

# Maailm ja *multitasking*

## Vaade maailma digitaalsele tõelisusele

*Mare Kalda*

Uued olud, uued virtuaalsed suhtlusviisid ja nende raames uuel viisil kokku pandud sisu võrsub eelmiste suhete varjus. Niipea kui digitaaltehnikad said valdavaks informatsiooni loomises, töötlemises ja levikus, ja peaaegu igapäevaseks vahendiks inimestevahelises suhtluses nii töö- kui ka eraasjus, muutusid arvutiprogrammide kaudu ligipääsetavad maailmad ja nende juurde suunduvad virtuaalsed teerajad üheks peamiseks folkloori levikukanaliks. Rahvaluulele iseloomulikuks peetud tunnused (suulisus, kestmine ajas, traditsioonilisus ja väljendumine suhtlussituatsioonides, kus pärimusrühma liikmed või muul viisil organiseerunud inimesed puutuvad üksteisega kokku vahetult, silmast silma) on teisenenud ja muutunud üha komplekssemaks. Internetis ringlevad kõikvõimalikes žanrides ja mahus palad, teosed, arvamused, uskumused ja infokillud pakuvad folkloristidele rikkalikke uurimisallikaid lisaks oma esmastele funktsioonidele – edastada informatsiooni, lahutada meelt, aidata toime tulla, võimaldada eneseväljendust ja oma identiteedi konstrueerimist, avaldada loomingut ja kuulutada isiklikku või rühmale omast tõe. Infoküllus ilmutab ennast otsekui barokses lopsakuses.

Niisuguses olukorras tunnetavad folkloristid järjekordselt vajadust ümber mõtestada oma eriala põhipostulaate ning piiritleda virtuaalses suhtluses ja infovahetuses loodavat ja väljenduvat ainet kui äärmiselt kaasaegset uurimisvaldkonda, nagu Barbara Kirshenblatt-Gimblett formuleeris juba 1990. aastate keskel (1995, 72–73). Uurimistulemuste avaldamine 21. sajandi seni möödunud

aastate jooksul näitab, et meie erialal, nagu ka naaberdistsipliinides, on elust enesest tulnud väljakutsed huviga vastu võetud ja asjaga tegeldakse (Meder 2007; Blank 2009; Frank 2011). Eesti folkloristid kajastavad internetis levival folklooril põhinevaid või veebist tõukuvaid aktuaalseid uurimisküsimusi nii kohalikel kui ka rahvusvahelist koostööd edendavatel konverentsidel (vt nt Haldjas 10, 2005; Pärimus ja internet 2011; Kõiva 2012), aga ka plaanipäraselt igapäevaste seminaride sarjas.

Mitmekesistunud infotöötlus ja suhtlemine on toonud kasutusse terve pilve uusi mõisteid ning laiendanud seni tuttavate terminite tähenduspiire. Sellises olukorras, kus infovood sisaldavad tohutuid andmemasse ja ka nende kirjeldamiseks sõnastatakse osaliselt kattuvaid, osaliselt lahknevaid kirjelduskeeli (vrd Torop 2011, 342), antakse sarnastele nähtustele nii üksteist toetavaid kui ka konkureerivaid seletusi ning omistatakse erinevaid tähendusi. Sellises kontekstis ei tohiks olla üllatav käesoleva artiklikogumiku pealkiri “Maailm ja *multitasking*”, mis viitab ühelt poolt tehnilistele võimalustele ja teiselt poolt inimesele, kes neid tehnilisi võimalusi haldab või isegi üle võtab. *Multitasking* on protsessori suutlikkus mitme tuuma tehnoloogia rakendamisel teha samal ajal või vaheldumisi mitut toimingut; iga tuum täidab oma ülesannet ja andmetöötlus toimub kiiremini.

