

# Sööme, joome, lükkame, sõidame... Sotsiaalmeediakasutajate mäng Facebooki sündmuse formaadis

Mare Kalda

Eesti Kirjandusmuuseumi folkloristika osakonna vanemteadur  
[mare.kalda@folklore.ee](mailto:mare.kalda@folklore.ee)

**Teesid:** 2018. aasta novembrikuus algatati eestikeelses Facebookis (FB) vastukaaluks platvormi võimalusele luua ürituste *online*-kohtumispaiku terve rida “sündmusi”, mis pealtnäha vastasid FB sündmuse formaadile, kuid tegelikkuses polnud mõeldud täideviimiseks. “Sündmuste” algatajad ja kaasategijad ise nimetasid oma üritusi *libaeventideks*. Kuna tegu on digitaalse folklooriprotsessi järjekordsete näidetega, selgitan uurimuses ettevõtmiste žanritunnuseid, seeriaviisilisust ning osalejate loominguilise ühistegevuse aspekte. “Sündmuste” lehekülgedele postitatud sõnalise ja pildilise sisu põhjal jälgin kvalitatiivse tõlgendava digietnograafia meetodil ürituste potentsiaalseid kohti ja kujuteldavaid muutusi, mis sündmuste teostegemise korral oleks toimunud. Sellel taustal avan esiletulevaid seoseid traditsioonilise folklooriga, näiteks juttudega veekogudest, aga ka proportsioonifantaasiaid – kujutlusmängu suure ja väikese, võimaliku ja võimatuga. Vaatlusraamistiku valikul katsetan sündmuse-uuringute (*event studies*) kirjeldusviisi. See lubab järeldada, et ka iga libasündmuse ümber ajutiselt koondunud kasutajates tekib ühistunne, eristumine grupivälisest inimestest, keskendumine oma tegevusele, sarnane meelestatus, sündmusest rääkimise viis, saavutuskogemus.

Nimetan käsitluses *libaevento* naljasündmusteks. Uurimisallikateks oleva 41 “ürituse” leheküljed sisaldavad vahvaid postitusi, vaimukust ja huumorit. Sellest hoolimata pole käsitluse fookuses huumoriloo, sest nalja tekitamise võtete esile toomine pakub “sündmuste” mõistmiseks vähe abi. Asetades sellised sotsiaalmeedia kasutajakogukondade poolt initsieeritud ettevõtmised laiemasse konteksti, märkan sarnasust renessansi karnevaliga avalikul linnaväljakul, aga ka mängu järjekordset avaldumisvormi digikultuuris.

**Märksõnad:** digitaalne folkloor, Facebooki sündmus, meem, *online*-performatiivsus, sündmuskogukond, sündmuseuuringud

Oludes, mil igapäevane suhtlus toimub läbipõimunult nii digitaalsete keskkondade kaudu kui ka silmast silma, saab võrreldes varasemate väljendumisvõimalustega üha rohkem kajastusi nähtavaks laiemale vaatajaskonnale. Virtuaalsetes esitustes voolab ja pulbitseb aines, milles folkloristid tunnevad ära rahvaliku loovuse saadused. Digitaalse rahvalikkuse ilmingute senisest

suurem tulv algab umbes 20. ja 21. sajandi vahetusest (Howard & Cocq 2017: 2–3) ega ilmuta tänini vaibumise märke. Meedia- ja kommunikatsiooni asjatundjad ning kultuuriuurijad rõhutavad siinjuures Interneti arengu ning kasutajate oskuste kiire edenemise rolli. Märksõnadeks on niisugustes kirjeldustes Web 2.0 ja osaluskuultuur (*participatory culture*), areng, mis võimaldas kasutajal muutuda sisu tarbijast sisu loojaks, arvamuste jälgijast arvamuste esitajaks (Jenkins 2006). Sotsiaalmeedia võrgustikud, blogosfäär, kommentaariumid, videote üleslaadimise platvormid kihavad elust, kus, nagu Gabriella Coleman (2012: 109) kirjeldab, tegutsevad nii arvutifriigid kui tavakasutajad, kes ajavad juttu, postitavad sõnumeid ja videoklippe, jagavad pilte ja meeme ehk siis elavad igapäevast elu. Institutsionaalsete lehekülgede, ametliku infoedastuse ja peavoolumeedia lehekülgede kõrval ning neid omatahtsi ära kasutades toimib rahvalik veeb kui osalusvõrgustik (Howard 2008; 2012), mida sisustavad kõikvõimalikud rohujuure tasandi reageeringud, eneseesitlus, ühisaktsioonid, loomingu näited – nii individuaalsed sooritused kui ka kollektiivsed ettevõtmised on nähtaval.

Internetis areneva folklooriprotsessi kohta tehtud tähelepanekute põhjal on rahvusvahelises erialateaduses 21. sajandi teise kümnendi lõpuks jõutud enam-vähem üksmeelele ning uurimisobjekti määratletakse kui digitaalset folkloori (põhjalik ülevaade nt de Seta 2020: 172–174).<sup>1</sup> Digitaalne folkloor ei ole lihtsalt seniste väljendusvormide – kujutelmade, laulude, juttude, tegevuste – üleslaadimine ja publitseerimine *online* platvormidel, vaid märgib rahvaliku loovuse uusi saadusi, mis on loodud ja levivad digitaalselt. Paarikümne aasta jooksul moodustunud sümboolseid ainestikureservuaare olen nimetanud kujundlikult meemimeredeks ja viraliväljadeks, mille puhul tõusevad esile meemid (ja viralid) kui tänapäevased kesksed (digitaalsed) žanrid (Kalda 2017).

Nüüdisfolkloori nähtused kujutavad endast suuresti põiminguid meedia-paladest ja populaarkultuuri teostest ning seal ringlevate tegelaste kuvanditest; nende koostamisvõteteks on valdavalt ironia (isegi sarkasm), paroodia, igasugune ja kõigea põimuv intertekstuaalsus; väljendustehnikaks on multimeedia ja remiks – teksti, pildi ja video lõputult varieeruvad kombinatsioonid, aktualiiseeruvad korduvad sümbolid ning mudelid. Kui klassikalist folkloori defineeriti traditsiooni kategooria abil, siis tänapäeval interneti kaudu leviv aines ei jõua paljudel juhtudel kujuneda traditsiooniks, nii palju tuleb uusi näiteid peale. Trevor Blank (2018: 1) rõhutab digitaalse rahvakultuuri üksuste efemeersust, lühiajalisust: folkloorižanrid, sealhulgas isegi mitmed traditsioonilised vormid (Blank mainib laule, lugusid, sõnasepitsusi, visuaalset ja sõnalist huumorit) vohavad, kuid palasid pigem ei viimistleta ega kujundata kuuluvaks kellegi individuaalsesse repertuaari. Ta toob muuhulgas esile uurija raskused niisuguste protsesside jälgimisel ning jäädvustamisel. Oleme folkloristideks õppides

taotlenud koguda uuritava ainese kõiki ilmutuskujusid, kõiki variante. Trevor Blank on seisukohal, et iga konkreetset meemi, iga kusagil käima läinud hetkehulluse (*fad*) näidet pole kuidagi võimalik talletada.<sup>2</sup> Valikuliselt ning üldistusele pretendeerides tuleks folkloristidel dokumenteerida silmatorkavaid mudeleid, motiive ja sümboolseid tegevusi; samuti seda, kuidas massimeedia ja populaarkultuuri mõjud suhestuvad loomult hübriidse folklooriga (Blank 2018: 4).

Facebooki kui ühismeedia platvormi võimaluste hulka kuulub avaliku või piiratud ligipääsuga sündmuse algatamine. Ürituste korraldajad kasutavad seda sageli, sest sotsiaalvõrgustik toimib hästi informatsiooni jagamiseks, saab kutsuda osalejaid, ürituse lehele postitada operatiivset lisateavet. Sündmusega liitunud osalejad annavad tagasisidet ning väljendavad soovi korral nii sõnades kui visuaalselt (videoklipid, lingid, .gif -reaktsioonid) oma hinnanguid ja emotsioone. On ootuspärane, et sotsiaalmeedias osalejad leiutavad viise rakendada FB sündmust kui formaati teistmoodi, nagu interaktiivsete, kasutajatele etteantud võimaluste puhul sageli juhtub. Näiteks Trevor Blank (2015) on vaadelnud iroonilisi ja pilkavaid postitusi tootelehekülgedel, kus asjahuvilised on leidnud isemoodi arvamusalvuste võimaluse kliendi hinnangu (*customer review*) formaadi ülevõtmise teel.<sup>3</sup>

2018. aasta oktoobrist 2019. aasta veebruarini postitati eestikeelses Facebookis korduvalt veidrate ürituste kuulutusi. Ürituste "organisaatorid" ise nimetasid neid *libaeventideks* – st näiliselt tõelisteks sündmusteks. Kuulutati välja üha uusi sündmusi, tekkis lausa taoliste algatuste seeria, kusjuures need olid avatud ligipääsuga. Tänu sellele jõudsid aktsioonid muuhulgas ka minu vaatevälja (ja meediaväljaannetesse; vt edaspidi), köitsid minu kui folkloristi tähelepanu ja tekitasid küsimusi: kuidas nähtust dokumenteerida, kuidas kategoriseerida, missugusesse vaateraamistikku toimuv paigutada? Kaasahaaratud internetikasutajate seisukohalt oli tegu vahva algatusega, mis leidis vastukaja, osavõtjad reageerisid kaasaelamisega nii, nagu üks või teine sündmus hakkaks päriselt toimuma. Loovalt, mängulustist kantuna postitati justkui eesseisvate tegevuste kirjeldusi, toodi sisse ja seoti peaaegu igasuguseid, muidu sündmusega vähe haakuvaid detaile. Niisiis näeme, kuidas naljasündmuste puhul kaaperdasid teatud kasutajarühmad FB sündmuse: sündmus loodi ja kuulutati välja ka vaatsemata seda teoks teha. Huvitaval kombel FB sündmuse formaati otseselt ei pilgatud, vaid kasutati ära. Pärisündmuse organiseerimise ja läbiviimise abivahendist sai mängusündmuse organiseerimise ja läbiviimise keskkond, mida täideti ühiselt huvitava ja asjakohaseks peetava sisuga.

