

# Maastik kui mänguväljak

**Hannes Palang**

Tallinna Ülikooli humanitaarteaduste instituudi  
maastiku ja kultuuri keskuse juhataja, inimgeograafia professor  
palang@tlu.ee

**Teesid:** Linnastumine ja ligipääsetavuse muutused on paljude arvates need kaks asjaolu, mis muudavad oluliselt meie suhet maastikusse ja meie käitumist/tegutsemist seal. Senine traditsiooniline maaharimine on asendunud mitmesuguste rekreatsiooniliste tegevustega – töö tegemise asemel matkatakse, käiakse kalal, tegeldakse kettagolfi, geopeituse, kõiksugu spordialadega jms. Kuidas see kõik maastikku muudab?

Esiteks, kohad, kuhu varem ligipääs puudus, pakuvad meile nüüd hariduslikku, teaduslikku ja isegi rekreatsioonilist väärtust/teenust. Teiseks, kõikvõimalikud rekreatsioonilised aktiviteedid kutsuvad esile teistsugust taristut. Artiklis vaatame täpsemalt geopeituse mõju maastikule kolmest aspektist: geopeitus kui looduse hüvede kasutamine; geopeitus ja selle keskkonnamõju, geopeitus kui kohaloom. Järeldan, et maastik tõepoolest toimib mänguväljakuna ja laseb endale peale kirjutada erinevaid tähenduskihte, mida mõistavad ainult asjassepühendatud. Kümnekonna aasta tagune lootus, et geopeituse ja teiste mängude abil saab aimu maastikueelistustest ja -väärtustest, ilmselt ei täitu, sest mängijatele on oluline eelkõige mäng ise; samas, mängijatekogukondade eelistustest saab aimu küll. Samuti on mängude abil võimalik jutustada lugusid ja mäle(s)tada kohti.

**Märksõnad:** geopeitus, keskkonnamõju, kohaloom, loodushüvede kasutamine

Septembris 2021 avaldas ERR uudisteportaal loo sellest, et orienteerujad-tervisesportlased ei mahu enam metsa ära (Rudi 2021). Orienteerujad tahaksid kasutada neile sobivaimat maastikku – mis on reljeefirohke ja teedevaene – aga see asub valdavalt kaitsealadel, kuhu keskkonnaamet ei tahaks tallajaid lubada, on lühidalt probleemi olemus. Maastikukasutus on muutunud ja see esitab terve hulga uusi nõudmisi.

Paul Claval (2005) märkas, et üks linnastumise ja tehnoloogiarevolutsiooniga kaasaskäinud olulisi muutusi oli maastiku muutumine mänguväljakuks. Varem tehti seal tööd; maaharimine oli talumehe jaoks õndsust tagav tegevus. Linnastumine muutis seda arusaama. Tööd tegid masinad, maale hakkas kolima linnast igasugu uut rahvast. Maatöö oli nende jaoks raske, füüsiline ja must; nad hindasid hoopis rohkem väikest rahvastikutihedust ja ruumi; “ehe” loodus ja uued kogukonnad on nende eelistustes sekundaarsed. Aga ruumi on vaja eelkõige rekreatsiooniks: matkamiseks, jooksmiseks, parvesõiduks, või siis

hoopis selleks, et mängida golfi või tennist viimse libleni korrastatud väljakul. Maa ja maastik pakuvad selleks parimaid võimalusi.

Mis selleni viinud on? Marc Antrop (2005) toob maastikum muutuste põhjuseks neli asjaolu: linnastumise, globaliseerumise, ligipääsetavuse ja looduslikud kataastroofid. Neist viimase jätame praegu arutelust kõrvale. Linnastumine ei väljendu sugugi üksnes linnalise maastikumustri levikus – valglinnastumises jms – vaid eelkõige linnalise elustiili ja väärtushinnangute levikus. Palju jõudeaega, suurenenud vajadused rekreatsiooni järgi, samas võõrandumine loodusest on mõned olulisemad märksõnad. Globaliseerumine tähendab eelkõige ühtlustumist, jällegi nii elustiilide, kultuuri kui ka maastikumustrite mõttes. Kätesaadavus toimib turismimajanduse ja taristu arengu koostöina. On väljendatud arvamust, et linnalise elustiiliga inimest ei suudeta enam meelitada parklast kaugemale kui sadakond meetrit (NB muuseumid jm turismiobjektid!), samas annavad näiteks laudteed ja ettevalmistatud matkarajad soovijaile ligipääsu rabadesse ja kõrgmägedesse, mida seni loeti tavainimesele (üksikute eranditega loomulikult) kättesaamatuks (vt nt Laviolette 2011; Eiter 2006).

