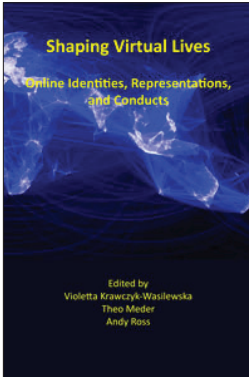


Homo ludens – kujutades virtuaalseid elusid



Shaping Virtual Lives. Online Identities, Representations and Conducts. Violetta Krawczyk-Wasilewska, Theo Meder, Andy Ross (toim). Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. Łódź 2012. 148 lk.

Päriselu ja virtuaalne reaalsus – need on kaks kategooriat, mille vastandumisi ja põimumisi uurides võib tänapäeva inimese ja kogu inimkultuuri oleviku kohta öelda nii mõndagi. Kogumiku *Shaping Virtual Lives. Online Identities, Representations and Conducts* enamasti folkloristi või etnoloogi taustaga uurijate seitse artiklit on pühendatud interneti uurimisele. Raamat on koostatud 2011. aastal Lissabonis toimunud SIEFi kongressil internetiuuringutele pühendatud paneeli ettekannete põhjal.

Raamatus käsitletakse mitmeid sotsiaalmeedia ja internetiga seotud teemasid: reeglid, rituaalid, moraal ja eneseesitlus ning mäng; stereotüübid ja rivaliteet vene rahvuslikes internetifoorumites; lein ja leinamine ning enesetapu ohvrite mälestamine internetis; interneti kui meediumi kasutamine tänapäeva usundilistes liikumistes.

Peatun järgnevalt mõnel põneval kogumikus leidunud uurimusel, mis mind kuidagi kõnetasid või sundisid otsima koduseid paralleele. Selle kogumiku valdavaks märksõnaks võiks väga vabalt olla *homo ludens*, sest mäng ja mängulisus ning inimese endast loodud kuvand selles mängus on seitsmest artiklist neljas uurimuse keskmes. Küberruumis loodud mängureaalsus võib olla täiesti fantastiline ja müstiline, kus toimivad oma teatud inimsuhted ja moraal nagu seda kirjeldab Óli Gneisti Sóleyjarson artiklis “Rules and boundaries: The morality of Eve Online”. Mitmed täiskasvanute hulgas populaarsed virtuaalmängud nagu IMVU (*Instant Messaging Virtual Universe*) ja *Second Life* aga püüavad matkida kogu inimelu tema mitmekesisuses. Nendes saab osaleja luua endast täiskuvandi, valida oma tegelasele kõik alates soost ja nimest kuni riietuse, elukoha, töö ja partnerini, lõbutseda, flirtida, pidada pulmi, harrastada küberseksi ja sünnitada lapsi. Näiteks inimeste romantilisi unistusi turvaliselt realiseeriv *online* kohtamine, nagu seda kirjeldatakse Violetta Krawczyk-Wasilewska ja Andrew Rossi artiklis “Matchmaking through avatars: Social aspects of online dating”, on kübermaailmas üha populaarsem trend, tegelikult ka äri, sest nende keskkondade loojad kasseerivad romantilise kohtingu eest New Yorgi või Pariisi virtuaalses kohvikus osalejate käest reaalset raha. Theo Meder ei määratlegi artiklis “‘You have to make up your own story here’: Identities in cyberspace from Twitter to Second Life” neid keskkondi mänguna, vaid vestlusena/lobisemisena (*chatting*) reaalses, mida peavad animeeritud avatarid 3D keskkonnas. Theo Meder tõdeb, et see kuju – avatar –, mille mängija enda esindamiseks loob, on idealiseeritud pilt iseendast ning peab olema atraktiivne ka teiste mängijate silmis. Selle kuju kaudu realiseerib inimene ühtlasi oma unistusi ja salafantaasiasid. Nii on paljud afro-ameerika ja aasia päritolu mängijad valinud end esindama euroopaliku välimusega tegelase või on mängijad loonud oma tegelikust soost erineva avatari, s.t mees naise, naine mehe. Siiski, nagu Meder märgib (lk 32), on side mängija ja tema avatari vahel üsna tihe ja väljendub just avatari tegudes ja jutus: “Meie

online elud ei ole midagi, mida saaks eristada päriselust: mõlemad on loomulik osa meie eksistentsist. Mõlemas keskkonnas me tegutseme, reageerime, mängime rolle ja teeme valikuid oma representatsioonide kohta.”

