

Seitsmõetkümnnes Eesti folkloristide talvekongress

Mängimine ja
mängulisus
folklooris

Playing and
Playfulness
in Folklore

2. ja 3. märtsil 2023 Kuremaa





Töösid ja kava

Toimetajad: Ave Goršič, Astrid Tuisk

Keeletoimetajad: Kadri Tamm, Tiina Mällo

Kujundaja ja küljendaja: Pille Niin

Korraldajad: Eesti Kirjandusmuuseumi Eesti Rahvaluule Arhiiv
Akadeemiline Rahvaluule Selts

Konverentsi ettevalmistamist on toetanud
baasrahastusprojekt EKM 8-2/20/2 ning Eesti Kultuurkapital.

Konverentsi koduleht: <https://www.kirmus.ee/et/tegevus/uritused/folkloristide-17-talvekonverents-mangimine-ja-mangulisus-folklooris>

Esikaanefoto: Muna mulku ajamise mäng,
pildistanud Richard Viidalepp 1933. aastal
Kambja kihelkonnas. ERA, Foto 202.

© Autorid, 2023

© Eesti Kirjandusmuuseum, 2023

ISBN 978-9916-659-62-5 (pdf)



EKM Teaduskirjastus • Tartu 2023

neljapäev | 2. märts | Thursday

10.40---11.25 *saabumine Kuremaale, tervituskohv*

11.25 *avasõnad*

11.30---13.00

Dagmar Kutsar Lapse mõistmine ühiskonnas ja mängu evolutsiooniline tähendus

Eli Vahtramäe Mängime ühtset eesti kooli! Vene kooli üleminek eesti õppekeelele

13.00---14.00 *lõuna*

14.00---15.30

Nikolay Kuznetsov Акань 'nukk' komi keeles, kirjanduses ja rahvaluules

Helena Grauberg Mitte ainult mängu asi. Esemuurimus nukk Lottest museoloogilisest aspektist

Liis Järv Mängulised kollektsionäärid ja muuseum

15.30---15.45 *kohvipaus*

15.45---17.15

Helina Harend, Astrid Tuisk Trihvaa, tukikas või uka-uka? Jooksumängud muutumises

Reet Bender Waschnik, härra Krookus ja teised. Väljamõeldud mängumailmad baltisaksa laste mängudes

Madis Kats Kuidas nad on? Visuaaletnograafiline vaade laste oma-aega

17.15---18.15 *õhtusöök*

18.30 *Kuremaa lossi tutvustus : õhtune koosviibimine*

rööde | 3. märts | Friday

9.30---10.30

Riho Viik Elutarbelised võimuvõitlusmängud

Raimond Tunnel Kuidas mõista mängimist? Video-mängude näitel

10.30---10.45 *Kohvipaus*

10.45---12.15

Marie-Luise Meier Gender in Games – Methodology and Analysis

Aaron S Reed (You Gotta) Fight for Your Rite: Creating Intimacy in Minecraft Server Communities Through Invented Ritual

Evgeniya Grafskaya Internet Culture and Double Escapism: How Fanfiction Helps in the Creation of Online Safe Spaces

12.15---13.30 *Guided tour to Kuremaa windmill ∴ Kuremaa veski tutvustus*

13.30---14.30 *lõuna*

14.30---15.30

Savannah-Rivka Powell Playing and Singing Along: Music as a means of Engagement for the Indigenous Ainu

Jason S. Cordova Playing with the Sun and the Stars: Cultural Astronomy of the Mesoamerican Ball Game

Konverentsi lõpetamine

Waschnik, härra Krookus ja teised. Väljamõeldud mängumaailmad baltisaksa laste mängudes

Reet Bender

Tartu Ülikool, maailma keelte ja kultuuride instituut, germanistika
professor
reet.bender@ut.ee

Baltisaksa ja eesti *resp* läti lastemängude võrdlemine annab tunnistust argikultuuride läbipõimitusest ja vastastikustest kultuuri laenudest. Baltisaksa lastemängude kohta leiab materjali põhiliselt kahest allikast. Üheks allikaks on erinevad folkloorsed arhiivikogud Saksamaal, Lätis ja Eestis¹. Neist esimene, Saksamaal Marburgi Herderi-Instituudi arhiivis säilitatav Baltisaksa sõnaraamatu materjalikogu peidab endas huvitavat n-ö retrospektiivset materjali lastemängudest ja liisusalmidest.² Selle on baltisaksa sõnaraamatu toimetusele 1950–1960ndatel saatnud Lääne-Saksamaal elanud kaastöölised. Teiseks informatiivseks allikaliigiks on baltisaksa memuaristika, aga ka ilukirjandus. Lisaks arhiivkogudes (mitte)ettetulevatele mängudele ja liisusalmidele mainitakse ja kirjeldatakse seal lapsepõlve käsitledes ka muid laste tegevusi ja ajaviiteid, mh ka fantaasia-