Maastike multifunktsionaalsuse teemal peeti sajandivahetuse paiku hulk konverentse ja anti välja raamatuid (nt Brandt & Vejre 2004; Mander & Antrop 2004 jpt). Multifunktsionaalsetena mõisteti mitmekesise kasutuse ning keeruka struktuuriga maastikke, mis seetõttu kutsuvad konkureerima erinevaid huvirühmi. Multifunktsionaalsus tugines arusaamale, et mida mitmekesisemaid (nii rahalisi kui mitterahalisi) võimalusi maastik pakub, seda suuremad on keskkonna-, sotsiaalsed ja majanduslikud tulud. Hinnati maastike väärtusi ja/või funktsioone. Tänapäevaks on see diskussioon suubunud suuremasse ökosüsteemiteenuste või looduse hüvede hindamisse (vt Kadykalo & López-Rodriguez *et al.* 2019). Poliitilisel tasemel korraldab seda protsessi IPBES,<sup>1</sup> kelle looduse hüvede (*nature's contribution to people ehk NCP*) nomenklatuuris on rekreatsioonile (õigupoolest loodusest saadavale kogemusele) ette nähtud omaette rubriik, NCP 16. Kate Brauman, Lucas Garibaldi koos kaasautoritega (2020) näevad siin kahesugust tendentsi – ühest küljest suureneb nende inimeste hulk, kes on võimelised loodust nautima (nii rahalise kui ajalise ressursi mõttes), samal ajal kaugeneb loodus meist aina enam.

Maastike rekreatsiooniväärtust ongi seni uuritud eelkõige puhkemajanduse, maaturismi, ka matkamise / looduses viibimise mätta otsast. Aga maastikul mängitakse ka teisi mängu – sport (eelviidatud orienteerumine, murdmaasuusatamine, jalgratta- ja mootorisport jpt) ning ka kohapõhised mängud (nagu geopeitus, Pokemon Go, MoBo, Ingress jne). Kas neil võiks ka olla mingi mõju maastikule?

Tegelikult küsis nii juba Ian Bishop (2011) oma artiklis maastiku-planeerimisest. Põhjuseid, miks selliseid mängu kasutada, loetleb Bishop kolm: saada teada inimeste keskkonnaelistusi; uurida inimeste otsusetegemise protsessi ning toetada avalikku multidistsiplinaarset otsusetegemist. Konkreetse näitena mängust, mille abil seda kõike teha saaks, nimetab Bishop geopeitust.

Geopeitus on oma algusest 2000. aasta mais arenenud maailmamänguks, mis toimib pea kõigis riikides. Aastal 2021 logis vähemalt ühe leiu geocaching.com veebilehel 2 031 250 mängijat (Geocaching HQ). Sellest mängust on uurija pilgu läbi kirjutatud omajagu (Neustaedter & Tang *et al.* 2010, 2019; Hawley 2010; Cord & Roeßiger *et al.* 2015, mitmed Piritä Ihamäki artiklid jpt). Eesti keeles on geopeituse kohta seni kirjutatud vähemalt kolm korralikumat uurimistööd. Maire Link (2018) vaatles võimalusi, kuidas kasutada geopeitust turismi arendamiseks Saaremaal. Mare Kalda (2014, 2019) tõestas, et geopeitus on mäng ka Huizinga mõttes ning jälgis, kuidas see mäng loob oma traditsioone ning jäädvustab vaatamisväärsusi. Gerli Einala (2021) uuris mängijate teadlikkust oma mängu mõjust loodusele ja ühiskonnale, aga samuti turismi arendamise võimalusi geopeituse abil.

Kuna mängijate motivatsiooni ja mängu olemust on siinkirjutaja arvates juba niigi piisavalt lahatud, tasuks geopeituse ja maastiku suhet vaadata kolmest aspektist:

- Geopeitus kui looduse hüvede kasutamine
- Geopeitus ja selle keskkonnamõju
- Geopeitus kui kohaloome

Vaatame neid aspekte nüüd natukene lähemalt.

## **Geopeitus ja looduse hüved**

IPBESi definitsioonis (vt Brauman & Garibaldi *et al.* 2020) käsitletakse ühe looduse hüvena (NCP 16) looduse poolt pakutavat võimalust saada kogemusi füüsiliste ja psühholoogiliste tegevuste, lõdvestumise, rekreatsiooni, esteetilise naudinguga kaudu. Ja kui me tegeleme nende hüvede kaardistamisega, siis peaks ilmselt olema võimalik ka näiteks planeerimise (maastiku üld- ja detailplaneeringud, maa sihtotstarbe määramine, servituutide seadmine jpm) abil hüvesid ja nende kasutamist suunata. Kas ja kuidas mängudega arvestada?

Ian Bishop (2011) arvas oma varasemas artiklis, et lisaks loodusesse jäetud objektide leidmisele peaks mängus olema võimalus vastata küsimustele või anda (kellele?) tagasisidet maastiku seisundist. Õigupoolest huvitab Bishopit

(2015) rohkem küsimus sellest, mis maastikust edasi saab ja kas mängudest saadavast tagasisidest võiks ka planeerimisele rohkem sisendit tulla.