Minule kui tartlasele on väga huvipakkuv endise leningradlanna Maria Yelenevskaya käsitus “Moscow and St. Petersburg compete: Negotiating city identity on ru.net”. Üldjoontes tundub ka siin olevat tegemist nn võimu ja vaimu omavahelise rivaliteediga nagu Tartu ja Tallinna puhul. Yelenevskaya artiklis uuritakse Venemaa kahe juhtiva suurlinna internetis avalduvat identiteetide ja nendega seotud stereotüüpide muutumist, missugused on silmatorkavamad kategooriad nende kahe linna võrdlemisel ning seda, kuidas interneti kasutajad esitlevad end nende kahe linnaga seoses. Analüüsiks on kasutatud otsingumootoriga Yandex valitud erinevatest žanridest tekste ning visuaalset materjali: esseed, intervjuud, ajakirjanduslikud ülevaated, tele- ja raadiointervjuud, luuletused, naljad jmt. Uuriija on leidnud nende kahe linna puhul üheksa vastanduvat kategooriat. Kui Moskva on keskne, võimukas, rikas, dünaamiline, kommertslik, venelik, naissoost, julm ja vilgas, siis Peterburi on vastavalt perifeerne, nõrk, vaene, stagneerunud, kultuurile orienteeritud, euroopalik, meessoost, sõbralik ja romantiline. Maria Yelenevskaya uurimusest nähtub, et kuigi mitmed kahe linnaga seotud stereotüübid on seoses postsotsialistlike sotsiaalmajanduslike muutustega kadunud, on inimeste meeltes kinnistunud 19. ja 20. sajandi kirjandusel ja folklooril põhinevad arvamused.

Anders Gustavsson on võrdleva vaatluse alla võtnud suitsiidi sooritanuid mälestavad internetileheküljed Norras ja Rootsis. Suitsiiditeemaga on Rootsi ja Norra tänapäeva ühiskonnas endiselt seotud tabulisus, võõritivaatamine ja hukkamõist, aga ka häbi, arusaamatus, mõistapüüdmine ning muidugi lein. Eriti viimaste tundmuste väljaelamiseks internetis loodud mälestusleheküljed on Anders Gustavssoni uuringu kohaselt rohkem populaarsed Rootsis. Norra ühiskond tervikuna on enesetappudesse ning neisse mälestuslehekülgedesse suhtumises tunduvalt konservatiivsem ja skeptilisem. Norras on püsinud ka enesetappudega seotud vanad traditsioonid ja uskumused, samas on Rootsis seoses surmateemaga adapteeritud mitmeid innovaatilisi ideid näiteks usundi alalt. Autor toob välja selle, et ühiskonna suhtumist suitsiidi mõjutavad mitmed tegurid. Muu hulgas avatun ajakirjandus, mis kõiki eetika seadusi järgivalt püüab esile tuua selle inimeste privaatsfääri puutuva lõpliku otsustuse põhjusi. Eestlastest lugejatel on kahtlemata huvitav kõrvutada Anders Gustavssoni uurimust suitsiidi ja sellega seonduvate uskumuste ning mälestamislehekülgede kohta näiteks Liisi Laineste artikliga “Eraelu kriiside lahendamisest internetis: abiotsimine, enesetapp, lein” (2010) või Pille Runneli käsitlusega “Hiireklõpsu kaugusel asuvad surnuaiad” (2001).

Selle lühikese tutvustuse lõpetuseks tuleb tõdeda, et tegemist on huvitava ja vajaliku raamatuga, mis peaks olema interneti uurimisega tegeleva kultuuriuuriija, aga kindlasti iga folkloristi raamaturiiuilil, just hollandi kultuuriloolase Johan Huizinga raamatu *Mängiv inimene. Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse (Homo ludens: Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur)* kõrval.

Eda Kalmre