paul.
- Hall, Stuart. 1999. *Identiteetti*. Tampere, Vastapaino.
- Haverinen, Anna. 2009. Trobriand-saarilta internetiin – antropologisen kenttätöön haasteita virtuaalisessa ympäristössä. *Jargonia*, 16/2009. Saatavilla: [http://research.jyu.fi/jargonia/224\(242\)artikkelit/jargonia16_haverinen.pdf](http://research.jyu.fi/jargonia/224(242)artikkelit/jargonia16_haverinen.pdf), [viitattu 10.3.2012.]
- Haverinen, Anna. 2011. Bittihautakiviä ja pikselimuistomerkkejä. *Elore*, 18(1). Saatavilla: http://www.elore.fi/arkisto/1_11/art_haverinen.pdf, [viitattu 17.2.2013.]
- Haverinen, Anna. 2014. In-game and out-of-game mourning: on the complexity of grief in virtual worlds. In Refslund Christensen, Dorte & Sandvik, Kjetil (eds.) *Mediating and Re-Mediating Death and Dying*. Ashgate Publishing Limited.
- Hine, Christine. 2005. *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. Oxford, Berg Publications.
- Lagerkvist, Amanda. 2013. New Memory Cultures and Death: Existential Security in the Digital Memory Ecology. Finnish Death Studies Association. *Thanatos* vol. 2 2/2013. Saatavilla: http://thanatosjournal.files.wordpress.com/2012/12/lagerkvist_newmemorycultures_than2220133.pdf, [viitattu 11.1.2014.]
- de Mul, Jos. 2005. The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games. In Raessens, Joost & Goldstein, Jeffrey (eds.) *Handbook of Computer Game Studies*. England, MIT Press.
- Parker, Ian. 1992. *Discourse Dynamics. Critical Analysis for Social and Individual Psychology*. London, Routledge.

Turner, Victor. 1995[1969]. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. United States, Aldine Transaction.

de Vries, Brian & Rutherford, Judy. 2004 Memorializing loved ones on the world wide Web. *Omega – Journal of Death & Dying*, 49(1), 5–26. Saatavilla <http://www.ualberta.ca/~jenny/PDFs/13867811.pdf>, [viitattu 13.2.2014.]

Walter, Tony. 1994. *The Revival of Death*. London, Routledge.

Walter, Tony & Hourizi, Rachid & Moncur, Wendy & Pitsillides, Stacey. 2011. Does the internet change how we die and mourn? *Omega: Journal of Death & Dying*, 64(4), 275–302. Saatavilla: https://www.academia.edu/798905/Does_the_internet_change_how_we_die_and_mourn_A_review_article._2011-12_, [viitattu 12.7.2012.]

Östman, Sari & Turtiainen, Riikka. 2013 Verkkotutkimuksen eettiset haasteet: Armi ja anoreksia. In Laaksonen, Salla-Maaria & Matikainen, Janne & Tikka, Minttu (eds.) *Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Tampere, Vastapaino.