

MUISTENDID UUES KONTEKSTIS – GEOPEITUSES¹

Mare Kalda

TEESID: Geopeitus on rahvusvaheline mäng, mille käigus peidetakse laekad väikeesemetega, avaldatakse mängu koduleheküljel peidiku koordinaadid ja iga soovija võib asuda neid otsima. Pärast otsimist teatatakse tulemustest kaasmängijatele aarde veebikodus. Külustus-teateid nimetavad mängijad aardelogideks. Mõned geopeituse aarded on asetatud kohtadesse, mis on seotud muistenditega. Sel juhul on tavaks eksponeerida aarde kohta käiva informatsiooni hulgas ka rahvajuttu. Muistendite seisukohalt on tegu lugude asetamisega uude konteksti, nende rakendamisega uudes situatsioonis. Kui rahvajutt mängu võetakse, kopeeritakse see enamasti mõnelt sisukalt veebilehelt, seega on varieeruvus väike. Tervikteksti asemel kasutatakse tihti jutu kokkuvõtet. Muistend kui aarde kohta antava informatsiooni osa hakkab mingil määral mõjutama aarde külustajate muljeid, mis kajastub otsingute järel aardelogides. Muistend integreeritakse tunnetuslikult ümbertöötamata ega arutleta ka loo tõele vastavuse üle. Rahvajuttude kaasahaaramine, nii nagu see toimub geopeituses, näitab, et muistendi kasutusolukorrad avarduvad.

MÄRKSONAD: aardemuistendid, aardevalvur kui muistenditegelane, geopeitus, geopeitus ja turism, muistendi kasutuskontekst, paigaseos

SISSEJUHATUS

Alates 1. maist 2000, kui kõrvaldati nn SA-moonutus, mis segas tsiviilkasutuses GPS-seadmete täpset tööd, harrastatakse suure-

¹ Uurimus on seotud Eesti Teadusfondi grandiga nr 6824 “Internet. Narratiivide, väärtushinnangute ja identiteetide loomise, reprodutseerimise ja transformeerumise protsessid”.

mas osas maailma riikidest mängu, mida nimetatakse geopeituseks (*geocaching*). Esimese aarde pani paika Dave Ulmer Portlandis Oregonis 3. mail 2000 ja juba 6. mail oli seda kaks korda külastatud (<http://www.geopeitus.ee/?p=200>). Mäng seisneb selles, et maakera eri punktidesse peidetakse laekaid väikeesemetega, tehakse peidiku geograafilised koordinaadid geopeituse koduleheküljel kaasmängijatele teatavaks ja igauks võib asuda neid otsima (vt ka Veenpere 2002). Geopeitus on haaratud infotehnoloogilised vahendid, nendega töötamise oskused, tegevus füüsilisel maastikul ja mängimine kui teatud aktiivne tegutsemine. Kogu mängusse puutuv informatsioon, mängu komponendid ja mängimiskorrad kajastuvad geopeituse koduleheküljel. Mängus tervikuna seonduvad moodsaim andmetöötlus, huvi infotehnoloogia võimaluste mitmekesise ärakasutamise vastu, matkamine looduses ja linnakeskkonnas ning seeläbi nii uute paikade tundmaõppimine isikliku kogemuse kaudu kui ka tuttavate paikade taasavastamine senisega võrreldes teistsuguse kogemuse abil.

Geopeituse kui mängu elementideks on teatud tegevused: aardekohta minek, sõna otseses mõttes aarde otsimine, leidmise järel sissekande tegemine logiraamatusse, aarde taaspaigutamine peidupaika, tagasipöördumine ja aarde leidmisest teatamine geopeituse koduleheküljel internetis. Tegutsedes manipuleeritakse esemetega: laekast tohib võtta endale meelepäraseid asjakesi, mille asemele tuleb panna uued. Omaette esemelise poole moodustavad geopeitjatele vajalikud tehnilised vahendid, millest mõned on hädavajalikud, mõned – hea, kui nad on (GPS-vastuvõtja, sülearvuti, mobiiltelefon, liiklusvahend jts).

Ühe mänguelemendi moodustab geopeitusesse puutuv informatsioon, mis on vajalik kaasharrastajatele ja mis koos korduva füüsilise tegutsemisega hoiabki mängu ülal. Mängualase informatsiooni moodustavad iga uue aarde kirjeldus, mille koostab aarde peitja, ning aarete külastusteated, mille koostavad aarete otsijad-leidjad. Aardekirjelduste olulisimaks osaks on peidiku geograafilised koordinaadid, mida teades aaret üleüldse otsida saabki. Mängualase teabe hulka kuulub veel geopeituse üldiseloostus, mängureeglite tutvustus, suhtluse seisukohalt on tähtis foorum mitmesuguste päevakorrale kerkivate küsimuste üle arutlemiseks.

Mängualase informatsiooni sõnastamisel järgitakse geopeituses aastate jooksul kujunenud konventsioone. Näiteks lisatakse uute aarete puhul mängu rahvusvahelisele lehele teatud ikoonid, mis osutavad, kui kergesti või raskesti pääseb otsitava aarde juurde, mis liiki aardega on tegu (kas tavaline või mõistatusaare mitmesuguste lisäülesannete lahendamiseks, kas aardes on rändesemeid), kas aarde leidmine sõltub aastaajast jms. Ka on kasutusel geopeituse erikeel, näiteks kui otsija pole aardest midagi endale võtnud ega uut eset pannud, märgib ta seda külastusteates lühendiga EVEJ (ei võtnud, ei jätnud) eestikeelses, EOEJ (*ei otettu, ei jätetty*) soomekeelses või TNLN (*took nothing, left nothing*) ingliskeelses sissekandes. Mänguvõõraid isikuid nimetatakse mõistega, mis on tuletatud maagiliste võimeteta inimeste nimetusest Harry Potteri maailmas: *geomuggle* Inglise ja Ameerika, *geomugu* Eesti ning *geojästi* Soome geopeitjate sõnavaras. Kas aarete internetilehele tehtud külastusteade sisuks on edu või ebaedu, selgub juba põgusast pilgust sissekandele, sest leidmist märgib rõõmsa näo emotikon ☺ ja leidmata jäämist kurva näo emotikon ☹ iga sissekande ees.

GEOPEITUS SATUB RAHVALUULEUURIJA PILGU ALLA

Tekib küsimus, kus on siin rahvaluule, kui tegelikult matkatakse mööda metsi, tuhnitakse agulites, sõidetakse heade autodega ringi, tehakse internetipäringuid, positsioneeritakse GPS-vastuvõtjaga oma asukoht planeedil, otsitakse linnade veebikaameraid, et end nende ees pildistada lasta, täidetakse aardelogsid aarete kodulehekülgedel. Ent üldise žanrimäärangu järgi on see kõik mäng, kultuurilise praktika vorm, mida saab täita väga mitmekesise tegevussisuga.

