



Myötätuntoisia saattajia ja rauhallisia rituaaleja – Elämän lopun kohtaaminen kuolemapositiivisissa videopeleissä

Heidi Rautalahti & Enni Salo¹

Kuoleminen digitaalisissa peleissä on usein toiminut toiminnallisena ja mekaanisena synonyymina pelissä häviämiselle, jonka jälkeen pelikierron alkaa alusta sanktion saattelemana. Kuolema teemallisena ja tarinallisena, rauhallisena sekä myötätuntoisella otteella esitettynä on saanut viime vuosina enemmän huomiota pelikulttuurissa. Tässä artikkelissa tarkastellaan sisällönanalyttisen peliluennan keinoin kolmea digitaalista peliä, jotka kuvaavat kuolemaa tarinassaan myötätuntoisesti. Pelit kuvaavat elämän lopun kohtaavia hahmoja, joiden toimintaan pelaaja pääsee vaikuttamaan. Artikkelissa peleistä tehdään huomioita erityisesti rituaaliteorioiden näkökulmasta, jolla painotetaan pelaajan aktiivista roolia kuoleman käsittelyssä peleissä. Tarkasteltavien pelien tunnelmaa verrataan kuolemapositiivisuuden käsitteeseen, jossa kuolemaa, hyvää tai huonoa, pyritään tuomaan yhteiskunnassa avoimesti esiin. Pelit omalta osaltaan osallistuvat erityisesti hyvän kuoleman ihanteen pohdintaan, jossa korostuu myötätuntoisen saattajan ja rauhallisten rituaalien yhteys.

Johdanto

Kuoleminen digitaalisissa peleissä on usein toiminut toiminnallisena ja mekaanisena synonyymina pelissä häviämiselle, jonka jälkeen pelikierron alkaa alusta sanktion saattelemana (Cuerdo & Mercel 2020; Darrow 2020). Lisäksi monissa peleissä vastustajan päihittäminen tarkoittaa tämän tappamista (Nicolucci 2019). Viime vuosien aikana on kuitenkin julkaistu useampia indie-pelejä (itsenäisten julkaisijoiden pelejä), joissa kuolemaa lähestytään laajemmasta näkökulmasta (Coward-Gibbs 2020, 182). Näissä peleissä myötätuntoinen kuolemaan valmistautuminen, monenlaiset tunteet ja lopulta kohtalon hyväksyntä sekä kuoleamisen ritualisointi nousevat keskeisiksi pelillistetyiksi teemoiksi. Hyvän kuoleman käsittely nousee pelaajan toiminnan tavoitteeksi usein rauhallisen ja pohdiskelevan tunnelman ympäröimänä. (Darrow 2020.) Pelien yhtäläiset tavat esittää myötätuntoinen kuoleman kohtaaminen kielivät kuoleman ihanteesta, jossa hyvä saattaja on aina läsnä.

Tässä tekstissä tarkastelemme peliluennan, eli pelaamisen avulla toteutetun laadullisen sisällönanalyysin näkökulmasta, minkälaisena kuolema esitetään kolmessa pelissä, jotka esittävät myötätuntoista ja kokonaisvaltaisempaa elämän lopun kohtaamista (pelianalyysistä esim. Heidbrink et al. 2014; 2016; Lankoski & Björk 2015). Tutkimuskysymyksenä on, miten tarkastelemissamme peleissä kuvataan hyvää kuolemaa. Luentamme mukaan hyvään kuolemaan liittyvät keskeisesti kuolemaan saattaminen ja kuolemanrituaalit, joita nostamme esiin analyysissä.

¹ Kirjoittajat ovat tasa-arvoisesti työstäneet artikkelia.

Videopelien ja populaarikulttuurin sisältöjä voidaan hahmottaa yhteiskunnan ja ihmisten toiminnan peilinä (esim. uskonnon ja populaarikulttuurin suhteesta Forbes & Mahan 2017; Ostwalt 2003). Fiktiivisten tarinoiden merkitys ihmisten elämässä tai kulttuurituotteiden representaatiot eivät ole yhdentekeviä keskustelunaiheita tai tutkimuskohteita (esim. Blom 2021; Rautalahti 2021, Pesonen et al. 2011; Pesonen & Rautalahti 2020). Pelit ja pelaaminen ovat kasvavassa määrin osa ihmisten arkea, jolloin videopelien tosielämän heijastukset voivat kertoa paljon myös ympäröivästä kulttuurista, katsomuksista ja lopulta pelaajista itsestään (esim. Rautalahti 2019).

Tarkastelemme tässä tekstissä erityisesti pelejä, jotka määrittelemme kuolemapositiivisuuden käsitteen avulla hyvää kuolemaa käsitteleviksi peleiksi. Kuolemapositiivisuus on samannimisen länsimaissa jalansijaa saaneen aatteen mukaan asenne ja tapa kohdata kuolemaan liittyviä seikkoja avoimesti.² Kuolemapositiivisuudella tarkoitamme siten myös monimuotoista yhteiskunnallista liikettä, jonka kannattajat haluavat muuttaa nykyistä tapaa käsitellä kuolemaa. Usein sanotaan, että länsimaissa kuolema on siirretty laitoksiin, minkä takia kuolemasta on vieraannuttu (ks. esim. Ariès 1981 & 1994; Russell 1994; Hanusch 2010; Koksvik 2020, 954). Liikkeen yhtenä keskeisimpänä tavoitteena on taas normalisoida avointa keskustelua kuolemasta. (Incorvaia 2022, 1.) Tämän artikkelin pelit osoittavat keskustelun hyvästä kuolemasta laajentuneen pelien maailmaan.

Olemme siten valinneet pelit, jotka tulkintamme mukaan antavat pelaajalle mahdollisuuden käsitellä elämän loppua kuolemapositiivisella otteella. Näissä peleissä pelaaja suorittaa myös kuolemiseen liittyviä toimintoja, joita tarkastelemme luennassamme rituaaleina. Kolme analysoitavaa peliä ovat: *Far From Noise*, *Spiritfarer* ja *Mortician's Tale*. Englantilaisen pelitekijän George Batchelorin *Far From Noise* -pelissä (2017) pelihahmo valmistautuu kohtaamaan todennäköisen kuolemansa. *Spiritfarer* (2020) taas on kanadalaisen *Thunder Lotus Games* -studion julkaisema peli, jossa pelihahmon vastuuna on auttaa henkiä läpikäymään viimeinen matkansa tuonpuoleiseen. Viimeinen valitsemamme peli on erityisesti kuolemapositiivisena mainostettu *Laundry Bear Games* -studion *Mortician's Tale* (2017). Pelattava hahmo työskentelee hautaus-toimistossa, jossa hän valmistelee vainajia hautajaisia varten, osallistuu hautajaisiin ja keskusteleekin niin kollegoiden kuin surevien asiakkaiden kanssa.

Kuolemanrituaalit ja kolme peliä

Kuolemanrituaalien tutkimusperinteessä kuoleminen ymmärretään kokonaisvaltaisesti niin fyysisenä kuin sosiaalisena tapahtumana, jota käsitellään rituaalisesti (ks. esim. Hertz 1960, 77–78). Kuolemanrituaalit voivat antaa kuolevalle ja läheisille toimintamalleja, joihin turvautua, kun kuolemaa kohdataan (Sandman 2004, 114). Rituaaliselle toiminnalle tyypillisinä piirteinä mainitaan usein muodollisuus, muuttumattomuus ja toistuvuus. Catherine Bell kuitenkin painottaa, että arjen rutiinien sijaan rituaalinen toiminta on jollain tavoin symbolisesti erityistä ja korkea-arvoisempaa. Bell kirjoittaa, miten esimerkiksi rutiininomaisesti tavallisten sukkiesten ostaminen ei täyttäisi rituaalin määritelmää. Jos ostettavat sukat ovat erityinen lahja läheiselle, hetkestä muodostuu Bellin mukaan rituaali. (Bell 2009, 90–93.) Kuolemakin poikkeaa arjen rutiineista, ja sen käsittelyssä turvaututaan moniin yhteisölle ja yksilölle merkityksellisiin rituaaleihin. Esimerkiksi kuolinvuoteelle kokoontuminen, hautajaisiin osallistuminen tai hiljentyminen edesmennyttä muistellessa ovat rituaalisia tapoja navigoida menetystä ja siihen liittyviä

² Kuolemapositiivisuus on vakiintumassa oleva käsite suomeksi englannin kielen sanasta “death positivity.”

tunteita. Valitut pelit kuvaavat runsaasti tällaisia symbolisesti merkityksellisiä hetkiä, joissa hiljennytään rituaalisen toiminnan äärelle. Esimerkiksi *Spiritfarer*-pelissä edesmenneen henki saatetaan kuoleman porteille rauhallisella otteella, eterisen musiikin soidessa taustalla. Täten pelit kuvaavat erilaisia rituaaleja – siirtymäriittejä – kuoleman vaiheiden välillä.

Klassikkoteoksessa *The Rites of Passage* Arnold van Gennep kirjoitti ihmiselämän eri vaiheista, kuten syntymästä, avioliiton solmimisesta ja kuolemasta, siirtymäriitteinä (Van Gennep 1909, 1960, 11–12). Nämä siirtymäriitit sisältävät kolme vaihetta: 1) henkilön irrottautuminen aiemmasta sosiaalisesta asemasta, 2) välitila, eli liminaali, jolloin aiemmasta asemasta on irrottaututtu, mutta uuteen asemaan liittyminen on vielä kesken ja 3) kiinnittäytyminen uuteen sosiaaliseen asemaan (Van Gennep 1960, 11). Kuolemaa tutkineet Richard Huntington ja Peter Metcalf (1979, 29) tiivistivät Van Gennepin siirtymäriitin kaavan kuoleman suhteen yksinkertaiseen muotoon: 1) elossa, 2) kuolemassa ja 3) kuollut. Jokaiseen kuoleman eri vaiheeseen liittyvät erityiset rituaaliset toiminnot, joilla voidaan pyrkiä tekemään kuolemasta hyvää: tietyt rituaalit, kuten läheisten hyvästely, auttavat valmistautumaan kuolemaan, kun taas osa rituaaleista, kuten hautajaiset, liittyy kuoleman jälkeiseen aikaan (Sandman 2004, 12; Sumiala 2010, 132).

Kuoleman eri vaiheet – toisin sanoen siirtymäriitit – näkyvät myös kolmessa tutkimassamme pelissä: *Far From Noise* -pelissä keskitytään kuolemaa edeltävään aikaan, jolloin 1) valmistaututaan kuoleman kohtaamiseen. Pelissä pohditaan eksistentiaalisia kysymyksiä sekä punnitaan elämän ja sen lopun merkitystä. *Spiritfarerissa* näytetään yliluonnollinen kuvaus 2) liminaalitulasta (ambivalentti olemisen välitila ks. esim. Turner 1991, 95), jossa tavoitteena on auttaa vainajien henkiä matkallaan tuonpuoleiseen eli liittymään uuteen ja viimeiseen sosiaaliseen asemaansa. *Mortician's Tale* -pelissä taas syvennytään ruumiin käsittelyyn ja hautausrituaaleihin eli 3) kuoleman jälkeiseen aikaan. Tarkastelemme valitsemaamme kolmea peliä ja niiden kuvaamia elämän lopun eri vaiheita rituaaliteoreettisin keinoin.