Digitaalse folklooriprotsessi ilminguid on iseloomustatud kui *online*-performatiivsust (Buccitelli 2012; Blank 2015) ja naljasündmuste algatamine ning osalejate mõnda aega kestev elevus üritusega seoses on selle ilmekaks näiteks. Postituste sisus kohtame ootuspäraselt nalja mitmesuguseid astmeid alates väi-

kestest vaimukustest ironilises võtmes kommentaarideni. Nii naljasündmuste algatajad kui ka sündmusesse kaasatud noored olid aktiivsed – märgiti ennast kas sündmusest osavõtjaks või huvitatuks, kommenteeriti, anti tagasisidet teiste osalejate kommentaaridele ja vastati üksteise küsimustele. Kuigi naljasündmused kujutasid endast pärisündmuste imitatsiooni, oli organiseerimistegevus põhimõtteliselt samasugune nagu tegelikult aset leidma kavandatud ürituse puhul. Sündmustele määrati toimumise aeg ja koht, sõnastati reegleid, valiti transpordivahendeid kohalejõudmiseks, koondati asjakohast taustainformatsiooni, ennustati võimalikke probleeme, kutsuti osalejaid liituma. Kaasa haaratud kasutajad reageerisid üksteise postitustele sotsiaalmeedias tavapäraste emotikonidega – laigiti, naerdi, imestati. Viha emotsiooni kasutati harva.

Sotsiaalmeedia leidlikku ärakasutamist naljasündmuste tekitamiseks võib tõlgendada kui järjekordset rahvaliku digitaalse loovuse ilmingut. Osalejate ühises organiseerimismängus kujuneb sündmusest huvitatute ajutine, nõrgalt seotud kogukond. Sündmuseuuringute (*event studies*) raames on üritusega seotud asjaosalisi defineeritud kui sündmuskogukonda (*event community*, vt Collins 2004; Simons 2019) ja seda nii tavaliste kui hübriidvormis või ka ainult *online*-keskkondades toimuvate ürituste puhul. Kuid kas sündmuskogukonna raamistik on asjakohane, kui sündmust ennast ei toimugi, kuigi sündmust pealtnäha organiseeritakse, nagu see hakkaks toimuma? Lisaks katsele iseloomustada naljasündmusega tekkivat gruppi kui sündmuskogukonda, on käesoleva artikli eesmärgiks arutleda libasündmuse žanri üle. Missugustes seostes on naljasündmuse vorm ja sisu seniste folkloorikategooriatega? Kui naljasündmused on meelelahutus, vahva kujutlusmäng või lihtsalt *online*-lõbutsemine, siis kuidas tõlgendada selle käigus loodavat sisu? Kuidas haakub naljasündmusega kaasnev tegutsemishoog *online*-performatiivsusega üldisemalt? Digitaalse folklooriprotsessi saaduste külluses täidab artikkel ühtlasi järjekordset puhangut jäädvustavat rolli.

## **Materjali kogumine ja ülevaade naljasündmustest kui uurimisallikast**

Internetifolkloori kogudes ja protsesse jälgides asun uuritavas keskkonnas kaasategeva uurija (*participative researcher*) positsioonil. Seetõttu näitasin üles isiklikku huvi nii mõnegi naljasündmuse vastu ja märkisin ennast osalejaks. Minu kolleegid ja tuttavad, kes märkasid või kellega oli jagatud naljasündmusi, “kutsusid” mind “osalejaks”. Nii sain teadlikuks rohkematest sündmustest, kui oleksin omaette tegutsedes avastanud. Digitaalse osalusvaatluse avalikuks tegemine viis aga selleni, et üks ammune tuttav imestas minu seotuse üle

selliste algatustega. Põlvkonnakaaslasest sõbras tekitas minu huvi segadust, ta oli valmis arvama, et tegu on küll veidrate, ent ikkagi tõeliste sündmustega.

Registreerisin ja salvestasin andmeid 41 sündmuse kohta. Täiusliku kogumismetoodika saavutamiseks oleksin pidanud laadima alla kõik, mis sündmuste lehekülgedele postitati: looma kuvatõmmised sündmuste lehekülgedest ning seejärel regulaarselt kopeerima kasutajate kommentaarid, mis vahetult sündmuse avaldamise järel mõne nädala jooksul uuenesid. Sealjuures oleks pidanud jääma edaspidi taasleitavaks nii verbaalsed kui visuaalsed sissekanded, videod, lisatud reaktsioonid ja nende hulk.<sup>4</sup> Arvesse tuli võtta ka teiste meediaväljaannete vastukaja. Sotsiaalmeedia algatust märgati, ja mõned, tõsi küll vähesed, uudisteplatvormid pidasid vajalikuks teemat kajastada. Sündmuste lehekülgede väljaspoolsed ülevaated tekitasid omakorda kommentaare, mis andsid märku sündmustega mitte seotud internetikasutajate suhtumisest. Kõigi sündmuste kohta loodud sisust ja mujal avaldatud materjalidest oleks tekkinud täiuslik andmekorpus. See oleks ühtlasi vältinud olukorda, et ühe või teise sündmuse kohta ei osutunud võimalikuks teatud aja möödudes enam algallikat leida.<sup>5</sup> Minu käsutuses oli siiski piisavalt allikaid, et kirjeldada 2018. aasta sügistalvist naljasündmuste voogu ning iseloomustada protsessi arengut.

Tervikuna dokumenteeritud on algatus “Tripime Rimi kärudega Elva”. See fiktiivne rännak oli sündmuste puhangu esimene ning osalejate või huvitundjate arvu järgi kõige rohkem vastukaja leidnud aktsioon. Sündmuse leheküljele tekkis rikkalik kommentaaride voog (salvestatud 140 postitust).<sup>6</sup> Hästi on jäädvustatud ka “Joome kõik kooli piima ära” (40 postitust). Andmekogus on 36 sündmuse kuvatõmmis, kommentaare on alla laaditud valikuliselt (ekraanipildid on näiteks: “Puhume hästi kõvasti, et lätlastel oleks homme tuuline ilm”, “Mängime Jalkat Lõunakeskuse Palliga”). Sündmusest “Lükkame Raekoja platsi jõulukuuse ümber” on üksnes viiteid (lisaks sõnum digiuudiste portaalil, vt Sibold 2018), sest lehekülg kustutati moderaatorite poolt, kahtlustades üleskutset reaalsele korrarikkumisele.<sup>7</sup> Samuti nähti autsaideri perspektiivist ohtlikuna “üritust” “Redemption Lükkame Tallinna Teletorni ümber”.

Koostasini loendi kõigi ürituse kohta. Registreerisin sündmuse nimetuse, algataja(d), algpostituse aja, toimumiskoha ja -aja ning osavõtjate ja huvitavate arvu andmekogumise hetkel 2018. aasta lõpus (väljavõtte kuue näitega leidub tabelis 1). Täiendava internetiotsinguga libasündmuste loetelu täienes, lisaandmeid pakkus näiteks ülevaade “8 kõige veidramat libaüritust” (Liivand 2018).<sup>8</sup> Heaks allikaks on ka Kolga kooli toonase huvijuhi Ene Liivandi noorsoouurimise alane ainetöö veebruarist 2019. Tema koondatud 50 sündmuse hulgas olid populaarseimad “Võtame Homer Simpsonilt lastekaitsega lapsed ära” (500/3200 osalejat-huvitunut) ning “Kaitseme Üksinda kodus Kevinini maja pättide eest” (2400/6000; Liivand 2019).

FB postitustest selgub, et naljasündmuste algatajateks olid valdavalt kooliealised noored, sageli esinesid nad oma õigete nimede all nii üritusi luues kui ka kommenteerides. Tekkis otseselt koolielust tõukuvaid sündmusi, näiteks “Joome kõik kooli piima ära” novembris 2018 tegevuskohaga Miina Härma Gümnaasiumis või siis “Lükkame Võnnu koolimaja tagurpidi!” novembri lõpus 2018. Võnnu koolimaja kavatsetav lükkamine tõi muudel juhtudel esile tõstetud tuntud kohtade kõrvale ka väikese maakeskkooli. Oli ka rühma-algatusi, näiteks kuulutasid naljasündmusi välja spetsiaalsed meemileheküljed “Rasvased Meemid”, “Katoliiklikud Memed”, “Eesti Memed” ja “Magedad Meemid”.

Naljasündmuste lainega mindi aktiivselt kaasa, potentsiaalsete osalejate ja huvitatute arvud olid Eesti oludes võrdlemisi suured. Näiteks kõige populaarsema, 2018. aasta jõuludeks planeeritud naljasündmuse “Tripime Rimi kärudega Elva” osaliseks oli ennast märkinud 2400 kasutajat (lisaks 6400 huvitundjat; kajastub näidete tabelis, vt tabel 1).

Tabel 1. Naljasündmuste näiteid.