Niisiis on üks võimalus toimuva folkloristlikuks kirjeldamiseks ja tõlgendamiseks analüüsida geopeitust kui mängu. Kes mängib, miks mängib, mida see tähendab, et mängitakse, mida see kaasa toob, et mängitakse? Kuidas mäng ennast ülal hoiab ja kehtestab? Kas mängu-uurimise kontekstis või suisa iseseisva aspektina väärrib pilguheitu harrastuse tekstuaalne kajastamine, sealhulgas väikesed kirjalikud isikukogemuse lood, mida kirjutades jutustatakse ot-simisjärgsetes sissekannetes. Linda Dégh (1994: 2) iseloomustab

massimeedia mõjutuste ajastu folkloori kui sellist, mille raames sünnib uusi žanre. Ilmselt moodustavad geopeituse külastusteadet või jutustavad reportaažid just ühe niisuguse kihi.²

Kuid jäägu iga kingsepp siiski oma liistude juurde ehk äraseletatult: muistendiuurija leidku geopeitusest muistendid ja uurigu neid. Otsida olevaid aardeid lehitsedes selgub, et nii mõnegi paiga tegemisel geopeituse kohaks tutvustatakse kaasharrastajatele sellega seotud rahvajutte, kui need on teada. Niisuguseid juhtumeid tuleb ette nii meil kui ka mujal. Seetõttu võib rääkida geopeitusest kui muistendite erilaadsest või isegi uuest kasutusituatsioonist. Muistendipaikade mänguhaaramine ei ole geopeituse peasuund, enamik aaretest on koostatud muudel põhimõtetel, kui kaaslaste kutsumine mõnda kohapärimusega seotud paika. Niisuguse seose kehtimise korral aga tutvustab aarde omanik³ aarde peidukohaga seotud muistendit tavaliselt juba aarde koduleheküljel, esitades kirjaliku jututeksti. Anda ülevaade sellest, kuidas muistendeid on rakendatud uude konteksti, st põimitud geopeitusemängu informatsiooni osaks ja mismoodi mängijad sellele reageerivad, ongi järgneva vaatluse eesmärk. Selleks on tulnud 372 302 geopeituse aarde hulgast maailmas, millest 29 849 asuvad Saksamaal, 3025 Soomes ja 575 Eestis (2007. aasta märtsi seisuga), leida neid, mille juurde on integreeritud muistendeid. Läbikatsumiseks valitud näidete põhjal peaks õnnestuma üldjoontes visandada muistendite elu peamised jooned geopeituses.

Minu allikad pole loodud ega konstrueeritud isiklike folkloristlike välitööde käigus (vrd Alver 1990). Tundub, et võrreldes senise harjumuspärase allikahankimisviisiga, mis hõlmab välitöid, intervjuusid, arhiivväljakirjutusi, on geopeituse kui uurimisobjekti puhul tegu uudse olukorraga. Andmekogu moodustub kogukonna tehtud märkmetest justkui iseenesest, ilma vajaduseta neid eraldi küsida või esile kutsuda. Oleks justkui täitunud võrdlev-ajaloolise meetodi manifestis sisalduv unistus – vaadeldava üksuse kõik variandid on käes ja süstematiseeritud (vrd Krohn 1926).

² Võrdluseks: turistinarratiividest ja narratiividest turismis vt nt Bendix 2002; seljakotimatkaajate lugudest Hannonen 1999.

³ Aarde omanik – geopeitja, kes koostab, asetab paigale ja nimetab aarde ning annab sellest kogukonnale teada; ta hoiab end kursis oma aarde saatusega, hooldab seda ja asendab, kui aare kaob.

Päris välitöödeta siiski ei saa. Et mängin ka ise geopeitust, arvan, et suudan suhestada isiklikke mängukogemusi (56 aarde otsimisel; puudub kogemus ekstreemaaretega) kaasmängijate elamustega, mõista või mõistatada, millised emotsioonid on ajendanud sõnavõtte külastusteadetes. Nimetatud asjaolu tingib seesolija perspektiivi taotlusliku esiletuleku, mis väljastpoolt vaatlejale võib näida ehk idealistlikki, ent ei tohiks ometi olla lubamatu. Seega määratlen siinkirjutaja positsiooni uurimisaine suhtes pigem kogemusliku kui objektistavana, mida suuresti inspireerib omalt poolt fenomenoloogiline etnoloogia (vt Frykman & Gilje 2003). Olen teadlikult piirdunud selle materjaliga, mis on konkreetsete aarete puhul mängu käigus üles laetud, sest üleseletamine intervjuus toodaks mängu kui protsessi seisukohalt juba mänguvälist kõrvalteksti.⁴ Pealegi arutlevad geopeitjad mängu üle nii aardekogides kui ka foorumites niikuinii. Üksikasjalikuma vastuse saamiseks küsimustele, kuidas geopeitjad ise oma harrastust näevad, mis neid selle juures köidab, missugune on kellegi otsijataktika, tuleks muidugi harrastajatega pikemalt kõnelda. Nii ongi teinud Helsingi Informatsioonitehnoloogia Instituudi teadur Risto Sarvas Berkeleys õpin-guteaegses kursusetöös geopeitjate lugudest (vt Sarvas 2002).

TURISMITÖÖSTUS TARVITAB KOHALUGUSID, GEOPEITUS KA

Muistendi tänapäevaste väljendussituatsioonide hulgast on analüüsivat tähelepanu pööratud muistendite jutustamisele turistidele huviväärsuste tutvustamise kontekstis. Melika Kindel näitab oma uurimuses, et selliste tutvustuste käigus toimub lokaalse kultuuripildi reprodutseerimine väljastpoolt tulijaile, kohalik pärand suunatakse üha laiemale auditooriumile (Kindel 2005: 5, 9).

Selle aspekti toime poolest sarnaneb muistendite rakendamine geopeituses muistendite rakendamisele turismis. Geopeitjad tulevad nagu turistid väljastpoolt ja neid pühendatakse seespool olijatele kuulunud lugudesse. Turistid kuulevad lugusid spetsialistilt – giidilt, elukutseliselt või poolelukutseliselt reisijuhilt. Geopeituses tutvustab muistendit harrastajaskonnale üks selle liikmetest. Tu-

⁴ Mõningaid täpsustavaid küsimusi meili teel tuleb siiski vahel esitada.

rist peab kuulama giidi juttu reisi ajal, muistendit enamasti muistendiga seotud objekti läheduses viibides. Geopeitja tutvub muistendiga oma otsimisturnee virtuaalse planeerimise käigus. Erilise huvi korral on tal võimalik liikuda lisalinke pidi veelgi ammendama teabe juurde (kui seda muidugi on leida).

Ka geopeitjad tulevad väljastpoolt nagu turistid, ent leian, et geopeitjatel tekkev paigasuhe otsimisretkede sihtkohtadesse erineb turistide paigasuhetest külastatavatesse vaatamisväärsustesse. Turisti elamus tuleb vaatlemisest, geopeitja elamus tegemisest.⁵ Pole võimalu, et sama aaret külastanud geopeitjatel kujuneb peaaegu et kollektiivne paigasuhe (vrd Jürgenson 2002: 32–33; 66), sama turismiobjekti külastajatel pigem mitte. Geopeitjatel tekib paikade suhtes – Aivar Jürgensoni (2002: 106) mõisteid kasutades – *territooriumiga identifitseerumise tunne*, sest geopeituse aarete asukohad lülituvad osalejate *tegutsemisareaali*. Kaido Einama, kes ise kuulub harrastajate ringi, klassifitseerib oma väikses ülevaates geopeituse siiski *omamoodi legenditurismiks*, juhatades artikli sisse järgmiselt:

Külameest võib tagada hämming, kui ta metsas kondavaid turiste metsavaraste pähe vihaselt kinni nabima tõttab. Selgub, et tegemist on geopeituse mängijatega, kes oma lõbuks kindlatele koordinaatidele peidetud aardeid otsivad (Einama 2004: 40).

