

Pelit virtuaalisena kotiseutuna

Ari Haasio ja Sulevi Riukulehto

Pelaava ihminen

Leikit ja pelit ovat osa ihmisen historiaa. Kulttuurihistorioitsija Johan Huizingan mukaan leikit ja pelit vaikuttavat useilla elämäntiloilla.¹ Taiteet, sodankäynti, filosofia ja runous ovat sellaisia kuin ovat, koska ihminen on leikkivä ihminen, *homo ludens*. Vartuttaessa aikuiseksi leikit eriytyvät peleiksi, urheiluksi ja taiteeksi, mutta leikin elementti ei häviä mihinkään. Suomen kieli erottaa muun muassa leikin, pelaamisen, urheilemisen, soittamisen ja näyttelemisen. Huizingan² ajatus pelistä kulttuurin keskeisenä osana ilmenee puhtaammin niissä kielissä, joissa yksi sana (esim. englannin *play*, ranskan *jouer*, turkin *oynamak*) kattaa koko leikillisen toimeliaisuuden kirjon. Leikkivä ihminen on tehnyt kulttuurimme sellaiseksi kuin se on, eikä leikkivän ihmisen pelillinen mielikuvitus osoita hiipumisen merkkejä: tänäpäinen peliteollisuus on laajamittaista liiketoimintaa. Peliteorioilla selitetään ihmisen taloudellista ja yhteiskunnallista käyttäytymistä. John Nashin mukaan peliteorialla on yhteyksiä myös biotieteisiin, sosiaalitieteisiin ja fysikaalisiin tieteisiin. Viime kädessä näiden teorioiden ideat perustuvat samoihin sääntöihin kuin esimerkiksi strategiapeliin: maksimaalisen hyödyn saamiseen muiden valinnat huomioiden.³

Kotiseutu hahmottuu kokemuksissamme erityisen merkityksen saaneina paikkoina ja tapahtumina. Tosin molemmat pitää ymmärtää laajasti. Paikka ei tarkoita pelkästään maantieteellistä asemaa; paikkoja ovat mitkä tahansa kohteet, joilla on kokemuksellista merkitystä. Esimerkiksi lapsen kotiseudussa äiti on paikka.⁴ Samoin tapahtuma on ymmärrettävä laajasti: kaikki ajalliset ilmiöt, kuten kausivaihtelut ja historian rakenteet, ovat tapahtumia, kun niitä tarkastellaan kauempaa, muistellen. Esimerkiksi ihmissuhteiden kehitys on tapahtuma. Erityisen merkityksen saaneet paikat ja tapahtumat tuovat elämään tuttuutta, turvallisuutta,

¹ Huizinga 1938/1984.

² Emt.

³ Nash 2006.

⁴ Tuan 2011.

kotoisuutta. Ne ovat asioita, joiden parissa olemme kotonamme, hallitsemme tilanteen ilman jännitystä tai teeskentelyä. Gabriela Eichmannsin sanoin kotiseutu on kaikkea sitä, mikä tuo tuttuutta epävarmuuden hetkiin.⁵

Aktiivisen urheilijan kotiseudussa tärkeitä paikkoja saattavat olla esimerkiksi kuntosali ja pururata. Vastaavasti penkkiurheilijalle oman jääkiekkjoukkueen kotihalli voi olla merkityksellinen paikka, jonne kokoonnutaan kannustamaan kotiotteluja ja kokemaan voimakasta yhteenkuuluvuutta muiden kannattajien kanssa. Peli tarjoaa sekä pelaajalle että kannustajalle väkeviä tunne-elämyksiä: tappion hetkiä ja onnistumisen kokemuksia. Peliympäristö eletään tutuksi ja merkitykselliseksi – oman kotiseudun osaksi.⁶ Näiltä osin pelikokemus ei muutu toisenlaiseksi, vaikka peli tapahtuu digitaalisessa ympäristössä. Virtuaalisen pelin parissakin pelaaja tekee itselleen tuttuja ja merkityksellisiä asioita, jotka tuovat mielekkyyttä hänen elämäänsä.

Frans Mäyrä on jo varhain todennut, että sosiaalisessa mediassa näkyminen voi olla nuorille sosiaalisesti melkein välttämätöntä.⁷ Vielä 40 tai 50 vuotta sitten nuorten sosiaalinen näyttäytyminen tapahtui tyypillisesti perjantai- ja lauantai-iltaisina ostoskeskuksen nurkissa tai kaupungin keskustassa hengailien. Ne olivat sen ajan sosiaalista kotiseutua. Samanlainen näyttäytyminen ei ole ollut yhtä lailla tarpeen 2000-luvulla. Tilalle ovat tulleet uudet virtuaaliset hengailupaikat. Sosiaalisen median foorumit ja peliyhteisöt vertautuvat monella tavoin esimerkiksi nuorisotaloihin tai harrastustiloihin.

Tässä artikkelissa pohdimme pelimaailmaa virtuaalisena kotiseutuna. Empiirisenä aineistona käytämme eri pelifoorumeiden (Pokerimaailma; Pelaaja, Radiosims) ja Ylilaudan Pelit -foorumin keskusteluita. Näiden pelaajakommenttien avulla havainnollistamme, kuinka kotiseutukokemus ilmenee verkossa yhtenä pelaamisen ulottuvuutena.

Digitaalinen pelaaminen käsitteenä

⁵ Eichmanns 2013.

⁶ Riukulehto ja Rinne-Koski 2013, 75–78.

⁷ Mäyrä 2007.

Digitaalinen pelaaminen voidaan määritellä Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen tavoin digitaalisella laitteella tapahtuvaksi pelaamiseksi.⁸ Se kattaa pelityypistä riippumatta kaiken pelaamisen, joka tapahtuu tietokoneen, pelikonsolin, television, älypuhelimien tai muun vastaavan laitteen avulla. Digitaalista pelaamista tarkastellaan usein pelien luonteen ja sisällön näkökulmista. Voidaan tunnistaa erilaisia peligenrejä, kuten tasonvaihtelu-, strategia- ja räiskintäpelejä. Tässä artikkelissa käsittelemme ennen muuta verkossa tapahtuvaa online-pelaamista kiinnittämättä huomiota siihen, mitä laitetta pelaamisessa hyödynnetään.

