



BITTIHAUTAKIVIÄ JA PIKSELIMUISTOMERKKEJÄ – KUOLEMA- JA SURURITUAALIEN VIRTUALISAATIO INTERNETISSÄ

Anna Haverinen

Internetin tarjoamat keinot etsiä tietoa ja olla yhteydessä ihmisiin ovat mahdollistaneet erilaisten internet-kulttuurien kehittymisen (ks. esim. Turkle 1997; Kollock & Smith 1999; Suominen 2003; Boellstorff 2008). Verkossa rakastutaan, luodaan ystävyysuhteita, hankitaan vihamiehiä, jaetaan surut ja ilot, arjen pikku sattumukset ja leikitellään identiteeteillä. Myös ne kulttuuriset rakenteet, jotka aikaisemmin ovat olleet tiiviisti yhteisölliseen kokemukseen perustuvia – kuten elämänmuutoksiin liittyvät siirtymäriitit – ovat saaneet uusia muotoja virtuaalisessa yhteisöllisyydessä ja sen sosiaalisissa ilmaisuissa (Haverinen 2009a; Sumiala & Tikka 2010). Kuolema on yksi näistä siirtymäriiteistä. Kuolemaa käsitellään internetissä muun muassa virtuaalimuistomerkeillä ja virtuaalisilla hautausmailla. Kanssapelaajille järjestetään muistotilaisuuksia reaaliaikaisissa verkkopeleissä. Surusta puhutaan keskustelupalstoilla ja edesmenneen muistoksi perustetaan kotisivuja. Facebook-yhteisöpalvelussa tiedotetaan, annetaan vertaistukea ja ollaan yhteydessä läheisiin kuoleman aiheuttaman kriisin hetkellä. Edesmenneen virtuaaliaktiivisuuden ympärille muodostuu eräänlaisia suunnittelemattomia muistomerkkejä, kuten heidän pitämilleen verkkopäiväkirjoille tai sosiaalisen median profiilisivuille.

Kuoleman professionalisointi ja erilaiset yhteiskuntamuutokset, kuten kaupungistuminen, sekularisaatio, teknologiakehitys ja yksilökeskeisyys, ovat johtaneet länsimaissa 2000-luvulla kuolemakulttuuriin, joka ei tunnista samoja rituaalisia käytäntöjä kuin ennen (Elias 1993 [1985]; Pentikäinen 1990; Walter 1994). Yksilön on esimerkiksi mahdollista kasvaa aikuiseksi koskaan näkemättä kuollutta ihmistä tai kokematta läheisensä menetystä, minkä vuoksi kuoleman kohtaaminen ja sen yleisyys on erilaista kuin aikaisemmin. Kuoleman aiheuttamat tunteet, kuten menetys, suru ja yhteisöl-

lisyiden tarve, ovat kuitenkin edelleen läsnä myös 2000-luvun kuolemakulttuurissa. Virtuaalitekniologia mahdollistaa reaaliaikaisen yhteydenpidon läheisiin ja ystäviin, mikä on johtanut myös kuoleman käsittelyyn internetin avulla.

Ensimmäiset virtuaalimuistomerkkisivustot on perustettu 1990-luvun puolivälissä (esim. <http://www.virtualmemorials.com> vuonna 1996). Sitten ne ovat kehittyneet niin visuaalisesti kuin teknisestikin ja kykenevät nykyään tarjoamaan hyvin monipuolisia palveluita aina surulahjoista sosiaalisen median jakosovelluksiin (ks. Haverinen 2009b, 16). Muistomerkkisivustot¹² ovat suosittuja erityisesti Yhdysvalloissa, missä kuolema on kaupallisempaa kuin esimerkiksi Suomessa. Halvemmat ja nopeammat internetyhteydet sekä sosiaalinen media ovat ilmeisesti edesauttaneet virtuaalimuistamisen ja -suremisen suosiota 2000-luvulla, mutta taustalla on ollut myös tarve sosiaalisuudelle kuoleman hetkellä.

Suomalaisten halukkuus virtuaalimuistamiseen on kuitenkin heräämässä¹³. Ensimmäinen suomalainen muistomerkkisivusto www.muistopaikka.fi perustettiin keväällä 2011 yksityisen henkilön toimesta ja osana Espoon seurakuntayhtymän palveluita (Kirkon tiedotuskeskus 2011). Muita vastaavia virallisia muistosivustoja ei vielä toistaiseksi ole suomeksi tarjolla. Virallisella tarkoitan yhteisöllistä, ammattimaisesti organisoitua, julkista sivustoa, jonne kenen tahansa on mahdollista luoda virtuaalimuistomerkkisivulle tahansa. Palvelu voi olla joko maksullinen, kuten edellä mainitsemani amerikkalaiset sivustot, tai ilmainen, kuten [muistopaikka.fi](http://www.muistopaikka.fi):n tapauksessa.

Yksittäisiä suomalaisia muistosivuja ja -blogeja on kuitenkin luotu jo vuosia kotisivujen tai blogin eli verkkopäiväkirjan yhteyteen. Näitä on ollut kuitenkin vaikeampi löytää hakupalvelinten kautta. Suomalaisten virtuaalimuistomerkkien määrät ovat silti vielä vuonna 2011 marginaalisia verrattuna englanniksi haettuihin tuloksiin, jotka tuottavat useita satoja virallisia muistomerkkisivustoja satoine tuhansine muistosivuineen.¹⁴ Tämä ei kuitenkaan tarkoita etteivätkö suomalaiset surisi ja muistelisi virtuaalisesti. Virallisten sivustojen puuttuessa suomalaisia muistovideoita ja -ryhmiä on tehty muun muassa YouTube-videopalveluun ja Facebook-yhteisöpalveluun. Videoita löytyy erityisesti vuosilta 2008¹⁵ sekä 2009, ja muistoryhmiä sekä -sivuja etenkin vuodesta 2009

12 Esimerkiksi www.virtualmemorials.com, www.memory-of.com sekä www.last-memories.com.

13 Olen tutkinut ilmiötä Jyväskylän yliopiston etnologian pro gradu -tutkielmassani vuodesta 2007 saakka ja jatkan samasta aiheesta Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin väitöskirjassani.

14 Esimerkiksi hakusanoilla 'in memoriam', 'muistolle', 'muistoksi', 'muistosivu' [haettu 13.12.2010]. Hakutuloksia tulee tuhansia, mutta olennaisimmat tulokset näkyvät yleensä parilla ensimmäisellä sivulla. Tulokset riippuvat muun muassa hakukoneen asetuksista sekä haettujen sivujen sisältämistä hakusanoista. Tulokset voivat vaihdella runsaasti ajasta ja maantieteellisestä sijainnista riippuen ja eri kielivaihtoehdot vaikuttavat myös. Kokeilemalla muutamaa hakukonetta (esimerkiksi yahoo.com, bing.com sekä google.com) voi todentaa tulosten realistisuutta.

15 Vuoden 2008 videoiden määrä todennäköisesti liittyy Kauhajoella 23.9. tapahtuneeseen ammuskeluvälikohtaukseen, jossa kuoli useita nuoria.

saakka. Facebookissa näiden ryhmien ja sivujen määrä on kasvanut etenkin vuoden 2010 aikana useisiin satoihin ja jäsenmäärät ryhmissä voivat vaihdella muutamasta kymmenestä jopa useaan tuhanteen. Tähän on saattanut vaikuttaa muistomerkkien saama mediahuomio sekä tiedon leviäminen sosiaalisen median kautta.

Mikä saa ihmisen tekemään virtuaalisen muistomerkkin läheiselleen? Onko 1900-luvun loppua kohden yksityistynyt suru 2000-luvulla muuttumassa julkiseksi? Kertooko virtuaalimuistamisen suosio enemmän yhtenäisestä internetkulttuurista vai amerikkalaisen kaupallisen kuolemakulttuurin leviämisestä?

ANTROPOLOGI VIRTUAALISELLA KENTÄLLÄ

Tutkimukseni kenttä on siis internet, jonka fyysisyys rakentuu ainoastaan kielellisten metaforien ja abstraktioiden kautta, jolloin internetissä ”surffataan”, sinne ”mennään” ja siellä ”ollaan” ilman varsinaista fyysistä liikkumista tai kokemusta. Kenttäni koostuu sekä kaksiulotteisista että (näennäisesti) kolmiulotteisista virtuaalituloista. Kaksiulotteisilla viitataan internetsivuihin ja -sivustoihin, kun taas kolmiulotteisuus liittyy vahvasti verkkopeleihin. Tutkimusaineistoni on koottu aikavälillä 2007–2009 ja se koostuu sähköpostihaastattelusta, kolmesta verkkokyselystä sekä (osallistuvasta) havainnoinnista ja sen muistiinpanoista¹⁶.

Tutkimusmenetelmäni ovat virtuaalianthropologia¹⁷, jolloin olen osallistuvan havainnoinnin, verkkohaastattelujen ja -kyselyjen avulla pyrkinyt hahmottamaan ihmisten asenteita ja mielikuvia virtuaalisiin kuolemanrituaaleihin liittyen. Kenttäni virtuaalisuus on määrittänyt paitsi tutkimuskysymyksiäni myös aineiston hankintaani, sillä en ole pyrkinyt tavoittamaan kasvokkaista vuorovaikutusta, vaan tutkimus on tapahtunut täysin internetin ehdoilla.