Nii elamuste kui informatsiooni kvaliteedi iseloomustamiseks on turismis endiselt jõus autentsuse kategooria.⁵ Turismiteoreetik Dean MacCannell iseloomustas turisti kui inimest, kes otsib reaalsust ja autentsust väljastpoolt igapäevast keskkonda (viidatud Kindel 2005: 16 järgi). Geopeitja otsib reaalsust ja autentsust igapäevase keskkonna, oma liikumisruumi eriliselt kujundatud punktides. Turismi mõtestades märgitakse kriitiliselt, et loodetud autentne suubub massiturismis imitatsiooniks. Seevastu geopeitjate kohta nii väita ei saa: iga otsimisretk on värske originaalne kogemus. Sotsioloogist turismiteoree-

⁵ Tõele au andes tuleb märkida, et ka turist teeb, mitte ainult ei vaatle. Näiteks osalusturismi puhul ei panda rõhku niivõrd vaatamisväärsusele, kuivõrd kogemisväärsusele (Hinsberg 2003), kõnelemata seiklusturismist.

⁶ Turistina kogetu autentsuselamuste võimalikkust ja iseloomu vaeb folkloristi vaatepunktist Regina Bendix (1994).

tik John Urry (2002) esitleb erilist turisti vaadet (*gaze*; vt mõiste interpretatsiooni Kindel 2005: 16–17), sama tasandi eristusena võiks turisti vaate kõrvale asetada geopeituri vaate, mis ei lõiku turisti vaatega ega vastandu sellele, vaid kulgeb sellega paralleelselt.

Kokkupuutepunkte turismiga ikkagi tekib, näiteks neil juhtudel, kui aare on paigutatud vaatamisväärsuse piirkonda ning kui aare seostatakse antud paiga kohamuistenditega. Et neis paigus liigub ka turiste, kirjutatakse turistid – geopeitjate vaatepunktist ‘teised’ –, külastusteatesse sisse kui geomugud. Näiteks Allika aarde (vt <http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=13>) otsijad Eestis on mitmel korral pidanud viivitama peidiku avamisega, et mitte paljastada saladust nimesiltidega ekskursantidele (vt Ove sissekannet juulis 2005 Allika aarde kodulehel) ja turistide seltskonnale (vt Karuonu sissekannet aprillis 2006 samas).

Üks turismi ja geopeituse olulisi erinevusi seisneb selles, et turism on äritegevuse liik, geopeitus aga – vähemalt senini – toimib väljaspool ostmise-müümise välja, seda pole veel viidud turule. Nimetatud aspekt väljendub juba mõistelisel tasandil: geopeitjatele ei ole kohad, kus nad käivad, *ajaloo- ja kultuuripärandile tuginevateks turismitoodeteks* (vrd Hinsberg 2003) või atraktsioonideks, vaid paikadeks, kust otsida aardeid ja kus käivad sama hobi harrastajad, kes kogevad sarnaseid tundeid-aistinguid. Turism tähendab teenuste pakkumist, geopeitus aga isetegemist väljaspool vaatamisväärsuste ja neist kui turismiobjektideks kujundatud toodetest saadud elamuste kaubastamist.

Priit-Kalev Parts (2007: 236) iseloomustab paikade turismiobjektideks kujundamisel toimuvat protsessi kui mobiilsete sotsiaalsete rühmade ruumi loomist. Ta eristab tabeli kujul kohalike inimeste ruumi ja teiste võimalike huvirühmade ruumi, kusjuures teiste huvirühmade hulka mahub akadeemilise ruumiloome ja turismi kõrval veel huvitatute rühmi. Seni määratlemata asjaosaliste hulka kuuluvaks võiks arvata – ja nimelt eraldi huvirühmana – ka geopeitjate kogukonna.

VANAPAGANA BAARIKAPI KÜLASTAJAD

Muistenditega seotud kohtade hulgas Eestis on geopeituse kohaks tehtud Turje keldri piirkond.



Foto 1. Turje kelder – vanapaganamuistendi tegevuskoht, mille läheduses on peidus Vanapagana baarikapi aare. Osvald Floreni foto 2004.

Siia peideti septembris 2002 mängijate grupi (Nele, Mai, Liina, Mär, Tõnis ja Urmas) poolt Vanapagana baarikapi aare (58. Eestisse peidetud mänguaare alates veebruarist 2001), mida on küll mõnel korral rüüstatud, kuid omanik on selle alati taastanud (vt <http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=58>). Külastatavuselt kuulub “baarikapp” 30 sagedamini otsitud aarde hulka, nelja ja poole aasta jooksul käidi siin 47 korral. Aaret tuleb otsida koordinaatidelt 59°30'37.4" põhjalaiust ning 25°29'47.5" idapikkust. Aarde tutvustusest saavad geopeitjad teada, et *koordinaadid viivad sellisesse kohta, kus rahvajutu järele ennevanasti Vanapagan külamehi viinaga jootis ning neid sellega kurjale teele meelitas* (<http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=58>). Niisiis muistendi olemasolule osutatakse, kuid seda ei tooda ära terviktekstina, vaid lühikokkuvõtte vormis. Muistendi väljatrükki mainitakse aga aardesse paigutatud esemete loendis, seega võisid aarde leidjad ikkagi muistendiga üksikasjalikumalt tutvuda. Et nad teksti tõepoolest lugesid, tunnistab muistendifraaside kasutamine mõnede külastajate sissekannetes aarde koduleheküljel. Ühtlasi kajastab viide muistendi väljatrükile rõõmsakstegevat tõsiasja, et folkloristide server kui teksti-

de allikas on pakkunud inspiratsiooni toreda aarde moodustamiseks ning rikastab aarde sisu. Muistend on järgmine (vt ka <http://www.folklore.ee/rl/folkte/myte/pagan/Tekstid/Kodu/koduindex.htm>):

Turje kelder

Kuusalu kihelkonnas Muuksi küla all on kõrge paekalda sees koobas, mida Turje keldriks hüütakse. Koobas on kaunis suur, mis aja jooksul pae- ja tahukivisse murenemise teel sündinud. Ülevalt jookseb vesisel ajal kraavi mööda väike veetireke alla, koopa seinte vahelt imbib alati vett, mikspärast koopa põhi vesine ja pehme on. Allpool on pehme vesine soo. Selles koopas või keldris olnud ennemuiste vanarahva jutu järele Vanapagana kõrts. Kõrtsis olnud kolm neidu. Kes raha kivist laua peale pannud, neile toonud piigad kohe viina.

Kord kündnud üks mees kalda peal põldu. Korraga kuulnud ta, et keegi hüüdnud: "Kai, too kapaga kalja!" Tema öelnud seda kuuldes: "Too mulle ka!" Kohe olnud kaljakapp nagu isenesest mehe juures. Mees joonud isu täis, õige hea kali olnud, ja kapp olnud jälle kadunud.

Korra toonud üks mees Rannametsa heinamaalt heinu. Kuureallika tee lahkmes palunud üks vanaeit teda peale võtta. Mees võtnud. Tee peal seletanud eit: "Ma olen Turje eit ja lähen Piirita moorile katsikule." Annud siis ka kaks kooki mehele, õige head koogid olnud.

Kord kuulnud jälle üks linna mineja, et keegi taga järel hüüdnud: "Turje eit saadab Piirita moorile palju terviksed" (ERA II 292, 151/2 (8) < Kuusalu khk, Kiiu v, Kiiu vanadekodu – Gustav Vilbaste < Anna Vilistus, 73 a (1940)).