Sündmus	Initsiaatori nimetähed või pseudonüüm ja algpostituse aeg	Sündmuse “toimumis-aeg”	Seotud kohad	Osalejate/huvitatute arv
1. Tripime Rimi kärudega Elva	M. P. ja O. R., 23. X	24. XII	Balti jaam, Tallinn – Elva linn	2400/6400
2. Joome läänemere tühjaks	M. V. jt 16. XI	1. VI 2019	Tallinna laht	Info puudub
3. Lähme kõik koos Vabaduse Väljaku- le ja laulame Läti hümni	FB lehekülj <i>Magedad Meemid</i> 23. XII	3. XII	“Freedom Square, Tallinn”	191/1600
4. Otsime KäsnaKalle Rimi ananasside seest üles	FB lehekülj <i>Rasvased Meemid</i> 5. XII	22. XII	Rimi poekett	226/1900
5. Lükkame ümberlükatud asjad tagasi püsti	<i>Memeleiutaja</i> 5. XII	1. I 2019	ümberlükatud asjade komitee	103/1000
6. Laseme Kristine keskusesse ainult Kristiine	A. M. 26. XI	2. XII	Kristiine Keskus	58/521

Üldisemad ning suuremate keskuste kui potentsiaalsete tegevuskohtadega seotud naljasündmused osutusid selgelt populaarsemateks. Nendest huvitatud kasutajate arv oli suurem, samuti oli elavam kaasategijate vastukaja sündmuse



FB lehekülje kommentaarides. Väikses kohas toimuma pidanud üritused nii populaarseks ei saanud, mis on ka ootuspärane (vrd “Lükkame Võnnu koolimaja tagurpidi!” 74 “osaleja” ning 550 huvilisega). Hästi populaarsed olid nii mõnedki absurdile orienteeritud sündmused, näiteks “Puhume hästi kõvasti, et lätlastel oleks homme tuuline ilm” (planeeritud 28. novembriks 2018) 730 + 3300 potentsiaalse osalejaga.

Naljasündmuste puhang vaibus juba 2018. aasta lõpuks, kuigi mõned üritused loodi veel 2019. aasta alguskuudel.



Joonis 1. Näide verbaalsete ja visuaalsete kommentaaridega ning emotikonide kasutusega sündmuse “Joome läänemere tühjaks” postitustes (kuvatõmmis).

2021. aasta sügisel naljasündmuste lehekülgi üle vaadates selgusid andmetega toimunud muutused. Mõned leheküljed polnud enam leitavad, teistel juhtudel puudusid kommentaarid. Niisiis ainestiku sünkroonne allalaadimine ja salvestamine oli ennast õigustanud. Huvitav areng oli toimunud sündmusega “Joome läänemere tühjaks”. Kui 1. juunil 2019 jõudis kätte planeeritud toimumisaeg, käivitas üks “osaleja” uue kommentaaride voo, küsides, miks kedagi kokkulepitud kohas kokkulepitud ajal näha ei ole. Mäng jätkus, sündmusele pandi uus kuupäev ning järgnes veel 73 kommentaari samasuguse õhinaga nagu varasemas voos ja nagu naljasündmuste puhul juba oli tavaks saanud.

Kuigi mitme ürituse toimumisaeg jõudis 2019. aasta jooksul kätte, ei pöördutud nende juurde tagasi.

Oli teiste sündmustega otsedialoogilisi metasündmusi, näiteks “Lükkame Kõik Facebooki Libaeventid Kinni”, millele omakorda tekkis sulgev sündmus toimumisajaga alles 100 aasta pärast.

## Ümberpaigutuste mäng: hüpoteetilised sooritused ja hüperboolsed muutused

Kuigi üritusi polnud mõeldud läbi viia füüsilises reaalsuses, vaatame järgnevalt, missuguste muutuste ideedega naljasündmustes mängiti. Liikumise ruumiline ulatus ning muutuste iseloom varieerusid aktsiooniti. Ühed “sündmused” püsisid samas toimumiskohas, näiteks “Joome kõik kooli piima ära” ja “Mängime Riigikogu ees Keksu”. Teiste sündmuste plaan nägi ette liikumist ühest punktist teise või siis ulatuslikku maastiku ümberkujundamist.

“Tripime ostukärudega Elva” oleks tähendanud rohkem kui 200 kilomeetri pikkust reisi. Pole üllatav, et niisuguse vahemaa läbimise plaanidesse kuulus arutelu liikumisvahendite üle. Muuhulgas tekkis postitustes omamoodi kaubandusdiskursus, kujunes kaubanduskeskuste hierarhia. Teemaks oli, missuguse poeketi käru sobib, missuguse eest “saab peksa”, kui keegi julgeks sellega tulla. Kommentaarides leiame nii originaalseid kui töödeldud pilte tuunitud sõiduriistadest. Arutelu võttis suuna, nagu räägitaks hoopis autodega sõitmisest ja kaaslaste sõidutamist: otsiti ja pakuti vabu kohti, teemaks oli risk ja turvalisus. Omapäraselt tuli ilmsiks pealinna Tallinna ja Tartu vastandus (ürituse algatajad olid pealinlased). Kasutaja Otto iroonilisele küsimusele, kus asub Elva, vastati sama irooniliselt: “Elva asub Tartus.” Huvitava paralleeli eesti noorte *libaeventile* moodustab “nõidade kogunemine” Rootsis, kus huviliste FB grupis peeti plaani Blåkulla saarele<sup>9</sup> lendamiseks (Cocq & Skott 2017). Erinevuseks on tõsiasi, et kui Tallinn, Tartu ja Elva on olemas ning linnast linna on võimalik liikuda, siis Blåkulla on üksnes muistendikoht. See-eest “kõnnetakse” sinna regulaarselt, poekärude reis oleks olnud ühekordne sooritus.

Maastikku muutvad üritused puudutasid suuremaid veekogusid ning Eesti mandriosa ja saarte seniseid piire, näiteks “Tõmbame Saaremaa mandri külge”. Vetega oli tegu veel mitme sündmuse puhul, näiteks “Lükkame Emajõe teistpidi voolama” või “Betoneerime pool Peipsi järve ja teeme sinna parkla”. Mõned veekogud pidi naljasündmuse käigus kas tühjaks joodama või muul viisil kuivaks tehtama. Järve- või merevee ärajoomine osutus inspireerivaks ideeks. Laialdast vastukaja leidis “Joome läänemere tühjaks” (näide 2 tabe-



lis 1), väiksemas mastaabis oli sama plaanis Türi tehisjärve ja Põlva järvega. Nagu Tallinnas päriselt ümberkukkunud jõulukuuse puhul (vt märkus 6), on ka Põlvas veider seos tegeliku elu ja naljasündmuse vahel: Põlva paisjärv lasti 2021. aasta suvel kuivaks, et veekogu põhja puhastada. Anne kanalit Tartus ootas tühjaks pumpamine (“Pumpame Anne kanali tühjaks”).

Näeme ootamatus seoses aktualiseerumas rahvajutumotiivi järvevee ärajoomisest, mis kuulub muinasjutu ATU 313 “Maagiline põgenemine”. Ühes selle jutu episoodis võidab inimtegelane aega, kuni tema vaenulik jälitaja järve tühjendab. Eestis on see tuntud ka muistendimotiivina: hiid, vanapagan või müütiline härg joob vee. ATU 313 põgenemismotiiv naljasündmuste kontekstis tähendab, et sümboliseeritakse endale üleloomulike võimetega tegelase ülesanne.

Tekkis naljasündmusi, mis muutnuks hoonete ja sildade asetust ning proportsioone nagu Photoshop-töötlus päris objektidega: “Lükkame kaarsilla teistpidi” ja “Paneme Ahhaa kerale propelleri otsa ja lendame tigutorni otsa”. Esindatud on absurdsed “Teeme Pronksseast Peekonit” ja “Otsime KäsnaKalle Rimi ananasside seest üles” (näide 4 tabelis 1). Nõrk seos muinasjutudes ja müütides võimalike tegudega on sündmustel “Puhume hästi kõvasti, et lätlastel oleks homme tuuline ilm”, samuti “Teeme Pronksseast Peekonit”, kui pidada silmas taustakujutlust teha söömiskõlbmatu söödavaks. Lätlastele tuule puhumise kõrval algatati ka teine naabrihuumori valdkonda suunduv üritus “Lähme kõik koos Vabaduse Väljakule ja laulame Läti hümnit” (näide 3 tabelis 1).

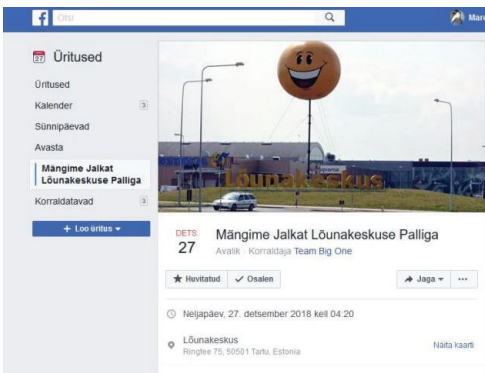
Traditsioonilisele rahvajutule viitab “Ütleme Ülemiste vanakesele, et Tallinn on valmis”. Koolikursusse kuuluv legend “Miks Tallinn iial valmis ei tohi saada” linnavahist, kes valmisaanud linnale järvevee peale laseks, kui talle ehituse lõppemisest teatatakse, on kultuuris tugevalt juurdunud. Seetõttu väljendub lugu väga paljudes intrakultuurilistes seostes. Jutu põhimotiivi kasutades tehakse nalja, seostatakse tänapäeva linnaehituse probleemidega, on loodud visuaalseid töötusi. Huvitava detailina kujutab sündmuse FB lehekülje visuaal üleujutatud Tallinna vanalinna –järvevaimule oleks justkui öeldudki, et Tallinn on valmis (joonis 2).

Mõned naljasündmused oleks olnud isegi teostatavad, vähemalt poleks selleks tehnilisi ega inimfüsioloogiast lähtuvaid takistusi erinevalt muinasjututegelaste suutlikkust nõudvatest ettevõtmistest. Lõunakeskuse palliga võinuks jalgpalli mängida (“Mängime Jalkat Lõunakeskuse Palliga”, joonis 3), kuigi kommentaarides leidub grupisisene kimbatust teesklev küsimus, kuidas kera posti otsast alla saada. Koolisööklas saadaoleva piima oleks kindlasti saanud ära juua (võib-olla juuaksegi ilma sündmust välja kuulutamata?). Nii Riigikogu ees keksu mängimine kui Vabaduse väljakul Läti hümnit laulmine kujutaksid endast teokstegemise korral *flashmobi* kui tegevusmeemi.<sup>10</sup> Kui insaiderite

jaoks olid kõik sündmused *libaeventid* ja küsimus sündmuse teostatavusest on kahtlemata kohatu, siis grupivälisele maailmale kõlasid mõned sündmused ikkagi kahtlaselt. Seda kinnitab kasvõi Raekoja platsi jõulupuu ümberlukkamise ürituse väljakuulutamisele järgnenud meediakajastus (vt Sibold 2018). Meenutagem selles seoses ka Eesti FB kasutajate naljasündmuste puhangust aasta hiljem, 2019 puhkenud ülemaailmset meedia- jm ärevust Ala 51 “ründamise” ümber (nt Sheets 2019 huumori kategooriat kasutamata; Spektor 2019 siiski nalja võtmes; ilmingust kui niisugusest vt <https://knowyourmeme.com/memes/storm-area-51>).