Virtuaaliseen muistamis- ja suremiskulttuuriin olen laskenut kuuluvaksi kaiken aina virtuaalikynttilöiden sytyttämisestä osaanottokommentin kirjoittamiseen Facebookin tilapäivitykseen ja kokonaisen muistosivuston luomiseen. Myös virtuaalituloissa tapahtuvat muistoseremoniat kuuluvat tutkimukseni piiriin. Muistosereonioilla tarkoitan reaaliaikaisissa verkkopeleissä tapahtuvia ja organisoituja kokoontumisia pelihahmoissa, joissa muistellaan reaali maailmassa menehtynyttä henkilöä. Olen keskittynyt tutkimuksessani kahteen länsimaissa suosittuun reaaliaikaiseen verkkopeliin eli *World of Warcraft*-fantasiaverkkoroolipeliin sekä *Second Life*-virtuaalimaailmaan.

Olen tutkinut ainoastaan yksityishenkilöille tehtyjä muistomerkkejä ja -sivuja, sillä esimerkiksi laulaja Michael Jacksonille tai suomalaiselle runoilijalle Tommy Taberma-

16 Tätä artikkelia kirjoitettaessa kenttätyöni ovat loppuvaiheessa ja ne valmistuvat kesällä 2011.

17 Ks. virtuaalianthropologian pioneereja esimerkiksi Michael Benedikt (1991), Sherry Turkle 1997[1995], Arturo Escobar (1994), David Hakken (1999), Daniel Miller ja Don Slater (2000), Bogumil Jewsiewicki ja Madeleine Pastinelli (2000), Christine Hine, 2000, 2006[2005], Johanna Uotinen (2005), Sari Tuuva-Hongisto 2007 sekä Tom Boellstorff 2008.

nille tehdyt muistosivut ja -ryhmät kuuluvat enemmänkin virtuaalisen fanitutkimuksen¹⁸ piiriin. Olen siis tarkastellut tutkimuksessani yksityisten ihmisten tapoja käyttää internetiä suremiseen ja yksityisten henkilöiden muiston kunnioittamiseen. Muistomerkkisivustojen tähän tarkoitukseen tarjoamat palvelut näyttävät kotisivumaisella ja leikekirjamaisella tyyllillään olevan suosittumia kuin pelkät virtuaaliset hautausmaat virtuaalisine hautakivineen.

Kuvalinkki virtuaalisen muistosivun luomiseen. Kuvalinkissä on käytetty visuaalisena ratkaisuna perinteistä kuva-albumia tai leikekirjaa. Lähde:



<http://virtualmemorial.com/wp-content/uploads/2010/05/free-memorial-button.jpg>

Virtuaalihautausmaa-sivuston logo. Kuvakaappaus: Anna Haverinen, 12.1.2011.

<http://www.cemetery.org/>



Olen jaotellut aineistoni kolmeen kategoriaan:

– Suunnittelemattomat muistomerkit: edesmenneen virtuaaliaktiivisuuden ympärille muodostunut toiminta, kuten sosiaalisten medioiden profiilisivut, verkkopäiväkirjat, kotisivut ja edesmenneen luomat tai hänen niissä esiintyvät (YouTube-)videot.

– Suunnitellut muistomerkit: läheisten tietoisesti muodostamat virtuaaliset muistomerkit, kuten virtuaalimuistomerkkisivut, -ryhmät ja -hautausmaat, muistovideot.

– Virtuaaliset seremoniat: yhteisöllisesti internetin välityksellä organisoidut koontumiset ja muistoseremoniat virtuaalituloissa (esim. online-verkkopeleissä vietetyt hautajaiset ja muistotilaisuudet).

Osallistuvalla havainnoinnilla tarkoitan esimerkiksi tutustumista eri muistomerkkisivustojen palveluihin ja niiden käyttämistä edesmenneen isäni muistoksi sekä tämän kokemuksen itsereflektointia. Olen myös tutustunut *Second Lifessa* sijaitseviin muistolehtoihin, -merkkeihin, sekä -kappeleihin, jotka ovat joko yksityishenkilöiden tekemiä tai pelin ylläpitäjän Linden Labin luomia. Ihanteellisinta olisi päästä tutustumaan virtuaaliseen muistotilaisuuteen, mutta tutkimukseni aikataulun huomioon ottaen pidän tätä epätodennäköisenä mahdollisuutena. Useimmat muistotilaisuudet on kuitenkin yleensä myös videoitu ja ne löytyvät julkisina eri videopalveluista.

Haastatteluja olen tehnyt sähköpostitse, Facebookin viestien ja verkkojuttelun avulla, sekä avatarini kautta *Second Lifessä*. Olen seurannut menetelmissäni Christine Hinen

¹⁸ Ks. virtuaalisesta fanitutkimuksesta esimerkiksi Katja Laitinen (2003).

(2000; 2006) ja Tom Boellstorffin (2008)¹⁹ esimerkkiä, jolloin olen perustanut avatari²⁰ tutkijaidentiteettini jatkeeksi ja valinnut suorittavani haastattelut virtuaalisesti. Kasvokkaisen vuorovaikutuksen poissulkemalla en aseta itseäni epäsymmetriseen asemaan informanttieni kanssa, jotka eivät niin ikään ole välttämättä koskaan tavanneet toisiaan kasvokkain (vrt. peliyhteisöjen ja Facebookin muistoryhmien jäsenet) (Hine 2000, 48). Informanteistani käytän joko etunimeä tai vaihtoehtoisesti heidän toiveitaan noudattaen anonymisointia, enkä yksilöi muistomerkkisivuja suorilla URL-osoitteilla, jos haastateltavani ovat näin toivoneet. Käytän heidän vastauksiaan sellaisinaan ilman kirjoitus- tai merkkivirheiden korjaamista, mikäli asiayhteys on ymmärrettävissä.

Laatimani kolme verkkokyselyä ovat kartoittaneet avoimilla ja puolistrukturoiduilla kysymyksillä asenteita ja uskomuksia virtuaalimuistamista ja edesmenneen kunnioittamista kohtaan. Ensimmäinen kysely ”Virtual Memorials in Online-games” on suunnattu *Second Life* ja *World of Warcraft*-verkkopelien pelaajille, jolloin tarkoituksena on kartoittaa yleisesti verkkopelaajien asenteita virtuaalimuistamista kohtaan sekä verkkopeleissä että muualla internetissä. Helmikuussa 2011 kyselyyn vastanneita oli 57 henkilöä ja tavoitteenani on noin 60–70 vastausta. Molempien edellä mainittujen pelien maailmat ovat samantyyppisiä avatarilla ohjattavia pelejä, joissa molemmissa on roolipelaamisen mahdollisuus. *World of Warcraft* määritellään massiiviseksi monen pelaajan verkkopeliksi (MMORPG eli Massively Multiplayer Online Role-playing Game²¹) ja on siten enemmän pelimäinen kuin esimerkiksi *Second Life*, joka taas on sosiaaliseen kanssakäymiseen perustuva virtuaalimaailma ilman varsinaisia pelisääntöjen ohjaamia tavoitteita. Kyselyyn on tähän mennessä vastannut amerikkalaisia, kanadalaisia, brittiläisiä, suomalaisia, ruotsalaisia sekä yksi alankomaalainen ja espanjalainen.

Toisessa verkkokyselyssä ”Surutyö internetissä” olen kartoittanut yleisesti asenteita ja mielikuvia virtuaalisuudesta. Vastajia olen hankkinut muun muassa www.sytyta.kynttila.fi -sivuston kautta, jonne sain sivuston ylläpitäjän suostumuksella mainoksen tutkimuksestani. Kysymyksissä on muun muassa tarkasteltu vastaajien mahdollisia positiivisia tai negatiivisia asenteita virtuaalimuistamista kohtaan. Vastajia oli helmikuussa 2011 kaiken kaikkiaan 33 ja tavoitteenani on 50–70 vastausta.

19 Sosiologi Christine Hine on kirjoittanut paljon virtuaalietnografisista tutkimusmenetelmistä sekä virtuaalisesta kentästä. Antropologi Tom Boellstorff on teoksessaan *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human* (2008) tarkastellut *Second Lifessä* tapahtuvaa vuorovaikutusta, kulttuurisia piirteitä sekä virtuaalisen kentän mahdollisuuksia antropologiselle tutkimukselle. Virtuaalisesta kentästä sekä internetantropologiasta olen kirjoittanut laajemmin artikkelissani ”Trobriand-saarilta internetiin: antropologisen kenttätutkimuksen haasteita virtuaalisessa ympäristössä” (2009).

20 Avatar on käyttäjän valitsema virtuaalihahmo, jolla liikutaan pelin sisällä. Se voi olla joko kolmiulotteinen hahmo tai keskustelupalstalla käyttäjän valitsema nimimerkki ja kuva, joka toistuu hänen kirjoitustensa yhteydessä. (*Tietotekniikan termitalkoot* 2007.)

21 Ks. *World of Warcraft* Info: <http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/> [viitattu 22.2.2011]

Kolmannessa kyselyssä ”Facebook ja muistoryhmät” olen pyrkinyt tavoittamaan Facebookin suomalaisten muistoryhmien ja -sivujen käyttäjiä ja tekijöitä. Vastauksia oli helmikuussa 2011 yhteensä 38 kappaletta ja tavoitteenani on vähintään 50 vastausta. Vastaajien hankkiminen Facebookissa on ollut ongelmallista yksityisyyssasetusten vuoksi ja muistoryhmien tekijät ovat jossain tapauksissa kokeneet lähestymiseni jopa erittäin loukkaavana. Englanninkielisten muistoryhmien ja -sivujen hakemista vaikeuttaa se, että hakusanoilla löytyy valtava määrä niin sanottua roskamateriaalia ja hupisivuja. Englanninkielisten sivujen toiminta ja sisältö eivät havaintojeni mukaan kuitenkaan poikkea olennaisesti suomalaisten muistoryhmistä ja -sivuista.