Muistend ja muistendiga seotud koht ning aardeotsimine üheskoos loovad erilise meeoleolu, mis selgub muljete hilisemast kajastamisest, näiteks aardeotsija Henri Linnaks kirjutas oma sissekande just muistendi võtmes:

12.09.02 Pirita moori saadikuna kohtunud Turja eide ja vana-tühja endaga, kelle täidetud veripunane veinipudel vahetatud Pealinna hundijala vastu, ühtlasi müüdnud aardesse Taani raha eest Ekströmi pastakas, kuna aardest oli ununenud lubatud pliiats. Aare on üks atraktiivsemaid, mida olen kohanud, ühtlasi on ka koht väga vahva, aitäh peitjatele! P.S "Kai, too kapaga kalja!" (<http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=58> & <http://vana.geopeitus.ee/aarded/vanapagana.html>).

Septembris 2003 lisavad geopeitjad Olavi ja Joonas aardesse eseme, mida nad nimetavad Turje moori kõrvarõngaks. Muistendi edasimängimist jätkatakse ka esemeliselt. Juunis 2006 viitab vanapaganana teemale uuesti geopeitja Max oma otsijaterühma sissekandes:

Turnisime ja püüdsime mitte veereda. Leidsime. Leidjaks jälle Martin. Jätsime keerdus ussi. Arvasime, et sobib siia. Pärast uurisime, et kuidas vanasti vanapaganal see viin voolas. Et kuhu on jäänud need kaunid vetevaimud viinakarikaga. Aga praegu pole vete voolamise aeg (<http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=58>).

Enamik aardeotsijaid siiski muistendile ei viita, vaid kirjutavad tavapäraselt muljeid looduse, aarde sisu ja leidmise keerukuse kohta.

TONTTUKIVI ASUKAD

Võrdluseks toon näite Soome mängust, kus samuti tutvustatakse muistendikohta.



Foto 2. Tonttukivi – haldjate kokkusaamispaik Soomes Häme maakonnas Hattula vallas. Läheduses peitub Tonttukivi aare. Pekka Rintaneni foto 2004.

Juulis 2004 peitis soomlane PekkaR Tonttukivi aarde, mida seni on külastatud 50 korral. Aaret tuleks otsida Hämost, koordinaatidelt 61°06'216" põhjalaiust ja 24°21'029" idapikkust (Hattula valas, Hämeenlinnast loodes). Muistendiga saab otsimisturnee ettevalmistaja tutvuda juba aarde koduleheküljel (http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?guid=0e26d5a7-6f25-41f7-9cac-383c26525c83), kusjuures soomekeelne variant on pikem ja detailiderohkem kui ingliskeelne.

Tegu on klassikalise hiiumuistendiga, kus hiid loobib kive, mis kukuvad maha ja äratavad oma suuruse, kuju ja paiknemisega tähelepanu. Tonttukivi puhul lisandub kivi päritoluloole ka haldjate tüli, mille käigus olid tekkinud kivisse süvendid ja augud. PekkaR esitab geopeitjate kogukonnale muistendi järgmises sõnastuses koos osutusega laiemale traditsioonipildile ja omapoolsete küsimustega, kas tegemist võib olla muistse ohvrikiviga.⁷

Kiveen liittyy tarina, jonka mukaan jättiläinen viskeli aikansa kuluksi kiviä läheiseltä linnavuorelta. Yksi lensi tänne Vanajaveden rannan tuntumaan ja toinen Valteelle Pälkäneentien varteen. Valteen kivi on sittemmin saanut nimen Pirunlinkokivi.

Lepaan ja Vesunnin tontut omivat sittemmin tämän kiven ja pitivät siellä kokouksiaan. Sen vuoksi järkäle sai nimen Tonttukivi.

Kerran tuli tontuille riita. Tarinat tappelusta ovat ristiriitaisia. Yhden tarun mukaan Lepaan tonttu paiskasi Vesunnin tontun päin kiveä ja niin, että siihen jäi nenän ja leuan tekemä syvennys. Toinen juttu kertoo, että Vesunnin tonttu huitaisi Lepaan tonttua jauhopussilla mutta isku meni ohi ja osui kiveen tehden siihen syvän kolon. Kolmas tarina tietää, että jompi kumpi tonttu viskasi virkaveljeään kivellä. Heitto ei kuitenkaan osunut tarkoitettuun maaliin vaan jättiläisen kiveen ja kolo syntyi siitä.

Seudun asukkaat toivat koloon sitten uhrilahjojaan lepyttäkseen jumaliaan ja erityisesti taatakseen kalaonnensa. Tie-

⁷ Tonttukivi ja teiste ümbruskonna paikadega seotud lugusid leidub Tyrvöntö piirkonna koduleheküljel (<http://www.tyrvanto.net/nahtavyys/tarinat.htm>). Oma isiklikul geopeitjasaidil <http://personal.inet.fi/hima/pekkar/index.htm> mainib PekkaR, et just sealt pärineb inspiratsioon Tonttukivi aarde kujundamiseks, nagu ka rahnuga seotud pärimusjutt.

detään, että 1862 syntynyt Lepaan kartanon entinen kalastaja Teppo Lehtonen toi kivelle kalauhreja vielä 1920-luvulla. Varmaan siellä pimeän turvin on käynyt muitakin maanittelemassa kalaonneaan. Ja Tyrvännössä taas on muita samantapaisia tarinoita vaikka kuinka paljon; kaikkia ei ole saatu vieläkään talteen. Liekö Tonttukivi ollut läheisen Vihdinvirran ja muinaisen Ahtaseman asukkaiden uhrikivi? Alueella on muinaishautoja, mutta ei kuppikiveä.

[Kiviga seotsub muistend, mille järgi hiid loopis ajaviiteks lähedalusvalt linnamäelt kive. Üks kivi lendas siia Vanajavee ranna lähedale ja teine Valteele Pälkämentee juurde. Valtee kivi hakati hiljem nimetama kuradi lingukiviks.

Lepaa ja Vesunni haldjad võtsid hiljem kivi oma asukohaks ja pidasid seal olenguid. Seetõttu sai rahnu nimeks Tonttukivi.

Ükskord läksid haldjad tülli. Muistendid võitlusest on vastuolulised. Ühe jutu järgi paiskas Lepaa haldjas Vesunni haldja vastu kivi nii, et selle nina ja lõug tekitasid kivisse süvendi. Teise jutu järgi sihtis Vesunni haldjas Lepaa haldjat jahukotiga, kuid ei saanud pihta ja tabas kivi, tekitades sellesse sügava augu. Kolmas muistend teab rääkida, et emb-kumb haldjatest viskas ametivenda kiviga, kuid vise läks hiukivi pihta ja tekitas sellesse augu. Ümbruskonna elanikud töid auku ohvirande jumalate lepitamiseks ja eriti kalaõnne tagamiseks. On teada, et 1862. a sündinud Teppo Lehtonen, Lepaa mõisa endine kalamees, tõi kivile kalaohvreid veel 1920. aastatel. Kindlasti on seal pimeduse varjus käinud teisigi kalaõnne manamas. Türväntõs on selliseid muistendeid rohkemgi liikvel, kõiki pole veel talletatudki. Kas Tonttukivi võiks olla lähedal asuva Vihdinvirra ja muinas-Ahtasema elanike ohvikivi? Sealkandis leidub vanaaegseid haudu, kuid mitte lohukive] (http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?guid=0e26d5a7-6f25-41f7-9cac-383c26525c83).