Joonis 2. Sündmuse “Ütleme Ülemiste vanakesele, et Tallinn on valmis” lehekülg FBs (kuvatõmmis).



Joonis 3. Sündmuse “Mängimine Jalkat Lõunakeskuse Palliga” lehekülg FBs (kuvatõmmis).

Naljasündmused pretendeerisid märgatavate muutuste toimumisele – asjad, linnad, maastik oleksid hakanud välja nägema teisiti. Suured ümberpaigutused ning segaduse tekitamine maailma asjade korras on jõukohane triksterile ja loodushiidudele, sündmuste algatajad ja osalejad tegid sümboolselt otsekui triksteri tegusid. Trikster tembutab, sündmuskogukonnad tembutasid. Mitmed internetiuurijad on virtuaalset käitumist interpreteerinud triksteri kuju abil, klassifitseerinud digitaalse triksteri tegusid trolli tembutamiseks (Coleman 2012: 115–116, 2014: 19–52; Valentova 2015: 46–55, 66). Ometi ei saa igasugust digitaalset vallatust kuulutada triksteri tembuks. Gabriella Coleman (2014: 35) arutleb interneti-triksteri üle: internetitrolli ja Anonymoust<sup>11</sup> on kerge pidada tänapäevasteks triksteriteks, sest nad tegutsevad piiri peal, nad provotseerivad ja saboteerivad, lõhkudes konventsioone. Naljasündmus kui mittetoimiva sündmuse väljakuulutamise ja organiseerimismäng ei ole triksteritemp, isegi kui sündmusega ettekujutatav tegu (tavalisele inimesele mittejõukohane akt) seda oleks. Erinevus tekib kavatsuslikkusest – naljasündmust korraldatakse teadlikult ja mingis mõttes sihikindlalt, trikster tegutseb teadvustamatult (vt Jung 2013: 197–199). Just tegude teadvustamatuse tõttu ei ole õige internetitrolli pidada triksteriks, sest internetitrolli tegevus on vastupidi, väga teadvustatud ja sihilik. Gabriella Colemani sõnul ei tohiks triksterit seada kaitsevarjuks või vabanduseks internetitrolli ühele või teisele rassistlikule, naistevihkajalikule või lapsikule teole (Coleman 2012: 115–116). Niisiis: naljasündmuste “kaasategijad” ei ole triksterid ega trollid. Ent triksterlikust ajendist, C. G. Jungi sõnadega psühholoogemist või arhetüüpselt psüühilisest struktuurist, mis ilmub kord äratuntavate, kord ebamääraste kujudena kõikide kohtade ja aegade mütoloogias (Jung 2013: 194), võib rääkida ka naljasündmuste puhul, mitte ainult mütoloogia kontekstis.

Naljasündmustega muudetud maailma vaates on tähenduslik, et olulisi muutusi kuulutatavatele üritustele loodi korda taastavad vastusündmused, sealhulgas kogu aktsioonide rea suhtes – üleskutsele lükata kinni kõik FB libasündmused, järgnes omakorda “kinnilükkamise pikali lükkamine” (viidatud ka Liivand 2018). Selliste metasündmuste loomine näitab muuhulgas väga otseselt, et sündmuskogukonnad olid teadlikud üksteise algatustest ja dialoogi peeti ka sündmuse luues. Näiteks paralleelselt olid aktuaalsed mõned paarissündmused – mis ühes sündmuses oleks ümber lükatud, see lubati teises sündmuses püsti tagasi tõsta (novembris 2018 päevase vahega väljakuulutatud ja samaks kuupäevaks, 24. veebruariks 2019 planeeritud üritused “Lükkame Toompeal Jüri ratta ümber” ja “Tõstame Toompeal Jüri ratta püsti”). Niisiis maailma segamini ajamise mängu raames oldi valmis korda taastama.

## Libasündmuse ja teiste digitaalse performatiivsuse väljenduste žanrist

Kui olin avastanud eesti noorte sotsiaalmeediakasutajate järjekordse lainetuse, tekkis küsimus analoogilistest võimalikest puhangutest teistes kultuurides või isegi globaalselt. Ülemaailmselt levisid – tõsi küll, naljasündmustest mitmes mõttes erinevad ettevõtmised (nimelt eeldasid füüsilist sooritust) mannekeeni väljakutse (The Mannequin Challenge 2016, vt <https://knowyourmeme.com/memes/mannequin-challenge>) ja jää-ämbri väljakutse (Ice Bucket Challenge 2014, vt <https://knowyourmeme.com/memes/ice-bucket-challenge>),<sup>12</sup> millel oli vastukaja ka Eestis. Jäise vee kallamise aktsioon polnud rohujuuretasandi algatus, aga rahvas tuli sellega kaasa. Naljasündmustel on muidugi analooge teistes kultuurides. Põgus guugeldamine andis tulemuseks kasvõi 2016. aasta uusaastaööks planeeritud ingliskeelse kasutajaskonna sündmuse “Kuula me vanu Drake’i laule ja nutame” (“Listening to old drake songs and cry” <https://www.facebook.com/events/1058167927574935/>). Globaalset vastukaja ja meediakajastust sai USAsse ‘Area 51’ “ründamiseks” kavandatud “üritus” (vt <https://knowyourmeme.com/memes/storm-area-51>). Sellest oli juttu kogu maailma uudistesaitidel, kaasa arvatud maakeelses meedias. Käesolevas kontekstis on ehk oluline, et Ala 51 “ründamine” kui FB sündmus pidi aset leidma Eesti noorte naljasündmustest hiljem, 2019 septembris. Texase juhtumi puhul olid muidugi mastaabid teised, osalejateks märkis ennast üle miljoni kasutaja ning tuhatkond ilmus isegi reaalselt kohale (erinevalt Eesti libasündmustest). Sündmuse looja ise pidas seda siiski algusest peale naljaks, nagu ta intervjuudes ka ütles. See-eest uusaastaöö veetmine üksinduses, ent siiski ühiselt välja kuulutatud üritusest “osa võttes”, samal ajal sama muusikat kuulates, osutus potentsiaalselt ühendavaks.<sup>13</sup>

Eespool juba viidatud Blåkulla-kogunemisel ja eesti noorte naljasündmustel on ühiseid jooni. Nii nagu Rootsi sotsiaalmeediakasutajate iga-aastaselt “nõidade retkel” osalemiseks piisas ürituse leheküljel nupule vajutamisest (Cocq & Skott 2017: 67), võis ka Eesti naljasündmustel hakkama saada sama vähe panustades. Kirglikumad huvilised siiski aitasid ühist aktsiooni huvitavaks muuta omapoolsete kommentaaridega ning reageerimisega kaasosaliste postitustele. Coppélie Cocq ja Fredrik Skott panevad samamoodi tähele, et mängulist sündmust organiseeritakse nagu reaalselt toimuma hakkavat üritust. Seda näitavad nii Eesti kui Rootsi näidetes kommentaarid, kus arutletakse kohalejõudmise võimaluste üle, loetletakse üritusel vajalikke esemeid, luuakse seoseid ümbritseva elu seikadega, sealhulgas folkloori ja populaarkultuuriga. Tõsi, eesti libasündmused olid mõeldud ühekordse ettevõttena. Blåkulla nõiasabat “toimus” regulaarselt lihavõttenädalal ning oli ka sisu poolest rohkem

keskendatud: ühises postituste ja kommentaaride voos taasaktualiseeriti traditsioonilisi nõiduskujutelmi ja legende (Cocq & Skott 2017: 64–66).

Koos *online*-performatiivsuse vaatlemisega – mida inimesed teevad sotsiaalmeedias – vajab määratlemist niisuguste aktsioonide žanr, aga ühtlasi digitaalse folkloori žanrilisus üldisemalt. Internetis sooritatakse väga palju tegevusi, mille järele puudub eluline vajadus ja mida justkui ei peaks võtma tõsiselt, ent teatud juhtudel siiski võetakse. Sealjuures erinevad kogukonnas seesolijate arusaamad väljaspoolsete vaatajate omadest. Nii tekitavad puhtalt meelelahutuslikuna kavatsetud ettevõtmised või väljaütlemise soovist ajendatud seisukohad konflikte ja arusaamatusi. On kahjuks tõsi, et vaimukate ja süütute väljenduste kõrval levib pahatahtlikkus ja internetikius.

Naljasündmuse võib liigitada meemide hulka, toetudes meemi mõistmisele laias tähenduses. Nii Merrill Kaplan (2013) kui ka Limor Shifman (2014: 99–118) loetlevad meemide alaliikidena mitmesuguseid digitaalse loomingu saadusi, samuti hübriidse *online* ja *offline* aktiivsuse ilminguid.<sup>14</sup> Merrill Kaplani sõnul tähistab meem peaaegu igasugust viirusliku, kiire ja laialdase levikuga loomesaadust või praktikat, mida edastatakse, muudetakse ja taasedastatakse internetis jt uutes meediaväljaannetes, mis omandab kultuuris äratuntava sõnumi staatuse; meem on tänapäevafolkloori põhižanr (Kaplan 2013: 136). Internetimeemide näideteks on tema definitsioonis lööklaused, töödeldud fotod, pildimakrod (digipilt koos lisatud tekstiga) ja **vembud** (*pranks*).