Yhteistä edellisille kyselyille on paitsi yhteinen tematiikka, myös yksi osio, joka koostuu yhdestätoista kuolemaan, suremiseen ja edesmenneen kunnioittamiseen liittyvästä väitteestä. Näihin väitteisiin vastaajat voivat valita mielipiteensä asteikolla 1–5 (1 = täysin eri mieltä, 5 = täysin samaa mieltä). Tähän osioon on kaiken kaikkiaan vastannut 55 henkilöä.

Informanttini ovat siis sekä suomalaisia että ulkomaalaisia. Keskittyminen pelkästään suomalaisiin ei mielestäni ole ollut tutkimuksessani olennaista, sillä on hyvin vaikea erottaa internetistä mikä olisi tyypillistä suomalaista toimintaa. Tämän vuoksi tarkastelen virtuaalisuremista ja kunnioittamista ihmisten internetissä opittuna ja toteuttamana toimintana maantieteellisistä rajoista riippumatta. Ainoa aineistoani jollain tapaa maantieteellisesti rajoittava tekijä on ollut kieli, sillä olen käyttänyt vain englannin- ja suomenkielisiä hakusanoja. Verkkokeskustelujen perusteella virtuaalimuistamista tapahtuu kuitenkin kautta maailman, riippumatta käyttäjien uskonnollisista vakaumuksista.

VIRTUAALITEKNOLOGIAN OMAKSUMINEN JA KUOLEMAN VIRTUALISOINTI

Digitaalisen kulttuurin professori Jaakko Suominen (2010) on kirjoittanut internetin kulttuurisesta omaksumisesta ja arkipäiväistymisestä. Aikaisemmin tietoa haettiin kirjastoista ja tietosanakirjoista, mutta nykyään internet on loputon tietolähde ja sijaitsee aina lähellä, kuten kännykässä tai kannettavassa tietokoneessa. Suominen kirjoittaaakin, että internetin omaksumiseen on vaadittu sosiaalisen infrastruktuurin muutosta, jolloin teknologiaan liittyvä diskurssi tulee osaksi arkipäiväisiä käytäntöjä (2010, 8–10). Internetin omaksuminen ei kuitenkaan ole ollut täysin mutkaton prosessi, sillä useimmiten uusiin teknologioihin liittyy myös vastustusta ja menneisyyden nostalgisointia (Mikkola 2009), niin myös internetin käyttämiseen surutyössä, mihin palaan myöhemmin.

Suomessa internetiä edelleen usein joko suoraan vastustetaan tai sen suhteen ollaan epäluuloisia. Suomalaiseen virtuaalitekniologiadiskurssiin kuuluukin yhä hyvin olennaisesti 1980-luvulta juontava antimodernistinen ajattelutapa niin kutsutusta epäaitoudesta, vahingollisuudesta tai kasvottomuudesta. Internetissä tehtyä tai tapahtunutta ei siis pidetä aitona vaan valheellisena tai epätodellisena. Virtuaalitekniologian yleistyminen on kuitenkin luonut sukupolvien välisiä kuiluja (Prensky 2001; Leivo ym. 2009), sillä

teknologiakehityksen myötä uusia sovelluksia ja laitteita ilmestyy vuosittain valtava määrä. Internet vaikuttaa siten myös kuluttamisen kautta maailmankuvaan ja siihen, mitä pidetään arjessamme olennaisena ja tärkeänä (Suominen 2010). Teknologiavastaisuus taas nostalgisoi menneitä aikoja, kun ”kännykkä ei ollut koko ajan mukana” ja ”ihmiset oikeasti tapasivat toisiaan” (ks. Mikkola 2009).

Kuolemaa nostalgisoidaan yleisesti niin arki- kuin tiedediskursseissakin. Kuolemaan liittyvässä tutkimuskirjallisuudessa on pitkään nojattu muun muassa Philippe Arièsin (1974; 1982) kirjoituksiin länsimaisen kuoleman häivyttämisestä ja kuolemanrituaalien kuihtumisesta. Arièsin mukaan länsimaiset kuolemanrituaalit ovat pysyneet muuttumattomina vuosisatojen ajan, mutta modernisaation myötä muuttuneet radikaalisti 1900-luvun aikana (1982, 559–560). Kuolematutkija Tony Walter (1994) on kritisoinut voimakkaasti Arièsin näkemyksiä kuolemasta ja väittää tämän kuolemankäsitystä 1900-luvun ideaaliksi. Walter esittää, ettei kuolemaa olekaan välttämättä aikaisemmin kohdattu niin neutraalisti ja luontevasti kuten esimerkiksi Ariès antaa ymmärtää. Walterin mukaan kuolema on ollut samanlainen kriisi kuin nyky-yhteiskunnassakin, ainoastaan ratkaisut sen käsittelemiselle ovat olleet erilaiset. (1994, 22–23.)

Useat tutkijat ovatkin esittäneet länsimaisen kuolemakulttuurin muutoksen syyksi juuri modernisaatiota (esim. Ariès 1974; Pentikäinen 1990; Elias 1993[1985]; Walter 1994). Modernisaatioon liittyvä kaupungistuminen on merkinnyt Suomessa, kuten muissakin länsimaissa, muun muassa välimatkojen kasvamista perheiden ja läheisten välillä, mikä kuolemanrituaaleissa on vaikeuttanut esimerkiksi hautausmailla vierailua pyhinä. Myös surupuvun katoaminen on tehnyt surevat näkymättömäksi osaksi yhteiskuntaa. Yhteisöt ovat muuttuneet hajanaisiksi työ-, harrastus- ja ystäväpiireiksi ja laajat yhteisölliset rituaalit kadonneet tai muuttuneet merkityksettömiksi.

Arnold van Gennepin klassikkotutkimuksen *The Rites of Passage* (1960 [1909]) mukaan rituaalit auttavat ihmistä sopeutumaan elämänmuutoksiin sekä löytämään oman paikkansa suhteessa yhteisöönsä. Selkeät siirtymäriitit antavat keinoja ja menetelmiä selviytyä elämänmuutoksista, kuten kuoleman aiheuttamasta surusta ja tuskasta. Myös yksilön identiteetti muuttuu suhteessa yhteisöönsä siirtymäriittien kautta. Kuolemanrituaaleilla on haluttu paitsi tuoda turvaa läheisensä menettäneille, myös siirtää edesmenneen status elävästä tuonpuoleiseen, liminaalista jälkiliminaaliin (ks. esim. Fingerroos 2004; Turner 2007[1969]).

Moderniin ajattelutapaan on kuulunut sekularisaatio eli uskonnon aseman heikkeneminen yhteiskunnissa. Suomen luterilaisesta kirkosta eronneiden määrät ovat olleet kasvussa vuodesta 1999 saakka (Suomen evankelis-luterilainen kirkko), mikä on herättänyt keskustelua uskontoon kuulumattomien hautaustavoista ja -rituaaleista. Luterilaisen kirkon saneleman hautajaiskaavan hylkääminen voi herättää kysymyksiä, kuten miten ja missä hautajaiset pidetään tai millainen muistotilaisuus järjestetään. Rituaalit halutaan tällöin luoda itse.

VIRTUAALISUREMINEN JA MUISTON KUNNIOITTAMINEN

Asenteet virtuaalisuremiseen ja vainajan muiston kunnioittamiseen näyttävät aineistoni ja internetin keskustelupalstojen perusteella edustavan pääasiassa ääripäitä. Virtuaalimuistomerkkejä pidetään joko ”häpeällisinä”, ”outoina” tai jopa ”kammottavina” tapoina muistaa edesmennyttä ja sivut ”houkuttelevat vain uteliaita”. Positiivisten asenteiden takana taas on yleensä jo aikaisempi kokemus vastaavanlaisesta muistamisesta ja sosiaalisuudesta. Tottuneisuus virtuaaliseen kanssakäymiseen on avaintekijä yksilön asenteissa virtuaalimuistamista ja -suremista kohtaan.

Internet häivyttää maantieteellisiä ja kansallisia eroavaisuuksia, sillä sekä amerikkalaiset että suomalaiset informanttini ovat käyttäneet hyvin samankaltaista puhetapaa virtuaalisuremisesta. Muistomerkkisivuista, -verkkopäiväkirjoista, -tilaisuuksista ja -videoista on puhuttu ”paikkoina” ja ”tiloina”, niin yksityisinä kuin julkisinakin, ne ovat kanavia edesmenneen luo, tapa ”olla yhteydessä”. Muistomerkillä vierailu on henkilökohtainen irtiotto päivän ja viikon rutiineista.

Haastateltavani ovat kokeneet, että virtuaalimuistaminen on ikuisempi tapa muistaa ja tulla muistetuksi kuin esimerkiksi fyysinen muistomerkki kuten hautakivi. Näkökulma on mielenkiintoinen ottaen huomioon, että virtuaalinen muistaminen on täysin riippuvainen olemassa olevasta teknologiasta. WWW-osoitteet eivät ole staattisia ja muuttumattomia, vaan ne voivat hävitä yhtä nopeasti kuin ne ilmestyvätkin. Tämä asettaa haasteita tutkimukselle ja aineiston dokumentoimiselle. Dokumentoimiseen olen käyttänyt muistiinpanoja, kuvakaappauksia sekä näyttötallennusta eli näytön videointia.²²

Osa haastateltavistani on hyvin tietoinen materiaalin julkisuudesta, mutta he ovat halunneet silti pitää muistomerkkisivun avoimena ja kaikkien saavutettavissa. Syyksi on kerrottu muun muassa tavoitettavuus ja helppous. Muistomerkkisivua on myös pidetty keinona puhua edesmenneelle ja keskustella hänen kanssaan kirjoittamalla monologin tavoin.

[A]lthough the website is public, it is a very private place for me to go and write my feeling to my sister even though she has passed. (Sandy, sähköpostihaastattelu 18.6.2008.)