Konsolipelit ja tietokoneella pelattavat MMORPG:t (*Massively Multiplayer Online Role-playing Game*) eli massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit ovat suosittuja vapaa-ajan viettotapoja. Pelaajabarometrin mukaan digitaalisia pelejä pelaa aktiivisesti 60,5 prosenttia kansasta.⁹

Älypuhelimet ovat osa langattomien yhteyksien vallankumousta, joka on vaikuttanut myös pelaamiseen. Pääsy internetiin on mahdollista, milloin ja missä tahansa. Informaation käyttö on muuttunut perin pohjin. Jo yli puolet verkon käytöstä tapahtuu mobiilisti.¹⁰ Vaikka pelaaminen tapahtuu usein tietokoneen välityksellä, isoa osaa peleistä voidaan pelata myös mobiililiittymän avulla. Esimerkiksi muutettaessa virtuaalisen jalkapallojoukkueen koostumusta tai annettaessa strategiapelin hyökkäyskäskyjä, langattoman yhteyden luominen voi olla ratkaisevan tärkeää. Mobiilipelaamisesta onkin tullut suosituin digitaalisen pelaamisen tapa. Peräti 38,5 prosenttia pelaajista käytti vuonna 2018 pelaamiseen älypuhelimia. Kannettavalla tietokoneella tai pöytätietokoneella pelaavia oli vähemmän: 28,7 % kaikista digitaalisten pelien pelaajista.¹¹ Se, millaisia pelejä eri laitteilla pelataan, riippuu myös pelin luonteesta. Mobiilipelaamisessa suosittuja ovat esimerkiksi pasianssit ja erilaiset pienpelit.

Peliin uppoutuminen ja kotiseutuun juurtuminen

⁸ Kallio, Mäyrä ja Kaipainen 2009.

⁹ Kinnunen, Lilja ja Mäyrä 2018.

¹⁰ Haasio, Harviainen ja Savolainen 2019.

¹¹ Kinnunen, Lilja ja Mäyrä 2018.

Pelitutkijat Lombard ja Ditton korostavat läsnäolon merkitystä pelaamisessa.¹² Se ilmenee monella tavalla, kuten immersiona eli peliin uppoutumisena sekä sosiaalisena läsnäolona pelaajien yhteisössä ja yhteisölle itseään ilmaisten. Kallio, Mäyrä ja Kaipainen puhuvat sitoutuneesta pelaamisesta erotuksena rentoutumispelaamiseen.¹³ He jakavat sitoutuneen pelaamisen uppoutumiseen, hauskanpitoon ja viihteeseen. Kaikissa näissä tapauksissa pelaamisen voidaan katsoa olevan keskeinen osa arjen toimintoja korkean sitoutuneisuuden asteen vuoksi. Uppoutujat eroavat Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen mukaan kuitenkin hauskanpitäjistä siinä, että heille on ominaista hahmoihin samaistuminen ja peliin eläytyminen tunnetasolla.¹⁴

Mihály Csíkszentmihályin kehittämällä *flow*-käsitteellä tarkoitetaan optimaalista kokemusta eli virtaustilaa, jossa ihmisen vastaanottama informaatio on tasapainossa minän tavoitteiden kanssa. Tässä tilassa ihminen keskittyy täysin yhden tavoitteen saavuttamiseen tai toimintaan muiden asioiden sulkeutuessa huomion ulkopuolelle. Pelaamiseen uppoutumista kuvataan usein tällä Csíkszentmihályin käsitteellä: pelatessa muut asiat jäävät pelisuorituksen varjoon. Kysymys on siis peliin tempautumisesta. Kun henkilö on flow-tilassa, tehtävään on voitava keskittyä, ajantaju unohtuu ja tunnetaan mielihyvää tehtävän onnistuneesta suorittamisesta. Flow-tila edellyttää, että henkilö saa jatkuvasti myönteistä palautetta suoriutumisestaan.¹⁵ Mäyrän mukaan flow-tilan keskeiset tekijät, välitön palaute, haasteellisuus, keskittyminen ja vuorovaikutus, ovat myös pelaamisessa tyypillisiä piirteitä. Mielekkääseen peliin uppoudutaan totaalisesti.¹⁶

Kallio, Mäyrä ja Kaipainen ovat todenneet, että ”uppoutujille fantasiamaailmat ovat yhtä tuttuja paikkoja kuin reaalimaailmatkin, eivätkä pelikillat, -tiimit ja -hahmot ole vähemmän todellisia tuttavuuksia kuin ystävät ja perheenjäsenet”.¹⁷ Tätä pelien tilakokemuksen muodostumista on syytä täydentää ajallisella ulottuvuudella: myös tapahtumat pelimaailmassa vastaavat kokemuksina reaalimaailman tapahtumia. Niillä on samat narratiiviset perusominaisuudet.¹⁸ Ihmiset voivat käsitellä pelitapahtumia muistoina ja kertomuksina. Virtuaalista peliä pelaava ihminen kokee aina pelitapahtumat reaaliajassa. Reaaliajan lisäksi virtuaalisessa pelissä voi olla fiktiivinen juonitus, jonka tapahtumat pelaaja kohtaa esimerkiksi virtuaalisen hahmonsa kautta.

¹² Lombard ja Ditton 1997.

¹³ Kallio, Mäyrä ja Kaipainen 2009.

¹⁴ Emt.

¹⁵ Csíkszentmihályi 2005.

¹⁶ Mäyrä 2005.

¹⁷ Kallio, Mäyrä ja Kaipainen 2009.

¹⁸ Bruner 2006, 26–38; Gergen 2006, 100–103.

Tämän juonituksen ajallisuus voi poiketa reaali maailman ajankokemuksesta. Se voi noudattaa myös eri lainalaisuuksia – pelin aika voi kulkea eri nopeudella ja siinä voi mahdollisesti liikkua – mutta kaikki nämä fiktiiviset liikkeet pelin aikaulottuvuudessa pelaaja kuitenkin kokee reaali maailmassa siinä järjestyksessä kuin ne pelataan ja samaan tapaan kuin mitkä tahansa elämänsä tapahtumat.

Myös tapahtumien ja paikkojen tulkinnat toimivat pelissä ja reaali maailmassa samalla tavalla. Pelin tapahtumista jää muistoja, ja pelissä olevat paikat tulkitaan maisemiksi. Jälkeen päin voidaan muistella jotain pelin yksittäistä kohtaa, tilannetta juuri siinä kohdassa ja sillä kertaa. Nostalginen suhtautuminenkin, pelin kaipaaminen ja pelistä unelmointi, on mahdollista. Virtuaalisen kotiseudun ymmärtämisen kannalta tämä on olennainen havainto. Jos ja kun digitaaliset pelit ja niiden maailmat voidaan kokea yhtä merkityksellisinä kuin reaali maailman paikat, tapahtumat ja henkilöt, niiden merkitys kotiseutukokemuksen muodostumisessa voi olla yhtä suuri kuin kotiseudun käsitteen piiriin perinteisesti ymmärrettyjen fyysisen maailman paikkojen ja tapahtumien. Haasio on todennut,¹⁹ että esimerkiksi syrjäytyneille nuorille pelimaailma saattaa olla yksi niistä harvoista paikoista, jossa he kokevat onnistumisen tunteita ja saavat myönteistä palautetta.