Valitsemissamme peleissä kuolemaa kuvataan erityisesti rauhallisella otteella, mikä on vastakohta mediassa yleiselle spektaakkelimaiselle tavalla kuvata väkivaltaisia kohtaloita (engl. *spectacular death*) viihdearvon vuoksi (Jacobsen 2020; Khapaeva 2020, 112). Kauhuelokuvia tutkineen Outi Hakolan mukaan kuolema ei olekaan koskaan poistunut julkisesta tilasta, sillä media – myös digitaaliset pelit – on täynnä kuolemankuvauksia (Hakola 2015). Erilaisia kuolemanrituaalien ja liminaalitulojen kuvauksia löytyykin laajasti populaarikulttuurin tuotteista (Williams 2011, 58; Salo 2021) ja lukuisten videopelien tarinoista.

Videopelit ja kuolema

Videopelit tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden tempautua mukaan fiktiivisen kuoleman kohtaamiseen ja voivat näin mahdollistaa vaikeiden tunteiden käsittelyä omassakin elämässä (esim. Rautalahti 2019; 2021; Mekler et al. 2018). Aiemmissa tutkimuksissa kuolemaa peleissä onkin erityisesti tarkasteltu toimijakeskeisesti, useimmin pelaajien kokemusten näkökulmasta. Pelaajien tulkintaan nojaavissa tutkimuksissa kysytään muun muassa, miten suremisen tavat näkyvät esimerkiksi moninpelualustojen sosiaalisessa kanssakäymisessä (Haverinen 2014; ks. myös Harrer 2018) tai miten pelaajat reflektivat kuoleman kokemuksia ja eksistentiaalisia kysymyksiä pelaamisen yhteydessä (Chittaro & Sioni 2018). Huomiota on saanut myös *That Dragon, Cancer* (Numinous Games 2016) -pelin kuolemansairaalan lapsen vanhemman tarina, joka samalla kertoo pelintekijöiden omasta elämästä (Schott 2017). Kuolemaa ja kuolemista

peleissä kuvanneen Karin Wenzin (2014) mukaan simuloitu kuoleman kohtaaminen peleissä voi toimia itsereflektion välineenä.

Pelien myötätuntoiset kuolemankuvaukset eivät ole täysin poikkeuksellisia digitaalisten pelien moninaisessa kirjossa. Peleissä, jotka eivät keskity tarinassaan kuolemaan, saattaa silti ilmetä sivujuonteita tai videokohtauksia, joissa kuvataan kuoleman ääreen hiljentymistä. Usein kuvaukseen vaikuttaa se, että seuraako pelaaja ystävän vai vastustajan kuolemaa (Joellson & Reunanen 2019). Esimerkiksi muutoin väkivaltaisessa pelissä *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red 2017) protagonisti hiljenee menehtyneen taistelutoverinsa äärelle hautajaiskuvaelmassa. *God of War* (Santa Monica Studio 2018) peli taas alkaa muinaiseen skandinaaviseen polttohautaukseen viittaavassa kohtauksessa, joka saa liikkeelle pelin keskeisen tavoitteen sirotella päähahmon puolison tuhkat korkealle vuorelle. Muista suuren huomion saaneista peleistä *Last of Us Part II* (Naughty Dog 2020) kuvaama päähahmon kostoretki alkaa tuoreen haudan ääreltä ja päättyy läheisen kuoleman hyväksymiseen. Myös Yhdysvaltain historiallisen villiin länteen sijoittuvassa pelissä *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games 2018) pelaajan hahmo, Arthur, kohtaa loppunsa väsyneenä ja tuberkuloosiin sairastuneena liikuttavissa loppukohtauksissa. Toisaalta kuoleamisen äärelle vakavoidutaan myös *Death Stranding* (Kojima Productions 2019) pelissä, jonka tarina käsittelee kauttaaltaan kuolemanuhan ja henkiin palaamisen teemoja vaihtoehtoisessa todellisuudessa, jossa jälleenrakennetaan tuhoutunutta yhteiskuntaa. Eräs peleissä tyypillinen toiminto on mahdollistaa pelaajalle vierailu tärkeän pelihahmon haudalla tai muistomerkillä. Tähän on usein liitetty lyhyt animaatio ja komento ohjaimella tai hiirellä klikkaamalla, kuten peleissä *Horizon: Forbidden West* (Guerilla Games 2022) tai *Assassin's Creed: Valhalla* (Ubisoft Montreal 2020). Vastaava toiminto synnytti internetmeemin pelistä *Call of Duty: Advanced Warfare* (Sledgehammer Games 2014). Pelissä osallistutaan sodassa palvelleen ja kaatuneen sotilaan hautaan laskuun, jolloin ruudulle ilmestyy karu teksti "Press F (X) to Pay Respects" (paina F osoittaaksesi kunnioitusta). Kohtausta on pidetty pakonomaisena ja kiusallisena, ja siitä on virinnyt meemikulttuuriin lukuisia toisintoja (knowyourmeme; Joellson & Reunanen 2019).

Vaikka olemme analyysissämme tarkastelleet erityisesti hyvän kuoleman esityksiä, joissa lineaarisen elämän ja kuoleman välille tehdään selvä jako sen eri vaiheissa, on myös pelejä, joissa ilmennetään elämän jatkuvuutta kuoleman jälkeen. Esimerkiksi *Journey* (Thatgamecompany 2012) esittää pyhiinvaelluksen ja jälleensyntymän saumattomana syklinä, ja *Everything* (David O'Reilly 2017), jossa pelaaja on kaikkeus itse, asettaa pelkkään kuolemiseen keskittymisen triviaaliin valoon. Lineaarinen aikäkäsitys ei siis ole ainoa tapa tarkastella elämän ja kuoleman kulkuja tai vuorotteluja.

Kuoleminen ei kuitenkaan nouse kaikissa peleissä tarkoituksenomaisesti esiin joko tarinassa tai pelaajan toiminnassa. Usein se on vain hulvaton ja karnevalisoitu huumorin lähde, kuten salamurhaamiseen liittyvässä seurapelissä *Among Us* (InnerSloth 2018). Kuolema peleissä ei myöskään jakaannu vain tunnistettavien teemojen, kuten kuolemiseen (poismenon esittäminen), hautojen ja hautaamiseen (hautapaikkojen ja hautausrituaalien kuvaukset) tai suremisen kuvausten välille (Joellson & Reunanen 2019). Kun tarkastellaan, minkälaista kuoleman ihanetta tai sanomaa pelit esittävät, näkökulma on laajempi. Kuoleman esitykset peleissä kutsuvat siis monipuoliseen tarkasteluun, joka yhdistää peli- ja kulttuurista luentaa. Poikkeuksellista valitsemillemme videopeleille on se, että niissä kuolemaa ei seurata sivusta. Kuolema ei ole vain mekaaninen toiminto eikä kuollutta hahmoa kunnioiteta välillisesti muun pelitarinan ohessa. Sen sijaan kuoleman käsitteleminen on nostettu päärooliin ja pelaajalle keskeisen toiminnan

tavoitteeksi. Kuolemapositiivinen ote, toisin sanoen hyvän kuoleman ideaali, välittyy myös peleistä myötätuntoisten ja rauhallisten pelinkulkujen myötä.

Kuolemapositiivisuus – monta keskustelijaa saman teeman ympärillä

Kuolemapositiivisuus termi on syntynyt ja muokkaantunut yhdysvaltalaisessa kontekstissa, ja liikkeen kannattajia lieneekin eniten Yhdysvalloissa (Incorvaia 2022, 1). Erityisesti Caitlin Doughty, käsitteen luonut hautausurakoitsija, on ollut näkyvästi yleistämässä termiä (engl. *Death Positivity*). Sanoman levittämiseksi Doughty perusti vuonna 2011 organisaation *The Order of the Good Death*, joka koostuu hautausalan ammattilaisista, tutkijoista ja taiteilijoista, jotka pohtivat uusia tapoja kohdata kuolemaa (Koksvik 2020, 955). Tavoitteena on tuoda muutosta erityisesti länsimaaisena pidettyyn tapaan välttää kuoleman käsittelyä, mutta liikkeen arvot ja asenteet voivat olla hyödyllisiä muuallakin maailmassa kulttuureissa, joissa kuolemasta on vieraannuttu.

Kuolemapositiivinen liike ei ole ensimmäinen yritys tuoda muutosta kuolemaa koskevaan keskustelukulttuuriin, vaan samankaltaisia liikkeitä on ollut 1960-luvulta lähtien (Incorvaia 2022, 3). Liikkeen juuret ovat siis käsitettä vanhempia (*The Order of the Good Death* a). Kuolema on ollut antropologian tutkimuskohteena jo 1900-luvun alusta (ks. esim. Hertz 1907/1909, 1960; Van Gennep 1909, 1960), minkä lisäksi myöhemmin 1950-luvulla aiheesta kiinnostuivat historian ja sosiologian tutkijat sekä terveydenhuollon ammattilaiset. Psykiatri Elisabeth Kübler-Rossin teos *On Death and Dying* (1969), jossa tarkastellaan surun eri vaiheita, noteerattiin niin tutkijoiden kuin laajemman yleisön keskuudessa (Davies 1997, 66–67). Kübler-Rossin teoksen innostama laaja yhteiskunnallinen keskustelu ovat keskeinen osa yhdysvaltalaisen ”Death Awareness” -liikkeen alkua (Incorvaia 2022, 3; Koksvik & Richards 2021, 1), joka on edistänyt kuolemapositiivisuusliikkeen syntyä. Kuolevan henkilön laillisiin oikeuksiin – saattohoitoon, eutanasiaan ja lääkitykseen – alettiin myös 1970-luvulla kiinnittämään erityistä huomiota (Koksvik & Richards 2021, 3–4). Samalla saattohoitoliike laajeni länsimaissa ja painotti kuolevan ja tämän läheisten tarpeiden huomioon ottamista (Incorvaia 2022, 3; Hakola 2017, 125; Sandman 2004). Eri painotuksista huolimatta liikkeiden yhteisenä tavoitteena on ollut edistää inhimillisempää tapaa kuolla (Walter 2020, 101).

Aubrey DeVeny Incorvaian mukaan länsimaissa eletään kuolematietoisuuden aikakautta, jonka uusimpana ilmiönä on kuolemapositiivisuusliike (Incorvaia 2022, 1; ks. myös Walter 2020, 141). Liikkeelle on tunnusomaista käsitellä elämän loppua luonnollisena tapahtumana, jossa huomioidaan yksilön tarpeet (Incorvaia 2022, 12). Samalla tiedostetaan, että elämä voi päättyä ennenaikaisesti ja traagisesti, eikä tarkoituksena ole peitellä vaikeita tunteita positiivisella asenteella, vaan yksilön tarpeisiin lukeutuu kaikenlaisten tunteiden kohtaaminen. Huomiota ovat saaneet myös ekologiset hautaustavat sekä elämän lopun avustajat, *doulats*,³ joiden tarkoituksena on avustaa kuolevaa ja hänen läheisiään (Incorvaia 2022, 5–6). *The Order of the Good Death* -organisaation mukaan kuoleman kulttuurinen karttaminen tulisi murtaa avoimilla keskusteluilla sekä tieteellisellä ja taiteellisella työllä (*The Order of the Good Death* b). Videopelit voivat osaltaan mahdollistaa uusien dialogien avauksia sekä antaa tilaa pohtia elämän loppuun liittyviä toiveita ja tarpeita. Kuten Victor Turnerkin (1991, viii) kuvasi siirtymäriittien vaiheita

³ Doulat tunnetaan pääasiassa synnyttäjän tukihenkilöinä, mutta nimikettä käytetään myös kuolevan tukihenkilöstä.

tietynlaisena liminaalitulana, pelaaminenkin sisältää liminaalimaisen kokeilun ja leikin mahdollisuuden, josta voi olla apua kuoleman käsittelyssä.