Rakas lapsemme. Siellä sinä olet Taivaan ihanassa maassa, vapaampana

²² Kuvakaappauksessa ja videotallioinnissa on otettava huomioon onko sivusto avoin ilman kirjautumista (eli onko se julkisesti saavutettavaa materiaalia), kielletäänkö sivuston ohjeissa tutkimuskäyttö ja onko tallennettava kohde tekijänoikeuslain suojaama. Kuvakaappausten käyttö kaupallisiin tarkoituksiin on kielletty Yhdysvaltojen tekijänoikeuslainsäädännön mukaan, mutta tutkimuskäyttöön lainsäädännössä on oma Fair Use -osionsa, joka sallii käytön hyvää makua noudattavaan ei-herjaavaan, ei-kaupalliseen ja kohteen tekijää kunnioittavaan käyttöön. (Stanford University Libraries 2007.) Kaikki (kansainväliset) julkaisut eivät myöskään välttämättä hyväksy kuvakaappauksia artikkelien kuvitukseksi.

kuin taivaan lintu, ihanampana, suloisempana ja elävämpänä kuin ikinä ennen. [...] Me täällä itkemme sinua usein, sillä meillä on sinua kova ikävä. (Kaarina, ote blogipäiväkirjan kirjeestä vuodelta 1996 [viitattu 20.12.2010].)

Virtuaalisia muistomerkkejä ja hautakiviä myös verrataan vastauksissa toisiinsa. Esimerkiksi tuhkaaminen ja tuhkan sirottelu voi merkitä, että läheisille ei jää konkreettista paikkaa muistella vainajaa. Internetin on tällöin ajateltu olevan se paikka ja tila, jossa muistella edesmennyttä kuvien, tekstien ja kirjoittamisen avulla. Virtuaaliseenkin muistomerkkiin ja hautakiveen voi liittyä ajatus edesmenneen persoonallisuuden tai hengen viipymisestä kyseisellä paikalla. Reaaliaikaisissa verkkopeleissä pelaajien avatareille on voitu tehdä hautakiviä, jotka edustavat kuolleen pelaajan identiteettiä virtuaalimaailmassa. Ne perustuvat samaan ajatukseen kuin tuntemattomien sotilaiden haudat sekä muualle haudattujen muistomerkit hautausmailla²³.

Reaaliaikaiset verkko(rooli)pelit, kuten edellä mainittu *World of Warcraft*, perustuvat voimakkaasti sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Vuosikausia ja satoja tunteja yhdessä pelanneiden ihmisten välille muodostuu ystävyys-suhteita, vaikka he eivät välttämättä olisi koskaan tavanneet kasvokkain. Pelaajan reaalin kuolema vaikuttaa siis myös virtuaalimaailmaan, sillä yhtäkkiä pelissä olevasta sosiaalisesta verkostosta puuttuu jäsen.

Muistorituaalien kautta menetystä on helpompi käsitellä, jolloin pelaajayhteisössä on voitu muun muassa järjestää itse pelissä muistotilaisuus, integroida peliin kiinteä muistomerkki tai rakentaa maailmaan oma muistolehto tai -puisto (vrt. *Second Life* -virtuaalimaailma), jonne surevat voivat mennä milloin haluavat joko yksin tai yhdessä.

Kasvokkainen vuorovaikutus ei ole olennaista virtuaalisessa tilassa, sillä tekstuaalinen informaatio verkkokeskusteluissa ja verkkoroolipelien avatar-hahmot antavat hyvin fyysisiä mielikuvia ja viestejä kanssakäymiseen (ks. esim. Hine 2000; Paasonen 2002; Boellstorff 2008). Toisin sanoen virtuaalisen maailman kokemus muuttuu hyvin todelliseksi. Avatarit voivat olla identiteetin suoria jatkeita tai jopa alter egoja. Tällöin henkilö voi toteuttaa hahmonsä kautta omia haaveitaan, fantasioitaan sekä muita puoliaan, joiden ilmaiseminen kasvokkaisessa maailmassa voi olla joko kiellettyä tai muutoin mahdotonta. Tom Boellstorffin mukaan avatarit eivät ole vain abstrakteja ankkureita, vaan modaliteetteja, joiden kautta pelaajat kokevat virtuaalista minuutta (2008, 129).

They [virtuaalimuistomerkit] can be important for some, and they most certainly can be helpful. Especially in the cases when the deceased is an "online face", someone known mostly (or "only") virtually/online. Makes sense to have the memorial / mourning in the same surrounding, with the same people who can (also) share the sense loss. (Ilkka, kyselyvastaus 20.12.2010).

23 Muistohauta eli kenotafi (eng. *cenotaph*) on hautamonumentti ilman varsinaisen vainajan jäännöksiä (Valkeapää 2003 [1997]). Verkkopeleissä suosittu hautamonumentit toteuttavat idealtaan juuri muistohaudan periaatetta, sillä pikseleihin hän ei ole mahdollista fyysisesti haudata ketään.

The internet allows us to make connections with people that we would never have the opportunity to do otherwise. Through this medium, our chances of making lasting connections, deep, heart impacting connections are increased some 100 fold. --we are afforded the chance to meet angels. People who need us, as Yuki did. We become their angels, their saving grace. Giving them purpose, a chance at something normal, if only in the mind. (Anjali Cazalet, verkkohaastattelu, Second Life, 20.2.2011.)

Niin avatarit kuin muistomerkkitkin voivat siis representoida identiteettejä. Virtuaalimuistomerkkien on haluttu edustavan edesmenneen identiteettiä mahdollisimman monipuolisesti. Taustakuvat ja -musiikit, muistosivulle ladatut kuvat ja videot sekä värssyt kuvastavat paitsi edesmenneen läheisten valintoja ja mielikuvaa kuolleesta, myös edesmennyttä itseään sellaisena kuin hän oli ja hänen maailmankuvaansa. Yleensä yksi identiteetti nousee kuitenkin ylitse muiden: edesmennyt halutaan muistaa esimerkiksi sosiaaliseen ja sukulaisuuteen perustuvan identiteettinsä tai ammattinsa kautta. Esimerkiksi amerikkalaisilla muistomerkkisivustoilla on mahdollista valita muistosivulle patriootin teema valkopäähätkineen ja Yhdysvaltojen lippuineen. Se on hyvin suosittu erityisesti edesmenneillä poliiseilla, sotilailta, palomiehillä ja muilla suojelevaa ja puolustavaa ammattia harjoittaneilla. Vastaavaa tietyn identiteetin korostamista näkyy myös sanomalehtien muistokirjoituksissa, jolloin esimerkiksi sotaveteraaneilla on omat symbolinsa.

VIRTUAALIMUISTOMERKKI KERTOO ENEMMÄN KUIN TUHAT HAUTAKIVEÄ

Suomalaiseen hautajaistapakulttuuriin on kuulunut vuosikymmeniä hautajaisten valokuvaaminen. 1900-luvun alkupuolella perhe kuvattiin joko avoimessa tai suljetussa arkussa makaavan vainajan kanssa. Valokuvaus oli vielä verrattain harvinaista ja etenkin kallista, minkä vuoksi valokuvia säilytettiin arvokkaina muistoina perheestä ja sukulaisista. Valokuvauksen yleistyessä myös muut osiot hautajaisista otettiin dokumentointiin mukaan. Tyypillisimmin hautajaisista kuvataan ruumisauto, arkunkanto ja kantajat, arkku kirkossa tai siunaustilaisuudessa, arkku seppelien ja kukka-asetelmien kanssa, läheiset ja arkku hautausmaalla sekä arkun laskeminen. Myöhemmin haudasta on otettu kuva seppelien peittämänä ja hautakivestä kynttilöiden kera. Hautakiveä on voitu kuvata myöhemmin eri vuodenaikoina erilaisten kesä- tai talvi-istutusten kanssa.



Kiinalaisten pelaajien muistotilaisuus World of Warcraft -pelissä. Lähde: http://images.mmosite.com/news/2009/12/03/wow_funeral/wower_mourn_catherdraal_ss02.jpg

Anna Haverinen: Bittihautakiviä ja pikselimuistomerkkejä



Muistokappeli reaali maailmassa kuolleille pelaajille tai heidän läheisilleen Second Life -pelissä. Kuvakaappaus: Anna Haverinen, 5.1.2011.

Kuvia on laitettu kotona sekä esille että valokuva-albumiin, ja kuvia on katseltu etenkin niiden ystävien ja sukulaisten kanssa, jotka eivät olleet läsnä hautajaisissa. (Pentikäinen 1990; Suomen Hautaustoimistojen Liitto ry. 1993; haastattelumuistiinpanot.)

Hautajaiskuvia käytetään vastaavasti myös muistoryhmissä ja muistomerkkisivuilla. Esimerkiksi Facebookissa kuville on voitu luoda omat kansionsa, joissa hautajaisilla on oma osionsa. Tällä tavalla voidaan jakaa kuvien kautta edesmenneen elämän vaiheita aina hautajaisiin saakka. Muistomerkkisivustoilla kuvissa esiintyy sukulaisia ja ystäviä, matkoja ja juhlapyyhiä sekä arkisia tapahtumia. Tarkoitus on tavoittaa lähinnä edesmenneen tunneet ihmiset, mutta joissain tapauksissa myös täysin tuntemattomia, kuten yksi haastateltavistani, Yolanda, kertoo:

The site is a way to say thank you to those who helped me and the kids, to connect with others providing mutual understanding and support, to announce to the world how great a man my husband was (to friends and strangers), so people don't forget who he was, to be able to give his friends and family a gift to keep them strong and to remember that he will always be with them in spirit, to give to his children so they can share in the knowledge of their heritage, to keep documentation of the family lineage, to keep a history of health issues, and to give people a way to pay respects that is convenient, free, and will always be available. (Yolanda, sähköpostihaastattelu 12.6.2008.)