Jo peliin tempautuminen ja uppoutuminen osoittavat peliympäristön merkitystä pelaajalle. Se on kotoisaksi ja luonnolliseksi koettu virtuaalinen tila, jossa koetaan elämyksiä. Pelin yhteisöllisyys lisää edelleen kokemuksen syvyyttä. Samaan peliin uppoudutaan yhdessä. Pelissä asioita tehdään ja pelin vaiheet koetaan yhdessä niin, että pelaamisesta muodostuu helposti sukupolvikokemuksia. Jälkeenpäin muistellaan, kuinka ihmiset pelasivat samoja pelejä samantyyppisillä laitteilla yhdessä ja samaan aikaan. Peli voi myös yhdistää eri sukupolvia: isät ja pojat ovat pelanneet samaa verkkopeliä. Nostalgiset muistot houkuttelevat palaamaan vanhaan virtuaali maailmaan uudelleen.

Päätinpä palata taas Hattrickin maailmaan monen vuoden tauon jälkeen. Itellä takana kolme vuotta joskus 2000-luvun alussa kakarana. Ite en koskaan osannu ja taistelin kutosessa silloin. Oma fajija esitteli sivun ja se pääsikin neloseen nousemaan

¹⁹ Haasio 2015.

kerran mutta muuten pärjäs vaan vitosessa. Nyt vois nostalgioida vähän ja kattoa jos tarttuu mukaan.²⁰

Silti taas jotenkin kaipaa sitä fiilistä, kun käy tsekkaamassa perjantain treenipäivityksen hedelmät ja lauantai-iltana jännittää rystyset valkoisena ruudun ääressä karsintaottelun jatkoaikaa – eipä siinä oikein mitään menetä, jos vielä kerran koittaa.²¹

Keskustelijoiden retki vanhaan pelimaailmaan on kovin samankaltainen kuin vierailu lapsuuden kotikylään vuosien jälkeen. Molemmissa voi myös pettyä, kun kokemus ei olekaan sama. Kotikäväessä ja nostalgiassa ei kaivata pelkästään johonkin paikkaan vaan ennen muuta johonkin aikaan.²² Aika on kullannut sekä muistot että maisemat. Tätä ilmiötä valottaa myös Katja Rinne-Koski artikkelissaan tässä kirjassa.

Yifu Tuan on käsitellyt kotiseudun muodostumista juurtumisena (*rootedness*), jossa laatu ja intensio ovat ratkaisevampia kuin pelkkä ajallinen altistuminen. Hänen mukaansa kotiseudun muodostumisessa on kyse pitkäkestoisesta esteettisyyden kokemisesta. Rakastua voi silmänräpäyksessä, mutta kotiseututunteen rakentuminen on pitkällinen laadullinen prosessi, jossa kokemuksellisuus syvenee syvenemistään. Kotiseutuun juurrutaan. Pelkkä paikan taju ei vielä tee paikasta kotiseutua, kokemuksen kestokaan ei välttämättä riitä. Tuan selventää juurtuneisuuden ajatustaan saksalaisen *Heimat*-käsitteen avulla, joten ei jää epäselväksi, että hän tarkoittaa nimenomaan kotiseudun muodostumista. Tuanin kotiseudussa on tunnistettavissa samat kolme kotiseudun tasoa, jotka suomalainenkin kotiseutukokemuksen tutkimus on erottanut 2010-luvulla: kotiseutua koetaan luonnossa, rakennetussa ja henkisessä ympäristössä.²³

²⁰ Anonyymi 2016.

²¹ Anonyymi 2016.

²² Johannisson 2013, 8.

²³ Tuan 2011, 149–159, 198.

Heimat: se on äiti maa [luonnonympäristö], maisema, jonka olemme kokeneet, täynnä perheiden historiaa [henkinen ympäristö]. Se on kyliä ja kaupunkeja [rakennettu ympäristö].²⁴

Juurtumista vahvistavat siteet voivat kohdistua luontoon, rakennuksiin tai kyseessä voi olla henkinen side. Juurtuminen laajenee esimerkiksi kodista kotikatuun, naapurustoon ja kaupunkiin. Sekin voi itsessään muuttua paikaksi, johon juurrutaan. Tuan on maantieteilijä. Hän ei käsitteellistä ajan ilmiöitä erikseen, vaan näyttää oletettavan ne tilallisuuden osaksi. Ajallisuus on kuitenkin juurtumisessa olennaisesti läsnä: juurtuminen on prosessi, ajallinen ilmiö. Paikan merkityksetkin kasvavat ihmisten teoista, perinteistä, kirjallisista kuvauksista, muistomerkeistä – lyhyesti ilmaistuna ajallisuudesta.

Ei ole mitään syytä, miksi kotiseudun muodostumisprosessia – Tuanin juurtumista – ei tapahtuisi myös virtuaalisessa ympäristössä pelaajan uppoutuessa pelin maisemiin ja tapahtumiin jopa vuosien ajan. Juurtumista vahvistavia siteitä kertyy ajan myötä. Tutut pelimaisemat laajenevat näkymästä ja tasosta toiseen pelin edetessä. Itselle tärkeäksi muuttuneen pelin maisemissa voidaan käydä vain oleskelemassa – koska se tuntuu hyvältä.

Työpäivän jälkeen on naattia vetäytyä villiin länteen [Red Dead Redemption -peli] ja eilenkin löntystelin hevosella pitkin maita ja mantuja ihailen maisemaa ja jotenkin tämäkin tuntui niin kovin terapeuttiselta.²⁵

Kun ihminen viettää mielellään aikaa virtuaalisessa maailmassa ja tuntee sen itselleen kotoisaksi, kyse on virtuaalisesta kotiseudusta. Sitä muistellaan ja siitä kerrotaan muille. Siihen liitytään

²⁴ Tuan 2011, 156, suom. kirjoittaja.

²⁵ Rado 2018.

monisyisin tuntein, ja sen vuoksi ollaan valmiita huomattaviin ajallisiin ja rahallisiin uhrauksiin.

Pelien keskustelufoorumit ovat täynnä tällaisia tunnustuksia:

WoW ei ole jättänyt kylmäksi, vaan on herättänyt tunteita, sekä puolesta, että vastaan ja tuskin mihinkään muuhun peliin (lisäosineen) on tullut upotettua yhtä paljon aikaa (ja rahaa kk-maksujen muodossa), eikä yhtäkään toista peliä kohtaan ole samanlaista "viha-rakkaus" suhdetta: D.²⁶

Mutta tosiaan, ehkä hienoin Fallout (3) -muisto on se, kun tuli ensimmäisen kerran Vaultista ulos. Se saastaisen kellertävä, täysin lohduton maisema oli jotain todella hienoa. Silloin tiesin, että hieno seikkailu oli alkamassa.²⁷

Pelit ja yhteisöllisyys

Henkisen ympäristön osana kotoisuuden ajatukseen liittyy osaltaan myös yhteisöllisyys: halu muodostaa yhteisöjä esimerkiksi kyläläisten tai naapuruston kanssa fyysisessä maailmassa. Vastaavasti digitaalisessa maailmassa kiinnitytään virtuaalisten yhteisöjen jäseneksi ja toimitaan niissä aktiivisesti. Aivan kuten kyläläiset, naapurit tai muun yhteisön jäsenet ovat merkityksekkäitä fyysisessä maailmassa, myös virtuaalisen yhteisön jäsenet saavat erityisen merkityksen. Verkossa solmitaan ystävyysuhteita ja koetaan suuria tunteita. Tätäkin tapahtuu luontevasti pelifoorumeilla.