Pelaaja saattaa hyvään kuolemaan

Kuoleman ja kuoleamisen pelimaailmoissa voi ajatella olevan niin arkipäiväistä, että se banalisoituu eikä kummastuta pelaajaa. Sen sijaan tarkastelemisamme peleissä kuolema on nostettu keskeiseksi teemaksi, jota muu tarina, hahmot ja pelin kulku tukevat. Tämän lisäksi pelien rauhallinen, hidas ja myötätuntoinen tunnelma liittyy laajemmin peleihin, joita kutsutaan usein kotoisiksi tai empaattisiksi peleiksi (engl. *cozy games*, *empathy games*). Kotoisille peleille on tyypillistä esittää pelaajalle emotionaalisesti haastavia teemoja rauhanomaisesti, mikä luo tarkoituksellisesti turvallisen tunnelman. Pelit ovat myös usein esteettisesti suloisia. (Waszkiwicz & Bakun 2020.) Kuolemaa käsittelevät kotoiset pelit esittävät pelaajalle elämän lopun rauhallisessa tahdissa.

Olemme käyttäneet pelien tarkastelussa menetelmänä peliluentaa. Kyse on pelikeskeisestä, analyttisen pelaamisen otteesta, jossa pelataan tutkittavaa peliä tarkoituksenomaisesti tietyn teoreettisen kehyksen ohjaamana (esim. Rautalahti 2018; Heidbrink et al. 2014; 2016; Lankoski & Björk 2015, 23–35). Olemme luennassamme havainnoineet erityisesti teemoja, jotka tulkitsemme edustavan hyvää kuolemaa kuoleamisen prosessin eri vaiheissa. Tämä on tarkoitannut pelimedian multimodaalisessa esitysmuodossa pelaajan toimintamahdollisuuksien ja yksilöllisen pelikokemuksen havainnointia. Huomioita muodostetaan äänistä, kuvista, pelin kuluista ja tarinasta, toisin sanoen monen moodin kautta (pelien multimodaalisuudesta esim. Carrillo-Masso 2016). Usein kuolema, kuten muutkin pelin elementit ja teemat, välittyvät pelaajalle pelin mekaniikoissa (toimintamahdollisuuksissa), pelin dynamiikassa (pelimaailman ja sen mekaniikan käytöksessä) ja pelin estetiikassa, mikä käsittää myös pelaajan emotionaalisen vastaanoton ja kokemuksellisuuden (Hunicke et al. 2004; Walk et al. 2017).

Kuten alussa kerroimme, karkeasti jaoteltuna käsittelemämme peli *Far From Noise* keskittyy aikaan ennen kuolemaa, *Spiritfarer* kuoleman ja elämän välitilaan sekä *Mortician's Tale* kuoleman jälkeisiin hetkiin. Olemme kunkin pelin kohdalla kuolemanrituaaleja tarkastelemalla keskittyneet pelin kuvaan hyvästä kuolemasta. Pelin sisäinen toimintaympäristö ja pelaajan mahdolliset tehtävät kuvastavat niin pelitarinoiden toisintamia kuolemanrituaaleja kuin myös pelaajan toimintaa: pelaamista – varsinaista tekemistä ja liikettä pelissä.

Analyttinen pelaaminen painottaa tutkijan subjektiivista tulkintaa. Tutkija on samalla tavallinen pelaaja, jonka tunteet vaikuttavat pelikokemukseen analyttisestä ja tutkimuskysymyksen ohjaamasta tarkastelukehystä huolimatta (esim. Rautalahti 2022, 26–27). Olemme kirjoittaneet analyysiosiot painottaen yksilöllisesti pelaamiamme pelejä, minkä jälkeen keskustelimme ja vertailimme tulkintojamme. Jaoimme peleistä tehdyt huomiomme (ts. aineistomme) toisillemme (muistiinpanot ja kuvakaappaukset) ja tarkastelimme niitä yhdessä.⁴ Artikkelin keskusteluosio koostuu siten yhteisistä huomioistamme koskien pelien teemoja, tunnelmaa ja sanomaa.

⁴ Jaoimme tutkimustehtävämme siten, että Enni Salo pelasi pc-pelit *Far From Noise* sekä *Mortician's Tale* ja Heidi Rautalahti pelasi *Spiritfarer* pc-pelin.

***Far From Noise* – määränpäänä hyvä kuolema**

Kuten pelin nimi jo vihjaa, pelin tarkoituksena on arjen metelin sijaan hiljentyä pohtimaan elämän (ja kuoleman) suuria kysymyksiä. Pelissä yhdistyvät äärimmäinen paniikki, syvä rauhallisuus ja vääjäämättömän tilanteen hyväksyminen. Pelintekijä George Batchelor kertookin haastattelussa, että hän usein yhdistää peleissään elämän kevyempää, huoletonta puolta syvempään itsereflektioon (Owner 2017). *Far From Noisessa* on käsillä intensiivinen, harkintaa vaativa tilanne, sillä pelihahmo, joka on nuori nainen, on ajanut autonsa miltei kielekkeeltä alas. Pelaaja näkee koko pelin keston ajan, miten ajoneuvo ja sisällä jumissa oleva kuski roikkuvat heiluen uhkaavasti edestakaisin. Tämä on pelaajalle jatkuva muistutus siitä, että auto saattaa milloin vain kohtalokkaasti tipahtaa alas.

Parituntinen peli etenee dialogin muodossa ja pelihahmon puheenvuorot ilmestyvät puhekuplamaisesti auton yläpuolelle. Mikäli puhekuplia on useampia, voi pelaaja valita, mitä hahmo seuraavaksi sanoo. Pelaaja voi päättää, onko pelihahmon asenne enemmän pessimistinen vai optimistinen. Tekstiin ja tarinaan keskittyviä pelejä, joissa pelaaja ohjailee vuorosanojen ilmestymistä ruudulle, nimitetään usein visuaalisiksi romaaneiksi (tavallisimmin pelaajien keskuudessa engl. *visual novel*), jotka liittyvät myös interaktiiviseen fiktion (Bashova & Pachovski 2013). *Far From Noisen* tapauksessa pelaaja voi vuorosanoja valikoimalla ohjata pelitarinan loppumaan joko toiveikkaaseen tai synkkämieliseen päätökseen. Kuitenkin sekä pelihahmolle että pelaajalle käy selväksi, ettei asialle voi tehdä mitään: yrityksistä huolimatta auto ei käynnisty eikä hahmo onnistu pääsemään autosta ulos. Pelin asetelmaa voi verrata Maija Buttersin (2021) väitöskirjan tutkittaviin. Butters tarkasteli saattohoidossa olevien suomalaisten potilaiden tapaa käsitellä elämän loppua diagnoosin saamisen jälkeen. Pelaaja – tai potilas – ei voi omilla valinnoillaan paeta kohtalooaan tai päästä tilanteestaan pois, joten keskiöön saattaa nousta epävarman olosuhteen hyväksyminen.



Kuva 1: Kuva Far From Noise -pelistä, jossa pelaaja voi valita vuorosanansa tarjolla olevista vaihtoehdoista. Kirjoittajien kuvakaappaus pelistä.

Peli alkaa yksinpuhelulla, kunnes seuraan liittyy puhuva hirvi, jonka tavoitteena on rohkaista autossa keikkuvaa pelihahmoa pohtimaan syvällisellä tavalla elämän merkitystä. Hirvi haastaa lempeällä tavalla pelihahmon negatiivisempia ajatuksia ja pysyy rauhallisena hetkinä, joina pelihahmo panikoi. Hirvi keventää pelin tunnelmaa ja painottaa moneen otteeseen, miten onnekkasta on nauttia kauniista maisemasta ja upeana edessä avautuvasta alati muuttuvasta horisontista. Ympäristö, ilma ja luonto muodostuvatkin merkittäväksi osaksi pelin tarinaa. Pelin edetessä kirkas päivä muuttuu illaksi ja lopulta pimeäksi yöksi. Yön tullen tyyni meri ja sää vaihtuvat äkkiä pahaenteiseksi myrskyksi, ja taustalla oleva musiikki kuvastaa näitä muutoksia. Samoin pelihahmon tunnetila liikkuu rauhallisen hyväksynnän ja paniikin välillä riippuen osittain pelaajan valinnoista. Näin peli kuvastaa myös tosielämässä elämän loppua lähestyvien henkilöiden ristiriitaisten tunteiden skaalaa (Butters 2021, 85, 94, 216–217). Luontokokemukset voivatkin auttaa kuolemaa koskevien ahdistavien ja kielteisten tunteiden käsittelyssä (Butters 2021, 179). Pelissä alati tyynenä pysyvä hirvi pyrkii kommentoissaan kiinnittämään pelihahmon ja samalla pelaajan huomion siihen, miten ihminen ei ole luonnosta erillinen. Kenties elämän epävarmuuksien hyväksymistä kuvastaa myös auton vieressä kasvava suuri punertava puu, jonka juuret ulottuvat puoliksi kielekettä alas. Pelihahmo ei siis ole ainoa, joka roikkuu kielekkeellä. Luontosuhteella pyritään tuomaan merkitystä elämään, oli elämää jäljellä miten vähän tahansa (Butters 2021, 179–180).

Pelissä luontosuhde liittyy toistuvasti myös meditoimiseen. Hirvi kehottaa pelihahmoa ja samalla pelaajaa meditoimaan sekä kiinnittämään huomiota kauniiseen ympäristöön ja tuntemaan yhteyttä universumiin. Jo ennen hirven ilmestymistä, miltei heti pelin alettua, pelaaja voi vetää syvään henkeä näytölle ilmestyvän tekstin tahtiin. Pelin voi tulkita kauttaaltaan meditatiivisena harjoituksena, sillä pelaaminen ei vaadi nopeita reaktioita, ja tarinassa on useita hitaita hetkiä. Pelin todellisuudessa suurten kysymysten pohtiminen – kuten mikä on elämän merkitys ja ihmisen oma paikka universumissa – kytkeytyvät hirven seurassa meditoimiseen ja ympäröivään luontoon uppoutumiseen. Samalla ne ilmentävät, millaisia erilaisia rituaaleja voidaan elämän lopulla suorittaa, jotka voivat auttaa elämästä irti päästämisessä (Van Gennepe 1960, 11).

Meditoinnin lisäksi hirven dialogeissa on toistuvasti runonlausuntaa, mikä pelin kontekstissa on myös tunnelman tietoista hidastamista. Hirven runoilla pelaajan huomio voi kiinnittyä taustalla kuuluvaan instrumentaalimusiikkiin. Taide, kuten musiikki (ja hirven runoilu), toimivat tapana valmistautua elämän loppuun (Dain et al. 2015; Butters 2021, 116, 154). Esteettiset kokemukset voivat rikastuttaa elämää ja samalla auttaa navigoimaan vaikeita asioita (Butters 2021, 188). Pelin tarinassa ei esiinny perinteisiä valmistavia kuolemanrituaaleja, kuten läheisten kokoontumista kuolinvuoteelle (Scanlon & Stoney 2014, 235; Ariès 1981, 603), mutta hirvi ja luonto ovat merkittävällä tavalla läsnä. Näennäisesti yksinäisen kuoleman hetkellä onkin täten joku tai jokin saattamassa lopun siirtymässä.