Tiedottamisen mahdollisuus on yksi tärkeä ominaisuus muistosivuissa tai -ryhmissä. Facebookin muistoryhmissä on esimerkiksi tiedotettu hautajaisista ja niihin liittyvistä yksityiskohdista, hautapaikan sijainnista, kukkien viemisistä ja muista muiston kunnioittamiseen liittyvistä toimista, kuten esimerkiksi kuoleman vuosipäivänä tapahtuvasta muistotilaisuudesta tai muistoajelusta. Amerikkalaisilla muistomerkkisivuilla on ollut videoita itse hautajaistilaisuudesta muistopuheineen ja siunauksineen jo vuosia, kun taas Suomeen tällainen tapa on vasta rantautumassa. Useimmiten ladatuissa videoissa on kuitenkin edesmennyt elossa ja hyvinvoivana. Lasten ja nuorten muistomerkkisivuilla videot ovat yleisempiä.

Erityisesti valokuvilla näyttäisi olevan keskeinen sija Facebookin muistosivujen ja -ryhmien toiminnassa. Ne ovat nopea ja helppo keino luoda sivulle tai ryhmälle tietty visuaalinen ilme ja tuoda siihen edesmenneen persoonallisuutta. Muistoryhmien kuvien perusteella on ilmeisesti haluttu pääasiassa keskittyä edesmenneen muistoon elävänä, nauravana ja aktiivisena ihmisenä. Kuolinsyytä ei yleisesti mainita, sillä ystävät ja läheiset tietävät sen jo. Kysyttäessä muistosivujen tekijöiltä, haluaisivatko he itseään muistettavan virtuaalisesti, on vastaus kuitenkin joko kielteinen tai välinpitämätön. Kielteisissä tapauksissa viitataan usein juuri kuviin, joiden pelätään olevan epäedustavia tai kiinnostavan lähinnä uteliaita tirkistelijöitä. Välinpitämättömissä tapauksissa on kommentoitu, että kuolleena ei tuollaiset seikat merkitse vaan hautajaiset ovat läheisiä varten.

Facebookin muistoryhmissä ja -sivuilla ei yleensä esitetä vainajasta kronologista kuvakollaasia, kuten virallisilla virtuaalimuistomerkkisivustoilla on ollut tapana, vaan kuvissa on keskitytty useimmiten viimeisiin vuosiin ja tuoreimpiin tapahtumiin. Edesmennyt esitetään kuvissa ystäviensä ja perheensä kanssa, juhlimassa, harrastamassa, joskus työskentelemässä. Esimerkiksi eräässä ryhmässä²⁴ edesmennyt oli harrastanut autourheilua monessa eri muodossa, jolloin harrastukseen liittyviä kuvia on paljon. Kuvien teksteissä ja kommentteissa on humoristinen vivahde, joka saa sivuilla kävijät muistelemaan yhdessä hauskoja ja hyviä hetkiä edesmenneen kanssa. Kommentteissa näkyi myös murheellinen epäusko läheisen menetyksestä.

Se on vieläkin vaan niin käsittämätöntä, että ihmine kenen kanssa oot eläny 20 vuotta, onkin yhtäkkiä poissa. Yhtäkkiä meitä onkin enää vaan yks, kun on aina ennen ollu kaks.. [...] Nyt sitä oikeesti tietää mitä ikävä on. Ja miltä se tuntuu kun puolet susta on poissa.. (sisaren kommentti muistoryhmän seinältä [viitattu 8.1.2011])

Muistoryhmien perustajat pyytävät yleensä ryhmän perustettuaan ystäviltä ja läheisiltä kuvia edesmenneestä, jotta niitä voisi ladata ryhmään muidenkin katseltavaksi. Kuvakollaasin rakentaminen ryhmään luo yhteisöllisyyttä samalla tavalla kuin valokuva-albumin katselu. Kuvia katsellaan mielellään, vaikka ne tuovatkin surullisia tunteita pintaan.

24 Haastateltavan toiveiden mukaisesti jätän ryhmän nimen kertomatta.

Eilen tuli illalla kamala ikävä kohtaus.. Rupesi itkettään kun ei voinutkaan soittaa ja kertoa että on pahamieli. En jaksa uskoa vieläkään tätä täysin todeksi, tai sitten en halua.. Viikon päästä taas kotiin päin ja käymään haudoilla. Ei voi enään soittaa tulkaa kaverit kahville, mennäänkö pajalle tai lähdetäänkö ajeleen... (ystävän kommentti muistoryhmän valokuvaan[vuutattu 8.1.2011])

Virtuaaliset identiteetit saattavat joissain tapauksissa ohjata muiston kunnioittamisen tapoja ja keinoja. Näin esimerkiksi *Aces High II* -lentosimulaattoripelissä, joka perustuu toiseen maailmansotaan. 13-vuotias amerikkalainen Randi Lynn ”Tailspin” McKenna pelasi kyseistä peliä. Hänen menehtymisensä leukemiaan jätti peliyhteisöön surua ja kaipausta, mikä johti muistotilaisuuden järjestämiseen pelissä vuonna 2007. Pelissä jokaisella pelaajalla on tietty sotilasarvo ja -asema, ja muistotilaisuudessa toimittiin näiden sotilasarvojen mukaisesti. Muistotilaisuuteen kuului muun muassa kunnialaukauksia ja ohilento. Esimerkiksi ohilentomuodostelman kärkilentokoneen moottoreista tuli punaista ja sinistä savua visuaalisen efektin luomiseksi. Muistotilaisuudesta luotiin muistovideo *Aces of Aces High – memorial for Tailspin*, jota on levitetty muun muassa Vimeo- ja YouTube-videopalveluissa.

Virtuaalimuistomerkkien (sivujen, ryhmien ja videoiden) merkitys ei kuitenkaan ole staattinen, vaan se elää ja muuttuu samalla tavalla kuin suru ja sureminenkin (Haverinen 2009a, 77). Muistomerkkisivun merkitys vähenee noin puolessa vuodessa ja vuoden jälkeen sivustolla käydään vain vuosipäivinä tai jonkun kirjoittaessa uuden viestin. Virtuaalimuistamisen merkitys tuntuisi tällöin olevan akuutein surun alkuvaiheessa, jolloin järkytys ja tuen tarve on suurin. Toisaalta, muistosivuja tehdään myös useita vuosia menetyksen jälkeen, kuten Kaarina, joka teki menehtyneelle tyttärelleen muistosivut kymmenen vuotta tämän kuoleman jälkeen. Muistomerkkisivulle voidaan palata jopa vuosien jälkeen kirjoittamaan, kuten Tailspinin muistovideoon, joka laudattiin YouTube-videopalveluun vuonna 2007.

we still miss her each day i hope that each person whom she touched the hearts always fly the Sky's she loved with her as the lil co pilot it broke our hearts she had to go forever my niece i fly for her honor and will till i die god bless u peanut we have never forgot what you taught us about living life. (kävijän kommentti videoon toukokuussa 2010 [vuutattu 20.12.2010].)

Virtuaalinen muistaminen tarjoaa visuaalisesti paljon monipuolisemman mahdollisuuden sekä muistaa, tiedottaa että kunnioittaa kuin esimerkiksi perinteinen hautakivi, jonka ulkonäköä, muotoa ja sijaintia säätelevät monet erilaiset säännöt ja säädökset. Persoonallisempi muistaminen on tällöin mahdollista vain itse hautajaisissa ja muistotilaisuudessa, joka on kuitenkin rajoittunut yhteen aikaan ja paikkaan. Virtuaalisen muistomerkkin rakentaminen tuo laajempaa jatkuvuutta itse muistamiseen ja kunnioittamiseen.

YKSITYISYYS JA JULKISUUS – VETEEN PIIRRETTYJÄ VIIVOJA

Minulle kirjoittaminen on tavallaan terapiaa vaikka itkenkin koko ajan kirjoittaessani muistoja ylös...haluan tuolla blogilla ”kertoa” toisille lapsensa menettäneille että on ihan sallittua kertoa miltä tuntuu eikä eteenpäin jatkamisen tarvitse tarkoittaa sitä että unohtaisi lapsensa, kyllä hänet voi pitää muistoissa ja mietteissä mukana vaipumatta silti täysin epätoivon alhoon. (Seija, sähköpostihaastattelu 20.9.2010.)

Yksi virtuaalisen kommunikaation ominaispiirteistä on sen anonyymisyys. Koskaan ei voi varmasti tietää kuka yhteyden toisessa päässä on tai kuka omia julkaisuja katselee tai lukee. Verkkopäiväkirjoissa voi käsitellä julkisesti hyvin henkilökohtaisia ja arkoja teemoja ilman että lukijat välttämättä saavat tietää kuka päiväkirjaa kirjoittaa. Robert Arpo käyttää tästä nimitystä sosiaalisuuden kuolema, joka viittaa Jean Baudrillardin teoriaan median vaikutuksesta sosiaalisen vuorovaikutuksen katoamiseen. (Kasvokkainen) sosiaalisuus ei enää päde todellisuuden perusmittarina, sillä sosiaaliselle vuorovaikutukselle tarvitaan yhtenäinen sosiaalisen toiminnan tila (Arpo 2005, 284; Baudrillard 1983).

Muistomerkkisivustot voivat toimia juuri tällaisena sosiaalisen toiminnan tilana, jossa surevalla on mahdollisuus jakaa ajatuksiaan muille kirjoittamalla ja kertomalla. Verkkopäiväkirjoissa on usein perusteltu omaa kirjoittamista kuolemasta ja edesmenneestä surutyönä, prosessina sekä muistinnanvälineenä. Pelätään, että ilman kirjoittamista edesmenneen muisto unohtuu. Samalla halutaan muistaa omat ajatukset ja tunteet myöhemmin. Kirjoittamalla julkista tekstiä on haluttu myös tarjota apua ja keinoja muille surun hetkellä.