Pelata voi yksinkin, mutta yleensä pelaaminen on sosiaalista toimintaa, joka tapahtuu ryhmässä. Yhteisöjä muodostuu esimerkiksi strategiapeleissä, kun pelaajat tavoittelevat yhdessä samaa päämäärää. Silloin yhteisöllisyys voi olla hyvinkin korostunutta ja tarkoituksellista – jopa alleviivaavaa – pelataan yhdessä, solmitaan liittoumia ja esiinnyttään yhteisin tunnuksin.

²⁶ Balnazard 2013.

²⁷ Malarkey 2012.

Esimerkiksi World of Warcraftissa pelaajat kuuluvat heimoihin, kuten peikkokunnan Drakkari- tai Zandlari-peikkoheimoihin, joita kumpiakin yhdistää yksi piirre: täydellinen uskollisuus omaa heimoaan kohtaan.

Itsetarkoituksellista yhteisönmuodostusta kiinnostavampaa on se yleisen tason yhteisöllisyys, joka syntyy, kun samaa peliä pelaavat henkilöt jakavat virtuaalisen tilan tapahtumat ja pelipaikat keskenään. Kokemukset yhdistävät kahdella tasolla: pelaajilla on yhteisiä kokemuksia samasta pelistä ja samasta joukkueesta (vrt. urheilu: sama laji vs. sama joukkue). Hautaniemi on todennut, että perinteisten yhteisöjen, kuten perheen ja koulun, lisäksi nuorten yhteisöllisyyttä leimaa globaalien pelisivustojen ja keskustelufoorumien jäsenyys.²⁸ Kohtaamiset virtuaalisissa tiloissa, kuten Messengerissä tai pelifoorumeilla, kuuluvat nuorten arkeen.²⁹ Pelaamiseen liittyykin Nevalan mukaan erityisiä ja voimakkaita yhteisöllisyyden kokemuksia.³⁰ Peleissä yhteisöllisyys näyttäytyy usein Lehtosen tarkoittamalla tavalla ideana tai tavoitteena, johon jokin ryhmä pyrkii. Tätä Lehtonen kutsuu symbolisella tasolla ilmeneväksi yhteisöllisyydeksi.³¹

Hattrick-jalkapallomanageripelin Wanhat Parrat -keskusteluryhmä on esimerkkitapaus yhteisöllisyyden voimallisesta kokemuksesta ja sen ulottumisesta aina yhteisiin tapaamisiin eli miitteihin ja muuhun sosiaaliseen kanssakäymiseen verkossa ja sen ulkopuolella. Wanhat Parrat on perustettu vuonna 2004, ja sen jäseneksi on hyväksytty alun perin kaikki yli 30-vuotiaat Hattrickin pelaajat.³² Ryhmän keskustelufoorumilla ei keskitytty vain pelillisiin seikkoihin. Iso osa keskusteluista käsitteli muita kuin peliin liittyviä asioista. Arjen asiat ja ongelmatilanteet kiertovesipumpun rikkoutumisesta muiden arkisten asioiden pohtimiseen olivat usein esillä.

Moni ryhmän jäsen pelasi myös muita verkkopelejä. Esimerkiksi Travian-strategiapelissä (www.travian.com) Wanhat Parrat muodosti omia liittoumia. Myös Erepublik-pelissä Wanhat Parrat on muodostanut oman puolueen.³³ Pelin tiimoilta perustetun Wanhat Parrat -ryhmän miiteissä vietettiin yhdessä iltaa ja ratkottiin muun muassa mölkkyturnauksen mestaruus. Ryhmän koherenssia kuvaavat monet ulkoiset symbolit, kuten oma logo ja t-paita. Virtuaaliyhteisöksi

²⁸ Hautaniemi 2004, 29.

²⁹ Korkiamäki 2013.

³⁰ Nevala 2017.

³¹ Lehtonen 1990.

³² Historiaa 2004.

³³ Wanhojen partojen historia... [ei päiväystä].

muodostettu Wanhat Parrat näyttää laajentaneen toimintansa perinteisen yhteisöllisyyden suuntaan.

Tätä tuli joskus vuosia sitten (voisko olla melkein 10v) hinkutettua oikein kunnolla. Tuli jopa pidettyä sellaisia illanistujaisia turkulaisten hattuilijoiden kanssa. Oli videotykki, kaljaa ja tekstipohjainen jalkapallo peli + parikymmentä 20-50v äijää ravintolan kabinetissa kauden viimeisestä kierrosta (la klo 17:00) seuraamassa.³⁴

Pelin synnyttämä yhteisöllisyys ilmenee myös keskinäisten ryhmätapaamisten ulkopuolella. Pelaajat ovat ystävystyneet keskenään ja tapaavat toisiaan pelin ulkopuolella, esimerkiksi kahdestaan iltaa istuen.

Moninpeleissä yhteistoiminta muiden pelaajien kanssa on edellytys pelin menestyksekkäälle pelaamiselle. Travian (www.travian.com) on esimerkki massiivisesta moninpelistä, jossa pelaaja rakentaa antiikin maailmassa omaa valtakuntaansa, solmii liittoumia ja pyrkii puolustautumaan ja valtaamaan lisää elintilaa. Pelin keskeisenä ajatuksena on liittoutua muiden pelaajien kanssa. Yksin peliä ei pysty pelaamaan menestyksekkäästi, sillä hyökkäyksiltä suojautuminen ja omien varojen ja alueiden kasvattaminen vaativat yhteistyötä sekä sitoutumista liittouman toimintaan.

Travian on strategiapeli, jossa vuorovaikutus on tärkeää: pelin keskustelufoorumeilla pohditaan strategioita, kysytään neuvoja, etsitään liittolaisia ja keskustellaan myös muista kuin peliin liittyvistä kysymyksistä. Monille pelaajille vuorovaikutus pelin muiden pelaajien kanssa on tärkeää. Pelatessa solmitaan ystävyysuhteita uusien ihmisten kanssa ja ylläpidetään kavereussuhteita, joita on aiemmin solmittu.