Saattajan tai läheisen seura, hiljentymisen, meditointi, yhteenkuuluvuuden tunteminen, elämän tarkoituksen pohdinta ja eri taidemuotoihin tukeutuminen voivatkin olla hyödyllisiä tapoja valmistautua kuolemaan. Salon läpipelussa pelihahmo alkoi pohtimaan, onko hirvi eräänlainen kuoleman enkeli. Ainakin hirvi voidaan nähdä pelihahmon kuoleman doulana, lempeänä saattajana ja navigoijana, joka kannustaa pelihahmoa ottamaan kaiken irti viimeisistä hetkistään. Hyvään kuolemaan usein ajatellaan kuuluvan muiden seura ja tuki, sillä monet pitävät yksin kuolemista epämiellyttävänä (Sandman 2004, 137). Hirven tavoitteena on saada hahmo hyväksymään kohtalonsa sekä pohtimaan elämän ja sen lähestyvän lopun tarkoitusta. Kuoleman doula voi taas auttaa kohtaamaan elämän lopun esimerkiksi tarjoamalla emotionaalista

tukea, ohjaamalla häntä ja yksinkertaisesti olemalla kuolevalle läsnä (Krawczyk & Rush 2020, 5; Rawlings et al. 2021, 168).

Kuolemapositiivista asennetta heijastaen pelin sanomana on elämän loppuun valmistautuminen ja oman kuolevaisuuden hyväksyntä. Buttersin (2021, 166) mukaan nykypäivänä kuolemaan valmistavat rituaalit keskittyvät jäljellä olevaan elämään ja sen loppuun, eikä niinkään kuoleman jälkeiseen aikaan. Tällöin kuoleva voi löytää lohtua ja keinoja käsitellä menetyksen tunteita esimerkiksi taiteen, esteettisten kokemusten tai luonnon avulla (Butters 2021, 179, 196). Elämän erilaisten tärkeiden asioiden tiedostaminen ja arvostaminen voi siis tehdä kuolemaan liittyvästä ahdistuksesta siedettävämpää. Pelin – tai ainakin puhuvan hirven – viesti on, että jokaisella on voimaa nähdä elämänsä merkityksellisenä ja tuntee kuuluvansa osaksi luontoon, jonka väistämättömänä osana kuolema on. Uuden aamun sarastaessa pelihahmo alkaa lopulta hyväksyä kohtalonsa pohtiessaan, miten luonto jatkaa olemassaoloaan hänen elämänsä loputtua. Luonnon merkitys siis auttaa pelihahmoa hyväksymään kuolemansa, ja tämän oivaluksen jälkeen hirvi, joka on tehnyt pelissä tehtävänsä, jatkaa matkaansa.

Kuolemansa hyväksymisen jälkeen hahmo yrittää vielä kerran kokeilla, lähtisikö auto turvallisesti liikkeelle. Näyttö pimenee ja seuraavassa kuvassa auto on poissa. Pelaajan tulkittavaksi jää, tippuiko hahmo vai ajoiko hän turvallisesti pois kielekkeeltä. Mediatutkimuksen näkökulmasta Diana Rieger ja Matthias Hofer (2017, 724–726, 728) esittävät, että elokuvassa päähenkilön selviäminen hengenvaarallisesta tilanteesta auttaa lievittämään katsojan kuolemaan liittyvää ahdistusta. Toisaalta tämä ei poista ahdistusta, vaan kuoleman käsittely tulee eteen väistämättömästi myöhemmin oman tai läheisen kuoleman kohdalla. *Far From Noisessa* pelin päähahmon tulkinnanvarainen loppuratkaisu ohjaa kuolemapositiiviseen tulkintaan, sillä varman selviytymisen ja elämän jatkumisen sijaan pelin loppua määrittää pelihahmon kuoleman hyväksyminen. Täten pelissä ei ole tärkeää selviytyminen, vaan elämän sekä sen lopun pohtiminen ja lopulta hyväksyminen.

Kontrastina lopulle, jossa hahmo löytää uuden ja antoisan näkökulman kuolemaan ja hyväksyy kohtalonsa, pelitarinan lopputulemien variaatioita voi nähdä YouTubessa (Lies and Scandal 2021). Eräässä videossa (Lies and Scandal: *Far From Noise Ep. 4 (A very bleak ending)*) pelaaja valitsee toistuvasti kyynisiä vuorosanavaihtoehtoja eikä kuuntele hirven näkökulmaa. Tällöin hirvi päättää lähteä melko nopeasti pois ja jättää pelihahmon yksin pohtimaan loppuaan. Lopputekstien jälkeen animaatioissa näytetään eksplisiittisesti, miten auto tippuu kielekkeeltä. Tämä ratkaisu näyttäytyy ei-toivotulta, sillä peli päättyy paljon aiemmin, eikä pelaaja pääse syvällisemmin refleктоimaan pelihahmon tilannetta. Tässä loppuratkaisussa pelihahmo ei pääse valmistautumaan kuolemaan ja joutuu siten kohtaamaan loppunsa ilman kuoleman hyväksymistä.

Vaikka *Far From Noisessa* voi valita pessimistisempiä repliikkejä, peli rohkaisee toistuvasti dialogeissaan näkemään yhteenkuuluvuutta universumin, luonnon ja muiden elävien olentojen kanssa.⁵ Pelissä hyvä kuolema liittyy ensisijaisesti siihen, että kuoleva henkilö hyväksyy tilanteensa. Tämä tapahtuu erilaisten kuolemaan valmistavien irrottautumisen rituaalien avulla (Van Gennep 1960, 11), kuten meditoinnin, luontoon yhteenkuuluvuuden tuntemisen, oman elämän arvon pohdinnan ja hyvän saattajan tuella – jotka ovat esillä pelissä. Tämä tarjoaa pe-

⁵ Huomattavaa on myös se, että pelaaja saa valita pessimistisempiä vuorosanoja useasti ilman sen johtavan ei-toivottuun lopputulemaan. Toiveikkaampi loppu ei siis vaadi jatkuvaa kykyä pysyä optimistisena ja rauhallisena.

laajalle mahdollisuuden rauhassa ja turvallisesti pohtia kuolemaa ja sitä, miten se kirkastaa elämän merkityksellisyyttä (Huntington & Metcalf 1979; Wenz 2014; Sumiala 2010, 21). *Far From Noise* esittelee eräänlaisen hyvää kuolemaa rakentavan rituaalin. Rituaali, tai toisin sanoen pelin dialogit, sanoma ja pelaajan toiminta, painottavat kuoleman hyväksymistä eletyn elämän merkityksellisyyden ja lopullisuuden tarinateemojen avulla.

***Spiritfarer* – merkityksellinen saatto**

Spiritfarerissa keskitytään elämän ja kuoleman välitilaan, joka on häilyvä ja arvaamaton. Siltikin *Spiritfarerin* kuvaus liminaalista sisältää rauhoittelevia ja yhteisöllisyyttä korostavia kuvauksia siitä, miten välitilasta siirrytään eteenpäin nimensä mukaisesti henkilautan ja lautturin saattajana. Mahdollisesti siksi *Spiritfarer* onkin indie-peliksi nauttinut huomattavaa suosiota ja ollut ehdolla monen pelialan palkinnon saajaksi, muun muassa vuoden BAFTA-peliksi (British Academy Film Awards).

Pelissä pelaaja hallinnoi lauttaa tai pikemmin suurta alusta. Laivan operoiminen on keskeinen pelimekaniikka, jossa henkimatkustajia hoidetaan valmistamalla (komentoja toistamalla) heille ruokaa, huoltamalla hyttejä ja lisäämällä laivan varustelua matkustajien toiveiden mukaan. Samaan aikaan pelin dialogeissa matkustajia saatetaan kohti sovintoa oman elämänsä kanssa ja lopullista elämästä irti päästämistä, kun laiva matkaa merellä tuntemattomassa liminaalimaailmassa.

Spiritfarer on niin kutsuttu managerointipeli, jossa pidetään strategisesti yllä tai rakennetaan pelin osoittamia toimintoja pelimaailmassa. Tämä tarkoittaa erilaisten hyödykkeiden kerryttämistä, keräilyä tai pulmien ratkomista. Visuaalisesti peli on niin sanottu tasohyppelyn kaltainen 2D-peli. Pelaajan hallinnoimat liikeradat siis kulkevat vasemmalle tai oikealle eri tasoilla, varsinkin laivan kannella, ja kolmiulotteista vaikutelmaa luodaan erilaisilla syvyysperspektiiveillä. Pelin tarinaa välitetään ympäristön ja pelihahmojen toiminnassa, mutta myös pelihahmojen vuorosanoissa. Tarina on suoraviivainen eikä sisällä vaihtoehtoisia tarinahaaroja. *Spiritfarerin* visuaalinen estetiikka muistuttaa piirrosanimaatioita, ja pelin nostalgista ja lempeää vaikutelmaa vahvistetaan rauhoittavalla äänimaailmalla, vaikka matkaa taitetaan elämän ja kuoleman välissä.

Usein fiktiossa, kuten esimerkiksi Enni Salon (2021, 67) tarkastelemissa lasten animaatioelokuvissa, tarinoiden hahmot liikkuvat elävien ja kuolleiden maailmojen välillä. Näin ei tapahdu *Spiritfarerissa*, jossa välitilan tarkoituksena on, että vainajat siirtyvät uuden laivayhteisönsä avulla päätesatamaan ja kuolemaan (esim. kuolleen sosiaalisen aseman muutoksesta Van Genep 1960, 11).

Havainnoimme tässä pelissä erityisesti rakenteista ja hierarkioista vapaata yhteisöllisyyden kuvausta, jota Turner (1991) kuvaa käsitteellä *communitas*. Tarkastelemme, miten *Spiritfarerin* hahmot ja henget muodostavat siirtymäriitille ominaisen liminaalitalan yhteisön, kun kontekstina on kuolema. Siirtymäriitti näkyy kolmen keskeisen perättäisen tarinan vaiheen välittämänä: saapuminen lautalle, lauttamatka ja matkan päätös. Pelin tärkein liikuttava toimija on lauttururi (pelaaja), joka avaa suhdettaan omaan ja muiden ympärillä olevien hahmojen kuolemaan, ja uuteen laivalla syntyneeseen yhteisöön. Samalla hän selvittää välitilan oudon maailman salaisuuksia.

Pelaaja on ihmishahmoinen Stella, joka on pelin alussa juuri saapunut kuoleman ja elämän rajavaltakuntaan – rituaaliteorian näkökulmasta liminaalitilaan. Hän saa tehtäväkseen ilman erityisempää perehdytystä ryhtyä sielujen lautturiksi, minkä tehtävän hän peri edelliseltä lautturilta, Kharonilta. Kharon on antiikin Kreikan mytologian lautturin, joka kuljettaa Styks-joen yli sieluja, jotka ovat saaneet lähtiessään kuoleman riitin (Britannica). Pelaaja lähetetään matkaan vähillä tiedoilla siitä, mitä parikymmentuntisessa pelissä tulee tapahtumaan. Pelin tarina avautuu vähitellen, mikä lisää mysteerin tuntua uuden lautturin ympärillä. Tunnelmallisen pelin lopussa selviää, miksi juuri Stella on valittu lautturiksi ja minkä tähden lautturin – hyvään kuolemaan saattajan – roolia korostetaan läpi pelin.

