Elämää virtuaalisella kotiseudulla

11.11.2020

Kotiseutu on meille rakkaita paikkoja, joihin liittyy mieluisia muistoja ja jonne haluamme palata. Sulevi Riukulehto on määritellyt kotiseudun ”maisemien ja muistojen yhdistelmänä muodostuvaksi henkilökohtaiseksi kokemustilaksi, joka herättää tuttuuden ja kotoisuuden tunteen, niin sanotun kotiseututunteen” (Riukulehto & Suutari 2016). Kesämökki, kuntosali, lapsuuden leikkipuisto tai kotitalo ovat esimerkkejä tällaisista meille rakkaista ja kotoisista paikoista.

Sulevi Riukulehto ja Ari Haasio esittelevät virtuaalisen kotiseudun käsitteen Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Tietolipas-sarjassa ilmestyneessä *Virtuaalinen kotiseutu (2020)* –teoksessa, joka koostuu kymmenen eri tutkijan kirjoittamista aihetta käsittelevistä artikkeleista. Virtuaalinen kotiseutu on uusi, kotiseudun neljäs ulottuvuus ja se koostuu meille verkossa tärkeistä ja merkityksellisistä paikoista.

Internetistä on tullut meille yhä keskeisempi osa elämää. Etenkin nuoremmat ikäryhmät viettävät siellä paljon aikaa, mutta siitä on tullut tärkeä väline myös keski-ikäisille kansalaisille. Netissä hoidetaan asioita, tavataan tuttuja, kulutetaan aikaa ja viihdytään. Tuttujen tapaaminen pelimaailmassa voi monelle olla yhtä mieluisaa kuin heidän kohtaamisensa lähikuppilassa. Verkosta on muodostunut uusi kotiseutu.

Verkossa syntyy ihmissuhteita, siellä tavataan uusia ystäviä ja ollaan yhteydessä meille tärkeisiin ihmisiin. What App, chatit, Facebook ja keskusteluryhmät ovat esimerkkejä tällaisista sosiaalista kanssakäymistä edistävistä palveluista. Aivan samalla tavalla verkossa pelattavien moninpelien yhteisöt ovat käyttäjille tärkeitä ja mieluisia paikkoja – ei vain pelin itsensä vaan myös siellä olevien ihmisten takia.

Netti on kotiseudun jatkumo

Verkon toiminta on interaktiivista. Virtuaalisen kotiseudun muodostumisessa interaktiivisuus on keskeisessä roolissa. Ihmiset kohtaavat toisiaan virtuaalisissa tiloissa, joissa he haluavat viettää aikaa. Virtuaalinen kotiseutu on yhtäältä perinteisen tilan jatkumo ja toisaalta uudenlainen, jopa sepitteellinen ei-fyysinen paikka, jossa ihmiset kohtaavat toisiaan. Ensin mainitusta tapauksesta käyvät esimerkeiksi ne toiminnot, jotka siirtyvät nettiin. Poliisi tai pankki palvelee yhä useammin verkossa ja näin toiminta laajenee virtuaaliseksi. Jälkimmäisessä tapauksessa taas toiminta tapahtuu puhtaasti verkossa. Pelien yhteydessä olevat keskustelupalstat ja chatit, joissa keskustellaan niin pelaamisesta kuin arjen jokapäiväisistä asioista, ovat tästä hyvä esimerkki.

Ajatus siitä, että virtuaaliset tilat ja paikat eivät olisi yhtä todellisia kuin fyysisen maailman paikat, ei pidä paikkaansa. Kotiseutu koostuu elämyksistä, kokemuksista ja muistoista. Netti on täynnä kaikkia näitä. Se on uusi kotiseudun jatkumo, sen moderni ulottuvuus.

Ari Haasio
Yliopettaja
SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Lue lisää:

Riukulehto, S. & Suutari, T. 2016. Kestävä kotiseutu. Kuntarakenteen muutos ja kotiseutukokemus. Teoksessa *Kunnat, rajat, kulttuuri. Muutoskokemuksia.* Toim. Sulevi Riukulehto. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura: Helsinki, 254-296.

Virtuaalinen kotiseutu. Toim. Sulevi Riukulehto & Ari Haasio. Tietolipas 266. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura: Helsinki.