Travianin pelimaailma on tila, jossa pyritään yhteistyön avulla yhteiseen päämäärään. Pelaaminen edellyttää päivittäistä toimintaa ja keskustelua, jotta yhteisö ja sen jäsenet voivat menestyä pelissä. Ihmissuhteiden takia osallistuminen saa myös yhteisöllisiä muotoja. Samaan liittoumaan

³⁴ Rottman 2015.

kuuluvat henkilöt muodostavat yhteisön Mäkisen tarkoittamalla tavalla.³⁵ Se toimii vain virtuaalimaailmassa yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi ja on syntynyt siellä. Kuten Rheingold on todennut, samat tavoitteet yhdistävät ihmiset verkon välityksellä, kun osallistujien välille syntyy tunteita ja henkilökohtaisia suhteita kyberavaruudessa.³⁶ Näin tapahtuu esimerkiksi pelissä koettujen voittojen ja tappioiden myötä.

Paikan kokemus ja asioiden hallinta

Grand Theft Auto V (GTA V) -pelin paikantumisen politiikkoja tutkinut Tanja Sihvonen korostaa ”peliin rakennetun maailman muotoutuvan pelaajan hahmojen ja toiminnan kautta tietynlaisiksi paikoiksi”. Hän toteaa, että digitaalisten pelien keskeisin ominaisuus on ennen muuta niiden tila, se pelimaailma, jossa peliä pelataan. Pelistä riippuen pelaaja voi eri tavoin muokata tilaa haluamansa kaltaiseksi ja vaikuttaa näin siihen lopputulokseen, millaiseksi hänen pelimaailmansa muodostuu.³⁷

Pelin tilaan eläytyminen voi olla erittäin vahvaa. Haasio kertoo tutkimuksessaan esimerkin lentosimulaatiopeliin eläytymisestä. Pelaajien puheenvuoroista ilmenee, että simulaation todellisuudentunnun takia eläytyminen oli pelin aikana poikkeuksellisen voimakasta. Peliä ei haluttu keskeyttää. Eräs haastatelluista totesi: ”No yleensä illallahan kaikki tuli sitten tota pelaamaan ja niin sitä sitten illalla, kun se alko kuudelta, niin kyllä se neljään saakka aamulla vedettiin koko ajan!” Koska peliä käytettiin hävittäjälentäjien koulutukseen ja siinä oman koneen lentäminen oli verrannollinen oikean hävittäjäkoneen ohjaamiseen, peli tuntui poikkeuksellisen mielekkäältä. Pelaaja korostikin sitä, että kyse ei ollut mistä tahansa leikistä vaan oikeaan hävittäjäkoneeseen verrattavan simulaattorin käytöstä ja taistelemisesta oikeita hävittäjälentäjiä vastaan virtuaalitodellisuudessa. On helppo ymmärtää, että eläytyminen on simulaattorissa

³⁵ Mäkinen 2009, 82–83.

³⁶ Rheingold 1993, 1, 5.

³⁷ Sihvonen 2016.

vahvaa. Lentäjä toimii omana itsenään, vaikka tietääkin hävittäjänsä peliksi. Äärimmäisen voimakasta eläytyminen voi olla myös silloin, kun pelissä toimitaan hahmon välityksellä.³⁸

Sivilisaatiopelissä pelaaja rakentaa itse omaa maailmaansa. Perusideana on luoda ja ylläpitää oma kaupunki tai muu sivilisaatio. Suosittu The Sims -peli on klassinen esimerkki tämäntyyppisestä virtuaalimaailmasta, jossa pelaaja luo hahmot (simit) ja heidän toimintaympäristönsä. Peliä kuvataan sen esittelytekstissä seuraavasti:

Voit suunnitella jokaisen yksityiskohdan simeistä koteihin ja paljon muuta. Valitse simiesi ulkonäkö, käyttäytyminen ja vaatteet, ja päätä sitten, miten he elämäänsä elävät. Suunnittele ja rakenna upea koti jokaiselle perheelle ja sisusta se lempikalusteillasi ja -koristeillasi. Käy simiesi kanssa eri naapurustoissa tutustumassa uusiin simeihin ja heidän elämäänsä. – – Kerro tarinoita omalla tavallasi kehittäessäsi simiesi suhteita, auttaessasi heitä etenemään urallaan ja toteuttamaan tavoitteitaan. – – Leikittele elämällä!³⁹

Pelissä luodaan Sihvosen tarkoittamalla tavalla omaa maailmaa,⁴⁰ muokataan konkreettisesti virtuaalista tilaa pelaajan haluamalla tavalla sekä kehitetään pelin hahmoista, simeistä, elämäntavaltaan ja ulkonäöltään pelaajan tahdon mukaisia virtuaalihenkilöitä. Peliin liittyy myös hahmojen elämäntilanteita käsitteleviä ratkaisuja, joissa tunteet ovat vahvasti mukana. Sims on ennen kaikkea elämäsimulaatiopeli, jossa pelaajan simit kohtaavat erilaisia elämäntilanteita kotoa muuttamisesta juhliin ja kuolemaan.

Kyse on vaihtoehtoisen virtuaalisen maailman rakentamisesta, jossa immersio voi olla erittäin vahva. Tällaisessa tapauksessa uppoutuminen ja hahmoihin sekä tilaan kiintyminen oman fyysisen ympäristön ja reaali maailman lailla on todennäköistä. Näin itse luodusta pelimaailmasta muodostuu pelaajalle merkityksellinen virtuaalinen paikka, osa virtuaalista kotiseutua. Riukulehto

³⁸ Haasio 2007.

³⁹ Sims 4.

⁴⁰ Sihvonen 2016.

ja Rinne-Koski ovat erottaneet kotoisuuden muodostumisessa kuusi osatekijää. Tärkeimmät ovat ihmissuhteet (vrt. yhteisöllisyys) ja omaehtoinen asioiden hallinta. Se tarkoittaa muun muassa omatoimista tekemistä, suunnittelemista ja tilanhallintaa.⁴¹ Omassa pelimaailmassa vietetään paljon aikaa, sen suunnitteluun, toteuttamiseen ja ylläpitämiseen voidaan uhrata kuukausia. Tällainen virtuaalisen pelimaailman hallinta vertautuu oman kodin laittamiseen, puuhasteluun mökillä ja puutarhassa. Rakkaaseen harrastukseen ollaan myös valmiita uhraamaan aikaa ja rahaa:

2843 tuntia on tullut pelattua [Sims 4 -peliä], että kuten arvata saattaa, tykkään nelosesta. Kiva seuraila pelitunteja, niin pystyy hieman arvioimaan miten paljon tää harrastus mulle maksaa. Tällä hetkellä hinta on vähän alle 3e per tunti, eli ei mitenkään kallis harrastus, kun paljon on tuonut iloa ja tuo edelleen.⁴²

Simsissä, kuten useissa muissakin peleissä, pelaajat keskustelevat tarkoitukseen luoduilla keskustelufoorumeilla. Esimerkiksi Sims-pelin epävirallisella kotimaisella Radola-keskustelufoorumilla (radiosims.com) on tuhansia käyttäjiä. Neljässä vuodessa palveluun on lähetetty toistasataatuhatta viestiä. Keskustelunaiheet ovat moninaisia pelin yksityiskohdista arjen yllätyksiin. Näinkin toteutuu yleisen tason yhteisöllisyys virtuaalisessa ympäristössä.