Inimene tavatseb iseennast ja oma ümbrust kajastades omistada inimlikke jooni endast väljaspoolsetele asjadele ja olenditele. *Multitaskingu* puhul tekib olukord, kus masina hüpersuutlikkus seostatakse uuesti inimesega – toimingute tegemine samal ajal või vahelduvalt võiks olla jõukohane ka mõtlevale olendile, kes arvutiga töötab. Või isegi kui inimene ei saa masinast jagu, siis vähemalt maksab selle üle arutada. Tõepoolest: otsing internetis annab tulemuseks mitu jutuaajamist sellest, missuguseid tegevusi keegi teeb enam-vähem korraga. Nagu peaaegu igas kindlale teemale keskendatud foorumis, postitavad keskkonna kasutajad nii iseenda kogemusi, üldisemaid kaasaegseid tähelepanekuid kui ka pärimust aastakümnete taguste püsiväljendite hulgast. Digitaalse *multitaskingu* taustal leiavad tagasivaatavat tunnustust kohalikud naised, kes suudavad korraga suppi keeta, tütte kussutada, mehega tõreleda ja veel mõningaid asju toimetada, rääkimata muhu ja setu naiste erioskustest, mis trükikirjas ei kõla kõige sündsamalt.

Kas *multitasking* on laialdase arvutikasutuse negatiivne kaasanne või hoopis järjekordne märk inimese oodatust suuremast

vaimsest võimekusest – sellele küsimusele otsitakse vastuseid psühholoogia uurimiskeskustes. Eesti *online*-meediasse on rutakalt tõlgitud mõned lühiartiklid teadustulemusi populariseerivatest serveritest ja populaarteaduslikest ajakirjadest. Mitme asja korraga tegemine suurendab vigade tekkimise võimalust, katkestused mõjutavad inimese võimet informatsiooni töödelda, kirjutati Ameerika Psühholoogiaseltsi pressiteates augustis 2001 (<http://www.apa.org/news/press/releases/2001/08/multitasking.aspx>) ja märtsis 2007 Eesti ajaviiteportaali delfi.ee teadusuudiste rubriigis Forte (<http://forte.delfi.ee/news/teadus/inimesed-ei-suuda-mitme-asja-samaaegselt-teha.d?id=15454286>). Aprillis 2012 avaldas ScienceDaily.com vastavate uurimuste valmides aga sõnumi, et *multitasking* polegi nii paha (<http://www.sciencedaily.com/releases/2012/04/120412105529.htm>), ja see leidis koheselt kajastamist ka Eesti Rahvusringhäälingu teadusuudiste seas (<http://teadus.err.ee/artikkel?id=6812&cat=1&pg=62>).

*Multitasking* kui tehnilise parameetri inimesele kohandamise näiteks on ka mõiste paigutamine muutunud õppimisprotsessile iseloomulike tunnuste hulka. Henry Jenkinsi ja kaasautorite internetipublikatsioonis kuulub *multitasking* koos ristmeedias toimetuleku, võrgutöö oskuse, mängimise, eksperimenteerimisjulguse jt omadustega tänapäevase meediakirjaoskuse hulka. Mõiste on avatud puhtalt inimliku võimena: meedias orienteerumise kontekstis tähendab *multitasking* suutlikkust pidevalt jälgida ümbruskonda ja vajadusel muuta vaatluskeset (Jenkins jt 2009, XIV). Lynne McNeill avab Utah' ülikoolis publitseeritud analoogilises internetikogumikus mõistet üksikasjalikumalt. Ta on seisukohal, et *multitasking*ut valdavad digitaalse põlvkonna esindajad, kes on juba harjunud infot vastu võtma väga kiiresti ja toimetavad võrgustikes nagu oma kodu, ehk siis ülima osavusega. Sisu haaratakse silmapilkselt graafilise esituse põhjal, teksti tajutakse alles sekundaarselt (McNeill 2009, 94). Digitaalsetele asukatele, rääkimata digitaalsetest immigranetidest, tähendab *multitasking*uga harjumine akulturatsiooni digitaalsesse ühiskonda, mis eeldab navigeerima õppimist tehnoloogia poolt pakutavates võimalustes (samas).

Arvutikasutajate paikapidav jaotus digitaalseks põlvkonnaks (*digital natives*), digitaalseteks asukateks (*digital settlers*) ja immigrantideks oli Eda Kalmre kui koostaja ja toimetaja saatesõna üheks rõhuasetuseks juba kogumikus "Tänapäeva folkloorist" 8 (Kalmre 2010, 13; mõiste esmakasutust vt Prensky 2001).