Lautturin laivaan saapuu pelimaailman eri puolilta henkiä (pelissä engl. *spirit*), jotka ovat viimein valmiita aloittamaan matkansa, toisin sanoen valmistautumisen kuoleman porteista läpikulkemiseen. Pelaaja poimii heidät kyytiin, ja hengille annetaan eläinavatar, joka kuvastaa henkien luonnetta ja mielenlaatua. Uuden oliomuodon asettaminen heijastaa Turnerin kuvailemaa siirtymäriitin statuksetonta väli tilaa, liminaalia, jolloin yksilön aiempi ilmiö ja sen arvo häviää (Turner 1991, 95–96). Liminaalissa eli lauttamatkalla hengillä on mahdollisuus tarkastella mennyttä elämää, mikä valmistaa heitä lopulliseen muutokseen – elämästä irti päästämiseen. Tällöin matkan alkaessa laivalle muodostuu Turnerin (1991) mallin mukaisesti ”spontaani” uusi yhteisö. Siinä osallistujien vanhat roolit karisevat erityisesti tunteellisen yhteen tulemisen tai kriisin keskellä ja synnyttävät eksistentiaalisen uudelleenasettelun (*existential communitas* Turner 1991, 132; Bowie 2008, 154). Syvälinen uudelleenasettelu näkyy henkien uudistetuissa ilmiöissä, rooleissa ja haikkeissa dialogeissa siitä, miltä aiempi elämä nyt näyttää matkalta katsottuna.

Matkan aikana Stella avustaa ja hoitaa laivan eläinmatkustajien hyvinvointia, pyyntöjä sekä päivittää laivan kuntoa. Turnerin (1991, 132) liminaalimallin kuvaama uudelleen järjestäytyneet yhteisö voi muodostaa myös uusia utopistisia yhteiskuntamalleja, mikä kuvastaa ”ideologista” yhteisöä, ihannetta siitä, miten yhteisöjen tulisi muutoinkin olla. Laivan henget ovat lopulta yhdessä matkalla samaan tavoitteeseen, ja Stella toteuttaa matkalaisten viltimpiä toiveita puutarhan hoitamisesta juustokellarin rakentamiseen. Matkalaiset pääsevät viemään päätökseen viimeisimpiä haaveitaan.

Nämä toiminnot ja kuvatut hahmot muistuttavat muita samankaltaisia pelejä. Pelin tarkoituksenmukainen kiireetön tunnelma, rauhallinen musiikki, hymyilevät ja halailevat hahmot sekä tarinat liittyvät sen kotoisten ja empaattisten pelien kirjoon. Muutoin pelin pohjavire on paikoin hyvin surullinen. Stellan saattaessa yksitellen matkustajat kuoleman porttien luo, annetaan jokaiselle hahmolle tunnelmalliset hyvästit. Peli tuo mieleen kypsempään ja tunteikkaamman version suositusta *Animal Crossing* -sarjan peleistä (Nintendo 2001–), jossa hoidetaan hyväntuulisten eläinasukkaiden arkea. *Spiritfarer* kääntää asetelman draamaksi ja loppumattoman simulaation sijaan osoittaa pelitarinalle selkeän alun ja lopun. *Spiritfarer*in pelintekijät ovatkin todenneet, että pelillä haluttiin osallistua julkiseen keskusteluun ja kysyä, mitä jos kuolemaa ei tarvitsisikaan pelätä (The Escapist 2021). Peli alleviivaa myös ajatusta siitä, että jokainen kuolema on merkityksellinen ja tärkeä osa myös sivullisten ihmisten elämää.

Pelitarinassa käsitellään monen henkimatkustajan sovintoa, anteeksiantoa ja elämän viimeisten vuosien vaiheita. Henkien matka alkaa siitä, kun Stella poimii heidät mukaansa, minkä jälkeen jokainen hahmo käy läpi osion alussa kuvatun kolmivaiheisen siirtymän: saapumisen lauttalle, lauttamatkan ja matkan päätöksen. Näiden siirtymien kautta esittelemme seuraavaksi tarkemmin yhden matkustajahahmon, Jackien, joka kytkeytyy Stellan keskeiseen rooliin pelissä.



Kuva 2: Stella keskustelelee Spiritfarer pelissä Jackien kanssa laivan hytissä. Jackie kysyy: "Luuletko, että voin parantaa tapani? Olenko anteeksiannon arvoinen? Kirjoittajien kuvakaappaus pelistä.

Jackie on hyeena, joka saapuu Stellan laivalle pelin loppupuolella. Tässä vaiheessa peliä laivan toiminta on jo tuttua pelaajalle, ja osa matkustajista on jo saatettu kuoleman porttien lävitse. Myös lautturin elämäntarina alkaa aueta pelaajalle. Jackie löytyy yhdeltä monista pelimaailman saarista. Saarella on ränsistynyt sairaala ja muitakin henkiä, jotka toistavat elinaikanaan läpikäymiä tilanteita kuin monotonisia rituaaleja: sairaalassa jonottamista, sairaalaruoan arvostelemista tai lääkäriä, joka ei ehdi kaikkialle. Jackie on elämänsä aikana ollut yksi sairaalan henkilökunnan jäsen. Hän on rääväsuinen ja värikäs persoona, joka on ilmestynyt liminaalimaailmaan kuvainnollisesti hyeenana, eläinkunnan hyljeksittynä haaskansyöjänä. Jackie ei heti lähde Stellan mukaan, vaan vaatii häneltä palveluksia. Laivaan päästyään Jackie käy läpi rosoista elämänsä ja pohtii vääryyksiä, joita on tehnyt muita tai itseään kohtaan. Jackie puhuu mielenterveyden haasteistaan ja kurjasta lapsuudestaan. Hahmo käy lopulta kohti kuoleman portteja kantaen ristiriitaisia muistojaan eikä välttämättä saa elämänsä avoimiin kysymyksiin vastauksia. Pelissä lopullinen siirtymä näytetään lyhyessä animaatioissa, jossa henki ja Stella soutavat pienellä veneellä portin luo, josta henki kulkee läpi.

Kun pelissä seurataan Jackien ongelmia, saadaan samalla enemmän tietoa Stellan tärkeästä roolista. Stella on elinaikanaan työskennellyt Jackien kollegana, saattohoitajana ja elossa ollessaan huolehtinut potilaista, jotka nyt ilmentyvät liminaalimaailman matkaajina. Lautturin rooli avautuu, ja pelaajalle selviävät Stellan monisyiset ihmissuhteet aiemmin elossa olleisiin lauttamatkustajiin. Samalla, kun Stella auttaa matkalaisia siirtymään eteenpäin, matkalaiset muistuttavat Stellaa tämän elämän tärkeästä tehtävästä olla läsnä, olla saattamassa. Vähäpätöisinkin Stellan ihmiskohtaaminen, kuten naapurin rouva, jo kauan jätetyn entisen asuinpaikan tuttava tai kaukainen sukulainen, ovat ihmissuhteita, jotka nousevat yllättävän tärkeiksi viimeisen saaton hetkellä. Yhdeksi pelin keskeiseksi viestiksi voi tulkita sen, miten emme lopulta tiedä, millälaiset suhteet ovatkin kuolinvuoteellamme ne merkityksellisemmät hetket, joita muistelemme. Kuolinhetkellä vain hyvällä saattamisella on merkitystä. Toisin sanoen kuolinvuoteella ei välttämättä tarvitse tavoitella tasapainoa tai keskeneräisten asioiden päätöstä, vaan muodostuvan yhteisön tuki, saattaminen, riittää. Merkityksellinen saatto on *Spiritfarer*in mukaan

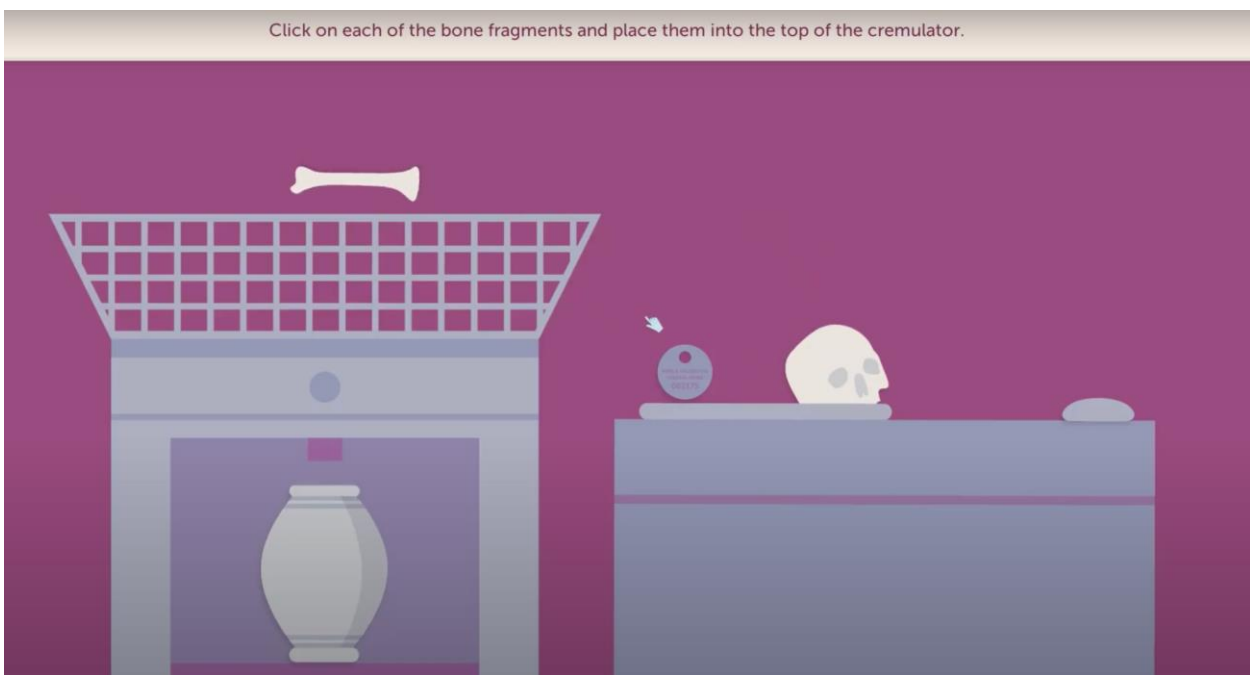
sellainen, jossa tullaan kohdatuksi virheineen. Vaikkei kaikelle saisi päätöstä, viimeisellä matkalla kukaan ei ole yksin.

Turnerin (1991, 132) kolmas kuvaus yhteisöstä on ”normatiivinen” yhteisö, joka syntyy spontaanin yhteisön vakiintumisen seurauksena. *Spiritfarerissa* tällaista yhteisöä ei ehdi syntyään, sillä matkalaisten tie päättyy yksitellen ennen kuin laajemmin vakiintunut tapa olla asettuisi liminaalimaailmassa. Tämäkin alleviivaa pelin ajatusta välitilan, väliaikaisen yhteisön sekä elämän ja kuoleman siirtymän tilapäisyydestä: niistä siirrytään jonnekin eteenpäin.