-
- 1 Vt nt: Alfred Schönfeldti baltisaksa sõnaraamatu (DSHI 180 Deutschbaltisches Wörterbuch) arhiiv Marburgi Herderi-Instituudis (vrđl <https://www.herder-institut.de/blog/2008/01/10/das-deutschbaltische-wor-terbuch/> ja <https://www.eki.ee/dict/bss/>); Riia Herderi-Instituudi sõjaeelsed kogud Läti folkloori kogus: www.garamantas.lv; E. Pihle-manni kogu Eesti Kirjandusmuuseumis: <https://www.folklore.ee/rls/erasaksa/>
 - 2 Vrdl Bender, Reet (2019): Baltisaksa lastemängudest ja liisulugemissalmidest Alfred Schönfeldti sõnaraamatu arhiivi näitel. – *Õpetatud Eesti Seltsi aastaraamat* 2018, lk 70–115.

mänge. Käesolevas ettekandes võetakse baltisaksa lastemänge ise-loomustava sissejuhatuse järel memuaristika põhjal vaatluse alla baltisaksa laste fantaasiamängud, väljamõeldud sõbrad ja tegelased mängumaailmades. Vaadeldavaks perioodiks on 19. sajandi teine pool ning 20. sajandi algus.

Playing with the Sun and the Stars: Cultural Astronomy of the Mesoamerican Ball Game

Jason S. Cordova

University of Tartu, Institute of Cultural Research, MA Student
jason.scott.cordova@ut.ee

Ōllamalīztli was a ball game with religious aspects, which was played by the pre-Columbian Mesoamerican Mexica (Aztec) people. A contemporary version of the game called ulama is played throughout North America. Ulama is a direct descendant of the Mexica version of the game and is recognized as the longest continuously played game in the world as well as the oldest known game to be played with a rubber ball. Evidence for the game dates to at least 1500 BCE. It is said that the game was intended to recreate the cosmic battle waged by the sun every night as it fought its way through the underworld. Aspects of the game, such as the court, the ball, and the players represented the Milky Way, the sun, stars, and planets. The court in which the game was played was also designed to align with celestial objects. Using interview-based ethnographic work, I will examine the vernacular religious aspects of the contemporary game and analyze its significance to contemporary indigenous cultural astronomy.

Internet Culture and Double Escapism: How Fanfiction Helps in the Creation of Online Safe Spaces

Evgeniya Grafskaya

University of Tartu, Institute of Cultural Research, MA student
onechewinggiraffe@gmail.com

When someone likes a certain piece of the media, they would usually want to share their emotions and appreciation for it with others. However, considering that like-minded people could live anywhere on the planet and chances of actually meeting each other are low, they find their place and recognition in communities that are culminated in online spaces. Many people even become inspired to create different kinds of art based on that media, including fanfiction. By writing about new events based on already established settings and characters and publishing it online, authors create their own versions of that fictional world and invite readers to immerse themselves into the place that they know and love, while also expanding on original ideas and creating several layers of escapism from the real world.

In this paper I will focus on how fanfiction can be used as a tool for marginalized groups of people in order to reclaim their identities, freedom, and power that the reality is not able to provide for them yet, while also not forgetting to have a great time.

Mitte ainult mängu asi. Esemeuurimus nukk Lottøst museoloogilisest aspektist

Helena Grauberg

Tartu Mänguasjamuuseum, teadur

helena.grauberg@mm.ee

Muuseumikogus olevat eset tuleb ideaalis kirjeldada komplekselt, hõlmates nii selle välist kui sisulist kirjeldust ning kultuurilist ja ajaloolist konteksti. Nii võiks tekkida eseme biograafia ehk elukaare kirjeldus. See seab muuseumitöötajale ülesande pingutada mälestuste ja võrdleva teabe saamise nimel, mis võib vahel osutada võimatuks või väga aeganõudvaks.

Afektiivsete ehk sensitiivsete objektide korral on kõige suurem võimalus tervikliku kirjeldamise õnnestumiseks, sest need kutsuvad esile eredaid mälestusi. Tartu Mänguasjamuuseumis on sellisteks mänguasjadeks näiteks isiklikud juhtumised (eriline saamislugu, õnnetu purunemine) või dramaatilised ajaloolised sündmused (sõja-aegsed pommitamised jms) „üle elanud“ esemed. Nukk Lotte ehk Lottcheni puhul saab mitmetele allikatele tuginedes jälgida tema teisenemist lapseaja mängudes ja tegemistes osalenud lemmikust täiskasvanuea sümboolseks mälestusesemeks – kuni museaaliks saamiseni. 1946. aastal purustatud Königsbergist (Kaliningradist) päästetud ja Eestisse kasuperesse sattunud Anne traumaatilise elulooga põimudes täieneb Lotte lugu ka keeruliste identiteediotsingute ning ajastu kontekstiga.