Sarnaselt Vanapagana baarikapile jätkavad geopeitjad muistendi sissetoomisega loodud seoseid, näiteks Jonsson teatab augustis 2006, et tema kolmele tütrele meeldisid nii kivi kui ka muistendid kivi kohta väga, Jaroma kirjutab oktoobris 2006, et tonteta ei kohanud. Nagu Vanapagana baarikapi aarde puhul tegi Olavi, seostavad mõned mängijad aardesse pandud esemeid muistendiga. Külastaja, osavõtjanimega *pietilat*, ohverdas aprillis 2006 kiviolevustele koeratoitu, et kindlustada paremat kalaõnne. See-

vastu kogenud mängijate meeskond Team Pitkis oli septembris 2004 jätnud aardesse haldjatega kohtuma viikingikujukese, tuues põhjenduseks, et viikingid ju uskusid haldjatesse, mäekollidesse ja teistesse saladuslikesse olenditesse. Teine geopeitjate meeskond – Team Eimi – aga põhjendas oma ebaedu septembris 2004 sellega, et tondid-haldjad mängisid neile vingerpussi ega lasknud aaret üles leida.

PUNASTE SILMADEGA PÕRGUKOERA EI KOHTA KEEGI

Kolmas näide on Walesi lõunaossa vanasse kindlusesse peidetud aardest “The legend of Llansteffan Castle” (vt http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?guid=27353b10-6913-4dbd-a652-fd7ab1172b5c). Peitja mängijanimega STEREES paigaldas selle augustis 2004 ning kahe ja poole aasta jooksul on aaret otsitud 58 korral. Ka siin kuulub aarde tutvustusse peidupaiga – vana kindlusega – seotud muistend (aarde kodulehekülj pakub ka lingi ammen-dava informatsiooni saamiseks linnuse kohta):

The Village of Llansteffan, specifically the castle, is home to the legend of the Gwyllgi – a red-eyed Dog of Darkness. This monstrous dog with huge teeth and claws appears only at night, and accompanies people who are on their own, crossing some lonesome place. According to the legend, if you hear a chain rattling behind you (because they always follow and never walk ahead of you), you must not turn around to see what it is. It is believed that anyone who saw the dog clearly would die within a fortnight. Black dogs have been reported at places associated with violent crimes of the past, and quite often in the grounds of castles.

Northern England has similar folklore, there it is known as Barghest and on the Isle of Man it is called Mauthe Doog.

[Llansteffani küla, eriti kindlus, on Gwyllgi – punaste silmadega kuratliku koeraga – seotud muistendi kodukohaks. See hiiglasuurte hammaste ja kihvadega koletis ilmub ainult öösi-ti, saates omaette liikuvaid inimesi, kes läbivad üksildasi koh-ti. Muistendi järgi on nii, et kui sa kuuled selja taga keti kõ-linat (alati nad järgnevad sulle ega tule su ette), ei tohi üm-ber pöörata ega vaadata, mis see on. Usutakse, et see, kes näeb koera selgelt, sureb paari nädala jooksul. On teateid mus-

tadest koertest paikades, mis on seotud vägivaldsete kuritegudega minevikus, kuid üsna sageli ka kindluste maa-alustes keldrites ja käikudes.

Ka Põhja-Inglismaal on sarnaseid lugusid, seal tuntakse koera Barghesti nime all. Mani saarel⁸ kannab ta nime Mauthe Doog] (http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?guid=27353b10-6913-4dbd-a652-fd7ab1172b5c).

Võrreldes Vanapagana baarikapi ja Tonttukivi legendidega on see muistend geopeitjaid vähem inspireerinud, vähemalt külastusteadete põhjal otsustades. Pigem kirjutatakse muljetest, mida on äranud tööpoolest imposantne kindlus ning mida omalt poolt kinnistab küngastel ja müüride vahel ronimine, st igauhe individuaalne füüsiline jõupingutus.

Llansteffani kindlus Walesi lõunaosas on ka ilma geopeituseta laialt tuntud vaatamisväärsus, turismiobjekt. Iseenesest pole aarde paigutamine tuntud muistise lähedusse geopeituses millegi poolst erandlik. Geopeituse mänguaare turismiobjekti piirkonnas esindab mudelit, mille puhul juba hõlvatud, läbijutustatud, ärakaardistatud ruumis on eraldi märgistatud veel üks oma koht – salapaik valituile, kes käivad seal oma erilise missiooniga või erilisel otstarbel. Linnuse piiratud ja kindla tähendusega alasse on mahutatud teine, piiratud ja teistsuguse tähendusega ala – geopeituse aarde peidik. Ruum avardub seestpoolt nii füüsiliselt kui ka sümboolselt – tekib juurde veel üks punkt, kuhu eesmärgistatult minna, sellele tähendusi luua ja loodud tähenduste üle arutleda. Järeldus kehtib kogu geopeituse fenomeni kohta, ent kohaloomise puhul on erinev, kas oma salajane väike ruum suurema ruumi sees kujundatakse turismiobjektile, linna või ürgsesse loodusesse. Llansteffani kindluse aarde puhul jääb muistendi tundmine samale tunnetuslikule tasemele nagu vaatamisväärsuste turistlike tutvustuste puhul tavaks – tähtis on paigaloo olemasolu ja selle esitlemine, lugu annab vürtsi ja lisaväärtust rändajale tema isiklike avastuste teekonnal. Isegi kui nimetatud aarde külastajad mainivad mõnda muistendiseika, jääb assotsiatsioon negatiivseks.

⁸ Saar Iiri meres. Ei kuulu küll Suurbritannia ja Põhja-Iirimaa Ühendkuningriigi koosseisu, kuid siiski selle mõjusfääri.

Näiteks geopeitja Al1 kirjutab maikuu 2005, et kahjuks otsis ta aaret päise päeva ajal ning ilmselt seetõttu ei tekitanud punasilmne kuratlik koer talle mingit tüli. Harrastajategrupilt Magor Girl & Astronomer Dave leidub aga sissekanne märtsist 2006, mille kohaselt nad ei märganud koeri, deemoneid ega kedagi teist sellest, üksnes sõbralikku kassi. Tuletame meelde, et Vanapagana baarikapi aardesse jäeti vanapagana moori jaoks kõrvarõngas ning ühed Tonttukivi aarde otsijad tundsid ennast haldjatest nii segadusse aetuna, et aare jäigi leidmata. Senised Llansteffani aarde otsijad pole mänguliselt sisenenud muistendimaailma, nagu on seda teinud mõned Vanapagana baarikapi ja Tonttukivi aarde ning küllap nii mõnegi muu aarde otsijad.

UUED RAHAPAJAD, VALVURID JUURES

Nagu tuleb välja näidetest ülalpool, seotakse mänguga kohapärimust. Niivõrd, kuivõrd geopeitus esineb aardepärimuse ühe nüüdisaegse suundumusena, paeluvad tähelepanu ka mängu need aarded, mis viitavad kohalikule peidetud varanduste teemalisele muistendiklassikale. Ka niisuguseid seoseid on geopeituse praktikas juba loodud.