Seekord lisanduvad uute märksõnadena *multitasking* ja kollektiivsed teadmised (*collective intelligence*), mis koondavate mõistetena omandavad mõneti metafoorse rolli. Multitegumtööluse teel on autorid koondanud uurimisallikad ning korrastanud oma seisukohad analüüsiks, potentsiaalsed lugejad aga pöörduvad huvi korral raamatu juurest viidatavate linkide juurde ning liiguvad sel kombel – aktiivsete vastuvõtjatena – erinevate informatsioonikandjate ja dialoogiakende vahel, nagu juba ongi igapäevaseks saanud. Uuritavad kogukonnad – nii pärismaalased, asukad kui ka kohanejad – jätkavad igaüks oma elu ja harrastusi ning liigendavad oma toiminguid selliselt, et võimalikult palju saadaolevast ja neid huvitavast või neile otse vajalikust teabest jõuaks nendeni. Samas ei ole nad üksnes selle info kogujad ja tarbijad, vaid ka aktiivsed panustajad, kaasategijad, keskkondade sisu loojad. Tänapäevane digitaalsest kohaolust saadetud kultuur on osaluskuultuur (Jenkins 2006a, 2–3, 41, 60 jj).

Ühiste jõupingutustega loodud ja ringlusse lastud aine- ja tegude voogusid on võimalik käsitleda ositi, seades kujutlusliku raami ümbritsema allikaid või virtuaalseid rühmi, kes on analüütilises keskmes just vaadeldaval hetkel. *Multitaskingu* tingimustes mõjub see mõneti vanamoodsalt, ent ka aja proovile vastu pidanud esitusviisid mahuvad multitegumtöö rutiinide hulka ära, enamgi veel – nad kuuluvad sinna orgaaniliselt. “Tänapäeva folkloorist” 10 kujutab endast järelikult unikaalset uurimistulemust konkreetsete autorite poolt kindlate eelistuste alusel valitud allikate põhjal. Sellega on loodud jõuline kogum uut kollektiivset teadmist, mida seni meie kultuuriuurimise digitaalsel ega puidust töölaual ei olnud.

Eesti Kirjandusmuuseumi tänapäevafolkloori uurimuste sari hoiab meie folkloristikas nüüdisnähtuste kontseptualiseerimise järjepidevust. Sarja 10. number keskendub internetifolkloorile. Žanriti või ühendava teema alusel koondatud uurimismaterjalide käsitlused näitavad, kuidas folkloorsed vormid väljenduvad tänapäeval kogu oma mitmekesisuses elektrooniliste suhtluskanalite kaudu. 1995. aasta uurimisseisus täheldati eriliste käibeväljendite (toonase omanimetusega *paroolide*) vohamist, piltmõistatuste eelistamist klassikalisele mõistatusterepertuaarile, oli ülevaade anekdootidest, mida koolinoored 1990. aastate alguses teadsid, kajastamist leidis salmialbumite traditsioon, ennustamine, laulu-paroodiad, noorterituaalid ja hirmujutud (Kõiva 1995). Paroolide edasise saatuse kohta kirjutab Anneli Baran 2010. aasta kogumi-

kus, et populaarsed väljendid (uute kasutajate määratluse kohaselt *killud*) kujutavad endast suuresti internetikeele ilmingut, olles mõjutatud foorumites-kommentaariumides kujunevatest tavadest, isegi kui väljendid levisid telesaadetes, filmides ja reklaamides. Käesolevas väljaandes aga heidab sama autor oma uurimisobjekti kaudu valgust ühele kesksele omadusele tänapäevaste fenomenide tajumisel ja tõlgendamisel – visuaalsusele, ta käsitleb fraseologisme reklaamides, mille puhul piltlikkus käivitab vastuvõtuprotsessis tõlgendamist juhtivaid kujutluspilte.