Kas libasündmus on vemp, folkloorne žanr, mida ingliskeelses kasutuses tähistab *prank*? Moira Marsh samastab lollitamise (*practical joke*) ja vembu, kui defineerib naljategemist tähistavad mõisted koos (võttes defineerimiseks appi triksteri): “Lollitamine või vemp on mänguline sooritus, mille käigus trikster pettuse teel tõmbab naljategemise sihtmärgi mängu ilma viimase teadmata ja/või temalt luba küsimata, või üllatab nalja objekti” (Marsh 2019: 224).<sup>15</sup> Naljasündmus tähendaks siis *online*-vempu, “võimalust loovalt rakendada teatud oskusi, isiklikku stiili ja tekitada grupisisest solidaarsust” (Marsh 2019: 224). Kas virtuaalne vemp on žanriliselt pärisvembu ekvivalent – justkui hakkaks midagi toimuma, aga tegelikult ei hakka? Keda tahetakse pilgata, kelle arvel lõbutsetakse? Naljasündmus luuakse justkui huvitatute rühma endi jaoks ja esmapilgul võiks arvata, et seotud kogukonnal on ükskõik, kuidas kõrvaltvaatajad reageerivad. Ometi kuulutatakse sündmused välja avalikuna – ühelt poolt laieneb nii võimalike “kaasategijate” ring ja üritus saavutab suuremat tähelepanu; teiselt poolt aga peitub just siin võimalus tabada tembutamise sihtmärki. Kes saab pahaseks või väljendab kuidagi oma häiritust, on reetnud oma asjatundmatuse. Sündmusega seotud grupil läks sel juhul korda provotseerida naljategemise sihtmärki reageerima, mis tähendab, et vemp õnnestus ja žanrimõistus on lahendatud positiivselt: jah, ka virtuaalne ehk *online*-

vemp on samaväärne nagu senised, peaaegu igapäevased, kuid kord tehtud ja unustatud, mingisugust kehalist sooritust nõudnud vembud. Tegelikult kubiseb internet virtuaalsetest vempudest, naljasündmused on vaid üks suundumus kirjus virtuaalsete eneseväljenduste ja soorituste galeriis. Siinses seoses jääb süvenemata küsimusse, millal on virtuaalne vemp trollimine ja millal lihtsalt nali. Naljatajate potentsiaalseid seoseid triksteri olemusega käsitletakse lähemalt allpool.

Naljasündmuste lainega paralleelselt ilmus näiteid, kuidas üritusi kalduti tõlgendama päriselt sooritatavate tegudena. Meediaartikleid raamistati hoiatavate ja tegelikkust rõhutavate juhtlõikudega; leidis lugejaid, kes pidasid vajalikuks kirjutada pahaseid kommentaare. Kuid kui nali laieneb naljatava grupi piiridest välja, siis tekibki paratamatult mõistmatuid, solvujaid ja neid, kes väljendavad oma pahameelt. Digiüüdiste portaal andis naljaüritustest ülevaate, milles liigitatakse sündmused humoorikateks ja “nendeks, millega peab tegelema politsei” (Sibold 2018). Ajakirjanik oli intervjuueerinud kogenud veebipolitseinikku, kes ei pidanud nähtust iseenesest kriminaalseks. Ametnik väljendas seisukohta, et kui üleskutses viidatakse vigastamisele või hävitamisele või kooskõlastamata avalikule kogunemisele, siis ilmutab politsei valmidust toimuvasse sekkuda. Artiklist selgub, et politsei oli ühte, veel enne 2018. aasta hilissügise libasündmuste lainet kuulutatud üleskutset koha peal kontrollinud. Selle tulemusena kasvas osalejate virtuaalne elevus tunduvalt ja tänu korraldajate tähelepanu alla sattumisele saadi rohkem *feimi*.<sup>16</sup>

Virtuaalse vembu kui žanri seisukohalt iseloomustab ka naljasündmusi Villy Tsakona poolt kasutatud termin ühine fiktsioonimäng või fiktsionaliseerimine (*online joint fictionalization*; Tsakona 2018: 229, 235) – see on protsess, mille käigus vabalt kujunev rühm kasutajaid konstrueerib üheskoos kujutluslikku stsenaariumi (*imaginary scenario*). Selle käigus arendatakse vastavatel kogukonnasaitidel ühise tähelepanu objektiks saanud protsessi edasi, seostatakse stsenaariumiga peaaegu suvalisi detaile ja osasündmusi ning seda tehakse, kuniks osalejatel jätkub lusti.<sup>17</sup> Villy Tsakona uurimisnäite kogukonnad elasid kaasa Kreetale sattunud krokodillile. Stsenaariumi arendati mitmel spetsiaalselt loodud leheküljel juulist 2014 kuni aprillini 2015 (Tsakona 2018: 230–231). Nii Rootsi Blåkulla rännakuid, Kreeta krokodillifännide tegevust kui ka Eesti naljasündmusi kajastavad leheküljed sisaldavad erinevates formaatides postitusi (vt joonis 1): lihtsalt kommentaare, võõrkeelseid tsitaate, värsse, videolinke, meeme, GIF-animatsioone, tutvumissoove. Seega on väljendusvormid ja tekivad struktuurid kultuuriti sarnased, isegi fiktsioonimängu sisus esineb konkreetsete lugude ja detailide kõrval sarnasusi, nagu selgus eriti nõidade väljalennu ja ostukäruodega linnadevahelise sõidu võrdlusest.



Laiemas ja traditsioonilisemas žanriraamis on naljaüritused tõlgendatavad mänguna, kuigi osalejad oma aktiivsust nii ei määratle. Sündmuste nimetused, mille sõnastamiseks on läbivalt kasutatud mitmuse esimest pööret, kujutavad endast kõige ehedamat kutset siirduda mängu maailma (vrd mängu idee tekkides muudes olukordades lausunud väljendeid “hakkame kodu mängima”, “hakkame sõda mängima” või “teeme nii, et...” jne).<sup>18</sup>

Kuigi FB naljaüritusi ei kavatsetud reaalselt täide viia, käis organiseerimistöo hoogsalt nagu pärisündmuse eel, mil korraldajatel on palju arutlemist ja kooskõlastamist. Ühine fiktsioonimäng on ilmne digitaalse performatiivsuse avaldus ning sellest osavõtjad kasutasid võimalust virtuaalseks tembutamiseks. Järgnevalt vaatlen naljasündmusega liitunud osalejaid kui sündmuskogukonda. Seejärel arutlen, kas ja kuivõrd võtavad virtuaalses naljasündmuses kaasategijad triksteri rolli ehk kas virtuaalseks tembutamiseks on vaja just triksteri omadusi.

## **Naljasündmus sündmuseuringute (*event studies*) raamistikus**

Piret Voolaid analüüsis Eesti spordis 2011. aasta kevadel puhkenud dopinguskandaali ümber tekkinud folkloori (seni rahvuskangelase staatuses olnud sportlane oli andnud positiivse dopinguproovi). Voolaid kasutab paroodiakogukonna mõistet (Voolaid 2014: 74, 79), iseloomustamaks ühiskondlikku nähtust pilkava FB lehekülje ümber koondunud aktiivseid kasutajaid. Sellega seoses viitas ta ühele varasemale *online*-tegevusele aastast 2010, absurdi harrastavale paroodiakogukonnale, mis kujunes käimasolevate valimiste perioodil tavalisele kurgile toetajate kogumiseks. Kuigi irooniat ja absurdi kui võtteid ja meeleseisundit leidub ka naljasündmuste algatustes ja diskussioonides, pole sündmuste olemus siin tingimata otseselt paroodia, või kui on, siis paroodia teiste (st mitte-meie) poolt korraldatud ürituste pihta üleüldse. Parodeerija ei saa oma tegevuse objektist eemalduda liiga kaugele, aga naljasündmuste puhul saab. Ilmne on taotlus läheneda uudselt, paigutada valmis-maailmas objekte ümber.

Kõigi eespool viidatud näidete puhul on uurijad (Radchenko 2013; Voolaid 2014; Cocq & Skott 2017; Tsakona 2018) kasutanud uuritavate lehekülgedega seotud sotsiaalmeedia kasutajaid ühendavana kogukonna mõistet. Naljaürituste puhul näeme moodustumas sündmuskogukondi. Niisuguseid sündmusega seotud vahetutest korraldajatest, potentsiaalsetest osalejatest ja huvitatutest tekkivaid ajutisi ja tavaliselt nõrgalt seotud rühmi (*event communities*)

vaadeldakse sündmuseuuringute raames. Tegu on korraldustöö ja vabaaja uuringute valdkonnaga, mille keskmes on sündmus kui selline; jälgitakse sündmuskogukonna kujunemist, ühise tegutsemisega tekkivaid emotsioone, entusiasmi, suhteid autsaideritega, kuid ka sündmusega saavutatavat mõju nii osalejatele kui ümbruskonnale (Simons 2019: 148). Üritusest osavõtjad ja huvilised suhtlevad üksteisega nii sündmuse ettevalmistamise käigus, toimumise ajal kui ka järel (*ibid.*). On toodud esile omadusi, mis lubavad seostada sündmuse rituaaliga – need on eristumine tavarutiinist ja (olguigi et ajutine) koos tegutsemise tunne (Simons 2019: 146; rituaali ja mängu lähedusest Huizinga 2003: 18–19). Libasündmus on justkui organiseerimise etapis pooleli jäänud ja täide viimata sündmus. Kuid organiseerimismängu käigus moodustub virtuaalne sündmuskogukond.<sup>19</sup> Toetudes Greg Richardsi (2014: 18–19) ja Ilja Simonsi (2019: 147) käsitlusele toon järgnevalt esile, kuidas aktualiseeruvad sündmuse kui ühise rituaali aspektid.

1. Üheskoos tegutsemise tunne – naljasündmuste puhul tähendab see virtuaalset koosolemist. Postitustest selgub, et mõned osalejad on üksteisega tuttavad ja kohtuvad ka mujal (näiteks mõnel teisel internetiplatvormil, käivad samas koolis vm).
2. Piiritletakse suhe autsaideritega – naljasündmused on avalikud, sageli on isegi kutsutud igauhte liituma. Kui sündmuse organiseerimismäng toimib nagu tembutamine, siis sündmuskogukond vajab pealtvaatajaid, keda üllatada (vt tungaefektist Marsh 2019: 224).
3. Ühine tähelepanu fookus saavutatakse nii reaalse kui fiktiivse sündmuse puhul.
4. Ühetaoline meelestatus.