Muuseumitöötaja ette kerkib küsimus, kui palju tundlikust infost peaks olema avalikult kättesaadav ning kas ja kuidas peaksid taolised esemed olema esitletud külastajatele. On ju paljud mänguasjamuuseumid esemekesksed ning orienteeritud kas teatud mängu-

asjatüübi valmistamise ja leviku ajaloo tutvustamisele ja/või
lapsepõlvnostalgia rõhutamisele. Kuidas sobituvad sinna esemed,
milles on peidus ka elu tumedam pool?

Trihvaa, tukikas või uka-uka?

Jooksumängud muutumises

Helina Harond

Eesti Kirjandusmuuseumi Eesti Rahvaluule Arhiiv, assistent
Tartu Ülikool, eesti ja üldkeeleteaduse instituut, magistrant

Astrid Tuisk

Eesti Kirjandusmuuseumi Eesti Rahvaluule Arhiiv, teadur

Lapsed veedavad õues aega tänapäeval võrreldes saja aasta taguse ajaga märkimisväärselt vähem. Küsitlusuuringute andmetel liigub 9–17-aastastest lastest ja noortest vabal ajal õues peaaegu iga päev vastavalt eri uuringutele 24% kuni 38% lastest ja noortest. Samas aitab aktiivne mäng õues kaasa laste ja noorte paremale füüsilisele, emotsionaalsele, sotsiaalsele ja kognitiivsele arengule. Õu pakub nn looduslikke mänguruumi, sealsed elemendid annavad lastele võimaluse liikuda eri tüüpi keskkondades, laste endi juhitud tegevused on sisemiselt motiveeritud, spontaansed ja nauditavad, selgub eesti laste ja noorte liikumisaktiivsuse uuringust (Eesti laste ja noorte liikumisaktiivsuse tunnistus 2021. Tartu Ülikool, sporditeaduste ja füsioteraapia instituut, 2022, lk 22–23).

Kuna mängimiseks kulutatud aeg on vähenenud ning mängukeskkonnad ja -rühmad muutunud, on mitmed mängud unustatud. Siiski leidub mängu, mis on säilitanud elujõulisuse ning on hästi tänapäeva kohandunud, mängutegevust ning -vahendeid on laiendatud, mängunimetusi varieeritud.

Ettekandes vaatleme liikumis- ehk jooksumängude levikut ja muutumist Eestis 20. sajandi jooksul ja 21. sajandi alguses, keskendudes mängudele nagu kull, trihvaa ehk uka-uka jt. Ainese valikul tugineme peamiselt rahvaluule kogumisvõistlustele. Suuremal hulgal kogunes mängukirjeldusi Eesti Rahvaluule Arhiivi rahvamängude võistluselt 1934.–1935. aastal ning laste- ja noortepärimuse ehk koolipärimuse

võistluselt 1992. aastal, kuid ka 2007. ja 2018. aasta võistlustelt. Piisav ajaline distantis annab head võimalused laste endi üleskirjutuste omavaheliseks võrdluseks.

Püüame levikuandmete kodeerimise ja visualiseerimise abil leida midagi uut või täpsemat jooksumängude teisenemiste, nime muutuste ja leviku kohta 20. sajandil ja 21. sajandi alguses.

Mängulised kollektsionäärid ja muuseum

Liis Järv

Tartu Mänguasjamuuseum, peavarahoidja

liis.jarv@mm.ee

Tartu Mänguasjamuuseumis töötades kannan hoolt muuseumi esemekogu eest. Igapäevaselt suhtlen erinevate inimestega, kes soovivad annetada või laenata muuseumile mänguasju. Tihtipeale pole need üksikud lapsepõlve-aegsed mänguasjad, vaid terved esemete kollektsioonid. Mõned kollektsionäärid on otsustanud oma kogust loobuda ning otsivad sellele uut omanikku. Teisel juhul loodavad ambitsioonikamad kogujad leida endale koostööpartneri, kelle ruumides näitusi korraldada ja oma kollektsiooni eksponeerida. Kollekttsionääridega suheldes on muuseumile tekkinud mitmeid tore-daid koostööpartnereid. Samas on ka tulnud lahendada probleeme pärandi või kollektsiooni paigutamise ja hindamisega ning leida eeti-lisi lahendusi olukordadele, kus eraisiku huvid pörkuvad muuseumi kui institutsiooni kogumispõhimõtetega.