Pelin lopussa myös Stella jättää hyvästit lautturin tehtävälleen. Sillä yhtä paljon kuin Stella oli läsnä matkalaisille, matkalaiset olivat läsnä Stellan omalle lopulliselle sovinnolle, kun hänkin kulkee viimeisen portin läpi. Kuoleman ihanne tai hyvä kuolema on *Spiritfarerissa* yhteisöllisyyden korostamisessa ja siinä, miten jokainen voi olla hyvä saattaja oikealla hetkellä.

Mortician's Tale – kuolemapositiivisuutta hautaustoimistossa

Hautaustoimistoon sijoittuvassa parituntisessa pelissä syvennyttään kuoleman kanssa työskentelevien arkeen, jossa kuoleman jälkeiset rituaalit ovat hyvän saaton keskiössä. Pelattava hahmo on nuori nainen nimeltä Charlie, joka on pelin alkaessa juuri palkattu hautaustoimistoon töihin. Pelaajan tärkeimpänä tehtävänä on ohjata Charlie valmistelemaan ruumiita hautajaisia varten. Klikkaa ja vedä -tekniikalla pelaaja pesee, balsamoi tai tuhkaa yhteensä kahdeksan vainajaa. Lisäksi pelissä osallistutaan kunkin vainajan hautajaisiin. *Mortician's Tale* -pelin tekijä kertoo haastattelussa, miten pelin ulkoasun ja musiikin tarkoituksena oli luoda vaikeasta teemasta helpommin lähestyttävä (Hayes 2017). Ruumishuoneen hoitajan teema esiintyy muissakin peleissä, kuten *The Mortuary Assistantissa* (Darkstone Digital 2022), jossa hautausurakoitsijan työstä tosin kerrotaan kauhun keinoin. Tähän verrattuna *Mortician's Tale* on kertomusten toinen ääripää.



Kuva 3: Kuva *Mortician's Tale* -pelistä, jossa pelaaja pääsee tutustumaan hautaustoimiston arkeen. Kirjoittajien kuvakaappaus pelistä.

Lempeä kuoleman kohtaaminen näkyy siinä, ettei pelissä voi tehdä väärää valintoja tai edes vaikuttaa tarinan suuntaan.⁶ Pelin tapahtumia ja taustatarinaa tuodaan esiin hautaustoimistosta löytyvissä teksteissä, joihin pelaaja voi uppoutua sen verran kuin haluaa. Charlien työtietokoneelle ilmaantuu aina uuden päivän alkaessa sähköposteja työnantajalta, kollegoilta, parhaalta ystävältä ja asiakkailta. Lisäksi sähköpostitse ilmestyy *Funerals Monthly* -uutiskirje, jossa esitellään erilaisia tapoja käsitellä ruumista sekä tietoa kuolemasta ja hautajaisista. Tekstien lukeminen voi olla myös pelaajalle matalan kynnyksen tapa oppia kuolemaa käsittelevistä rituaaleista ja käytännöistä.

Tämä pedagoginen ja kuolemapositiivinen ote on pelitekijöiltä tietoinen valinta. Pelisuunnittelija Gabby DaRienzo kertoo haastattelussa, miten pelin tavoitteena on keskustella kuolemasta informatiivisesti ja totuudenmukaisesti. DaRienzo sai inspiraation luoda *Morticians's Tale* -pelin luettuaan kuolemapositiivisuusliikkeen kannattajan, jo mainitun Doughtyn, omaelämäkerran (Hayes 2017). Huomattavaa myös on se, että Doughtyn perustaman The Order of the Good Death -organisaation jäsenet ovat toimineet pelin teossa asiantuntijoina.

Toisin kuin kahdessa toisessa tarkasteltavassa pelissä, *Mortician's Tale* -pelissä huomio kiinnittyy kuoleman käytännöllisiin aspekteihin, kuten ruumiiseen ja hautajaisiin sekä niiden järjestykseen, mikä voidaan ainakin osittain nähdä arkipäiväisestä toiminnasta poikkeavana rituaalisena toimintana. Hautausrituaalit ovat tärkeitä kuoleman riittejä niin biologisesti kuin sosiaalisesti (Van Gennep 1960, 146; Davies 1997, 5). Hautausrituaaleista kirjoittaneen Douglas Daviesin (2005, 51) mukaan on oikeastaan ihmeellistä, ettei ihmisruumista nähdä vain tyhjänä kuorena ja hävitetä yksinkertaisin menetelmin, vaan ruumiita kohdellaan yleensä kunnioitukella. Ruumiiden kunnioitus nousee pelissä tärkeäksi teemaksi.

Pelissä ruumista ja sen käsittelyä lähestytään ensisijaisesti työnä. Peli tuo mieleen sen, miten tavanomaista kuoleman kohtaaminen on, ja miten usean ihmisen työpanos mahdollistaa kunnioittavan tavan kuljettaa, käsitellä ja valmistella ruumis hautajaisia varten. Kuolemaan liittyvä työ ei ole itsestään selvästi ennakkokäsityksistä vapaa, sillä hautausurakoitsijoihin on liittynyt erityinen stigma ympäri maailman (ks. esim. Thompson 1991; Ashforth et al. 2007; Carden 2001; Zavattaro 2023; Jordan et al. 2019; Guidetti 2021). *Mortician's Tale* -peli tuo Charlien ja hänen kollegojensa tekemän työn avoimesti esille, mikä viestii kantaaottavasti kuoleman tavallisuudesta. Alalla työskentelevät kuvataan pelissä inhimillisesti: Charlien ensimmäinen työnantaja on todella kannustava ja ystävällinen, ja ruumisauton kuljettaja Matthew on jopa rento ja vitsikäs. Humoristisen hahmon kuvaaminen pelissä toimii muistutuksena siitä, ettei kuoleman parissa tehtävän työn tarvitse olla synkkämielistä.

*Mortician's Tale*ssä hautaustoimiston työntekijät ovat tärkeässä roolissa mahdollistamassa kuolemanrituaalien suorittamista. Lisäksi työntekijöiden tekemät ruumiin valmistelut voidaan nähdä omina rituaaleinaan. Esimerkiksi ensimmäisen vainajan hautajaisissa arkku on suljettu, mutta Charlien työnantaja pyytää pesemään ruumiin kunnianosoituksena vainajaa ja hänen läheisiään kohtaan. Robert Hertz 1960, 28) painottaa, ettei ruumista käsitellä erityisellä tavalla hygieniasyistä, vaan moraalisesta velvoitteesta. Samoin pelissä pesemisen ainoa tehtävä on osoittaa välittämistä ja kunnioittaa vainajaa viimeisellä matkallaan. Ruumiin valmistelun jäl-

⁶ Pelissä on vain yksi tilanne, jossa pelaaja saa valita kahden vainajan ruumiin palsamoinnin väliltä. Valinta ei kuitenkaan vaikuta pelin lopputulemaan.

keen Charlie osallistuu hautajaisiin, jossa vieraita klikkaamalla voi kuunnella hautajaisvieraiden ajatuksia ja keskusteluja. Ennen kuin pelaaja voi jatkaa peliä, Charlien tulee myös osoittaa kunnioitusta kumartamalla arkun tai uurnan edessä.

Pelissä kuolemanrituaalien kuvauksissa korostetaan sitä, miten hyvä kuolema vaatii vainajan toiveiden kunnioittamista. Vainajan ja hänen läheisensä toiveet voivat olla ristiriidassa, jolloin pelissä korostuu kuoleman suunnittelu niin sosiaalisella kuin laillisella tasolla. Eräs vainaja on itsemurhan tehnyt nuori mies, joka halusi tulla tuhkatuksi. Koska mies ei ollut täyttänyt tarvittavia asiakirjoja, miehen perhe päättää vainajan toiveiden vastaisesti palsamoida hänet. Peli tuo esille sen, miten hautaamiseen liittyvät sensitiiviset tilanteet voivat olla hyvin monisyisiä. Peli näyttää myös toisenlaisen esimerkin kuoleman suunnittelusta: Charlien ystävä pohtii käytännönläheisesti sähköpostiviestissään, mitä haluaa kuolemansa jälkeen ruumiilleen tapahtuvan.

Pelissä hautaustoimisto on tukena läheisille ja auttaa heitä kunnioittamaan läheisen muistoa persoonallisilla tavoilla. Erään vainajan tuhkan sekaan laitetaan vainajalle tärkeä koru. Tämä on yksinkertainen teko, mutta räätälöi kuolemanrituaalista yksilöllisemmän ja edistää siten ajatusta hyvästä kuolemasta. Toisaalta pelissä näytetään, miten hautaustoimisto ei joka kerta onnistu tuomaan lohtua ja helpotusta läheisille. Puolessa välissä peliä Charlien työnantaja kertoo, että hautaustoimisto on taloudellisista syistä myyty suurelle yritykselle. Suuren hautaustoimiston johtaja on etäinen eikä suhtaudu asiakkaisiin lempeästi, vaan painostaa heitä ostamaan ylimääräisiä palveluita. Esimerkiksi vaimonsa menettänyt mies haluaisi pitää kotona yksinkertaiset hautajaiset, mutta uusi johtaja patistaa miehen ostamaan kalliin hautajaispaketin. Kuolemapositivisessa liikkeessä onkin usein kritisoitu kuoleman kaupallistumista (The Order of the good death c; ks. myös Huntington & Metcalf 1979, 190–191). Peli esittää, että suuren yrityksen tapa painostaa asiakkaita ei pelkästään satuta taloudellisesti, vaan voi pahimmillaan estää onnistuneen ja halutun hautaan saaton.

Pelin päätöksessä Charlie avaa lopulta oman hautaustoimiston, joka ilmentää kuolemapositivisia arvoja. Hautaustoimiston erityisalaa ovat kotona pidettävät ja ekologiset hautajaiset, joissa läheiset saavat olla aktiivisesti mukana. Charlien hautaustoimiston arvot (ekologisuus, persoonallisuus, saavutettavuus), jotka ilmenevät Charlien hautaustoimiston nettisivuilta, poikkeavat merkittävästi aiemmasta.

Peli kuvastaa, miten kuoleva henkilö tarvitsee oman suunnittelun lisäksi hyvään kuolemaan ja siihen liittyvien rituaalien toimittamiseen muiden tukea. Vaikka hautaustoimisto voidaan nähdä instituutiona, joka vieraannuttaa ihmisiä kuolemasta, voivat hautaustoimiston työntekijät olla keskeisessä roolissa paremman kuoleman toteuttamisessa yhteiskunnassa, joka on etäännytynyt kuolemasta. He voivat toimittaa ja auttaa läheisiä toimittamaan rituaaleja vainajan arvoja ja toiveita kunnioittavalla tavalla. Samalla pelissä esiintyy toistuvasti kuolemapositiviselle liikkeelle tyypillinen ajatus siitä, että läheisten aktiivinen osallistuminen on tärkeä osa hyvää saattoa. Pelitarina päättyy toiveikkaasti kohtaukseen, jossa hautajaisvieraat hautaavat läheisensä lapioimalla. Pelin viesti tiivistyy hyvin kuudennen uutiskirjeen lauseeseen: "Vaikka läheisen menetys voi (tietysti) olla hankalaa monille, voimme löytää kauneutta eri tavoista kunnioittaa ja juhlistaa vainajaa."⁷

⁷ Salon vapaa käänös.