Pelimaailmaan ja luotuihin hahmoihin eläydytään voimakkaasti. Pelin tapahtumat herättävät tunteita – jopa kauhua:

Pahin mitä mulle on koskaan sattunut tapahtui kerran nauhoittaessani Let's Playta Sims 3:sella – Olimme parhaillaan dystooppisessa tulevaisuudessa eli siellä jossa on liikaista ja paljon meteoriitti iskuja. Kaikki sujui hyvin kunnes yllättäen perheen talo joutui aivan järjettömän meteoriitti sateen alle – Sitten huomasin jotain todella järkyttävää. Perheen tyttö, joka oli vasta lapsi oli kuolemaisillaan jäätyään meteoriitin

⁴¹ Riukulehto ja Rinne-Koski 2018.

⁴² Zey 2018.

alle. Viikatemies tuli ja mitään ei voitu enää tehdä hänen pelastamiseksi. Olin niin järkyttynyt, että minun täytyi keskeyttää LP:n nauhoitus ja vetää parikertaa syvään henkeä sillä en edes tiennyt, että lapsi simit voivat kuolla pelissä. Päädyin sulkemaan pelin tallentamatta ja näin peli palasi takaisin aamuun jolloin tyttö oli vielä elossa. Nauhoitin jakson uudestaan, jossa tietysti kaikki menee paremmin.⁴³

Voimakkaat tunnereaktiot ovat yksi syy flow-tilan syntyyn. Ne kertovat myös kotiseutuun juurtumisesta. Reaali- ja virtuaalimaailman kokemuksien kohdatessa voimakas eläytyminen saattaa aiheutua erikoisia tilanteita. Eräs Sims-pelaaja kertoo:

Joskus työelämässä on tullut hassua tilanteita. Esim. kerran eräs mies oli saman niminen kuin legacyni senhetkinen perijä. Ei mikään kaikista yleisin nimi ja olin vähällä hihkaista "hei tunnen yhden toisenkin tämän nimisen".⁴⁴

Nimimerkki on eläytynyt omaan sims-hahmoonsa niin aidosti, että nopeasti reagoidessa hahmo on sekoittua omiin työtovereihin. Kumpikin esimerkki havainnollistaa tunteiden ja eläytymisen syvyyttä. Immersio on pelien tärkeä piirre.⁴⁵ Monissa muissakin peleissä pelaajalla on läheinen ja todentuntuinen suhde hahmoihin.

Urheilumanageripeleissä, kuten jalkapalloilun maailmaan sijoittuvassa Hattrickissä (hattrick.org), pelaaja kasvattaa junioreista aikuisia pelaajia ja hioo heidän taitojaan sekä valmentaa jalkapallojoukkuetta. Joukkueeseen syntyy usein kiinteä suhde ja "omat kasvatit" muodostuvat pelaajalle läheisiksi virtuaalisiksi hahmoiksi.

⁴³ Pajunkissa 2015.

⁴⁴ simcat 2018.

⁴⁵ Vrt. McMahan 2013.

Mun perisynti on että kiinnyn pelaajiin enkä suostu myymään niitä, en ikinä pääse käsiksi isoihin rahoihin. En osaa/jaksa reenata joitain junnuja useampaa kautta ja myydä vaan eteenpäin.⁴⁶

Oman lukunsa muodostavat ne urheilupelit, joissa pelaaja kokoaa oikeista urheilijoista joukkueen, pelaa tämän kanssa ja saa pisteitä joukkueessa olevien urheilijoiden todellisen menestyksen mukaan. Yksi suosituimmista tämäntyyppisistä peleistä on Fantasy Premier League (fantasy.premierleague.com), jossa pelaaja tekee oman joukkueen Englannin valioliigan jalkapalloilijoista. Peleistä saa pisteitä sen perusteella, miten pelaaja menestyy todellisissa liigaotteluissa. Yhteys fyysiseen maailmaan on merkittävä. Tällainen peli voidaan ymmärtää kotiseudun uutena jatkeena. Pelaaja, joka seuraa jalkapalloa katsomosta tai kentän reunalta, seuraa sitä todennäköisesti myös televisiosta ja tiedotusvälineistä, koska se kuuluu hänen kotoisuutensa piiriin. On luonnollista, että hän levittää itselleen tärkeän kiinnostuksensa myös pelimaailmaan. Oman joukkueen virtuaalisista pelaajista kootun todellisen, kilpailevan joukkueen luotsaaminen on lisäporras harrastajan rakkaudessa lajiin.

Havainto seuraa kotiseudun monipaikkaisuutta käsittelevien tutkimusten tuloksia. Minna Mäkinen on ottanut käyttöön kotiseutukeitaan käsitteen kuvatessaan monta rinnakkaista paikkaa kodikseen tuntevien ihmisten kotiseutukokemusta.⁴⁷ Riukulehto ja Rinne-Koski ovat havainneet, että monessa rinnakkaisessa paikassa elävät ihmiset toistavat kaikissa kotiseutunsa keitaissa samoja rutiineja ja harrastavat samoja itselleen tärkeitä asioita.⁴⁸ Rinne-Koski käsittelee ilmiötä myös tässä kirjassa: se, joka hiihtää kotonaan Tuusulankajärven ympäri, hiihtää todennäköisesti myös mökillään Kuortaneenjärven ympäri. Virtuaalinen pelimaailma voi olla yksi tällainen kotiseutukeidas: paikka, jossa saa toteuttaa itselleen tärkeitä asioita haluamassaan ympäristössä.

Ne pelit, joita pelataan kolmiulotteisessa virtuaalitodellisuudessa, tuovat oman lisänsä paikan hahmottamiseen entistä todentuntuisempana. Virtuaalilasit ja kuulokkeet puettuaan henkilö on

⁴⁶ Anonyymi 2015.

⁴⁷ Mäkinen 1996, 55–56.

⁴⁸ Riukulehto ja Rinne-Koski 2013.

täysin läsnä kuvitteellisessa 3D-maailmassa. Virtuaaliseen maailmaan uppoutuminen on lähes täydellistä.

Elektroninen urheilu ja kotiseutu

Urheilulla on aina ollut keskeinen merkitys kotiseututunteen vahvistajana. Oman kunnan tai kaupungin joukkuetta fanitetaan, sen menestyksessä ja tappioissa eletään mukana. Samaan ryhmään kuulumisen tunteen voi herättää muukin meikäläisyyden kokemus. Elektroninen urheilu on viime vuosina kasvattanut suosiotaan ja siihen liittyy myös fanikulttuuri ja paikallisuus. E-urheilu on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua, jossa kilpaillaan tietokoneella tai konsolilla pelattavissa viihdepeleissä, kuten Counter-Strikessa, League of Legendsissa ja Fortnitessa (eUrheilu 2019).⁴⁹ Esimerkiksi HIFK:n ja SJK:n kaltaiset isot urheiluseurat ovat ottaneet e-urheilun osaksi kilpailutoimintaansa.