Tagasisidet geopeitus kindlasti annab, aga see on ühe konkreetse kogukonna väärtushinnang, mitte universaalne. Ja kriteeriumiks saaks siin olla just aarete<sup>2</sup> asukohad – nende kaudu saaks justkui tagasisidet selle kohta, mida kogukond väärtustab. Näiteid justkui jagub. Anna Cord, Franz Roeßiger jt (2015) järeldasid Leipzigi andmete põhjal, et aarete tihedus on suurim pigem kesklinna lähedal ja et geopeitust võib tõepoolest käsitleda kui ökosüsteemiteenuse kasutamist, kuna rohealadel ja loodusest saadaval emotsioonil on mängus suur roll. Samas autorid möönavad, et kui võrrelda intervjuudest saadud maastikueelistusi aarete tegeliku külastatavusega, on erinevused suured. Kolmandana tuuakse välja, et geopeitusega tegelevad enamasti nooremad ja kõrgemini haritud inimesed, mistõttu järeldused kehtivad ainult sellele ühiskonnagrupile. Portugalis järeldasid Teresa Santos ja Ricardo Mendes koos kaasautoritega (2012), et kuigi peiturid eelistavad oluliste loodus- või kultuuriväärtusega kohti, on enamik aardeid peidetud siiski linnadesse.

Siin tasuks tähele panna tegelikult paari aspekti. Esiteks, milline on aarete peitmise motivatsioon? On see näidata peitja arvates mingis mõttes huviväärset kohta või lihtsalt peita peitmise enda pärast. Kolm näidet viimasel ajal Eestis peidetud aarete kirjeldustest:

*EST: 1945 aasta oli keeruline meie rahvale, nii üldises kui ka isiklikus plaanis.*

*Metsa pagenud eesti meeste pered kannatasid ja vahel ka kannatused katkesid.*

*Saueaugu talu lähistel varjasid ennast punkris Mart Adamson, Jaan Puiestik, Alfred Tõnisson ja Mihkel Sooveer. Viimane oli selle metsavendade grupi liider. Juba mõnda aega teadis ta, et tema naine semmis NKVD meestega ja vaid teiste metsavendade veenmine päästis naist abikaasa omakohtust.*

*See maksis aga kätte kuuendal oktoobril samal aastal, kui Mihkli abikaasa juhatas NKVD haarangu punkri juurde. Hukkusid nii truu abikaasa, kui ka Mart Adamson. (<https://coord.info/GC9Y49J>)*

*Igal teisipäeval kella kümne paiku käib selle pingi juures ka autokauplus (ratastel pood). Selliseid autokaupluseid pole enam palju liikvel kuid kui on kavas sinna minna siis arvestada et hinna on natuke krõbedamad kui tavalistes poodides.*

*Sellest pingist on mööda sõitnud paljud rallikuulsused, näiteks on seal toimunud Rally Estonia ning seal harjutavad rallisõitjad tihti enne*

*rallile minekut. Kui on plaanis harjutamist vaatama minna siis kevade poole on pingil harjutamiskava (mitte küll iga aasta).*

*Lõbusat otsimist* 📍 (<https://coord.info/GC9Y34E>)

*Geocache on täpsetel kordinaatidel*

*(english)*

*geocache is in its exact coordinates*

*(<https://coord.info/GC9WVJP>)*

Kahest esimesest näitest on võtta vähemalt seda, et näidatud koht on kellelegi väärtuslik. Kui Carmen Neustaedter ja Anthony Tang ning nende kaasautorid (2019) uurisid sarnast probleemi eelkõige USAs, oli järelduseks see, et mängijatele on olulisem keskenduda mängu enda sisule ja rääkida lugusid teistele mängijatele ning pöörata vähem tähelepanu mänguväljetele asjaoludele. Planeerimissisendi asemel saab siitkaudu minna hoopis mikrogeograafiasse, uurida ja kirjeldada maastike ja kohtade väärtustamist üksikisiku tasemel, ehk isegi kohaloomet (vt Lorimer 2003; Saar & Palang 2009).

Teiseks, maastik kui ressurss pole lõputu. Peitmisel tuleb arvestada, et suur osa maastikust võib olla kättesaamatu. Põhjuseks võib olla näiteks see, et mõni varasemalt peidetud aare “võtab ruumi ära”<sup>3</sup> või hoopis maaomaniku keeld. Eestis oleme harjunud igapäevasega, samas on osa USA rahvusparke keelanud geoaarete paigutamise (v.a ilma karbita aarded) oma territooriumile. Ka Eestis tekib selliseid alasid pigem juurde – karmistuvad looduskaitsealised piirangud, mängu tulevad julgeolekuteemad (mitte peita oluliste taristuobjektide külge, samuti koolide ja lasteaedade lähedale). Ingliskeelsetes sotsiaalmeediagruppides käib pidev arutelu, kuidas saaks leida tühja koha peitmiseks – kuidas teha nii, et kehvast korras aare võimalikult kiiresti arhiveeritaks, ja siis poetada selle asemele imekähku oma tops. Andre Gilburn (2019) võttis suisa modelleerida aarete arvu kasvu ja väidab, et kui praeguseks on kogu maailmas peidus üle kolme miljoni geoaarde,<sup>4</sup> siis neli miljonit jääb saavutamata. Maastiku külastamine on siin vaid üks põhjus, olulisemaks peab ta aga asjaolu, et peitmise jätkumiseks on tarvis uute mängijate pidevat sissevoolu. (Peitmis)reeglite lõdvendamine ei ole tema arvates lahendus, vaid pigem uute aardetüüpide (vt kommentaar 3) võimaldamine, olemasolevate kvaliteedi parandamine ja asukohtade leidmise hõlbustamine.