Tärkeintä on hyvään kuolemaan saattaminen

Tarkastelemiemme pelien kaltaiset merkitykselliset saattajat ja muistelijat ovat esillä muuallakin peleissä kuten *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow 2017), jossa pelaaja selvittää surumielistä Finchin suvun historiaa, kun hän käy läpi traagisten kuolemien perintöä. Saattajien teema ja ihmissuhteiden verkostot ovat esillä myös pelissä *Everyone's Gone to the Rapture* (The Chinese Room SCE Santa Monica Studio 2015). Pelissä selviää, miten totaalisen hävityksen ja elämän lopun keskellä olemme kaikki jollain tavalla yhteydessä toisiimme.

Fiktiiviset kuolemankuvaukset tarjoavat turvallisen ja viihdyttävän tavan käsitellä kuolemista (Khapaeva 2017, 11–12). Teoksessa *Games and Bereavement: How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief* Sabine Harrer kirjoittaa, miten tyypillisesti videopeleissä kuolemaan liittyvät sosiaaliset suhteet ja tunteet silti sivuutetaan ilman tarkempaa huomiota (Harrer 2018, 10). Aineistomme peleissä nämä sosiaaliset suhteet ja surutyöhön liittyvät tunteet taas muodostuvat pelimaailman tärkeiksi osiksi. Pelejä voikin kuvailla tietynlaisina kuoleman doulina, jotka ohjaavat ja saattavat aiheen pariin sekä pehmentävät sen kohtaamista. Ne kertovat myös hyvän kuoleman ihanteesta, jossa kuoleman siirtymäriitit ja saattajan rooli sulautuvat yhteen.

Peliluentamme tuloksena hyvä kuolema muodostuu tarkastelemissamme peleissä pelitarinoiden hahmojen ja pelaajan hahmon myötätuntoisen saattamisen tematiikassa, joka ritualisoidaan pelaajan toiminnoissa. Saattaminen ja saattava yhteisö, tai vähintään toinen olento vierellä, on edellytys hyvälle elämän lopulle. Tämä ajatus muodostaa pelien välittämän hyvän kuoleman ihanteen. *Far From Noisessa* kuoleman kielekkeelle kirjaimellisesti pysähtynyt pelaaja saa tilannettaan myötäelävän hirven saattamaan häntä kohti tarinan päätöstä. Lopulta kuoleman hyväksyminen pohjautuu ajatukselle siitä, miten luonto on ikuisesti läsnä saattajana ja jatkaa olemassaoloaan ihmiselämän loputtua. *Spiritfarerissa* lautturi saattaa viimeisellä matkallaan liminaalissa olevat henget kohti lopullista irtautumistaan, jolloin pelaajan loppuyllätykseksi ilmenee, miten lautturin hahmo luo muita saattamalla samanaikaisesti omaa saattoaan kohti loppuaan. *Mortician's Tale*ssa pelaaja saattaa käytännönläheisesti ja lempeästi vainajat kohti lopullista sijaansa. Peli ilmentää huolenpitoa ja hoitamista, jota kuolleen ja hänen läheisten nähdään edellyttävän. Yhteistä peleille on se, miten kuoleman koittaessa myötätuntoinen rituaalinen saattaminen joko saatettuna tai saattajana nousee esille. Tämä on merkittävä kuolemapositiivisuuden teema.

Vaikka kuolemapositiivisuutta tarjotaan peleissä ratkaisuna kuoleman kohtaamiseen, aate ei ole säästynyt kritiikiltä. Elämän lopun kohtaaminen tavalla, jossa huomioidaan yksilön oikeuden, tarpeet, halut ja ekologisuus, on monien marginalisoitujen ryhmien tavoittamattomissa. Sopiiko huono kuolema aatteeseen? Tony Walter (2020, 101–102) huomauttaa, että monissa yhteisöissä kuolemaan liittyvä ahdistus nousee esimerkiksi nuorten väkivaltaisista ja ennenaikaisista kuolemista. Hän tiivistää, ettei oman kuolemansa suunnittelu sovi yhteisöihin, joissa elämän loppu on usein väkivaltainen tai muuten poikkeava. Samoin tarkastelemiemme pelien välittämä hyvän kuoleman ideaali voidaan haastaa. Jos hyvä saattaminen, elämän lopun hyväksyminen ja yhteisöllisyys nousevat tärkeiksi yhteisiksi tekijöiksi, niin mikä merkitys on yksinäisellä tai äkillisellä kuolemalla. *Mortician's Tale* -pelissä kuitenkin kuvataan, miten kuolemapositiivisuuden arvoja voidaan soveltaa myös hyvin traagisten kohtaloiden käsittelyssä. Samalla pelaajan huomio kiinnittyy siihen, miten liikkeen ohjeita ei ole aina helppoa tai mahdollista toteuttaa. Walter onkin huomauttanut, että aatteen arvojen noudattaminen vaatii etuoikeutetun aseman. Kuolemapositiivisen liikkeen keulahahmot ovat koulutettuja, keskiluokkaisia valkoisia naisia, joiden kokemus elämän lopun hoidosta poikkeaa monien todellisuudesta.

Vaikka hyvä kuolema nousee tutkimiemme pelien keskeiseksi sanomaksi, hyvään kuolemaan saattaminen ei ole tosielämässä aina mahdollista.

Videopelit voivat tarjota pelaajalle turvallisen, viihdyttävän ja potentiaalisesti merkityksellisen tavan kohdata kuolemaan liittyviä tunteita ja tapoja toimia sen kohdatessa. Pelien ei myöskään tarvitse kiinnittyä erityiseen uskonto- tai katsomusperinteeseen kuvataksaan kuoleman teematiikkaa. Pelit välittävät sanomaa kuoleman välttämättömyydestä ja muistuttavat siitä, miten hyvä kuolema on usein kuolemista läheisten läsnä ollessa. Tarkastelemissamme peleissä kuoleman ihanne kuvataan yhteisöllisessä ja merkityksellisessä saattamisessa, mikä lopulta jatkaa monen muinaisen mytologian jalanjäljissä.

Viitattut pelit

Among Us

2018 *InnerSloth*. InnerSloth.

Animal Crossing

2001– *Nintendo*. Nintendo.

Assassin's Creed: Valhalla

2020 *Ubisoft Montreal*. Ubisoft.

Call of Duty: Advanced Warfare

2014 *Sledgehammer Games*. Activision.

Death Stranding

2019 *Kojima Productions*. Sony Interactive Entertainment.

Everyone's Gone to the Rapture

2015 *The Chinese Room SCE Santa Monica Studio*. Sony Computer Entertainment.

Everything

2017 *David O'Reilly*. Double Fine Productions.

God of War

2018 *Santa Monica Studio*. Sony Interactive Entertainment.

Horizon: Forbidden West

2022 *Guerilla Games*. Sony Interactive Entertainment.

Journey

2012 *Thatgamecompany*. Sony Computer Entertainment, Annapurna Interactive.

Last of Us Part II

2020 *Naughty Dog*. Sony Interactive Entertainment.

The Mortuary Assistant

2022 *Darkstone Digital*. DreadXP.

Red Dead Redemption 2

2018 *Rockstar Games*. Rockstar Games.

That Dragon, Cancer

2016 *Numinous Games*. Numinous Games.

The Witcher 3: Wild Hunt

2017 *CD Projekt Red*. CD Projekt.

What Remains of Edith Finch

2017 *Giant Sparrow*. Annapurna Interactive.

Aineisto

Far From Noise

2017 *George Batchelor*. George Batchelor.

Mortician's Tale

2017 *Laundry Bear Games*. Laundry Bear Games.

Spiritfarer

2020 *Thunder Lotus Games*. Thunder Lotus Games.

Kirjallisuus

Ariès, Philippe

1981 *The Hour of Our Death*. New York: Knopf.

Ariès, Philippe

1994 *Western Attitudes Toward Death: From the Middle Ages to the Present*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Ashforth, Blake, Glen Kreiner, Mark Clark & Mel Fugate

2007 Normalizing Dirty Work: Managerial Tactics for Countering Occupational Taint. *Academy of Management Journal* 50(1): 149–174. <https://doi.org/10.5465/AMJ.2007.24162092>

Bashova, Katerina & Veno Pachovski

2013 *Visual Novel*. Conference Proceedings: ICT Innovations.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.5007.6405>

Bell, Catherine

2009 *Ritual Theory, Ritual Practice*. Oxford: Oxford University Press.

Blom, Minja

2021 *Fanius muutti elämäni. Myytit ja yhteisölliset fanirituaalit televisiosarjojen Buffy vampyyrintappaja, True Blood ja Vampyyripäiväkirjat faniudessa*. Teologinen tiedekunta. Helsinki: Helsingin yliopisto. helda.helsinki.fi/handle/10138/327716

Britannica

2023 *Charon*. <https://www.britannica.com/topic/Charon-Greek-mythology>

Bowie, Fiona

2008 *The Anthropology of Religion. An Introduction*. Oxford: Blackwell Publishing.

Butters, Maija

2021 *Death and Dying Mediated by Medicine, Rituals, and Aesthetics: An Ethnographic Study on the Experiences of Palliative Patients in Finland*. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Carden, Pam

2001 Rising from the Dead: Delimiting Stigma in the Australian Funeral Industry. *Health Sociology Review* 10(2): 79–87.

Carillo-Masso, Isamar

2016 The G-d in the Machine: Studying the Representation and Performance of Judaism in Video Games using Multimodal Corpus- assisted Critical Discourse Analysis. – Sariya Cheruvallil-Contractor & Suha Shakkour (toim.), *Digital Methodologies in the Sociology of Religion*, 173–190. London: Bloomsbury.

Chittaro Luca & Riccardo Sioni

2018 Existential Video Games: Proposal and Evaluation of an Interactive Reflection about Death. *Entertainment Computing* 26: 59–77. doi.org/10.1016/j.entcom.2018.01.004

Coward-Gibbs, Matt

2020 Some Games You Just Can't Win: Crowdfunded Memorialisation, Grief and That Dragon, Cancer. – Matt Coward-Gibbs (toim.), *Death, Culture and Leisure: Playing Dead*, 173–188. Bingley: Emerald Publishing Limited.

Cuerdo, Marjorie Ann M. & Edward F. Melcer

2020 "I'll Be Back": A Taxonomy of Death and Rebirth in Platformer Video Games. *CHI'20 Extended Abstracts*. Honolulu, USA. doi.org/10.1145/3334480.3382863

Dain, Aleksandra S., Elizabeth H. Bradley, Rosemary Hurzeler & Melissa D. Aldridge

2015 Massage, Music, and Art Therapy in Hospice: Results of a National Survey. *Journal of Pain and Symptom Management* 49(6): 1035–1041.

Darrow, Ashley

2020 Peaceful in Death: Encountering Death in the Pokémon Universe. – Matt Coward-Gibbs (toim.), *Death, Culture and Leisure: Playing Dead*, 27–39. Bingley: Emerald Publishing Limited.

Davies, Douglas

1997 *Death, Ritual and Belief: The Rhetoric of Funerary Rites*. London: Cassell.