Kotiseudun ja elektronisen urheilun välistä suhdetta voidaan tarkastella yhtäältä pelaajien ja toisaalta fanien näkökulmasta. Pelaajat toimivat virtuaaliympäristössä osin jopa ammattimaisesti, jolloin virtuaalinen maailma on heidän työpaikkansa ja siksi tärkeä, ei pelkästään viihteellinen virtuaalinen tila. Fanit kannattavat myös e-urheilussa oman alueensa joukkuetta, jolloin virtuaalimaailman tapahtuma on mielenkiinnon kohde, mutta omaksi joukkueeksi koetaan useimmiten paikallinen seura tai vaihtoehtoisesti Suomen maajoukkue.

Virtuaalimaailmassa tapahtuva tekeminen yhdistyy tässä tapauksessa perinteiseen kotiseutuun: suosikkijoukkueiden kannustaminen ja esimerkiksi virtuaalisten suomalaisten pelaajien seuraaminen yhteisen kotimaan motivoimana ovat esimerkkejä tästä. Toimitaan virtuaalimaailmassa, mutta tietty e-urheilujoukkue koetaan itselle tärkeäksi sen edustaman paikallisuuden tai meikäläisyyden vuoksi.

⁴⁹ Mitä e-urheilu on? [ei päiväystä].

Mahdollisuuksien maailma

Virtuaalisia pelimaailmoja ei ole aiemmin tarkasteltu kotiseudun muodostumisen näkökulmasta. Kyseessä on kiinnostava ja tässäkin tarkastelussa lupaavaksi osoittautunut käsitteellinen aluelaajennus. Kun verkosta on tullut ihmiselle entistä tärkeämpi toimintaympäristö, myös verkkopelien merkitys osana arkea on korostunut. Ilmiö avaa runsaasti mahdollisuuksia jatkotutkimukselle esimerkiksi kotiseutututkimuksen ja kulttuurisen merkityksen saroilla. Samalla kotoisuuden ja kotiseudun muodostuminen tuovat peliyhteisöjen tutkimukseen hedelmällisen lisän. Digitaalisen ympäristön ymmärtäminen kotiseudun uudeksi virtuaaliseksi osaksi auttaa käsittämään monia pelaamiseen liittyviä ilmiöitä. Koska analogia virtuaalisen ja niin sanotun reaalisen ympäristön välillä on lähes saumaton, pelaaminen tarjoaa erinomaisia mahdollisuuksia myös muun kotiseutukokemuksen, yhteisöllisyyden, paikallisuuden ja jopa paikallishistoriallisen tuntemuksen edistämiseen.

Kolmiulotteisessa virtuaalimaailmassa kotiseudun kokemus poikkeaa perinteisestä pelimaailmasta. Sen tutkimus voi jatkossa olla merkittävä ja huomionarvoinen virtuaalisen pelimaailman ja kotiseutututkimuksen mielenkiinnon kohde.

Kotiseutu rakentuu jokaiselle ihmiselle henkilökohtaiseksi ja ainutkertaiseksi. Täsmälleen samanlaista kotiseutua samoine muistoinen ja maisemineen ei ole kenelläkään toisella. Pelien virtuaalisten ympäristöjen jättämä jälki ei eroa tässä mielessä mitenkään luonnonympäristön, rakennetun ympäristön tai henkisen ympäristön vaikutuksesta. Peliin tempautunut ihminen kerryttää itselleen ainutlaatuiset pelikokemukset, jotka eivät toistu kenelläkään muulla täsmälleen samanlaisina. Samoja pelejä vastaavilla laitteilla pelanneiden ihmisten kokemuksissa on kuitenkin paljon yhtäläisyyksiä. Siksi peleistä voidaan puhua myös yhteisenä kotiseutuna. Esimerkiksi vanhat Nintendo-pelit tai Super Marion kaltaiset legendaariset pienpelit tuovat yhteisiä muistoja niitä pelanneille vielä vuosien jälkeen. Oman lisänsä virtuaalisuuden kokemukseen tuo myös mobiililaitteiden käyttö. Itselle merkityksekkäät ja tärkeät virtuaalisen kotiseudun paikat ovat aina saavutettavissa ajankohdasta ja paikasta riippumatta. Kotiseudun yhdestä muodosta on näin tullut paikasta riippumaton bittiavaruuden tila.

Peleihin liittyy voimakas virtuaalisen yhteisöllisyyden tunne, joka ei ole sidottu fyysiseen tilaan. Siirtolaisen kotiseutu on helposti levinnyt maasta toiseen. Pelimaailmojen globaalisuus on paljon arkipäiväisempää. Maailma on avoin kenelle tahansa: pelatessa valtiolliset rajat ylittyvät huomaamatta. Samalla pelimaailman kokemus on verrannollinen siihen kotiseutukokemukseen, joka meillä on liikkuessamme meille tutussa fyysisessä ympäristössä ja tavatessamme siellä ystäviä. Aivan kuten muutkin sosiaalisen median palvelut, pelit ovat yhteisöllisiä, meille läheisiksi muodostuneita virtuaalisen maailman ympäristöjä. Ja aivan samalla tavalla kuin kaikissa kotiseutukokemuksissa, maisemat ja muistot muodostavat keskeisen osatekijän myös pelimaailmassa. Tuttuun pelimaisemaan halutaan palata kuten fyysisen kotiseudun rakkaisiin maisemiin.

Lähteet

Keskustelufoorumit

Anonyymi 2018. Hattrick. Puheenvuoro Ylilauta.org-keskusteluyhteisössä 30.9.2018.

<https://ylilauta.org/pelit/39279914>. Viitattu 7.7.2020.

Anonyymi 2015. Hattrick. Puheenvuoro Ylilauta.org-keskusteluyhteisössä 5.11.2015.

<https://ylilauta.org/pelit/39279914>. Viitattu 7.7.2020.

Balnazard 2013. World of Warcraft. Puheenvuoro Pelaaja.fi-keskusteluyhteisössä 2.2.2013.

<https://pelaaja.fi/yhteiso/pelaajaboard/world-of-warcraft>. Viitattu 7.7.2020.

Malarkey 2012. Fallout. Puheenvuoro Pelaaja.fi-keskusteluyhteisössä 9.5.2012.

<https://pelaaja.fi/yhteiso/pelaajaboard/fallout>. Viitattu 7.7.2020.

Pajunkissa 2015. Ei mennyt niin kuin Strömsössä. Puheenvuoro Radiosims-keskusteluyhteisössä

17.12.2015. <http://www.radosims.com/radola/viewtopic.php?t=145>. Viitattu 7.7.2020.