Kuskil siin tuleb teemaks geopeituse kui mängu kogukondlikkus, aga sellest hiljem.

Kolmandaks, mingit tagasisidet eelistuste kohta on proovitud saada aarete külastatavusest. Intervjuudes näikse eelistatavat loodus- või kultuuriväärtusi

(nt Santos & Mendes *et al.* 2012; Einala 2021), tegelikkuse määravad ära teised kriteeriumid – kättesaadavus, aarde enda kvaliteet, kas otsija on kohalik, kellel on enamik selle kandi aardeid juba leitud või turist, kel kõik on uus. Eelistusi ja hüvede kasutamist saaks ehk ekstraheerida turistide andmetest (kohalik otsib niikuinii kõike), aga küsimuseks jääb siin motivatsioonitegurite eristamine.

## Geopeitus ja selle keskkonnamõju

Looduse hüvede kasutamisega seostub otseselt küsimus mängu(de) keskkonnamõjust ja selle teadvustamisest. Gerli Einala (2021: 50) kirjutab oma uurimistulemuste põhjal, et “88 (59%) vastajat arvasid, et geopeitus ei suurenda nende ökoloogilist jalajälge ja 61 (41%) vastanu sõnul geopeitus suurendab nende ökoloogilist jalajälge. Vastajatel, kellel kulub internetis rohkem aega kui looduses, hindavad oma ökoloogilist jalajälge suuremaks kui need vastajad, kes veedavad rohkem aega looduses.”

Keskkonnamõjud jagunevad laias joones kaheks: konkreetse aarde otsimisega seonduvaiks (looduse häirimine ja tallamine) ning hobist kui sellisest tekkiv lisandunud liikuvus koos kõige kaasnevaga. Anna Cord & Franz Roefliger *et al.* (2013) leidsid Leipizigi andmete põhjal, et ainult 3% peituritest vaatab, kas aardele saab ligi ka ühistranspordiga. Järelikult suurem osa tegevusest toimub kas linnades (tuletan meelde, peiturid eelistavad loodust linnale, aga enamik aardeid asub endiselt linnades) jalgsi või jalgratta/tõuksiga või siis sõidetakse autoga kuskile kaugemale. Kui seda teha pidevalt (nt mitu päeva järjest kuni aasta – igapäevast leidu nõudvad väljakutsearded (st aarded, mille logimiseks on tarvis täita mingi tingimus)), hakkab see mõju avaldama nii rahakotile kui ka keskkonnale:

*Olgem ausad, ammu oleks mõistlik olnud see asi lõpetada... Kui mitte ajakulu, siis kasvõi kütusehindade või keskkonna säästmise pärast. Jõudu ja jaksu, kellel see maniakaalne seiklus veel pooleli!*

(<https://www.geopeitus.ee/index.php?p=350&c=7541#794324>)

Visuaalsete vaatluste põhjal julgen võrrelda geopeituse mõju tallamisele eelviidatud orienteerumisega. Enamkülastatavate aarete juurde tekivad jalgrajad (mida võivad edaspidi kasutada juba ka tavamatkajad). Kehvasti peidetud aarete juures – ebatäpsed koordinaadid, kehv GPS levi, ebamäärane vihjega kirjeldus, kus palju sarnaseid objekte – kipuvad kergemeelsemad otsijad jätma omajagu tuhnimisjalgi. Just seetõttu keelati omal ajal ära selliste aarete peitmine, mille leidmine eeldab pinnase teisaldamist. Paar aastat pärast aarde

peitmist Saaremaal Paul Saagpaku sünnikohas maaomanikega vesteldes<sup>5</sup> kuulsin lugusid sellest, kuidas otsijad on aaret kandvat suurt kuuske igal võimalikul moel räsitud ja pooleteise meetri kõrgusel asuvat konteinerit püüdnud ka puu ladvast leida. Samas, küsimuse peale, kas ma peaksin aarde sealt ära viima, mainisid needsamad maaomanikud, et kindlasti mitte, et see aare aitab kohta väärtustada. Ja veel ühe samalaadse näitena tuleks tuua Pedja jõe algusesse peidetud aardeseeria,<sup>6</sup> mida on kõige lihtsam otsida veesõidukilt ja mis lisaks muule on innustanud kohalikku kanuurentijat kord aastas jõelõiku mootorsaega läbi käima ja seda kanuudele jms läbitavana hoidma.

Vastukaaluks – keskkonnaökonomikast või looduse hüvede paradigmast lähtudes – tuleks nüüd arvutada looduses käimisest saadav majanduslik või mittemajanduslik kasu. Lisaks aktiivsele kasutamisele turismi promomisel, millest kirjutavad näiteks ülalviidatud Einala ja Lingi tööd, leiab geopeitus rakendust kõikvõimaliku õppevahendina nii loodushariduses kui ka näiteks võõrkeele õppimises (Hubackova 2018) või aktiivse vananemise toetamises (Fornasini & Dianti *et al.* 2020), rääkimata siis juba eeskätt maateaduse tutvustamiseks ja õpetamiseks loodud eraldi aardetüübist – maa-aardest. Samuti väidab Joanna Kosmaczewska (2022), et koroonapiirangute ajal pakkus just geopeitus (koos teiste sarnaste vabaõhutegevustega) inimestele võimalust oma kookonist välja tulla, ja käidigi esmajoones otsimas neid aardeid, kus tõenäosus kaaspeiturit kohata oli väiksem. Aga tuleb tunnistada, et selles osas on suur hulk uurimistööd veel ees.