Saksa geopeitjate tiim Die Berggemen peitis jaanuaris 2006 Saksimaal Zittau lähedale Leutersdorfi aarde (vt http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?wp=gcrzf8&submit6=find&log=y), mida selle olemasoluaasta jooksul on otsitud 32 korral. Peidukoht asub koordinaatidel 50°55'740" põhjalaiust ja 14°40'403" idapikkust. Aarde tutvustusse kuulub osutus kohalikule pärimusele,⁹ seekord lakoonilises sõnastuses:

⁹ Pärimus kajab edasi ka internetiajastusse ja areneb oma teed. Röövlipealik Karaseki koduleheküljelt leiab huviline põhjaliku ülevaate tšehhi päritolu mehe elukäigust (vt. <http://www.raeuberhauptmann-karasek.de/html/lebenslauf.html>). Samast allikast selgub, et Karaseki kuju inspireerib röövli-rollimängijaid ning et kuju on elustatud festivali "Saksi päevad" raames. Rahvajuttudes on Karasekile – Böömi-Hanselile – omistatud traditsioonilisi Robin Hoodi omadusi: võtab rikkastelt ja jaotab vaestele (vt ka Köhler-Zülch & Shojaei Kawan 2003).

Nach Karasek, einem Räuberhauptmann aus vergangenen Tagen, ist eine Höhle am Weißen Stein benannt. Dieser Quarzithöhlen ist bestens geeignet zum Herumklettern.

In der Nähe der Höhle soll ein Schatz aus der Zeit der Räuberbande vergraben liegen. Da den aber noch niemand finden konnte, haben wir einen für Euch versteckt.

[Möödunud aegadel tegutses siin röövlipealik Karasek, kelle järgi nimetatakse ühte koobast Valge kivi juures. Kvartsiitkalju sobib kõige paremini ronimiseks.

Koopa lähedusse olevat peidetud Karaseki röövlilõugu varandus. Kuna aga kellelgi pole korda läinud seda üles leida, peitsime ise teie jaoks ühe aarde] (http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?wp=gcrzf8&submit6=find&log=y).

Karaseki koopa ümbruskond on kohalik vaatamisväärsus ja üks punkt pikemal matkarajal. Aaret tutvustades muudab peitja aardepärimuse ja tegelikkuse seniseid suhteid: et aaret pole keegi leidnud, pakub ta välja võimaluse kindla peale minekuks, sest nüüd leidub Karaseki koopa läheduses ka reaalne aare.

Juba esimesed otsijad mängisid peidetud aarde mängu kaasa, kirjutades, et Karasek jäi küll oma koopasse, kuid andis siiski aarde kätte. Geopeitur Sohlaender teatab aga jaanuaris 2007 oma liikumisest röövlipealiku jälgedel, mida saatis ka edu. Külüstustead aarde koduleheküljel on valdavalt saksakeelsed. Mõned geopeitjad on tulnud Tšehhist ja teinud sissekanded oma emakeeles – võibolla, et ka Johannes Karaseki emakeeles.

Geopeituse rahapajad on rahapajad sõna otseses mõttes. Eesti geopeituse Rahapada (vt <http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=20>) asub koordinaatidel 59°23'03" põhjalaiust ja 24°26'26" idapikkust ning see paigaldati juba kohaliku mängu algusaastal, juunis 2001. Purgi sisu oli peitmisel globaalse haardega:

1 dirham (maroko)

51 rubla (vene)

7 santiimi (läti)

56 forinti (ungari)

300 liiri (itaalia)

85 krossi (poola)

10 eskuudot (portugal)

10 senti (leedu)

2 penni (suurbritannia)
 1 kroon (taani)
 10 penni (saksa)
 50 ööri (rootsi)
 1/4 dollarit (USA)
 1 mark (soome)
 10 krossi (austria)
 35 senti (holland)
 1 kroon (eesti)
 peotäis sente (eesti).

Peitja pakkus vihje, mille kohaselt aare on peidetud kase kõrvale maa alla, nagu rahapajale kohane. Edaspidised külastajad vahetasid aardes leidunud münte teiste vastu. Münte, kuid ka suuremaid rahatahti pannakse sageli tavalistesegi aaretesse, kuigi seda eriti ei soosita, sest raha meelitab juurde rüüstajaid, nagu juhtus Jänese aardega (<http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=101>). Rahvusvahelises mängus ringlevad spetsiaalselt valmistatud geomündid, mängusisene peitmisraha, mida saab mängukeskuse vahendusel osta ja ringlusse lasta. Geomüntide mõte ongi nagu pärisrahal, et see



Foto 3. Subjektid ja objektid, keda Eesti mängijad on tituleerinud aardevalvuriteks. Fotod lehel www.geopeitus.ee aarete külastusteadete juures.

peab liikuma, antud juhul siis aardest aardesse. Nii nagu peidikute asetamine muistendikohtadesse pole mängus peasuund, pole geomüntidega manipuleerimine eesmärk omaette, kuigi kahtlemata mitmekesistab tegevust.¹⁰

Rahapaja tüüpi geopeidikute kujundamine riivab klassikalist aardepärimust tekstuaalselt ainult servapidi, näiteks sagedamini kui teiste aarete puhul klassifitseeritakse nende aarete otsimist aardejahiks või siis leiab kasutamist ühissõnavara “tavalise” aardeotsimisega: Ivar kirjutab jaanuaris 2007: *Kaevasin siis aarde välja* (<http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=20>). Analüütiliselt kõrvutab Rahapada muinasjuttude rahapajaga Kolla (suurema tiimi esindaja) detsembris 2005: *Aare väga rikkalik – tõeline rahapada nagu muinasjuttu-des*. Imitatsioonina kopeerib geopeituse rahapada muidugi päris rahapadasid.

Ootamatult sageli ja ilma et geopeituse aare oleks kuidagi ühendatud konkreetse muistendiga, on pandud tegutsema aardevalvur. Mitmete reaalselt tehtavate toimingute ja mänguliste komponentide hulgas toimib aardevalvur geopeituses muidugi mänguliselt, pealegi pole ta ise enamasti oma rollist teadlik (erinevalt klassikaliste mütoloogiliste muistendite aardevalvurist). Aardevalvuriks nimetatakse erinevaid aarde peitmise või otsimise ajal märgatud elusolendeid, kuid vahel ka elutuid objekte. Esimese vihje andja poolt välja pakutud mänguga minnakse tavaliselt kaasa, järgmistes külastusteadetes informeeritakse, kas aardevalvajat nähti või mitte, ning sageli pildistatakse kehtestatud rollis olen-dit või objekti korduvalt. Üldine suundumus ongi, et aardevalvuriks tituleeritud tegelane aktualiseeritakse geopeituse infovahetuses eelkõige visuaalselt, lisatud digifotode abil. Kui poleks teada, et fotol on aardevalvur, võiks pilte klassifitseerida lihtsalt ilusateks loodusvõteteks, mis ongi geopeituses maastikumuljete väljendaja ja vahendajana täiesti selgelt esindatud.

¹⁰ Kus mängu tuleb raha, seal pole enam kaugel ka äri. Juba ongi siin ja seal hakatud geopeituse aaretesse panemiseks geomün-te spetsiaalselt tootma ja neid on võimalik osta mõnede netilehekülgede vahendusel (lingid geopeituse põhilehel). Nii ka muid geopeituse esemeid: T-särgid, kleepsud, vihmavarjud. Samas edastavad sellised tooted selgelt nende omajate või kandjate rühmakuuluvuse sõnumit ega muuda veel geopeitust kaubastunud ürituseks.