Visuaalsuse kui nüüdismeedia silmatorkava omaduse ja ühtlasi interneti kaudu leviva folkloori iseloomuliku joone üle on hakatud folkloristikaski põhjalikumalt arutlema. Meediakriitik Henry Jenkins nimetab visuaalset vastuvõttu eelduslike kompleksuskuste hulgas (Jenkins 2006b, 19); Simon Bronner (2009, 29–30) rõhutab interneti kui suhtlusruumi teistsugust visuaalsust võrreldes silmast silma suhtluses ilmneva vaatepiiriga. Tema sõnul mõjutavad tõlgendust kujutiste küllus ning vilunud internetikasutajate kogemus: kuigi näiteks foto peaks tõestama kujutatava ehtsust, on igasugune kujutis niivõrd manipuleeritav, et ehtsus muutub kaheldavaks. Samas ei kao tunne kogemuse avardamisest, mida pildiline esitus loob.

Visuaalse mängu interpreteerimise näiteks käesolevas raamatus on Mare Kõiva ja Liisa Vesiku kahasse kirjutatud artikkel, mis tõukub maailmakaardi ümberdefineerimisest – maailma riikide nimetused on YouTube'i kaudu levivas videoklipis asendatud sealsetele rahvastele omistatud, millegi poolest iseloomulike, sageli poliitiliselt ebakorreksete kirjeldustega. Maailma poliitiline kaart lähtuks nagu eestlaste vaatepunktist, mis toob kaasa terve rea etniliste stereotüüpide taasesituse, mille tagamaid ning mõjusuundi autorid püüavad avada.

Piret Voolaid on asunud folkloristi vaatepunktist jälgima Facebooki, mida kasutajauuringute põhjal peetakse Eesti oludes kõige populaarsemaks sotsiaalmeedia keskkonnaks. 2013. aasta jaanuaris oli sinna kaasa haaratud pool miljonit Eesti elanikku (Ilves 2013). Tohutute postitusvoogude hulgast on Voolaid uurimisküsimusena määratlenud varateismeliste identiteediotsingute ja väärtuste teema Facebooki sissekannetes, mis eeldab virtuaalset koosolu teatud aja jooksul kasutajarühma valikinformantidega. Vaatluse all on globaalse ja kohaliku ainese osakaal ja mõjud, ajastu reaalsuste ning kõnealusesse earühma kuulujate väärtuste sobitamine. Autor näeb lähedust kettkirjade traditsiooniga, mis, nagu nüüdisaja

sotsiaalmeedia tekstide puhul, olid samuti mõeldud edastamiseks ning ühtlasi kaasinimeste ja ümbritsevate olude mõjutamiseks.<sup>1</sup>

Eelkõige Facebooki ja analoogiliste meediate uurimisel kerkivad esile küsimused, mida Peeter Torop avab seoses multimeedialisuse kui kommunikatsioonikeskkonna, laiemalt aga tänapäevase kultuuri omadusega. Tekstidel kultuuris on palju üksteist täiendavaid eksisteerimisvorme, tekivad segatekstitid, mis annavad märku uutele tekstitüüpidele üleminekust (Torop 2011, 341–324). Niisugused tekstidesulamid ja segunemised väärivad, et mitte ütelda nõuavad, analüütilist kõrvutamist. Taoline protsess haakub Piret Voolaiu näidetega, mille puhul terve rida seni eri žanre esindanud tekste hakkavad moodustama omapärast koondžanri. Facebooki seinale (ajajoonele) reastuvad palad, mis seni on ilmnenud teistes spetsiifilistes kasutuskontekstides ja mida folkloristid on analüüsinud eri žanridesse kuuluvatena. Eda Kalmre on esitanud albumisalmide ja salakladede materjalide ülevaated nii paberversioonide toel kui ka meelelahutusportaali ülekandumise protsessi kontekstides (Kalmre 1995; 2010). Piret Voolaiu Facebooki-uurimus toob esile, kuidas võrdlemisi korrapäraselt ilmub samalaadset sisu koos naljade, linnalegendide ja sageli päevakajaliste eksemplilike lugudega tüdrukutest informantide isiklikele Facebooki lehtedele ühtses esitusraamistikus.