## Geopeitus, kohalome ja kogukondlikkus

Maastikud (ja ka kohad) kestavad seni, kuni kestab viimane lugu, olen ise korduvalt kirjutanud ja loengutes tudengitele rääkinud. Väga suur osa maastikul toimuvatest mängudest, sh geopeitusest, ongi lugude rääkimine ja ümberjutustamine. Mare Kalda (2019: 187) on kirjutanud sellest, kuidas “geopeitus on muistendeid uuesti aktualiseerinud ja tekitanud suunatud küllastuste voo. Sellise praktika käigus pöörduakse uuesti ka muistendi teksti poole, jutt tuleb otsekui uuesti käibele”. Geopeitus tõepoolest räägib lugusid – leiab üles ja jutustab ümber vanu lugusid ja tekitab uusi. “Juba on näiteid sellest, et geopeitus vahendab uut kohapärimust, isegi sellist, mis mujal ei tarvitse veel dokumenteeritud olla. Mõnel juhul on tegu väljamõeldud looga, kuid teisel on aarde leheküljele kirjutatud suhteliselt hiljuti kohapealses või mingil muul moel organiseerunud kogukonnas levinud jutt” (Kalda 2019: 188). Tänapäeval toimub suur osa sellistest loorääkimistest internetikeskkondades (nt <http://geopeitus.ee> või [www.geocaching.com](http://www.geocaching.com), millede põhjal on kirjutatud eelviidatud

eestikeelsed artiklid, aga on olemas ka nt venekeelne ja seni uurimata www.geocaching.su ning veel mõned sarnased keskkonnad), varasemalt jäeti lugusid füüsilisel kujul aardesse asuvasse logiraamatusse, kus siis järgmised leidjad seda lugemas käisid. Lugu seostus kohaga ka selles mõttes, et selle lugemiseks pidi sinna kohale minema. Ehk, nagu folkloristid räägivad – tekkis dialoog inimeste vahel, kes omavahel ei kohtu ja kes ei pruugi üksteist tegelikult tundagi.

Nii tekivadki juhtumid, kus peitja pakutud loo korjab keegi mängija üles ja siis täpsustab või arendab seda edasi. Näiteks juhtum siinkirjutaja peidetud aardega Virumaal:

*Kohad kestavad seni, kuni kestab viimane lugu.*

*Veel üks vana talukoht siin Metsakülas. Jahimehed väitsid, et siin olla kunagi kõrts olnud. Ei oska sellest miskit arvata. Ema mäletab, et siin olla elanud mingid usklikud, aga ka ei rohkem. Kui keegi teab, pange kirja.*

*30ndate kaardil olev talutee on looduses selgelt nähtav, aga kangesti rägane, tee kõrval on vast paremgi liikuda. Autoga – kobedama linnakagi ehk – saab nii 600 meetri peale, siis tuleb vana taluteed pidi edasi murda.*

*Kohapeal, kui koordinaat jamab, otsi üles majaase ja seal ahjukest.*

*Ja kui teid piisavalt palju on, proovige ära mõõta aida vundamendi juures oleva suure vahtra ümbermõõt – kolmest mehest ei pruugi piisata.*

EDIT: 12 november 2021 kommenteeris Tarmo [tarmokolli]

*Üks selle talu elanik oli ka minu vanaisa tädi Maali Sildoja (Schneider) sündinud 08 august 1893 ja surnud 16 veebruar 1957. Maalitädi elas seal koos usuõdedega ja plaanis veel enne surma sinna lastele pühapäeva kooli rajada. Käisin viimati seal sellel kevadel, siis kui lumikellukesed õitsesid, sai sealt lilli Maalitädi hauale viidud. Käin seal esimesel võimalusel ja vaatan aarde üle. Tänud peitjale!*

(<https://coord.info/GC9HCY8>)

Lisaks Mare Kalda poolt pakutud muistenditele tulevad siin käibesse misiganes lood – kellegagi juhtunud lood, väljamõeldised, kohalik suuline pärand. Lood hoitakse alles ja räägitakse kogukonnale edasi. Samamoodi tuuakse mängu uued kohad, mis sageli ei ole äramärkimist leidnud mingis ametlikumas formaadis – olgu see siis pärandkultuuri andmebaas (<https://xgis.maaamet.ee/xgis2/page/app/parandkultuur>), kellegi trükitud mälestused vms. Mõnede vanade aarete juures võivad veel alles olla algsed logiraamatud ajast, mil olulisem oligi kohapeal olevasse raamatusse oma emotsioon kirja panna, mitte internetti. Ja siit jõuame tagasi geopeituse kogukondlikkuse juurde.