Davies, Douglas

2005 *A Brief History of Death*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.

Forbes, Bruce David & Jeffrey H. Mahan

2017 *Religion and Popular Culture in America. Third Edition*. Berkeley: University of California Press. Digital edition.

Guidetti, Gloria, Annalisa Grandi, Daniela Converso, Nicoletta Bosco, Stefania Fantinelli, Margherita Zito & Lara Colombo

2021 Funeral and Mortuary Operators: The Role of Stigma, Incivility, Work Meaningfulness and Work-family Relation to Explain Occupational Burnout. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18(13): 1–16.

Hakola, Outi

2015 Introduction: Human and Social Scientific Approaches to Death and Mortality. *COLLeGIUM* 19(3): 1–9.

Hakola, Outi

2017 Katsojan ja kuoleman kauhean kaunis kohtaaminen. – Kimmo Laine, Pasi Nyysönen, Hannu Salmi & Jaakko Seppälä (toim.), *Noin seitsemän taiteen poika: Onnittelukirja Henry Baconille*, 118–127. Turku: Faros.

Hanusch, Folker

2010 *Representing Death in the News: Journalism, Media and Mortality*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Harrer, Sabine

2018 *Games and Bereavement: How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief*. Bielefeld: Transcript Verlag.

Haverinen, Anna

2014 *Memoria Virtualis – Death and Mourning Rituals in Online Environments*. Turku: Turun yliopisto.

Hayes, Spencer

2017 *Let's Get Sad and Talk About Death and Stuff: An Interview with Gabby DaRienzo of A Mortician's Tale*. Mortician's Tale pelisuunnittelijan haastattelu. <https://itch.io/blog/13187/lets-get-sad-and-talk-about-death-and-stuff-an-interview-with-gabby-darlenzo-of-a-morticians-tale>

Heidbrink, Simone, Tobias Knoll & Jan Wysocki

2014 Theorizing Religion in Digital Games. Perspectives and Approaches. *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet* (5): 5–50. doi.org/10.11588/rel.2014.0.12156

Heidbrink, Simone, Tobias Knoll & Jan Wysocki

2016 Researching Religion, Digital Games and Gamers: (E-) Merging Methodologies. – Sariya Cheruvallil-Contractor & S. Shakkour (toim.), *Digital Methodologies in the Sociology of Religion*, 159–172. London: Bloomsbury.

Hertz, Robert

1960 *Death and The Right Hand*. Aberdeen: The University Press Aberdeen.

Hunicke, Robin, Marc LeBlanc & Robert Zubek

2004 MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. – *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* 4(1): 133–148.

Huntington, Richard & Peter Metcalf

1979 *Celebrations of Death: The Anthropology of Mortuary Ritual*. Cambridge: Cambridge University Press.

Incorvaia, Aubrey De Veny

2022 Death Positivity in America: The Movement – Its History and Literature. *Omega – Journal of Death and Dying* 0(0): 1–20. doi-org.ezproxy.utu.fi/10.1177/00302228221085176

Jacobsen, Michael Hviid

2020 *The Age of Spectacular Death*. Milton: Taylor and Francis.

Joelsson, Tapani & Markku Reunanen

2019 Bittivainajien pikselikalmistot – Hautaamisen ja suremisen rooli digitaalisissa peleissä. *Pelitutkimuksen vuosikirja*, 3–27.

Jordan, Peter, Jenna Ward & Robert McMurray

2019 Dealing with the Dead: Life as Third-Generation Independent Funeral Director. *Work, Employment, and Society* 33(4): 700–708.

Khapaeva, Dina

2017 *The Celebration of Death in Contemporary Culture*. Michigan: University of Michigan Press.

Khapaeva, Dina

2020 Killing Humanity: Anthropocentrism and Apocalypse in Contemporary Cinema. – Michael Hviid Jacobsen (toim.), *The Age of Spectacular Death*, 110–125. Milton: Taylor and Francis.

Knowyourmeme

2023 <https://knowyourmeme.com/memes/press-f-to-pay-respects>

Koksvik, Gitte

2020 Neoliberalism, Individual Responsibilization and the Death Positivity Movement. *International Journal of Cultural Studies* 23(6): 951–967.

Koksvik, Gitte & Naomi Richards

2021 Death Café, Bauman and Striving for Human Connection in ‘Liquid Times’. *Mortality* 28(3): 349–366.

Krawczyk, Marian & Merylynne Rush

2020 Describing the End-of-Life Doula Role and Practices of Care: Perspectives from Four Countries. *Palliative Care and Social Practice* 14: 1–15.

<https://doi.org/10.1177/2632352420973226>

Kübler-Ross, Elisabeth

1969 *On Death and Dying*. New York: Macmillan.

Lankoski, Petri & Staffan Björk

2015 Formal Analysis of Gameplay. – Petri Lankoski & Staffan Björk (toim.), *Game Research Methods*, 23–35. Pittsburgh: ETC Press.

Lies and Scandal

2021 *Far From Noise Ep. 4 (A very bleak ending)*. YouTube-video.

<https://www.youtube.com/watch?v=qIn6ImXK5HQ>

Mekler, Elisa D., Ioanna Iacovides & Julia Bopp

2018 A Game That Makes You Question... Exploring the Role of Reflection for the Player Experience. *Proceedings of the Annual Association for Computing Machinery Conference*, 1–13. Melbourne: Association for Computing Machinery.

Nicolucci, Viola

2019 A Death-positive Videogame for Death Education of Adolescents. *Italian Journal of Educational Technology* 27 (2): 186–197. <https://doi.org/10.17471/2499-4324/1071>

The Order of the Good Death a.

Na. The History of the Death Positive Movement. *The Order of the Good Death*. orderofthegooddeath.com/history-of-death-positive-movement

The Order of the Good Death b.

Na. Death Positive Movement. *The Order of the Good Death*. <https://www.orderofthegooddeath.com/death-positive-movement/>

The Order of the Good Death c.

Na. Funeral costs. *The Order of the Good Death*. <https://www.orderofthegooddeath.com/resources/funeral-costs/>

Ostwalt, Conrad

2003 *Secular Steeples. Popular Culture and the Religious Imagination*. Harrisburg: Trinity Press International.

Owner, EdEN

2017 George Batchelor On Far From Noise. *PS4Blog*. ps4blog.net/2017/11/ps4blog-net-interview-george-batchelor-on-far-from-noise/

Pesonen, Heikki, Elina Lehtinen & Nelli Myllärniemi

2011 Kuinka tutkia uskontoa elokuvassa? Lähtökohtia, periaatteita ja näkökulmia. – Heikki Pesonen, Elina Lehtinen, Nelli Myllärniemi & Minja Blom (toim.), *Elokuva uskonnon peilinä: Uskontotieteellisiä tarkennuksia länsimaiseen populaarielokuvaan*, 10–41. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Pesonen, Heikki & Heidi Rautalahti

2020 Populaarikulttuuri. – Heikki Pesonen & Tuula Sakaranaho (toim.), *Uskontotieteen ilmiötä ja näkökulmia*, 242–252. Helsinki: Gaudeamus.

Rautalahti, Heidi

2018 Video Games Facilitating Discussions of Good and Bad Religion. *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 13: 56–78. <https://doi.org/10.17885/heiup.rel.2018.0.23844>

Rautalahti, Heidi

2019 'How Video Games Changed My Life': Life-changing Testimonies and the Last of Us. *Gamevironments* 10: 1–38. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:gbv:46-00107540-18>

Rautalahti, Heidi

2021 Non-religious Players Asking Big Questions: Video Game Worlds Affording Affinities of Meaningful Encounters. *The Journal of Religion and Popular Culture* 33(2): 69–88. <https://doi.org/10.3138/jrpc.2020-0012>

Rautalahti, Heidi

2022 "I Would Rather Contemplate Big Questions": Imagining Contemporary Religion in Digital Games and Among Gamers from Actor-centred and Game-immanent Perspectives. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Rawlings, Deb, Grant Davies & Jennifer Tieman

2021 Compassionate Communities – What Does This Mean for Roles Such as a Death Doula in End-of-Life Care? *Public Health* 194: 167–169.

Rieger, Diana & Matthias Hofer

2017 How Movies Can Ease the Fear of Death: The Survival or Death of the Protagonist in Meaningful Movies. *Mass Communication and Society* 20(5): 710–733. <https://doi.org/10.1080/15205436.2017.1300666>

Russell, Catherine

1994 *Narrative Mortality: Death, Closure, and New Wave Cinemas*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Salo, Enni

2021 *Myrkyllisiä omenoita ja kohtalokkaita kielekkaitä: Kuoleman representaatiot Walt Disney -yhtiön animaatioelokuvissa*. Uskontotieteen pro gradu -tutkielma. Historian, kulttuurien ja taiteiden tutkimuksen laitos. Turku: Turun yliopisto.

Sandman, Lars

2004 *Good Death: On the Value of Death and Dying*. New York: Open University Press.

Scanlon, Joseph & Christopher Stoney

2014 Ad hoc Rules, Rights, and Rituals: The Politics of Mass Death. *Journal of Contingencies and Crisis Management* 22(4): 223–237. <https://doi.org/10.1111/1468-5973.12059>

Schott, Gareth

2017 That Dragon, Cancer: Contemplating Life and Death in a Medium that Has Frequently Trivialized Both. *DiGRA '17 – Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference*: 1–10.

Sumiala, Johanna

2010 *Median rituaalit: Johdatus media-antropologiaan*. Tampere: Vastapaino.

The Escapist

2021 *Spiritfarer Documentary – A Game About Dying*. YouTube-video.
<https://www.youtube.com/watch?v=qxx8sEGjntI>

Thompson, William E.

1991 Handling the Stigma of Handling the Dead: Morticians and Funeral Directors. *Deviant Behavior* 12 (4): 403–429. <https://doi.org/10.1080/01639625.1991.9967888>

Turner, Victor

1991 [1969] *The Ritual Process: Structure and Anti-structure*. Cornell: Cornell University Press.

Van Gennep, Arnold

1960 *The Rites of Passage*. Chicago: The University of Chicago Press.

Wagner, Rachel

2012 *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*. New York: Routledge.

Walk, Wolfgang, Daniel Görlich & Mark Barrett

2017 Design, Dynamics, Experience (DDE): An Advancement of the MDA Framework for Game Design. – Oliver Korn & Newton Lee (toim.), *Game Dynamics*, 27–45. Springer: Cham
https://doi.org/10.1007/978-3-319-53088-8_3

Walter, Tony

2020 *Death in the Modern World*. London: Sage.

Wenz, Karin

2014 Death. – Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (toim.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 310–316. New York: Routledge.

Williams, Anh Laura

2011 Consuming Grief and Eating Pie. – Alissa Burger (toim.), *World of Pushing Daisies: Critical Essays on the Bryan Fuller Series*, 57–72. Jefferson: McFarland & Company.

Zavattaro, Staci

2023 The Administrative Burden of Public Sector Death Management. *Journal of Health and Human Services Administration* 45(3): 181–200. <https://doi.org/10.37808/jhhsa.45.3.2>

FM Enni Salo on uskontotieteen väitöskirjatutkija Turun yliopistossa.

TT Heidi Rautalahti on uskontotieteilijä ja pelitutkimuksen tutkijatohtori Aalto-yliopistossa.