Artiklid tänapäevastest uusreligioossetest fenomenidest (Mare Kõivalt, Reet Hiimäelt, Rozália Klára Bakólt ja Laszlo Attila Hubbesilt), ühiste virtuaalsete kohtade või “rühmaruumide” küllestamisest tekkivast kollektiivsusest (Maili Pildilt) ning infotehnoloogia abil mängitavast aardeotsimismängust<sup>2</sup> (Mare Kaldalt) piltlikustavad osaluskultuuri, kogukonnaloomet ja toimimist virtuaalsete koostöörühmadena. Peaaegu kõigil juhtudel hõlmab kuuluvus nii *online*-tegevusi kui ka silmast silma kokkusaamisi, tōsi – iga

<sup>1</sup> Kettkirjažanri elujõulisusele pühendatud uurimus Mihály Hoppálilt on ilmunud sarja varasemas köites “Tänapäeva folkloorist” 3, mis oli juba liigendatud vastavalt meediatüübile, kus ilmnenud uurimisallikaid üks või teine autor käsitles (vt Kõiva 2000).

<sup>2</sup> Mare Kalda fookuses ei ole mitte asjadepeituse kui n-ö prototüübi teisene mine, vaid ühelt poolt mängu kui kaasatagemissžanri olemuslikud tunnused ja teiselt poolt mängu ja mitte-mängu vahelise piiri järk-järguline haju(ta)mine füüsiliste ja virtuaalsete, aga ka töiste ja meelelahutuslike tegevuste vaheldudes. Mängužanri ülevaated sarja “Tänapäeva folkloorist” seni ilmunud osades keskendusid eelkõige toimunud muutuste esiletoomisele.

erineva koosluse või ühistegevuse puhul erineval määral. Uuritav rühm võib olla esiteks üksnes virtuaalne, ilma et tuntaks vajadust tegelikus elus kohtuda, teiseks virtuaalset suhtlust ja teabevahetust kombineeriv või siis kolmandaks valdavalt füüsilises tegelikkuses samu rituaale sooritav kogukond. Esoteerikafoorumites võetakse ja luuakse eelkõige virtuaalseid rolle, mida toetavad kasutajanimed, ja kui foorum võimaldab avatare, siis ka need. Reet Hiimäe jõuab huvitavate üldistusteni, missuguseid peaaegu tüüpilisi hoiakuid sellistes jutuajamistes võetakse ja kuidas oma rollis püstitakse. Mare Kõiva võrdleb omavahel uusi naisteriitusi, mis kujutavad endast sünkretistlikku segu eesti kalendritavadest, sobitatuna *new age*'i ning orientaalsete liikumiste ideede ja praktikatega, mis sõltuvalt liikumise juhust püüdlevad folkloorsete tavade taasjuurutamist. Võrreldes Reet Hiimäe, Maili Pildi ja Mare Kalda uuritavate kogukondadega on riituste initsiaatorite puhul isiksuse mõju suurem. Eelpool mainitud kontekstides aga võime rohkem rääkida kogukonna ühisest panusest. Aktiivne osalus väljendub kas informatsioonikeskkonna sisu loomises ja ühistegevuse käiguhoidmiseks tehtavate tegude sooritamises (nagu geopeituses) või siis virtuaalkeskonna võimaluste kasutamises, et suhelda kohas, kus liiguvad ja astuvad üles mõttekaaslased, kellega jagada kogemusi, isegi kui tekib konflikte ja teravat poleemikat (nagu Perekooli ja Kodutute foorum).