Mitä enemmän kirjoitin, sitä lohdutummaksi tulin. Siksi toivon, että nämä sivut saisivat olla edes pieneksi lohduksi myös heille, joilla juuri nyt on pahin tuska päällä. (Kaarina, muistoblogi [viitattu 28.12.2010].)

Sureva voi kokea itsensä yksinäiseksi, jos hänen läheisensä eivät osaa kohdata häntä surevana. Moni läheisensä menettänyt kokee yhteiskunnan taholta paineita surusta selviytymiseen. Oletetaan, että ihmisen työkyvyn pitäisi palautua nopeammin ja kuolemaa vähätellään, kuten Anne haastattelussaan kertoo:

Se oli naispuolinen neurologi jonka luona kävin -86 päänsärkyjen vuoksi. No se kyseli ensin onko jotain erityistä sattunut, koska päänsärkyjä on tullut enemmän. Kerroin mieheni sairaudesta ja että oli menehtynyt hiljattain. No, hän siihen, että suru pitää surra ja äkkiäkös tuon näköinen nainen uuden miehen löytää. Se oli siinä. (Anne, Facebook-haastattelu 15.12.2010.)

Virtuaalisessa kanssakäymisessä tällaisia tilanteita ei välttämättä tule, vaan internet tarjoaa esimerkiksi suojatuissa muistoryhmissä tai salasanalla suojatuilla muistomerkkeillä mahdollisuuden keskustella samaa kokeneiden ja ajattelevien kanssa ilman

pelkoa ja häpeää. Useat haastateltavistani ovat kommentoineet internetin olevankin keino ”jakaa” ja ”olla yhteydessä”, kokea yhteisöllisyyttä, jota he eivät välttämättä kasvokkain tunne tai voi kokea.

Olen saanut apua, kun olen keskustellut muiden ihmisten kanssa, jotka olivat läheisiä kyseisille henkilöille. Olemme päässeet purkamaan tunteitamme ja muistelemaan kyseistä henkilöä. (Susanna, kyselyvastaus 25.10.2010.)

Kuolleen läheiseni kohdalla facebook myös välitti viestiä sellaisille, joita suruviesti ei muuten olisi koskaan tavoittanut. (Tuula, kyselyvastaus 3.12.2010.)

Kyllä tällainen toiminta luo yhteisöllistä yhteenkuuluvuuden tunnetta myös virtuaalisesti ja virtuaalisesta vastakkainasetteluista huolimatta asia ja menetys on yhteinen. (mies 39v., kyselyvastaus 22.10.2010.)

Yksityisyys ja julkisuus on joissain muistosivuissa, -ryhmissä ja muistomerkkisivustoilla otettu tarkemmin huomioon. Jotkin muistoryhmät ovat suljettuja ja jäsenyys pitää anoa ryhmän perustajalta. Tällä tavoin on varmistettu ryhmän pysyminen läheisten piirissä ja esimerkiksi asiattomuuksien välttäminen. Joissain tapauksissa avoin pääsy sivulle on ollut tietoinen ratkaisu pyrkiä tavoittamaan mahdollisimman moni sekä tarjota mahdollisimman monelle paikkaa ja keinoa surra ja muistella.

Meidän poikamme poismeno oli niin odottamaton ja järkyttävä että katsoin aiheelliseksi perustaa tuon blogin hänen muistokseen; ammattini johdosta niin kovin monen täytyy saada tietää mitä meille on tapahtunut ja blogin olemassaolo helpottaa asian kertomisessa. Samalla se auttaa heitä jotka eivät Santeria kunnolla tunteneet tietämään kuinka suuren menetyksen olemme kokeneet. (Seija, sähköpostihaastattelu 20.9.2010.)

Käsitykset materiaalin julkisuudesta vaihtelevat kuitenkin runsaasti. Eri sivustojen erilaiset yksityisyysasetukset voivat olla niin epäselviä, etteivät ihmiset perehdy niiden tarkempiin yksityiskohtiin. Jotkin sivustot tarjoavat runsaasti avainsanoja hakupalvelimille, kuten Googlelle, joten esimerkiksi nimellä otsikoitu muistomerkkisivusto löytyy edesmenneen nimellä hakemalla. Sivulle voi päätyä myös satunnaisilla hakusanoilla, joita hakupalvelin poimii muistoteksteistä ja kirjoituksista. On yllättävän helppoa selvittää esimerkiksi edesmenneen läheisten henkilötietoja ja asuinpaikkoja, jos sivustolle on ladattu runsaasti kuvia sekä yksityiskohtaisia perhetietoja. Yksityisyyden ja julkisuuden rajasta tulee veteen piirretty viiva.

Tutkijan näkökulmasta tämä on erityisen haasteellista. Muun muassa Arja Kuula (2006) on kirjoittanut eettisestä tutkimuksesta internetissä. Kuulan mukaan vuoden 1999 henkilötietolaki määrittelee tarkasti tutkimusprosessin aina digitaalisen aineiston keräämisestä sen analysointiin ja arkistointiin saakka. Kuulan mukaan anonymisointi ja

tapauskohtaiset ratkaisut ovat suositeltavampia kuin lakipykälien kirjaimellinen opiskelu. (Kuula 2006, 13.) Ohjeistuksissa on kuitenkin ristiriita, sillä EU-maiden lainsäädännön mukaan yksittäisten henkilöiden tunnistetietojen tallentaminen internetistä vaatii aina henkilökohtaisen tutkimusluvan ja Kuula kirjoittaaakin (2006, 193) ettei ihmistä saa koskaan tutkia salaa. Hieman aiemmin Kuula kuitenkin väittää, ettei tutkimuslupaa tarvita, jos kyseessä on avoimesti ja anonyymisti tavoitettavissa oleva internetsivu, kuten nimimerkillä esiintyvä blogi tai muu vastaava. Hän kuitenkin myöntää, että tutkimusluvan pyytäminen osoittaa hyvää tieteellistä käytäntöä. (Kuula 2006, 188.)

Omassa tutkimuksessani olen korostanut nimenomaan tutkimusluvan pyytämistä, oli kyseessä sitten nimimerkin suojissa kirjoitettu blogi tai muu avoin sivusto. Kuten aiemmin kirjoitin, suurin osa ihmisistä ei ota selvää kirjoitustensa tai tekemistensä yksityisyysasetuksista, minkä vuoksi materiaali saattaa olla odottamattoman julkista. Joskus taas julkisuus palvelee muistomerkin tarkoitusta. Tutkimuslupia olen pyytänyt mahdollisuuksien mukaan niin sivuston ylläpitäjiltä kuin itse muistosivun tekijöiltä. Myös verkkopäiväkirjan kirjoittajilta olen aina pyytänyt tutkimusluvan. Verkkopeleissä avatarini on tutkijaidentiteettini jatke. Hahmoa klikkaamalla löytää tiedot minusta ja tutkimuksestani sekä linkin tutkimusblogiini (<http://bittiavaruuteen.wordpress.com/>), josta löytyvät yhteystietoni sekä valokuvani. Jos minua on kielletty tarkastelemasta esimerkiksi Facebookin muistoryhmää, olen säilyttänyt ryhmän nimen muistiinpanoissani ainoastaan sitä varten, että seuraavissa hauissani osaan jättää sen tutkimukseni ulkopuolelle.

Yksi internet-etnografian keskeisistä ongelmista on nimenomaan informanttien tavoittaminen. Erityisesti monikulttuurisen aineiston hankinnassa tutkija joutuu kohtaamaan hyvin usein joko suoranaista vastustusta tai jopa epäuskoa. Pro gradu -tutkielmani kenttätöissä sain usein kysymyksiä, kuten ”kuinka olet löytänyt muistosivuni” tai ”miten sait yhteyttä minuun”. On luonnollisesti outoa, että surun hetkellä saa sähköpostiviestin suomalaiselta opiskelijalta. Tämä kertoo toisaalta myös siitä, kuinka vähän ihmiset ymmärtävät internetin peruseriaatteita ja kuinka helposti oma materiaali voi levitä ympäri maailman.

Virtuaalisten muistomerkkien materiaalia koskettavat lainsäädännöt laahaavat nopeasti kehittyvän teknologian jäljessä. Käytännöt ovat monimutkaisia ja näyttävät olevan tapauskohtaisesti ratkaisuja, mikä tekee muistomerkkien tekijöiden ja käyttäjien oikeuksista epäselviä. Muistosivun tekijä voi hyväksyä tutkimuspyynnön, mutta palvelun ylläpitäjän säännöissä tämä voidaan kieltää. Yksi muistomerkin tekijä antaa luvan käyttää koko nimeään ja kuvia muistomerkistään, toinen vaatii täyden anonymisoinnin ja kolmas haluaa tulla mainituksi vain etunimellään. Yhtä yhtenäistä ohjenuoraa virtuaali-etnografiaan ei siis ole vaan tutkimus on aina tehtävä tasapainotellen lainsäädännön, aineiston ja ihmisten ehtojen mukaan.

NEOMODERNIN AJAN KUOLEMANRITUAALIT?

Mikä saa ihmisen tekemään virtuaalisen muistomerkin läheiselleen? Onko 1900-luvun loppua kohden yksityistynyt suru 2000-luvulla muuttumassa julkiseksi? Kertooko virtuaalimuistamisen suosio enemmän yhtenäisestä internetkulttuurista vai amerikkalaisen

kaupallisen kuolemakulttuurin leviämisestä? Näillä kysymyksillä lähdin purkamaan aineistoani, jota olen kerännyt vuodesta 2007 saakka.