Austraalia antropoloog Diane Bell (1998) on jutustanud loo Austraalia aborigeeni naiste dilemmast. Aborigeenide maailm jaguneb laias laastus kolmeks – laste (ja initsieerimata valgete) maailm, naiste maailm ja meeste maailm. Iga maailma kohta on oma reeglid, mille alusel ja kellele jagatakse infot seal toimuva kohta. Kui info satub valedesse kõrvadesse, kaotab koht oma väe. Ja selleks, et teenida ära usaldus, tuleb läbi teha vastavad riitused, saada initsieeritud naiseks või initsieeritud meheks. Naised ei tohi teada meeste kohtade kohta, mehed naiste kohtade kohta, initsieerimata rahvas ei meeste ega naiste kohtade kohta.

Belli loos planeeritakse kiirteeristmiku rajamist aborigeeni naiste pühakohta. Ja naistel on kohe probleem. Kui objekt rajatakse, on nende koht hävinud. Protsessi peatamiseks tuleks planeerijatele öelda, et see objekt lõhub naiste pühakoha – aga kui seda teha, st avaldada infot neile, kes ei tohi seda infot saada, kaotab koht oma väe. Mis teha? Kuidas tagada oma pühakoha kestmine?

Geopeitus on mingis mõttes sarnases rollis. Vähemalt alguses oli geopeitus suur saladus, seda mängiti asjassepuutumata – mugude – eest salaja: nii säilisid aarded paremini ja põnevam oli ka. Initsiatsiooniriituseks oli kasutajakonto tegemine vastavasse keskkonda, mispeale avanes täiesti uus maailm oma reeglite, saladuste ja kokkulepetega. Eesti keeles on sellest pikemalt kirjutanud Mare Kalda (2014). Tänapäevaks on sellest paljudes kohtades – USAs, eriti Saksamaal ja mujal Lääne-Euroopas - saanud poolavalik harrastus, millega on kursis nii politseinikud kui poepidajad, kes sageli aitavad otsijatele kaasa ja kasutavad oskuste piires ära – juhatavad otsijatele teed, annavad vihjeid või suisa küsivad, mida märkamisväärset otsijad piirkonnas tähele on pannud.

## **Järeldused**

Mida siit järeldada? Esiteks, maastik tõepoolest toimib mänguväljakuna ja laseb endale peale kirjutada erinevaid tähenduskihte, mida mõistavad ainult asjassepühendatud. Tundub, et siingi on mingi järjepidevus. Lapsepõlves on maastikumänge harrastanud ilmselt kõik senised põlvkonnad, ja ikka sarnaste reeglite järgi – mingid asjad pidid jääma saladuseks ja võõraid ei tahetud kuigi meelsasti oma mängudesse pühendada. Täiskasvanuks saades jätkati neid mängu ikka, aga rüütati need mingi õilsama nime taha – golfi ja orienteerumist näiteks tunneme ju spordina, mitte maastikumänguna – ja kontvõõraid ei taheta eriti näha ei golfi- ega orienteerumisklubides. Geopeitus ja tema analoogid on seni siiski (veel?) ausalt mängud, kuigi võistlusmoment on olemas ja hasart lööb aegajalt üle pea.

Teiseks, kümnekonna aasta tagune lootus, et geopeituse ja teiste mängude abil saab aimu maastikueelistustest ja -väärtustest, ilmselt ei täitu, sest mängijatele on oluline eelkõige mäng ise; samas, mängijatekogukondade eelistustest saab aimu küll. Koos muu rekreatsioonitegevusega tõstavad sellised mängud aina rohkem esile ligipääsetavuse küsimused, seda nii füüsilise juurdepääsu kui õigusliku juurdepääsuloo mõttes. Ja mida rohkem mängitakse, seda suurem on konfliktioht ja seda enam peab sellise mänguväljakuliku lähenemisega hakkama arvestama (maakasutuse) planeerimises. Kas maastiku multifunktsionaalsus tuleb tagasi?

Kolmandaks, mängude abil on võimalik jutustada lugusid ja mäle(s)tada kohti. Suur osa meie maastikumõistmisest ja -mõtestamisest on tekstiline, ja mängude abil on võimalik neid tekste säilitada ja (taas)luua (vt ka Kõivupuu 2022). Rohkem saaks kasutada geopeituselaadsete mängude hariduslikku potentsiaali, nii looduse mõistmise kui kultuuriloo tunnetamise jms mõttes – eelviidatud kirjanduses näiteid justkui on.

Kultuurigeograafia isa Carl Ortwin Sauer (1925) kirjutas omal ajal sellest, et maastikel on ajaline ulatus – nad on kultuuri tekitatud ja ilmselt siis hääbuvad koos neid tekitanud kultuuri hääbumisega. Mis saab siis, kui geopeituse tekitatud maastikukiht küllastub?

## Tänuavaldus

Artikkel on valminud PRG398 RURBANITY raames. Autor tänab Anu, Marjut ja Helget artikli varasemate versioonide kommenteerimise eest.

## Kommentaariid

<sup>1</sup> IPBES – Intergovernmental Science-Policy Platform on Biodiversity and Ecosystem Services. Vt [www.ipbes.net](http://www.ipbes.net) (vaadatud 26.10.2022).