Kõigi autorite uurimustest tuleb selgelt välja, kuidas toimivad tänapäeval ühiskondlikud ja kultuurinähtused, eeldades informatsiooni olemasolu internetis ning kasutajate juurdepääsu sellele (sageli mitte ainult teabe hankimiseks ja navigeerimiseks, vaid ka sisu loomiseks). Informatsiooni olemus, koostis, struktureerimisviis ja vajalikkus on ühe või teise eluvaldkonna edasikestmise seisukohalt erinev. Sarnastumise ja koondumise kõrval (vrd Jenkin'si mõistet *sarnastumise kultuur*; Jenkins 2006b), mis väljendub selles, et inimesed maailma eri paigus vaatavad samu filme, kuulavad sama muusikat, elavad kaasa samadele sportlastele, mängivad samu arvutimänge, luuakse kogu aeg unikaalset, autentset, kohalikku mitmekesisust. Hoolimata sellest, et kõike eluks ja meelelahutuseks vajalikku luuakse n-ö ametlikul professionaalsel tasandil, kasutavad inimesed tehnoloogia abil avanenud võimalusi luua isiklikke uudistevooge, filme, muusikat, mänge, romaane, uskumusi; kuulutada oma või rühmatõde, konstrueerida oma *mina*, otsida ja leida

mõttekaaslasti, väljendada mitmekesiseid seisukohti, olla millegi poolt ja millegi vastu, kajastada unistusi ja reaalselt tehtud tegude tulemusi, paigutada informatsioonikihte ümber oma tahtmist mööda. Internetis tekivad juurde unikaalsed kohad suhtlemiseks ja toimetamiseks. Vaatemänguühiskond kanaliseeris tegevuse sunniisilisel vaatemängu, kuna keskmes oli näitamine (Debord 1995 [1967]), mis ühelt poolt justkui jätkub. Samal ajal tõmbab tegelemise-osalemise kultuur inimesi uuel viisil kaasa uuele aktiivsusele. Osaluskuultuur loob maailma, kus inimesed pole pelgalt vaatajad. Nimetatud protsessid pakuvad kaasaelamist, osalusvõimalusi ja rikkalikku uurimisainet folkloristidele, kes esitavad uusi uurimisküsimusi ja võiksid uusi kontekste tõlgendades aidata tänapäevainimesel mõtestada oma tegevust ja olemist taunimaks kurja ja toetamaks head.

## Kirjandus

- Baran, Anneli 2010. Fraseologismide rollist Eesti koolinoorte keelekasutuses 2007. aasta koolipärimuse kogumisvõistluse põhjal. – Kalmre, Eda (toim). *Tulnukad ja internetilapsed. Uurimusi laste- ja noortekultuurist*. Tänapäeva folkloorist 8. Tartu: EKM Teaduskirjastus, 95–124.
- Blank, Trevor (toim) 2009. *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. USU Press Publications 35. Logan: Utah University Press ([http://digitalcommons.usu.edu/usupress\\_pubs/35](http://digitalcommons.usu.edu/usupress_pubs/35) – 11.09.2013).
- Bronner, Simon 2009. Digitizing and Virtualizing Folklore. – Blank, Trevor (toim). *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. USU Press Publications 35. Logan: Utah University Press, 21–66.
- Debord, Guy 1995 [1967]. *The Society of the Spectacle*. New York: Zone.
- Frank, Russell 2011. *Newslore. Contemporary Folklore on the Internet*. Jackson: University Press of Mississippi.
- “Haldjas 10” 2005 = *Folkloristide talvekonverents “Haldjas 10”* Marguse puhkekeskuses 15. ja 16. detsembril 2005. Ettekannete teesid (<http://www.folklore.ee/~piret/Haldjas10/tees.htm> – 11.09.2013).
- Jenkins, Henry 2006a. *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York & London: NYU Press.