Muistelemisen kautta ihminen prosessoi omia tunteitaan, itseään ja identiteettiään. Virtuaalitekniikan avulla kuolemaa ja kuolemista on voitu käsitellä uudella sosiaalisella ja yhteisöllisellä tavalla, sillä virtuaaliset muistomerkkisivustot ja hautausmaat ovat saaneet alkunsa yksityisten ihmisten tarpeista luoda paikka surra ja kunnioittaa sekä kertoa tarinoita edesmenneestä. Sosiaalisuuden tarve on siis virtuaalimuistamista leimaava tekijä. Muistomerkit ovat myös tapa kerätä muistoja ja valokuvia edesmenneestä yhteiseen paikkaan, jotta kaikki hänen läheisensä – ja joissain tapauksissa myös tuntemattomat – voivat muistella häntä. Läheiset haluavat dokumentoida mennyttä ja nykyisyyttä virtuaalisesti, jotta muistoihin on mahdollista myöhemmin palata.

Suremiseen liittyvien prosessien tiedostaminen kuuluu nykyään jo tavallisen maallikonkin arkipuhuntaan, jolloin sureva ihminen tiedostaa oman surunsa vaiheet. Psykologiset termit eivät silti välttämättä auta itse surevaa ihmistä. Tutkimukseni näkökulmasta suremisen ja virtuaalitekniikan yhdistäminen kuuluu surutyön prosessiin, jolloin rakentamalla virtuaalista muistomerkkiä tai sivua sureva samalla prosessoi omia tunteitaan edesmenneen kuolemaa ja elämää kohtaan. Menetyksen hyväksyminen ja ymmärtäminen voi olla siten helpompaa. Victor Turnerin käsittein (2007[1969]) tätä prosessia voi kutsua myös kuolevan sosiaalisen statuksen siirtämiseksi tuonpuoleiseen, osaksi kuolleita.

Virtuaalitekniikan hyödyntäminen kuolemanrituaaleissa näyttää kuuluvan neomoderniin aikaan, joka korostaa kuolevan itsemääräämisoikeutta niin kuolemisen kuin kuoleman jälkeenkin (Walter 1994, 47–65). Hautajaiset eivät välttämättä ole enää kirkon instituution sanelema rituaali, vaan niillä on haluttu kunnioittaa edesmenneen muistoa sekä identiteettiä sellaisena kuin hän oli, ilman tarvetta noudattaa niin kutsuttua yhteisön pakkoa kristilliseen hautajaiskaavaan. Virtuaalisten identiteettien ympärille muodostuneet muistamis- ja kunnioittamistavat noudattavat tätä samaa ajatusta. Edesmenneen identiteettiä ja yksilöllisyyttä halutaan korostaa virtuaalisella muistomerkillä, joka kertoo enemmän kuin pelkkä hautakivi. Kuvat, tarinat, videot, sukupuut ja anekdootit luovat kuvan persoonallisuudesta, jolloin muistomerkki henkilöityy edesmenneeseen, siitä tulee ikään kuin hänen virtuaalinen jatkeensa. Joissain tapauksissa edesmennyt on tunnettu vain virtuaalisesti avatarin välityksellä, jolloin hänen muistamisensa verkossa on vain luonnollinen jatko tuolle ihmisuhteelle.

Virtuaalisuremisessa ja muiston kunnioittamisessa näkyvät kuitenkin edellä mainitsemani sukupolvierot. Diginatiivit ja Google-sukupolvi ovat tottuneet käyttämään virtuaalista kommunikaatiotekniikkaa hyvin monipuolisesti arjessaan, minkä vuoksi he ovat ilmeisesti uudelleen määrittelemässä myös kuolemaan liittyviä tapoja ja käytäntöjä. Virtuaalitekniikan mahdollisuudet ovat kuitenkin avautumassa myös vanhemmalle sukupolvelle. Kansalliset projektit, kuten Liikenne- ja viestintäministeriön *Laajakaista kaikkien ulottuville – Kansallinen toimintasuunnitelma tietoyhteiskunnan infrastruktuurin parantamiseksi*, mahdollistavat virtuaalisen kanssakäymisen oppimisen ja yleistymisen myös syrjäseuduille sekä varttuneemmalle väestölle (Liikenne- ja viestintäministeriö 2008). Käytössä oleva tekniikka halutaan tehdä tutuksi kaikille.

Nykyään käytössä oleva internet-teknologia eli Web 2.0 korostaa erityisesti käyttäjälähtöistä lähestymistapaa, jolloin perinteinen tuottaja–kuluttaja -malli on muuttunut liukuvammaksi ”*produsage*” -tavaksi (engl. *usage, production*). Tällöin internet-teknologian käyttöä määrittää oman sisällön tuottaminen ja aktiivinen osallistuminen internetissä (Bruns 2008), toisin sanoen sosiaalinen ja yhteisöllinen kanssakäyminen. Tämä verkkososiaalisuudeksi kutsuttu ilmiö (Wittel 2001) ei ole irrallaan kasvokkaisesta vuorovaikutuksesta. Virtuaalimuistomerkkeihin vaikuttavat nimittäin myös reaali maailman spontaanit muistomerkit, jotka ovat nykykulttuurissa yleisiä erityisesti tapaturmien ja onnettomuuksien urheille (ks. Santino 2005). Esimerkiksi Jokelan (2007) ja Kauhajoen (2008) ammuskelu aiheuttivat valtavasti muistotoimintaa sekä internetissä että paikan päällä (ks. Sumiala 2009).

Virtuaaliset kuolemanrituaalit näyttäisivät yleistyvän yhä enemmän niin kansainvälisesti kuin Suomessakin. Tämä tulee todennäköisesti vaikuttamaan tulevaisuudessa useimpiin internetin rekisteröintiprosesseihin. Esimerkiksi uutta verkkopäiväkirjaa luotaessa voi joutua pohtimaan mitä haluaa päiväkirjalle tehtävän, jos sattuisi äkillisesti menehtymään. Useimmat sivustot nimittäin eivät ole käyttöehtojensa mukaisesti velvollisia luovuttamaan materiaalia perikunnalle, vaikka esimerkiksi materiaalien kirjeiden tapauksessa jäämistö kuuluu aina edesmenneen perillisille. Facebookissa on mahdollista memorialisoida edesmenneen profiili ottamalla yhteyttä palvelun ylläpitoon ja todistamalla käyttäjän menehtyminen joko kuolintodistuksella tai jollain muulla vastaavalla dokumentilla.

Virtuaalimuistamisen yleistyminen tekee siitä yhä hyväksytympää. Internet ei siis vaikuta vain tiedonhankinta- ja vuorovaikutustapoihin, vaan myös ihmisen koko maailmankuvaan ja siihen, mikä yksilölle on olennaista, luonnollista ja automaattista. Aikaisemmin vainajan muistoa on kunnioitettu yleensä oman kodin yksityisyydessä ja erityisinä juhlapäivinä. Virtuaalitekhnologia mahdollistaa edesmenneen muiston kunnioittamisen läpi arjen ja osana arkea. Aamukahvin aikana katsotaan sähköpostit ja Facebookin muistoryhmän kommentit. Työpäivän aikana voi viettää hiljaisen hetken sytyttämällä virtuaalisen kynttilän. Tällaisissa tapauksissa teknologia siis vastaa tarpeeseen kokea yhteisöllisyyttä kuoleman hetkellä, vaikkakin virtuaalisesti.

Kuolemanrituaaleihin liittyviä internet-palveluja voidaan vielä joissain tapauksissa kutsua kuriositeeteiksi niiden kirjavuuden ja kaupallisen vivahteen ansiosta, mutta niiden määrän ja volyymin vuoksi joudumme myös määrittelemään uudelleen mikä on kuriositeettia ja mikä on laajemman yhteisön rituaalista toimintaa. Jos yhtä YouTube-videopalvelun muistovideoita on katsellut ja siitä ”tykännyt” muutamasta kymmenestä useaan tuhanteen tai jopa sataan tuhanteen ihmistä, ei toimintaa voi enää kutsua marginaaliseksi. Virtuaalitekhnologia mahdollistaa siis yhä reaaliaikaisemman vuorovaikutuksen, ja vuorovaikutus ihmisten välillä taas on se, mikä luo, ylläpitää ja rakentaa kulttuuria – tässä tapauksessa virtuaalista kuolemakulttuuria.

LÄHTEET

Tutkimusaineisto:

- Sandy, sähköpostihaastattelu 18.6.2008.
Yolanda, sähköpostihaastattelu 12.6.2008.
Seija, sähköpostihaastattelu 20.9.2010.
Carita, sähköpostihaastattelu 8.12.2010.
Susanna, kyselyvastaus 25.10.2010.
Tuula, kyselyvastaus 3.12.2010.
Mies 39v., kyselyvastaus 22.10.2010.
Ilkka, kyselyvastaus, 22.10.2010.
Anonymisoitu Facebook-muistoryhmä, viitattu 8.1.2011.
Anne, Facebook-haastattelu 15.12.2010.
”Tailspin memorial flight” -video YouTube-videopalvelussa, <<http://www.youtube.com/watch?v=yXn56dYMd5k&feature=related>> , viitattu 20.12.2010.
Kaarina, muistoblogi, viitattu 20.12.2010 ja 28.12.2010.
Anjali Cazalet, online-haastattelu *Second Life* -virtuaalimaailmassa 20.2.2011.
Kenttätyömuistiinpanot online-haastattelusta *Second Life* -virtuaalimaailmassa 20.2.2011.
Kyselyvastaukset kyselyihin ”Virtual Memorials in Online Games”, ”Facebook ja muistoryhmät”, ”Surutyö internetissä”.