Nimetatud asjaolude koostoides tekib osalejates kollektiivse entusiasmi tunne.

Pärisündmuste puhul on esile toodud sündmusega saavutatud muutusi jm tulemusi. Rõhutame, et naljasündmust “organiseeriti” ühiste jõupingutustega, lisades sündmuse lehele sisu, kuid sellist hetke, mil oleks saanud sündmuse lõppenuks kuulutada, ei tulnud. Sellegi poolest ei saa väita, nagu poleks naljasündmusel tulemusi, kuid need on ambivalentset ning mitte nii nähtaval:

1. Tekib meie-tunne – nauditakse osalejate algatusi ja vaimukust; seda, et tegevus on vahva rühma enda jaoks.
2. Naljasündmuse lehe külastamist ja sellele sisu postitamist saadab emotsionaalse energia puhang, saavutuse tunne, hoogsalt lisatakse tundeväljendusi emotikonide abil (internetisuhtluses iseenesest tavaline ja ootuspärane). Sündmuse hüpoteetilised tulemused ja ühistegevuses tekkivad emotsioonid saavad omakorda postituste üheks teemaks, mida tahetakse väljendada. Mängu kuulub korda-

mineku tunne, mis on peaaegu samasugune nagu realselt toimunud sündmuse puhul.<sup>20</sup>

3. Sündmuskogukond loob kollektiivseid sümboleid. Virtuaalse aktsiooniga kinnitatakse ja demonstreeritakse kuuluvust digitaalsesse subkultuuri ning oskust sellesse asjakohast sisu luua.
4. Ilmnevad teatud vastastikused mõjutused sündmuskogukonnaga seotute ja autsaiderite vahel. Näiteks naljasündmuste kriitiline, kontekstist välja tõstetud kajastus ürituste lehekülgedest väljaspool. Mõistmatu tõlgendus ei häirinud sündmuskogukonda, pigem andis jutuainet kommenteerimiseks ja mängule hoogu juurde. Samal ajal said naljatajad loodetud tähelepanu.

Kui sündmuseks on mitte selle läbiviimine, vaid ühine organiseerimismäng, siis kuidas iseloomustada sündmuse järgset etappi? Tavalise sündmuse puhul lõpevad organiseerimistööd ürituse toimumisega, sündmuse järel tänatakse (näiteks korraldajad osalisi ja osalejad korraldajaid), postitatakse pilte jm kajastusi toimunust, jutustatakse muljeid, tuuakse esile eredamaid momente jne. Kui naljasündmus sattus ajakirjanduse huvi objektiks, siis naljasündmuse sõnastamine uudislooks või isegi katsed luua reportaaži (näiteks globaalse Area 51 juhtumi kajastused) paljastasid, et väljastpoolt oodati mingit tagajärge. Vemp läks järelikult korda, osa avalikkust õnnestus tõmmata aktsiooni ootamise mängu – seda eriti näivald teokstehtavate sündmuste puhul. Ilmselgelt võimatud sündmused tekitasid segadust teistmoodi, sest puudus “õige” tõlgendus selliste “sündmuste” vastuvõtmiseks.

## **Renessansi karneval 21. sajandi rahvalikus internetis**

Sündmuseuuringute üks põhitõdesid on pöörata tähelepanu vaadeldava aktsiooni kontekstile (Richards 2014). Teadupärast on see ka folkloorsete protsesside uurimise eelduseks (Bascom 1954: 334; Hiiemäe 2004: 8). Mis moodustab naljasündmuste konteksti? Naljasündmused on tavakasutajate sisuloome ilming, tegevuspaigaks rahvalik veeb (Howard 2008; 2012). Internet kui koht rohujuuretasandi ettevõtmiste näitamiseks ja teostamiseks on võrreldav keskaegse avaliku platsiga, millele olid Mihhail Bahtini sõnul iseloomulikud “karnevali tüüpi väljakupidustused, naerurituaalid ja -kultused, narrid ja lollid, hiiglased, kääbused ja värdjad, iga liiki ja järku kometitegijad, mahukas ja mitmekesine parodiakirjandus ning palju muud; kõigil neil vormidel on ühine stiil ning nad on ühtse ja tervikliku rahvaliku naerukultuuri, karnevalikultuuri osadeks” (Bakhtin 1984: 4). Naljasündmused meenutavad nurgakest internetis, *online-*

karnevali, kuigi internet tegevusruumina on hoopis avaram kui kujutluslik linnaväljak – siin on esindatud ja kajastatud rohkem inimtegevuse sfääre ja nendega seotud informatsiooni kui kuhugi hariliku platsi peale mahuks. Kui Bahtini kirjeldatud renessanslikus kontekstis vastandus naeru vormide ja ilmingute maailm ametliku ja tõsise keskaegse kirikliku ja feodaalse kultuuriga (*ibid.*), siis 21. sajandi internetirahva (naeru)kultuur võtab ametlikku ja tõsist oma tahtmist mööda üle ja töötleb seda omal viisil kõigi digitaalsete vahenditega, mis kasutajatel on. Nii nagu karneval oli tõeline pidustus, millekski saamise, muutumise ja uuenemise pidustus (Bakhtin 1984: 10), on naljasündmused virtuaalne muutmise, väljavahetamise ja teistmoodi tegemise mäng.

Sündmuskogukonna uurijad arutlesid sündmuse transformatsioonilise potentsiaali üle, sündmusega avanevate uute võimaluste üle (Richards 2014: 21). Naljasündmuse loojad ja “osalejad” tahtsid toimida uutmoodi. Vastukaaluks igapäevastele tegelikele festivalidele, aktsioonidele, esitustele ja uudistele algatati oma “sündmused” ja organiseeriti neid noorusliku kirega. Kui muud meemižanrid on tihedas intertekstuaalses seoses ümbritsevate sotsiaalkultuuriliste tingimustega, siis naljasündmused on samuti, ent otsitakse justkui midagi uut ja teistsugust väljendusviisi. Väljakuulutatud sündmuse alustekst ei mängi järgneva stsenaariumi kujundamises nii suurt rolli kui teiste intertekstuaalsetest vihjetest pulbitsevate meemižanride puhul (ka Ülemiste vanakese muistend kui alustekst jääb pigem tahaplaanile). Naljasündmustega loodi virtuaalses ühistegevuses uudne elementide vaheline paigutus: muudeti väike suureks, vertikaalne horisontaalseks (või keerati ümber), liideti kokkusobimatuid asju, vahetati suurte kinnisobjektide asukohti. Digikultuur on siin sündmuskogukonna kultuuriliseks ja kommunikatiivseks kontekstiks ning samal ajal saab selgelt nähtavaks, kuidas rohujuuretasandi sündmuskogukonnad ise oma aktiivsusega loovad seda kultuuri, mille osaks nad on.

## Kokkuvõtteks

Eesti noorte internetikasutajate naljasündmuste voog 2018. aasta hilissügisest 2019. aasta alguseni näitab osalemist virtuaalses fantaasiamängus puhtalt lusti pärast, olemata kahjustav ega ohtlik. Ülevaatel võiks olla üldistavat jõudu, aitamaks folkloristliku lähenemise abil mõista, et iga sisukild sotsiaalmeedias, ka siis, kui väljendatu tundub mitmeti tõlgendatav, ei kujuta endast taunimisväärsset valeuudist ega vaigistamist nõudvat informatsioonimüra.

Naljasündmused võivad tunduda tühised ja ajutised. Sellest hoolimata pakuvad niisugused näited tuge rahvalikes internetinähtustes orienteerumiseks

ja veelgi laiemalt – tänapäevakultuuri mõistmiseks. Ühelt poolt on sotsiaalmeedias algatatud naljasündmused nagu ikka internetisuhtlus – rohkem või vähem aktiivsed kasutajad loovad sisu ja/või reageerivad teiste postitustele kommentaaride, emotsiooniväljenduste ning meemidega. Teiselt poolt oli libasündmuste puhangul mõningaid esitamisvormist tulenevaid eripärasid. 41 näite põhjal võib öelda, et naljasündmus on uus žanr selles mõttes, et kujutab endast mitme esitusvormi hübriidi. *Online*-performatiivsus kehastub tegevusmeemina, olles ühtaegu tembutamise näiteks traditsioonilistes kategooriates. Digitaalse folkloori üldisema tunnuseks näeme sündmuste imiteerimises loovust ja mängulisust. Naljasündmused tähendasid sündmuse mängu, mis ei käinud võidu peale, osalejad nautisid mitte tulemust, vaid mängu käiku. Ürituste loojad kasutasid oma huvides Facebooki sündmuse formaati, st platvorm osutus valmisolekuks võimaluseks niisugust tegevust katsetada. See tõi muuhulgas kaasa olukorra, et kaasategijate postitustest sai sündmuse kajastus, andmekogu libasündmuste lehekülgedel.

Kuigi libasündmus oli mängult-sündmus, ilmneseid tegevusel päris-sündmuse tunnused: meie-tunne, eristumine autsaideritest, ühine fookus ja meelestatus, tekkis ajutine sündmuskogukond.

Erinevalt tegelikkust imiteerivatest arvutimängudest (näiteks Second Life või Sims) ei loonud osalejad iseenda *online*-teisikuid ega muid tegelasi. Sarnaselt tegelikkust imiteerivate arvutimängudega oli naljasündmuse mänguruum virtuaalses keskkonnas. Sündmusemängu objektideks olid aga sellegi poolest füüsilise maailma kohad ja maastikumärgid (erinevalt Second Life'i ja Simsi loodud maailmadest), ilma et neid oleks reaalselt puudutatud (erinevalt traditsioonilistest mänguasjadest). Libasündmustes toimus see, mida Johan Huizinga kirjeldas kui mängulist funktsiooni – pärismaailma objektide ja kohtade mõõtude ning vahekordade liialdamine ja segiajamine (Huizinga 2003: 159–160). Seega annavad naljasündmused ainet määratlemaks uuesti kultuuri mänguelemendi piire uute mängijate praktikates ja infotehnoloogia võimalusi kasutades. Veel laiemale vaateväljale paigutatuna tekitavad mitte-toimumapidanud üritused uusi küsimusi tegelikkuse ja kujutlusmängu vahekorra. Sündmuse mäng on virtuaalne tegevus virtuaalses keskkonnas (sotsiaalmeedia platvormil) ja ometigi manipuleeritakse kujutluslikult füüsilise maailma elementidega. Uus probleem järgmistes vaatlustes selgitamiseks on, kas piir virtuaalse ja füüsilise vahel on mentaalselt kadunud või vastupidi: oleme tugevas kreenis virtuaalsusse.