- Jenkins, Henry 2006b. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York & London: NYU Press.
- Jenkins, Henry; Clinton, Katie; Purushotma, Ravi; Robison, Alice; Weigel, Margaret 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation reports on digital media and learning. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology ([http://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free\\_download/9780262513623\\_Confronting\\_the\\_Challenges.pdf](http://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf) – 11.09.2013).
- Ilves, Taavi 2013. Facebookis on eestlasi täna juba üle poole miljoni! – *7blaze*. Sotsiaalmeedia ja *online* turunduse veebiagentuur, 15. jaanuar (<http://www.7blaze.com/facebookis-on-eestlasi-juba-ule-poole-miljoni/> – 12.09.2013).
- Kalmre, Eda 1995. See pikk lühike tee salmialbumist oraaklini. Tüdrukute kirjalikust pärimusest aastatel 1970–1990. – Kõiva, Mare (toim). *Lipitud-lapitud*. Tänapäeva folkloorist 1. Tartu: Eesti TA Kirjandusmuuseum, Eesti TA Eesti Keele Instituut, 161–173.
- Kalmre, Eda 2010. Saateks. Tüdrukute materjalikogudest ja eneseesitlusest internetis rate.ee päevikute armastusjutustuste näitel. – *Tulnukad ja internetilapsed. Uurimusi laste- ja noortekultuurist*. Tänapäeva folkloorist 8. Tartu: EKM Teaduskirjastus, 11–16; 215–246.
- Kirshenblatt-Gimblett, Barbara 1995. From the Paperwork Empire to the Paperless Office: Testing the Limits of the ‘Science of Tradition’. – Regina Bendix, R.; Zumwalt, Levy R. (toim). *Folklore Interpreted: Essays in Honor of Alan Dundes*. New York: Garland, 69–92.
- Kõiva, Mare 1995 (toim). *Lipitud-lapitud*. Tänapäeva folkloorist 1. Tartu: Eesti TA Kirjandusmuuseum, Eesti TA Eesti Keele Instituut.
- Kõiva, Mare 2000 (toim). *Meedia. Folkloor. Mütoloogia*. Tänapäeva folkloorist 3. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseumi rahvausundi töörühm.
- Kõiva, Mare 2012 (koost). *[Konverents] Internet, narratives, values, places 22.–23. november 2012 Mäetagusel*. Pühendatud EKM FO 65 ja folklooriajakirjade 100. numbrile. Keelest meeleni 5. Tartu: EKM Teaduskirjastus (<http://www.folklore.ee/ri/fo/konve/2012/mtseminar/teesid.pdf> – 12.09.2013).
- McNeill, Lynne S. 2009. The End of the Internet: A Folk Response to the Provision of Infinite Choice. – Blank, Trevor J. (toim). *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. USU Press Publications 35. Logan: Utah University Press, 80–97.
- Meder, Theo 2007 (toim). *Narratives, Roles and Beliefs in the New Age Era. Homo narrans – Homo ludens – Homo religiosus*. Special issue of *Fabula* 48, 3/4.

- Pärimus ja internet 2011 = *Haldjas 15. Pärimus ja Internet*. Eesti folkloristide 6. talvekonverents 3.–4. veebruar 2011 Jõgeveste. Teesid. Tartu: EKM Teaduskirjastus (<http://www.folklore.ee/ri/fo/konve/2011/fik6/> – 12.09.2013).
- Prensky, Marc 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. – *On the Horizon* 9, 5, 1–6 (doi: 10.1108/10748120110424816, 10.1108/10748120110424843).
- Torop, Peeter 2011. Multimeedialisus. – Tamm, Marek (koost). *Humanitaarteaduste metodoloogia. Uusi väljavaateid*. Gigantum humeris. Tallinn: TLÜ Kirjastus, 327–348.

# MAAILM ja *MULTITASKING*

**Koostanud ja toimetanud MARE KÕIVA**

<http://www.folklore.ee/ri/pubte/ee/cf/multi>

ISBN 978-9949-544-01-1

Tartu 2014

Trükis ilmunud:

MAAILM ja *MULTITASKING*. Tänapäeva folkloorist 10.

Tartu 2014

Sarja peatoimetaja: Eda Kalmre

Kogumiku koostaja ja toimetaja: Mare Kõiva

Keeletoimetaja: Asta Niinemets

Kaane kujundus: Lilli-Krõõt Repnau

Küljendus: Diana Kahre

HTML: Diana Kahre

Trükist toetasid: teadusteema SF 0030181s08, ETF grant nr 8137 ja IUT22-5 ning Eesti Kultuurkapital.

E-raamatu valmimist toetas: EKKM14-344 Eesti keele, kultuuri ja folkloori kasutusvaldkondade laiendamise ja tutvustamise elektroonilistel infokandjatel.

© Mare Kõiva

© autorid

© EKM Teaduskirjastus 2014