Rado 2018. Red Dead Redemption -pelisarja. Puheenvuoro Pelaaja.fi-keskusteluyhteisössä

30.10.2018. <https://pelaaja.fi/foorumin-aihe/red-dead-redemption-pelisarja>. Viitattu 7.7.2020.

Rottman 2015. Hatrick. Puheenvuoro Pokerimania.com-keskusteluyhteisössä 8.5.2015.

<https://fi.pokerimania.com/threads/hatrick.2064/best-posts>. Viitattu 7.7.2020.

simcat 2018. Sims ja oikea elämä. Puheenvuoro Radiosims-keskusteluyhteisössä 27.1.2018.

<http://www.radosims.com/radola/viewtopic.php?t=649>. Viitattu 7.7.2020.

Zey 2018. Kuinka monta pelituntia löytyy? Puheenvuoro Radiosims-keskusteluyhteisössä

19.4.2018. <http://www.radosims.com/radola/viewtopic.php?t=79&start=30>. Viitattu 7.7.2020.

Kirjallisuus

Bruner, Jerome S. 2006: Past and Present as Narrative Constructions. Teoksessa *Narration, Identity, and Historical Consciousness*. Toimittanut Jürgen Straub. Berghahn Books, New York, 23–43.

Csíkszentmihályi, Mihály 2005: *Flow — elämän virta: tutkimuksia onnesta, siitä kun kaikki sujuu* (englanninkielinen alkuteos *Flow* 1990). Suomentanut Ritva Hellsten. Rasalas, Helsinki.

Eichmanns, Gabriela 2013: Introduction: Heimat in the Age of Globalisation. Teoksessa *Heimat Goes Mobile: Hybrid Forms of Home in Literature and Film*. Toimittaneet Gabriele Eichmanns & Yvonne Franke. Cambridge Scholars Publishing, Newcastle, 1–13.

Esports pelit. *Eurheilu.com*. Saatavissa: <https://eurheilu.com/pelit/>.

Gergen, Kenneth J. 2006: Narrative, Moral Identity, and Historical Consciousness. A Social Constructionist Account. Teoksessa *Narration, Identity, and Historical Consciousness*. Toimittanut Jürgen Straub. Berghahn Books, New York, 99–119.

Haasio, Ari 2015: *Toiseus, tiedontarpeet ja tiedon jakaminen tietoverkon ”pienessä maailmassa”:* tutkimus sosiaalisesti vetäytyneiden henkilöiden informaatiokäyttäytymisestä. Tampere University Press, Tampere. Saatavissa: <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/97938/978-951-44-9878-7.pdf?sequence=1>. Viitattu 7.7.2020.

[Haasio, Ari 2007](#): *Viihdettä verkosta-case-tutkimus palomiesten ja kurssisihteerien Internetin viihdepalvelujen käytöstä*. Lisensiaatintyö. Tampereen yliopisto, informaatiotutkimuksen laitos. Saatavissa: <http://urn.fi/urn:nbn:fi:uta-1-16551>. Viitattu 7.7.2020.

Haasio, Ari, J. Tuomas Harviainen & Reijo Savolainen 2019: *Johdatus tiedonhankintatutkimukseen*. Avain, Helsinki.

Historiaa. 2004. Wanhat Parrat -verkkosivu. Saatavissa: <http://www.netikka.net/kuuba/WP/index2.html>. Viitattu 7.7.2020.

Huizinga, Johan 1938/1984: *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineoksen määrittelemiseksi*. Suomentanut Sirkka Salomaa. WSOY, Helsinki.

Johannisson, Karin 2013: *Nostalgia. En känslas historia*. Albert Bonniers Förlag.

Kallio, Kirsi Pauliina, Frans Mäyrä & Kirsikka Kaipainen 2009: Pelikulttuurin monet kasvot: Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*.

Kinnunen, Jani, Pekka Lilja & Frans Mäyrä 2018: Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampereen yliopisto. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>. Viitattu 7.7.2020.

Lehtonen, Heikki 1990: *Yhteisö*. Vastapaino, Tampere.

Lombard, Matthew & Theresa Ditton 1997: At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of computer-mediated communication*, 3(2) 1997.

McMahan, Alison 2013: Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games. Teoksessa *The video game theory reader*. Routledge, London, 89–108.

Mitä e-urheilu on? [ei päiväystä]. Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry. Saatavissa: <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu>. Viitattu 7.7.2020.

Mäkinen, Minna 1996: *Kuvia kotiseudusta. Lempääläisnuorten kotiseutumielikuvia piirustusten ja kirjoitusten valossa*. Jyväskylän yliopisto, etnologian laitos.

Mäyrä, Frans 2007: Viesti, kuva, peli: virtuaaliutopioista pelikulttuurien syntyyn. Teoksessa *Tarkemmin katsoen: visuaalisen kulttuurin lukukirja*. Toimittaneet Leena-Maija Rossi & Anita Seppä. Gaudeamus, Helsinki, 196–218.

Nikunen, Kaarina 2005: *Faniuden aika – Kolme tapausta televisio-ohjelmien faniudesta vuosituuhannen taitteen Suomessa*. Tampere University Press, Tampere.

Nash, John 2006: *The essential John Nash*. Toimittaneet Harold W. Kuhn & Sylvia Nasar. Princeton & Princeton University Press, Oxford.

Nevala, Tuulia 2017: *Pelaamisen elinkaari: Pelien merkitykset elämän eri vaiheissa*. Pelitutkimuksen vuosikirja 2017. Saatavissa: <http://www.pelitutkimus.fi/aiemmat-vuosikirjat/vuosikirja-2017>. Viitattu 7.7.2020.

Riukulehto, Sulevi & Katja Rinne-Koski 2013: *Otta noessa. Kuortaneenjärven kotiseututihentymien syvärakenteita*. Helsingin yliopisto Ruralia-instituutti, Seinäjoki.

Riukulehto Sulevi & Katja Rinne-Koski 2018: Maaseudun muuttuva asumiskokemus. Kodin tila ja aika. *Maaseutuja tulevaisuudessa. Maaseudun Uusi Aika* 26(2–3) 2018, 39–54.

Sihvonen, Tanja 2016: *Tilan tuntu: Grand Theft Auto V ja paikantumisen politiikat*. Pelitutkimuksen vuosikirja 2016. Pelitutkimus.fi, 4–20.

Sims 4. 2019. Saatavissa: <https://www.ea.com/fi-fi/games/the-sims/the-sims-4/pc/store/mac-pc-download-base-game-standard-edition>. Viitattu 7.7.2020.

Tuan, Yi-Fu 1977/2011: *Space and Place. The Perspective of Experience*. University of Minnesota Press, Minneapolis.

Wanhon Partojen historia, osa 1. [ei päivystä]. Saatavissa: <https://www.erepublik.com/en/article/1868137>. Viitattu 7.7.2020.