Kirjallisuus:

- ARIÈS, PHILIPPE 1974: *Western Attitudes Toward Death from the Middle Ages to the Present*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
ARIÈS, PHILIPPE 1981: *The Hour of Our Death*. New York: Alfred A. Knopf Inc. [1977]
ARPO, ROBERT 2005: *Internetin keskustelukulttuurit: tutkimus internet-keskusteluryhmien viesteissä rakentuvista puhetavoista, tulkinnosta ja tulkinnan kehyksistä kommunikaatioyhteiskunnassa*. Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja 39. Joensuu: Joensuun yliopisto.
BAUDRILLARD, JEAN 1983: *In The Shadow of the Silent Majorities, or, The End of the Social and Other Essays*. New York: Semiotext(e).
BENEDIKT, MICHAEL 1991: *Cyberspace: First steps*. Cambridge, MA: The MIT Press.
BOELLSTORFF, TOM 2008: *Coming of Age in Second Life: The Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.
ELIAS, NORBERT 1993: *Kuolevien yksinäisyys*. Helsinki: Gaudeamus. [Alkuperäinen englanninkielinen teos *The Loneliness of the Dying* julkaistu 1985.]
BRUNS, AXEL 2008: *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond from Production to Producersage*. New York: Peter Lang.
ESCOBAR, ARTURO 1994: Welcome to Cyberia. – *Current Anthropology* 35(3): 211–231.
FINGERROOS, OUTI 2004: *Haudatut muistot: rituaalisen kuoleman merkitykset Kannaksen muistitiedossa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
GENNEP, ARNOLD VAN 1960: *Rites of Passage*. Chicago: University of Chicago Press. [1909]

- HAKKEN, DAVID 1999: *Cyborgs@cyberspace? An Ethnographer Looks to the Future*. New York: Routledge.
- HAVERINEN, ANNA 2009a: *In Memoriam – virtuaaliset muistomerkit yksityisinä, julkisina sekä virtuaalisina tiloina*. Etnologian pro gradu -tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- HAVERINEN, ANNA 2009b: Trobriand-saarilta internetiin – antropologisen kenttätöyön haasteita virtuaalisessa ympäristössä.-- *J@rgonia* 16(2009): 7. Helan tutkijat ry. [online] <http://research.jyu.fi/jargonia/artikkelit/jargonia16_haverinen.pdf> [23.2.2011.]
- HINE, CHRISTINE 2000: *Virtual Ethnography*. London: Sage.
- HINE, CHRISTINE (toim.) 2006: *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. New York: Berg. [2005]
- HÅLAND, EVY JOHANNE (ed.) 2008: *Women, Pain and Death: Rituals and everyday life on the margins of Europe and beyond*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing. [online] <<http://www.c-s-p.org/flyers/9781847188700-sample.pdf>> [28.2.2011.]
- JEWSIEWICKI, BOGUMIL & PASTINELLI, MADELEINE 2000: The Ethnography of the Digital World, or How to Do Fieldwork in a 'Brave New World'? – *Ethnologies* 22(2): 23–40.
- KUULA, ARJA 2006: *Tutkimusetiikka. Aineistojen bankinta, käyttö ja säilytys*. Tampere: Vastapaino.
- LAITINEN, KATJA 2003: Maailman Tori – internet kenttänä. – Pekka Laaksonen, Seppo Knuutila & Piela, Ulla (toim.), *Tutkijat kentällä*. Kalevalaseuran vuosikirja 82. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 356–370.
- LEIVO, TOMI & MUTANEN, MARJO & NIEMINEN-SUNDELL, RIITTA (toim.) 2009: *Diginatiivit, työ ja kansalaisuus*. Helsinki: Foresight. [online] <<http://www.foresight.fi/wp-content/uploads/2009/12/Diginatiivit.pdf>> [14.12.2010.]
- LIIKENNE- JA VIESTINTÄMINISTERIÖ 2008: *Laajakaista kaikkien ulottuville. Kansallinen toimintasuunnitelma tietoyhteiskunnan infrastruktuurin parantamiseksi*. Helsinki: Liikenne- ja viestintäministeriön julkaisuja.
- MIKKOLA, KATI 2009: *Tulevaisuutta vastaan. Untuukien vastustus, kansantiedon keruu ja kansakunnan rakentaminen*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- MILLER, DANIEL & SLATER, DON 2000: *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford: Berg.
- PAASONEN, SUSANNA 2002: *Figures of Fantasy: Women, Cyberdiscourse and the Popular Internet*. Turku: Turun yliopisto.
- PENTIKÄINEN, JUHA 1990: *Suomalaisen lähti: kirjoituksia pohjoisesta kuolemakulttuurista*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- PRENSKY, MARK 2001: Digital Natives, Digital Immigrants: A New Way to Look at Ourselves and Our Kids. – *On the Horizon* 9(5). [online] <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> [14.12.2010.]
- SANTINO, JACK 2005: *Spontaneous Shrines*. New York: Palgrave Macmillan.
- STANFORD UNIVERSITY LIBRARIES 2007: *Copyright & Fair Use*. [online] <http://fairuse.stanford.edu/Copyright_and_Fair_Use_Overview/chapter9/index.html> [23.2.2011.]

- SUMIALA, JOHANNA 2009: Koulusurmat ja medioidut kuoleman rituaalit. – *Kulttuurintutkimus* 26(2-3), 2–3.
- SUMIALA, JOHANNA & TIKKA, MINTTU 2010: ”Web First” to Death – The Media Logic of the School Shootings in the Era of Uncertainty.. – *Nordicom Review* 31(2): 17–29. [online] <http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/325_sumiala_tikka.pdf> [22.2.2011.]
- SUOMINEN, JAAKKO 2010: Johdannoksi: Netin kulttuurihistoriaa. Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko & Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (toim.), *Funetista Facebookiin: internetin kulttuurihistoria*. Helsinki, Gaudeamus, 7–22..
- KIRKON TIEDOTUSKESKUS 2011: Muistopaikka.fi-palvelussa voi kunnioittaa läheisen muistoa, 3.2.2011. [online] <<http://evl.fi/EVLUutiset.nsf/0/772A79B72E394673C225782C0047B7E2?opendocument&lang=FI>> [18.3.2011.]
- SUOMEN HAUTAUSTOIMISTOJEN LIITTO RY 1992: *Hautauskulttuuri Suomessa*. Jyväskylä: Gummerus.
- SUOMINEN, JAAKKO 2003: *Koneen kokemus: Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Tampere: Vastapaino.
- TIETOTEKNIKAN TERMITALKOOT 14.12.2007: virtuaalihahmo; verkkohahmo; avatar. Verkkosanakirja. [online] <<http://www.tsk.fi/tsk/termitalkoot/fi/node/266>> [14.12.2010.]
- TOSSAVAINEN, TOMMI 2008: *Internet lasten ja nuorten elämässä. Selvitys pääkaupunkiseudun 10–18 -vuotiaisen lasten ja nuorten elämästä Internetissä*. Helsinki: Toinen elämä- hanke. PDF- dokumentti. [online] <<http://www.toinenelama.fi/raportti.pdf>> [23.2.2011.]
- TURNER, VICTOR W. 2007: *Rituaali, rakenne ja communitas*. Helsinki: Summa. [Alkuperäinen englanninkielinen teos *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure* julkaistu 1969.]
- TUUVA-HONGISTO, SARI 2007: *Tilattuja tarinoita: Etnografinen tutkimus pohjoiskarjalaisesta tietoyhteiskunnasta*. Joensuu: Joensuun yliopisto.
- UOTINEN, JOHANNA 2005: *Merkkillinen kone: informaatioteknologia, kokemus ja kertomus*. Joensuu: Joensuun yliopisto.
- VALKEAPÄÄ, LEENA & SALMELA, ULLA & BONELIUS (toim.) 2003: *Taidehistorian sanasto*. Jyväskylän yliopisto: Taidehistoria. PDF-dokumentti. [online] <<https://www.jyu.fi/hum/laitokset/taiku/tiedostot/sanasto.pdf>> [19.4.2011.] [Alkuperäinen teos julkaistu 1997]
- WITTEL, ANDREAS, 2001: Toward a Network Sociality. – *Theory, Culture & Society* 18(6): 51–76.
- TURKLE, SHERRY 1997: *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone. [1995]
- WALTER, TONY 1994: *The Revival of Death*. London: Routledge.

Vantaalainen filosofian maisteri Anna Haverinen on digitaalisen kulttuurin jatko-opiskelija Turun yliopistossa.



ABSTRACTS

Outi Lauhakangas:

Discussion forums on the Internet as a substratum of proverbs

The aim of the article is to study the use of proverbs and their modifications on the Internet. The author combines her social psychological point of view with the ethnological research-based knowledge of proverb use. Former conclusions that were reached about the functions of proverb use in speech situations led the research to the discussion forums on the Internet. Commenting on "the question of the day" in a Finnish newspaper turned out to be an ideal substratum for proverbs. The particular question of the day dealt with the break of Sofi Oksanen, the famous Finnish novelist, with her publishing house.

The question was posed in a dichotomic way, and it clearly provoked the need to substantiate the answer. There were few facts available about the case in question, and the personal style of the author evoked strong feelings. The research data amounted to 344 comments. The base for proverb use was favourable, since proverbs were employed in 17 % of the comments. Texts were compared to and recognized with the Matti Kuusi international type system of proverbs. In all, there were 46 different proverb types and some phrasal expressions. A surprising result was that only a few modifications of proverbs were used.

Anna Haverinen

Tombstones and memorials made of bits and pixels – death and mourning rituals in virtual environments

In her article the author reviews the preliminary results of her doctoral thesis, in which she asks why online memorials are being created. Is the privatization of mourning becoming more public in the 21st century? Does the popularity of internet mourning tell us more about the coherent internet culture or about the diffusion of the American (commercialized) death culture?

The author's methods are virtual anthropological and her research material consists of participant observation, three queries, online interviews, video and screenshot documents. The material was collected during 2007 and 2011.