<sup>2</sup> Geopeituse mõte on teatavasti antud koordinaatide järgi sinna peidetud “aarde” leidmine. Täpsemalt on tegevuse olemus lahti kirjutatud aadressil <https://www.geopeitus.ee/wiki/> ning tekstis viidatud Lingi, Kalda ja Einala artiklites. Ruumi kokkuhoiu mõttes hoidun algtõdede üleseletamisest.

<sup>3</sup> Mängu sisemine reegel sätestab kahe aarde minimaalseks vahekauguseks 0.1 miili ehk 161 meetrit.

<sup>4</sup> Eestis kirjutamise ajal augustis 2022 [www.project-gc.com](http://www.project-gc.com) andmetel ca 4900 aktiivset.

<sup>5</sup> <https://www.geopeitus.ee/aare/3073#469331>.

<sup>6</sup> <https://coord.info/GC8XNZV>.

## Kirjandus

- Antrop, Marc 2005. Why landscapes of the past are important for the future. – *Landscape and Urban Planning* 70 (1–2), lk 21–34 (DOI:10.1016/j.landurbplan.2003.10.002).
- Bell, Diane 1998. *Ngarrindjeri Wurruwarin: a world that is, was, and will be*. Melbourne: Spinifex.
- Bishop, Ian 2011. Landscape planning is not a game: Should it be? – *Landscape and Urban Planning* 100 (4), lk 390–392 (DOI:10.1016/j.landurbplan.2011.01.003).
- Bishop, Ian 2015. Location based information to support understanding of landscape futures. – *Landscape and Urban Planning* 142, lk 120–131 (DOI:10.1016/j.landurbplan.2014.06.001)
- Brandt, Jesper & Vejre, Henrik (toim) 2004. *Multifunctional Landscapes 1. Theory, Values and History; 2. Monitoring, Diversity and Management*. WIT Press
- Brauman, Kate A. & Garibaldi, Lucas A & Polasky, Stephen & Aumeeruddy-Thomas, Yildiz & Brancalion, Pedro H. S. & Mastrangelo, Matias Enrique & Palang, Hannes & Pérez-Méndez, Néstor & Shannon, Lynne J. & Shrestha, Uttam Babu & Strombom, Evelyn & DeClerck, Fabrice & Verma, Madhu 2020. Global trends in nature's contributions to people. – *Proceedings of the National Academy of Sciences* 117 (51) (DOI:10.1073/pnas.2010473117).
- Claval, Paul 2005. Reading the rural landscapes. – *Landscape and Urban Planning* 70, lk 9–19 (DOI:10.1016/j.landurbplan.2003.10.014).
- Cord, Anna F. & Roeßiger, Franz & Schwarz, Nina 2015. Geocaching data as an indicator for recreational ecosystem services in urban areas: Exploring spatial gradients, preferences and motivations. – *Landscape and Urban Planning* 144, lk 151–162 (DOI:10.1016/j.landurbplan.2015.08.015).
- Einala, Gerli 2021. *Asukohapõhine mäng ja loodusturism geopeituse kogukonna näitel*. Magistritöö. Tartu: EMÜ Põllumajandus- ja Keskkonnainstituut (<http://hdl.handle.net/10492/6698> – 27.10.2022).
- Eiter, Sebastian 2006. Transport Infrastructure in the Mountains: Why and How to Protect Landscape with Human Activity as Part of its Heritage. – *International Journal of Heritage Studies* 13 (1), lk 56–80 (DOI:10.1080/13527250601010877).
- Fornasini, Silvia & Dianti, Marco & Bacchiega, Alessandro & Forti, Stefano & Conforti, Diego 2020. Using geocaching to promote active aging: Qualitative study. – *Journal of Medical Internet Research Open Access* 22 (6) June, article number e15339 (DOI:10.2196/15339).
- Geocaching HQ = Geocaching in 2021: A year in review. – *Geocaching. Official Blog* (<https://www.geocaching.com/blog/2022/01/geocaching-in-2021-a-year-in-review> – 26.10.2022).
- Gilburn Andre S. 2019. Factors driving the decline in the publication of geocaches. – *Journal of Outdoor Recreation and Tourism* 27, article number 100222 (DOI:10.1016/j.jort.2019.05.001).

Hawley, Francis Frederick 2010. Agon and Ecstasy: Transgression, Transformation, and Transcendence in Competitive Geocaching. – *Deviant Behavior* 31 (3), article: PII 919523077, lk 225–250 (DOI:10.1080/01639620902855024).

Hubackova Sarka 2018. Geocaching as unconventional method for foreign language teaching. – *Lecture Notes in Computer Science* (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics) 11284 LNCS, lk 87–94.

Kadykalo Andrew N. & López-Rodríguez, María D. & Ainscough, Jacob & Droste, Nils & Ryu, Hyeonju & Ávila-Flores, Giovanni & Le Clec'h, Solen & Muñoz, Marcia C. & Nilsson, Lovisa & Rana, Sakshi & Sarkar, Priyanka & Sevecke, Katharina J. & Harmáčková, Zuzana V. 2019. Disentangling 'ecosystem services' and 'nature's contributions to people'. – *Ecosystems and People* 15 (1), lk 269–287 (DOI:10.1080/26395916.2019.1669713).