Aardevalvuri teema pärimussidusus on ilmselt mängijatele mingil viisil teada, motiiv kestab geopeituses ilmekalt edasi. Huvitaval kombel arutleb üks Eesti mängijatest aardevalvuri kaju üle oma foorumisõnavõttus. Foorumi teemaks oli kõnelus looduskaitseliste piirangute üle, mida geopeitjad üritavad alati järgida, kuid tekib siiski ka vastuolusid. Pärast üheksat informatiivset sõnavõttu ja seaduste tsitaate meenutab järgmine kirjutaja, Kaido, kaasgeopeituri-ritele märtsis 2005:

Ma lisaks veel, et aardepeitjad peaksid arvestama ka seda, et... iga peidetud aarde juurde asuvad valvama peninukid, ussid, vaimud, haldjad, virvatuled, libahundid, jeekimid, kurjad päkapikud, surnupealuud – et hoida pahad aardeotsijad eemale.

Kui aare on peidetud soosse, siis soohaldjas on otsija selja taga ja temast ei saa enne lahti, kui öelda “pugu Jägu Jänt”. Kirjandusmuuseumi andmetel (aardeotsijate kohta) (<http://www.geopeitus.ee/foorum/read.php?2,920,943,quote=1>).

KUIDAS MÕJUB MUISTEND GEOPEITUSES EHK JÄRELDUSI

Püsides geopeituse loogikas, võiks muistendeid endid pidada sümbolsest aareteks, mida on tulnud geopeituse andmekogust üles leida, mängides otsekui kahekordset peitusemängu. Sel juhul on järeldustesse sisse kirjutatud üks olemuselt mitteanalüütiline tunne ehk leidmisrõõm. Mitteanalüütiline leidmisrõõm sõnastatuna analüütilisse järelduste keelde annab järgmise tulemuse:

- muistendi tekst asetatakse uude konteksti – kõrgtehnoloogilisi vahendeid mänguliselt ära kasutava hüpermobiilse harrastuse konteksti – ja integreeritakse selles vajaliku teabega, geopeitus saab muistendi levikuahela üheks osaks, mis, tõi küll, moodustab suures geopeituses vaid marginaalse ala;
- muistendi ümberpaigutus (võrreldes tema leidumisega jutukogumikus, raamatus või e-informatsiooni hulgas) taasolevikustab muistendi mängu nüüd-hetkedes;
- muistenditekst kopeeritakse enamasti valmiskujul jutukogumikust, e-väljaandest või valdade-külade kodulehekülgedelt (pole siiski välistatud ka rahvasuust kuulud loo kirjanek);

- muistend mõjutab konkreetse aardekoha külastajate muljeid; nad viitavad otsimisjärgsetes sissekannetes ehk logides muistendile, kinnitavad jutu väiteid või isegi loovad-fantaseerivad muistendile järje;
- geopeitjad ei arutle muistendi sisu usutavuse või mitteusutavuse üle. Muistendi olemuslik küsimus (Dégh 1991) pole lugude selles kasutussituatsioonis probleem. Geopeitjad ületavad külastusteateid kirjutades vabalt jutumaailmade piire, sisenevad loodud narratiivsetesse ruumidesse, kus liiguvad nii mütoloogilised kui ka argised tegelased, nii mängijad kui ka geomugud;
- muistendite harrastusega liitmise viisid eri maade geopeitusemängus sarnanevad üksteisega.

On huvitav, et muistend võetakse uudsesse keskkonda vana žanrikaanonit sisemiselt ümber paigutamata, tsitaadina pärimusest. Näiteks massimeedia, reklaamtekstide, filmide, koomiksiste jaoks kodeeritakse rahvajutte ümber hoopis põhjalikumalt. Kui siinkirjutaja oleks sõandanud arutleda muistendite üle geopeituses Linda Déghi (1994: 3) püstitatud uurijaküsimuste põhjal, tulnuks selgitada, kuidas kohandatakse vanad ideed-kujutlused vastavaks moodsatele praktilistele ja utilitaarsetele eesmärkidele, missugused transformatsioonid hakkavad silma pärimuse kohtlemisel, missugune osa on meedia pärimuse leviku protsessis. Ent selgub, et tekib muistendi kasutussituatsioon (nagu geopeitus), kus muistendit polegi vaja “ümber riietada”. Seetõttu on loo tekstuaalne varieeruvus võrreldes jutu allikaga väike või olematu, tõenäosus, et muistendit jutustatakse suuliselt, on olemas, kuigi väike. Situatiivne varieeruvus asetub skaalale tähelepanuta jäämisest lugemispalani, kuid võib läheneda läbitunnetatud rollimängule. Geopeitjate meedia on internet (geopeituse võrgukodu <http://www.geocaching.com> ja kohalikud lehed) kui koht ja võimalus infovahetuseks, mida kogukond täielikult kontrollib, sest selleks on olemas kõik ressursid (oskused, seadmed, motivatsioon, kontroll individuaalse ajakasutuse üle). Märkigem siiski, et praktilist utilitaarset eesmärki geopeitusel harrastuse mänguloomuse tõttu õieti pole. Ka vabadus mängida on väärtuslik ressurss.

Kultuurigeograafias on maastikku interpreteerivasse sõnavarasest appi võetud palimpsesti metafoor, mida juba varem ja üldise-

malt on rõhutanud Michel de Certeau (koht on palimpsest; vt Certeau 2005 [1980]: 273). Uued formatsioonid “kirjutavad” oma tegevusega maastikku üle, paratamatult jäävad varasemad kihid uute kirjutiste alla, kuid on seal siiski olemas ja kumavad läbi (Kaur & Palang 2005: 372–373; Palang & Sooväli & Printsmann *et al.* 2005: 2213–2215 ja viited). Valitud juhtudel ja teatud eelistust realiseerides on geopeituse praktikas uusi kirjutusi sooritades, maastikku geopeitja pilguga vaadates jäetud uue informatsioonikihi alt kumama kohaga seotud lugu kui üks maastiku eelmiste kirjutiste komponent. Võiks öelda, et kohaga seotud lugu on lausa vahepealsete kihtide alt välja puhastatud ja nähtavale seatud.

Muistendi kui žanri seisukohalt näitab muistendipaikade “mänguvõtmine”, et muistendite esituskontekstide tinglik loetelu pole sugugi lõplik ja et tekib juurde alasid, kus muistendit vajatakse.

ALLIKAD

Geopeituse, aarete ja geopeitjate koduleheküljed

- Allika aare. *Geopeitus.ee* (<http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=13> – 7. mai 2007).
- Geocaching.com: Geocaching – The Official Global GPS Cache Hunt Site* (<http://www.geocaching.com> – 7. mai 2007).
- Geopeitus.ee* (<http://www.geopeitus.ee> – 7. mai 2007).
- An der Karasek-Höhle. *Geocaching.com: Geocaching – The Official Global GPS Cache Hunt Site* (http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?wp=grczf8&submit6=find&log=y – 7. mai 2007).
- The Legend of Llansteffan castle. *Geocaching.com: Geocaching – The Official Global GPS Cache Hunt Site* (http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?guid=27353b10-6913-4dbd-a652-fd7ab1172b5c – 7. mai 2007).
- PekkaR = *Pekan geokätköilyisivu* (<http://personal.inet.fi/hima/pekkar/index.htm> – 7. mai 2007).
- Rahapada. *Geopeitus.ee* (<http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=20> – 7. mai 2007).
- Tonttukivi. *Geocaching – The Official Global GPS Cache Hunt Site* (http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?guid=0e26d5a7-6f25-41f7-9cac-383c26525c83 – 7. mai 2007).
- Vanapagana baarikapi aare. *Geopeitus.ee* (<http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=58> – 7. mai 2007).
- Vanapagana baarikapi aare e Vanapagana ellujäämispakett. *Geopeitus.ee* (<http://vana.geopeitus.ee/aarded/vanapagana.html> – 7. mai 2007) (<http://www.geopeitus.ee/?p=350&c=58> – 7. mai 2007).