## Tänuavaldus

Artikkel on koostatud Eesti Kirjandusmuuseumi uurimisprojekti EKM 8-2/20/3 “Folkloori narratiivsed ja uskumuslikud aspektid” raames ja seda on toetanud Euroopa Liit Euroopa Regionaalarengu Fondi kaudu (Eesti-uuringute Tippkeskus TK 145).

## Kommentaariid

- <sup>1</sup> Alates 1990. aastatest on terminitena kasutatud (või sünonüümidega endiselt käibel) arvuti-, küber-, interneti- ning elektrooniline folkloor (Vesik 1996; Fialkova & Yelenevskaya 2006; Krawczyk-Wasilewska 2006; Domokos 2014).
- <sup>2</sup> Maili Pilt rõhutab internetis leviva folkloori analüüsi huvides välja määratlemise vajadust, sest kõike ei ole võimalik jälgida. Uuriija defineerib oma välitööde koha, seab eesmärgi ja piiritleb ainese (Pilt 2017: 160–161).
- <sup>3</sup> Tegu on õigupoolest Michel de Certeau’ kirjeldatud “rahvakultuuri operatoorse mudeliga”, ilminguga, mille puhul “rahvalik tegemiskunst mängib valmisoleku korra või süsteemi üle”, kaaperdab selle osi omal viisil kasutamiseks (de Certeau 2005 [1980]: 78–79).
- <sup>4</sup> Digitaalse folkloori ühe ilmingu kogumise eeskuju pakub näiteks Trevor Blanki uurimiskogemus meemi “X > Tebow” analüüsimisel, kui ta pärast meemi leviku algust tegeles kaheksa päeva jooksul kommentaaride salvestamisega ning juba viie päevaga kogunes 161 lehekülge seotud materjali (uurimisprotseduurist ja meemist detailsemalt vt Blank 2018: 2–3).
- <sup>5</sup> Digitaalse folkloori uurijad on muudesse seostes tähele pannud, et kuigi näiliselt jääb kõik internetti alles, läheb reaalselt osa sisust kaduma (Pilt 2017: 174–175).
- <sup>6</sup> Siin ja edaspidi on sündmuste nimetused toodud niisuguses kirjaviisis, nagu nad olid esitatud vastaval FB leheküljel (Märkus puudutab ka kohanimesid tabelis 1).
- <sup>7</sup> Algatusel on tegelikkusega paradoksaalne seos – 2011. aastal oligi Raekoja platsi jõulupuu tugeva tuule tõttu ümber kukkunud (<https://www.delfi.ee/news/paevauudised/eesti/fotod-tallinna-raekoja-platsil-kukkus-joulukuusk-umber?id=62244010>).
- <sup>8</sup> <https://diktor.genius.ee/rubriik/eesti/lukkame-marko-mopeedi-pikali-8-koige-veidramat-eestiga-seotud-facebooki-libauritust/>.
- <sup>9</sup> Blåkulla kui legendaarse nõiasabati paiga kohta on loodud Wikipedia leheküljel, vt <https://en.wikipedia.org/wiki/Blockula>.
- <sup>10</sup> *Flash mob* on asjassepühendatud tegijarühma lühiajaline sünkroniseeritud tegevus avalikus ruumis (Shifman 2014: 99).
- <sup>11</sup> Anonymous on poliitiliselt motiveeritud häkkerite rahvusvaheline, lõdvalt seotud anarhistlik ühendus ja allkultuur, võitleb internetitsensuuri vastu (vt AKIT 2022; <https://akit.cyber.ee/term/7146-anonymous>).
- <sup>12</sup> Uurimus nt Rossolatos 2015.
- <sup>13</sup> Vrd kommenteerija mõttekäiku võib-olla tekkivast ühistundest, teades, et kuskil mujal keegi teine samuti on kurb ja üks: “Nothing brings people together like crying alone”



seoses üritusega “Crying and Eating Bread by Yourself on the Floor” (<https://www.facebook.com/events/724756514323882/>) 31. detsembril 2015.

- <sup>14</sup> Adam Burgess, Vincent Miller ja Sarah Moore (Burgess & Miller *et al.* 2018) liigitavad ka väljakutse-aktsioonid uueks meemide kategooriaks *Viral Challenge Memes*.
- <sup>15</sup> *Practical joke or a prank is a scripted, unilateral play performance involving two opposed parties – trickster and target – with the goal of surprising or deceiving the target into play without his or her knowledge, permission, or both.*
- <sup>16</sup> *feim* – kõnekeelne sõna kuulsuse tähistamiseks; vt Sõnaveeb.
- <sup>17</sup> Ühise fiktsionaliseerimise näiteid on erinevalt kontseptualiseeritud. Näiteks Daria Radchenko vaatles ühe konnakultuse kogukonna tegevust, nimetades seda intellektuaal-ironiliseks mänguks (Radchenko 2013).
- <sup>18</sup> Naljasündmustega mõnevõrra sarnast, ühiselt sooritatud ja mitte kuigi traditsioonilist mängu analüüsisid seesolija vaatepunktist Piret Noorhani ja Tiina Saluvere (1996). Toonane Lennarti-mäng toimus tavategelikkuses (erinevalt naljasündmustest sotsiaalmeediaplatformil), kuigi informatsiooni koondati juba siis ka internetiuudistest. Samamoodi lõimiti mänguga igasuguseid näiliselt meelevaldseid detaile ja muidu mängulist teavet. Mõlema mängulise tegevuse puhul oli selgelt esil loovus ja mängulisus, kuid problemaatiliseks osutus žanrimääratlus.
- <sup>19</sup> Internetikommunikatsiooni uurija Katrin Tiidenberg peab veebikogukondade teemat digitaalselt rikastatud maailma mõistmisel väga oluliseks. Tema kogukondade-liigituses leiduvatest kategooriatest sobiksid naljasündmustesse haaratud kaasategijaid iseloomustama eriti tõlgenduskogukond ja tegevuskogukond (vt Tiidenberg 2017: 186–222; eriti 189–190 ja käsitluses viidatud teooriad).
- <sup>20</sup> Postitustes on huvitavaid näiteid, missuguseid päriselu mõjutavaid tulemusi oleks ühel või teisel naljasündmusel, kui need reaalselt toimuksid. Näiteks “Joome läänemere tühjaks” kommentaarides leiame hoiatusvideo lingi, mis juhtub inimese ajuga, kui juua liiga palju vett, postitaja oli leidnud klipi “3 Gallons Water in 2 Hours” ja edastas selle sündmuse arutelusse. Teine kommenteerija samas voos kirjutab: “Ma olen veendunud, et antud üritus vähendab drastiliselt uppumissurmi nii inimeste kui ka kalade seas, niiet seda tuleb pigem näha kui suurt kingitust ja õnnistust kaladele” ([https://www.facebook.com/events/499524077199188/?active\\_tab=discussion](https://www.facebook.com/events/499524077199188/?active_tab=discussion)).

## Kirjandus

AKIT 2022 = *Andmekaitse ja infoturbe leksikon*. Cybernetica AS 2011–2022 (<https://akit.cyber.ee/> – 07.10.2022).

Bakhtin, Mikhail 1984. *Rabelais and his world*. Bloomington: Indiana University Press.

Bascom, William R. 1954. Four Functions of Folklore. – *Journal of American Folklore* 67, lk 333–349 (DOI:10.2307/536411).

Blank, Trevor J. 2015. Faux Your Entertainment: Amazon.com Product Reviews as a Locus of Digital Performance. – *Journal of American Folklore* 128 (509), lk 286–297 (DOI:10.5406/jamerfolk.128.509.0286).

Blank, Trevor J. 2018. Folklore and the Internet: The Challenge of an Ephemeral Landscape. – *Humanities* 7 (2), lk 50 (DOI:10.3390/h7020050).