Kalda, Mare 2014. Geopeitus – 21. sajandi harrastus mängu žanriraamis ja väljaspool. – Kõiva, Mare (koost & toim). *Maailm ja multitasking*. Tänapäeva folkloorist 10. Tartu: EKM Teaduskirjastus, lk 221–254 (<http://www.folklore.ee/rl/pubte/ee/cf/multi-multitasking2.pdf> – 13.11.2022).

Kalda, Mare 2019. Kogukonna kodulehekülge geopeitus.ee kui traditsiooni varamu. – Kalmre, Eda (koost & toim). *Pildi sisse minek*. Tänapäeva folkloorist 11. Tartu: EKM Teaduskirjastus, lk 171–220 (<http://www.folklore.ee/rl/pubte/ee/cf/pildisisse/kalda.pdf> – 13.11.2022, DOI:10.7592/TF11.kalda).

Kõivupuu, Marju 2022. Maastikule kleepuv tekst: põrgupärimus. – *Mäetagused* 84, lk 133–162. Tartu: EKM Teaduskirjastus (DOI: 10.7592/MT2022.84.koivupuu).

Kosmaczewska, Joanna 2022. Should I stay or should I go out? Leisure and tourism consumption of geocachers under the existence of COVID restrictions and economic uncertainty in Poland. – *Annals of Leisure Research* 25 (DOI:10.1080/11745398.2022.2070515).

Laviolette, Patrick 2011. *Extreme Landscapes of Leisure: Not a Hap-Hazardous Sport*. Ashgate.

Link, Maire 2018. *Geopeitus kui turismiliik Saare maakonna 30 enimleitud aarde põhjal*. Lõputöö TTÜ Eesti Mereakadeemia Meremajanduse keskkuses.

Lorimer, Hayden 2003: Telling small stories: spaces of knowledge and the practice of geography. – *Transactions of the Institute of British Geographers* 28 (2), lk 197–217 (DOI:10.1111/1475-5661.00087).

Mander, Ülo ja Antrop, Marc (toim) 2004. *Multifunctional landscapes 3. Continuity and Change*. WIT Press

Neustaedter, Carman & Tang, Anthony & Judge, Tejinder K. 2010. The role of community and groupware in geocache creation and maintenance. – *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. CHI 2010, lk 1757–1766 (DOI:10.1145/1753326.1753590).

Neustaedter, Carman & Tang, Anthony & Judge, Tejinder K. 2019. Creating scalable location-based games: lessons from Geocaching. – *Personal and Ubiquit Computing* 17 (2), lk 335–349 (DOI:10.1007/s00779-011-0497-7).

Rudi, Hanneli 2021. Tervisesportlased ei mahu riigimetsa ära. – *ERR.ee* 30.09.2021 (<https://www.err.ee/1608355178/tervisesportlased-ei-mahu-riigimetsa-ara> – 11.11.2022).

Saar, Maarja & Palang, Hannes 2009. The dimensions of place meanings. – *Living Reviews in Landscape Research* 3 (<http://www.livingreviews.org/lrlr-2009-3> – 11.11.2022, DOI:10.12942/lrlr-2009-3).

Santos, Teresa & Mendes, Ricardo N. & Rodrigues, A. M. & Freire, Sergio 2012. Treasure Hunting in the 21th century: A Decade of Geocaching in Portugal. – *6th European Conference on Information Management and Evaluation – ECIME2012*, 13-14 September. Cork, Ireland.

Sauer, Carl Ortwin 1925. *The Morphology of landscape*. Berkeley: University Press.

## **Summary**

### **Landscape playground**

#### **Hannes Palang**

Professor of Human Geography

Head of the Centre for Landscape and Culture

School of Humanities, Tallinn University

palang@tlu.ee

**Keywords:** geocaching as consumption of nature's contribution, geocaching as place making, influence of geocaching on the environment

This paper studies further the idea expressed by Paul Claval about landscape as a playground. For a decade, scholars have wondered whether games such as geocaching could be used if not in planning, then at least in getting feedback about people's landscape preferences. This paper studies the role of geocaching in landscape changes through three lenses: geocaching as consumption of nature's contribution to people, as influence on the environment, and as place making. The author concludes that, first, landscape can indeed serve as a playground and let the players inscribe on its layers of meaning understandable only for the dedicated (initiated). Second, the hope for getting feedback about preferences will probably fail, as the players care more about the contents of the game, but at the same time we could get insights into the preferences of the player communities. Finally, the game allows for recreating and remembering places and telling stories.

*Hannes Palang*

**Hannes Palang** (PhD) on Tallinna Ülikooli humanitaarteaduste instituudi maastiku ja kultuuri keskuse juhataja. Ta tegeleb regionaaluuringutega, keskendudes eelkõige Eesti maastike ajaloole, planeerimisele ja tajumisele.

**Hannes Palang** (PhD) is Head of the Centre for Landscape and Culture, Tallinn University. His research focuses on regional studies, with a particular focus on the history, planning and perception of Estonian landscapes.

palang@tlu.ee