Kirjandus

- Alver, Bente Gullveig 1990. *Creating the Source through Folkloristic Fieldwork: A Personal Narrative*. Folklore Fellows' Communications 246. Helsinki: Suomalainen Tiedekatemia.
- Bendix, Regina 1994. Zur Problematik des Echtheitserlebnisses in Tourismus und Tourismustheorie. Pöttler, Burkhard & Kammerhofer-Aggerman, Ulrike (toim). *Tourismus und Regionalkultur: Referate der Österreichischen Volkskundetagung 1992 in Salzburg*. Buchreihe der Österreichischen Zeitschrift für Volkskunde: Neue Serie 12. Wien: Österreichische Gesellschaft für Volkskunde, lk 57–83.
- Bendix, Regina 2002. Capitalizing on Memories Past, Present, and Future: Observations on the Interweaving of Tourism and Narration. *Anthropological Theory* 2: 4, lk 469–487.
- Certeau, Michel de 2005 [1980]. *Igapäevased praktikad I: Tegemiskunstimid*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Dégh, Linda, 1991. What is the Legend After All? *Contemporary Legend: The Journal of the International Society for Contemporary Legend Research* 1, lk 11–38.
- Dégh, Linda, 1994. *American Folklore and the Mass Media*. Folklore Today. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Einama, Kaido 2004. Aardeotsijad GPSiga. *Reisimaailm: Turismi, Majutuse ja Toitlustuse Erialajakiri* 4, lk 40–43 (vt ka <http://www.reisijutud.com/print.php?id=1232> – 7. mai 2007).
- Frykman, Jonas & Gilje, Nils (toim.) 2003. *Being There: New Perspectives on Phenomenology and the Analysis of Culture*. Lund: Nordic Academic Press.
- Hannonen, Pasi 1999. Reppumatkailijoiden henkilökohtainen kerronta folklorena. *Elore* 1 (http://cc.joensuu.fi/~loristi/1_99/han199.html – 7. mai 2007).
- Hinsberg, Ain 2003. Kultuurist ja turismist – tuulõeaugu ja Pariisi vahepealt: Vaatamisväärses osalusturismini. *Sirp*, 12. detsember, lk 12–13 (<http://www.sirp.ee/2003/12.12.03/Sots/sots1-7.html> – 7. mai 2007).
- Jürgenson, Aivar 2002. *Siberi eestlaste territooriaalsus ja identiteet*. Doktoritöö. Tallinna Pedagoogikaulikool: Humanitaarteaduste dissertatsioonid = Tallinn Pedagogical University: Dissertations on humanities 7. Tallinn: Tallinna Pedagoogikaulikooli Kirjastus.
- Kaur, Egle & Palang, Hannes 2005. Inimmõjuga maastikest. Maran, Timo & Tüür, Kadri (koost). *Eesti looduskultuur*. Tartu: Eesti Kultuuriloo ja Folkloristika Keskus & Eesti Kirjandusmuuseum, lk 363–378.
- Kindel, Melika 2005. *Vaateid kohapärimuse väärtustamisele lähtuvalt Lahemaa turismisituatsioonist*. Magitritöö. Tartu: Tartu Ülikooli eesti ja võrdleva rahvaluule õppetool. Käsikiri Tartu Ülikooli raamatukogus (vt ka <http://www.utlib.ee/ekollekt/diss/mag/2005/b17354201/kindel.pdf> – 7. mai 2007).
- Krohn, Kaarle 1926. *Die folkloristische Arbeitsmethode: Begründet von Julius Krohn und weitergeführt von nordischen Forschern*. Institutet för sammenlignende kulturforskning B: 5. Oslo *et al.*: H. Aschehoug & Co.

- Köhler-Zülch, Ines & Shojaei Kawan, Christine 2004. Räuber, Räubergestalten. Köhler-Zülch, Ines & Marzolph, Ulrich & Shojaei Kawan, Christine & Uther, Hans-Jörg (toim). *Enzyklopädie des Märchens: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung* 11. Berlin & New York: Walter de Gruyter, lk 307–323.
- Lebensgeschichte des Johann Karasek. *Räuberhauptmann Karasek* (<http://www.raeuberhauptmann-karasek.de/html/lebenslauf.html> – 7. mai 2007).
- Palang, Hannes & Sooväli, Helen & Printsman, Anu & Peil Tiina & Kaur, Egle & Lang, Valter & Konsa, Marge & Külvik, Mart & Alumäe, Helen & Sepp, Kalev 2005. Püsiivad ja muutuvad maastikud Eestis: Kultuurigeograafilise käsitlus. *Akadeemia* 10, lk 2209–2227.
- Parts, Priit-Kalev 2007. Kultuurilise tootmise tehnoloogia poole: Kultuuripärandi näide. *Akadeemia* 2, lk 227–271.
- Sarvas, Risto 2002. Geocacher Stories (http://www.cs.hut.fi/~rsarvas/sarvas_geocaching.pdf – 7. mai 2007).
- Tarinoiden kohteita. *Tyrväntö-verkko* (<http://www.tyrvanto.net/nahtavyys/tarinat.htm> – 7. mai 2007).
- Urry, John 2002. *The Tourist Gaze*. Theory, Culture & Society. London: Sage Publications.
- Veenpere, Enn 2002. Aasta geopeitust Eestis. *Arvutimaailm* 1, lk 41–43 (vt ka <http://www.geopeitus.ee/lisad/geopeitus.html> – 7. mai 2007).

Summary

THE INTEGRATION OF LEGENDS INTO GEOCACHING

The worldwide hobby called Geocaching has been pursued on planet Earth since May 2000. Geocaching entails information-technological gadgets, and skills for operating these, activity on real physical landscape, and game as a type of activity. The entire information, game elements and turns of the game are available at the Geocaching website – <http://www.geocaching.com>. The phenomenon provides an interesting topic of study, as a unique opportunity to combine modern data processing, interest in employing the versatile solutions of information-technology, hiking in wilderness and urban environment, and becoming acquainted with new places through personal experience as well as rediscovering already familiar places at a different angle. The phenomenon can be described and interpreted by various means. One of such aspects is the question about the characteristics of verbalising the activity among the inner circle of

the hobbyists, and, more explicitly, to which degree are the places selected or developed as game sites introduced to the geohunters by means of legends associated with this specific place. Involvement of sites associated with legends is not considered of primary importance in the game as such. But if an owner of a cache purposefully hides it in a site associated with a legend, he or she usually presents the legend text included among the game information. As a result,

- the legend text is introduced in a new context
- the impression of the hunters of this particular cache of the visited location is influenced by the legend
- the later entries of geocachers on the Geocaching website make references to the legend, confirm the claims of the legend, or even provide a follow-up to the legend.

Discussing the genre aspect of legends, the adoption of legend sites among the Geocaching locations indicates that the tentative list of performance context of a legend is by no means finite, and legends are revived and required in increasingly new areas of life.