- Buccitelli, Anthony Bak 2012. Performance 2.0: Observations toward a Theory of the Digital Performance of Folklore. – Blank, Trevor J. (toim). *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction*. Logan: Utah State University Press, lk 60–84 (DOI:10.7330/9780874218909.c03).
- Burgess, Adam & Miller, Vincent & Moore, Sarah 2018. Prestige, Performance and Social Pressure in Viral Challenge Memes: Neknomination, the Ice-Bucket Challenge and SmearForSmear as Imitative Encounters. – *Sociology* 52 (5), lk 1035–1051 (DOI:10.1177/0038038516680312).
- Certeau, Michel de 2005 [1980]. *Igapäevased praktikad I: Tegemiskunstud*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Cocq, Coppélie & Skott, Fredrik 2017. Party på Blåkulla! Sägentradition på Facebook. – *Tidsskrift for Kulturforskning* 16 (2), lk 63–78 (<http://ojs.novus.no/index.php/TFK/article/view/1435> – 07.10.2022).
- Coleman, Gabriella 2012. Phreaks, Hackers, and Trolls. The Politics of Transgression and Spectacle. – Mandiberg, Michael (toim). *The social media reader*. New York & London: New York University Press, lk 99–119 (DOI:10.18574/nyu/9780814763025.003.0012).
- Coleman, Gabriella 2014. *Hacker, hoaxer, whistleblower, spy: The many faces of Anonymous*. London & New York: Verso.
- Collins, Randall 2004. *Interaction ritual chains*. Princeton: Princeton University Press.
- De Seta, Gabriele 2020. Digital folklore. – Hunsinger, Jeremy & Klastrup, Lisbeth & Allen, Matthew M. (toim). *Second International Handbook of Internet Research*. Springer, lk 167–183 (DOI:10.1007/978-94-024-1202-4).
- Domokos, Marian 2014. Towards Methodological Issues in Electronic Folklore. – *Slovak Ethnology* 62 (2), lk 283–295.
- Fialkova, Larissa & Yelenevskaya, Maria N. 2006. Ghosts in the Cyber World. An Analysis of Folklore Sites on the Internet. – *Fabula* 42 (1–2), lk 64–89 (DOI:10.1515/fabl.2001.011).
- Howard, Richard 2008. The Vernacular Web of Participatory Media. – *Critical Studies in Media Communication* 25 (5), lk 490–513 (DOI:10.1080/15295030802468065).
- Howard, Richard 2012. How counter-culture helped put the ‘vernacular’ in Vernacular Webs. – Blank, Trevor J. (toim). *Folk Culture in the Digital Age. The Emergent Dynamics of Human Interaction*. Logan, Utah: Utah State University Press, lk 25–45 (DOI:10.7330/9780874218909.c01).
- Howard, Richard & Cocq, Coppélie 2017. The Inheritance of the Digital: Ethnographic Approaches to Everyday Realities in, Of, and Through Digital Technologies. – *Cultural Analysis* 16 (1), lk 1–6.
- Hiiemäe, Reet 2004. Eessõna. Richard Viidalepp. – Hiiemäe, Reet (toim). *Eesti rahvajuttude laadist, funktsioonist ja jutustajatest*. Sator 4. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseumi rahvausundi tööruh, lk 7–11.
- Huizinga, Johan 2003 [1938]. *Mängiv inimene. Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse*. Tallinn: Varrak.

- Jenkins, Henry 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jung, Carl Gustav 2013. *Neli arhetüüpi. Ema. Taassünd. Vaim. Trikster*. Tallinn: Kirjastus Pilgrim.
- Kalda, Mare 2017. Meemimered ja viraliväljad. Internetimeemid rahvaluulekoguja töölaual(e). – Toomeos-Orglaan, Kärri & Västrik, Ergo-Hart (toim). *Välitööd väärtuste skaalal*. Akadeemilise Rahvaluule Seltsi 15. sügiskonverents Tartus 30.11.2017. Tartu: Akadeemiline Rahvaluule Selts, lk 17–18.
- Kaplan, Merrill 2013. Curation and Tradition on Web 2.0. – Blank, Trevor J. & Howard, Robert G. (toim). *Tradition in the Twenty-First Century. Locating the Role of the Past in the Present*. Logan: Utah State University Press, lk 123–148 (DOI:10.7330/9780874218992.c05).
- Krawczyk-Wasilewska, Violetta 2006. E-Folklore in the Age of Globalization. – *Fabula. Zeitschrift für Erzählforschung* 47 (3–4), lk 248–254 (DOI:10.1515/FABL.2006.027).
- Liivand, Ene 2019. Noorte aktivism Facebookis. Noored ja noorsoouurimus. Ainetöö Tallinna Ülikoolis, sügissemester 2018. – *Huvitööalast infot. Kolga koolist ja koolile*. Kolga kooli ajaveeb (<http://kolgahuvitoo.blogspot.com/2019/02/noorte-aktivism-facebookis.html> – 10.10.2022).
- Liivand, Martin 2018. Lökkame Marko mopeedi pikali: 8 kõige veidramat Eestiga seotud Facebooki libaüritust. – *Diktor*, 22. november (<https://diktor.geenius.ee/rubriik/eesti/lukkame-marko-mopeedi-pikali-8-koige-veidramat-eestiga-seotud-facebooki-libaüritust/> – 10.10.2022).
- Marsh, Moira 2019. American Jokes, Pranks, and Humor. – Bronner, Simon (toim). *The Oxford Handbook of American Folklore and Folklife Studies*. Oxford University Press, lk 210–237.
- Noorhani, Piret, Saluvere, Tiina 1996. Ühest isevärki mängust. – Kõiva, Mare (toim). *Mängult-päriselt*. Tänapäeva folkloorist II. Tartu: Eesti Rahvaluule Arhiiv & Eesti Keele Instituut, lk 26–38.
- Pilt, Maili 2017. Välitööd internetis. – Metsvahi, Merili (koost). *Folkloristlikud välitööd*. Tartu: Tartu Ülikooli kirjastus, lk 160–179.
- Radchenko, Daria 2013 = Radchenko, Dar'ia. Fan4Fun: Internet-memy kak faktor formirovaniia soobshchestv. – *Digital Icons: Studies in Russian, Eurasian and Central European New Media* 10, lk 65–83.
- Richards, Greg 2014. Imagineering events as interaction ritual chains. – Richards, Greg & Marques, Lenia & Mein, Karen (toim). *Event Design: Social perspectives and practices*. Routledge Advances in Event Research Series. London: Routledge, lk 14–24.
- Rossolatos, George 2015. The Ice-Bucket Challenge: The Legitimacy of the Memetic Mode of Cultural Reproduction Is the Message. – *Signs and Society* 3 (1), lk 132–152 (DOI:10.1086/679520).

Sheets, Megan 2019. More than 165,000 'alien hunters' say they will storm Area 51 in September to look for extraterrestrial life at the secretive and heavily guarded military base in Nevada desert. – *Daily Mail*, 9 July (<https://www.dailymail.co.uk/news/article-7228633/More-165-000-alien-hunters-say-storm-Area-51-look-extraterrestrial-life.html> – 10.10.2022).

Shifman, Limor 2014. *Memes in Digital Culture*. The MIT Press Essential Knowledge. Cambridge: MIT Press.

Sibold, Gregor 2018. Lukkame Raekoja platsi kuuse ümber. Politsei peab kantseldama Facebookis libaüritustega naljatavaid noori. – *Digigeenius* [Digiudiste portaal], 18. november (<https://digi.geenius.ee/rubriik/uudis/lukkame-raekoja-platsi-kuuse-umber-politsei-peab-kantseldama-facebookis-libauritustega-naljatavaid-noori/> – 10.10.2022).

Simons, Iija 2019. Events and online interaction: the construction of hybrid event communities. – *Leisure Studies* 38 (2), lk 145–159 (DOI:10.1080/02614367.2018.1553994).

Spektor, Brandon 2019. Nearly 200K People Have Signed Up to Steal Alien Secrets from Area 51 in Late-Summer Raid. – *Live Science Newsletter*, 9 July (<https://www.livescience.com/65899-area-51-summer-raid.html> – 10.10.2022).

Tiidenberg, Katrin 2017. *Ihu ja hingega internetis. Kuidas mõista sotsiaalmeediat?* Acta Universitatis Tallinnensis. Socialia. Elustiilide uurimused. Tallinn: Tallinna Ülikooli Kirjastus.

Valentova, Eva 2015. The Chaotic Freedom Fighter: Anonymous as the Trickster of Cyberculture. – *New Directions in Folklore* 13 (1/2), lk 44–70 (<https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ndif/article/view/20035> – 10.10.2022).

Vesik, Sander 1996. Cyber...? Küber! (või oli see kübar?). Folkloorist Internetis ja Internetist (vahelduseks sekka arvutitestki). – Oras, Janika (toim). *Vaga vares*. Pro folkloristica IV. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, lk 122–131 (<https://www.folklore.ee/era/nt/PF4/> – 10.10.2022).

Voolaid, Piret 2014. Olümpiavõitja kui rahvuskangelane: folkloristlik vaade ühele dopingujuhtumile. – *Mäetagused* 58, lk 53–84 (DOI:10.7592/MT2014.58.voolaid).

## **Summary**

### ***Eating, drinking, pushing, driving...* Playing event on Facebook**

**Mare Kalda**

Senior Research Fellow  
Department of Folkloristics  
Estonian Literary Museum  
mare.kalda@folklore.ee

**Keywords:** digital folklore, event studies, Facebook event, meme, online-performativity, event community

The Internet and its social media platforms offer opportunities to make visible grassroots creative products and activities, which would not otherwise receive wider attention.

In November 2018, as Facebook enables to create online meeting spaces for various events, a series of fake events was initiated on this social media platform by Estonian-speaking users. The “actions” were announced exactly like any other Facebook event, yet were not actually intended to be performed. It is reasonable to consider the event-organising game as a special vernacular practice that deserves to be observed from a folkloristic perspective.

The analysis focuses on various aspects of fake events – the genre of these actions, the seriality of events, the dialogue between the participants and those interested in the comments sections, but also the peculiarities of the co-created content. The article attempts to frame the groups of internet users that temporarily gathered around the events within the concept of event community, and traces which stages of the formation and operation of an event community occur in the fake events.

In a broader context, the author discusses the similarities between the parodies that lie at the forefront of the fake events initiated by social media users’ communities and the Renaissance carnivals in a public city square.

**Mare Kalda** on Eesti Kirjandusmuuseumi folkloristika osakonna vanemteadur. Tema uurimisvaldkonnad hõlmavad traditsiooniliste muistendite tüpoloogiat ning peidetud varandustega seotud rahvajutte ja uskumusi nii diakroonilisest kui sünkroonilisest vaatepunktist. Tänapäevastest folkloorinähtustest on tema tähelepanu all aareteotsimismängud, samuti internetifolkloori ilmingud: meemid, omaloomingulised videod jm rahvaliku loovuse avaldumisviisid nüüdis-kultuuris.

*Mare Kalda*

**Mare Kalda** is Senior Research Fellow (PhD) at the Department of Folkloristics at the Estonian Literary Museum, Estonia. Her research interests include the typology of traditional legends and folk narratives and beliefs related to hidden treasures from both diachronic and synchronic perspectives. Among contemporary folklore phenomena, she focuses on treasure seeking games, as well as manifestations of digital folklore: memes, user-generated videos, and other ways of expressing vernacular creativity in modern culture.

mare.kalda@folklore.ee