Annan ettekandes museoloogilise ülevaate kollektsioonide haldamisest ja kollektsionääridega suhtlemisest varahoidja igapäevatööst ja näidetest lähtudes. Küsimusepüstitused on nii filosofeerivad kui ka praktilistest vajadustest ja võimalustest tõukuvad. Näiteks:

Kas täiskasvanueas mänguasjade kogumine ja mängimine on mil-legi kompenseerimine, millest lapsena vajaka jäi? Või on see lapsepõlve pikendamine? Mis põhjustel kogutakse? Kas kogumine on samaväärne mängimisega? Kuidas kollektsionäärid oma kogusid hindavad ja väärtustavad? Kas kollektsionäärid on pigem üksikud hundid või omasuguste kogukonnaliikmed? Kas kollektsioonist võib kujundada endale pensionisamba? Mis saab kollektsionääri kogust siis, kui ta lahkub siit ilmast? Kas pärijatele jäetud esemekogu on pigem hinnaline pärandus või tüütu taak? Kuidas suhelda preten-

sioonikamate kollektsionääridega? Millal tekib koguja jaoks küllastumus? Kui palju erakollektsioone mahub Tartu mänguasjamuuseumi hoidlatesse?

Kuidas nad on? Visuaaletnograafiline vaade laste oma-aega

Madis Katz

etnoloogiamagister

madis.katz@gmail.com

Minu magistriprojekti „Kuidas nad on?“ Visuaaletnograafiline vaade laste oma-aega“ lähtekoht oli huvi laste iseseisvate õuemängude vastu: mida ja kuidas tänapäeva lapsed mängivad, kui nad isekeskis õues on?

Projekti tulemus koosneb kahest osast, millest peamine on visuaaletnograafiline dokumentaalfilm „Kuidas nad on?“ (54 min). Film jälgib 10-aastase Saara pärastlõunaseid vanemate poolt korraldama tegevusi kodus ja kodu lähedal: Saara mängib, õpib ja veedab sõpradega aega. Filmi täiendab kaastekst, mis lisab uurijapoolse refleksiivse vaate projekti käigus kogetule ja õpitule, kirjeldab kasutatud meetodeid ja kogunenud materjali ning osutab mängu ja mängulisuse teoreetilistele käsitlustele. Kirjalik osa tõdeb, et otsides mängu, ei pruugi me märgata laste olemist iseloomustavat mängulisust: materjalist aimus olulisena just Saara tegevusi niidina läbiv mängulisus, kuigi ootuspäraseid, tuntud ja nimetustega mängu vaatlusperioodil peaaegu ei esinenud. Filmimeediumi tugevus avaldub selles, et ta võimaldab käsitleda efemeerset mängulisust: sõna abil on võimalik kirjeldada *mida lapsed teevad*, kuid audiovisuaalsed meetodid võimaldavad näidata, *kuidas lapsed on*, ning just seal, olemise tasandil, laste mängulises kulgemises, elutseb *esprit de jeu*, mänguvaim.

Акань 'nukk' komi keeles, kirjanduses ja rahvaluules

Nikolay Kuznetsov

Eesti Kirjandusmuuseum, teadur; Tartu Ülikool, Eesti ja üldkeeleteaduse instituut, soome-ugri keelte lektor
nikolay.kuznetsov@folklore.ee

Komi sõna *акань* algne tähendus on etümoloogide arvates 'väike mänguõde, -naine'. Tänapäeva komi keeles tähendab see sõna eeskätt inimese kujuga mänguasja, kuid esineb ka nt mõnes taime-nimetuses. Samuti esineb see sõna ülekantud tähenduses mõnes püsiühendis ja väljendis, markeerides enamasti kellegi ilu, mõnikord väiksust. Murdeti võib väljendi tähendus varieeruda. Sõna *акань* kasutatakse ka hellitusnimena tüdrukute (ja naiste) kohta, kenade neidude kohta on kasutusel ka levinud püsiühend *поч акань* (sõna-sõnalt 'vene nukk'). Nukkude valmistamisel kehtisid vanasti kindlad reeglid, nukumänge seostati reaalse eluga ja tajuti ennustuslikena. Ettekandes räägin põgusalt ja referatiivselt *акань*'i esinemisest komi keeles, kirjanduses ja rahvaluules, toetudes keelekorpusele ja folkloorsetele kirjeldustele.

Lapse mõistmine ühiskonnas ja mängu evolutsiooniline tähendus

Dagmar Kutsar

Tartu Ülikool, ühiskonnateaduste instituut, kaasprofessor
dagmar.kutsar@ut.ee

Lapse ja lapsepõlve mõistmine oleneb sellest, millist sisu nendele mõistetele omistada. Eri aegadel on valdavaks olnud erinevad käsitused. Ettekanne teeb lühiülevaate lapse kuvanditest ja keskendub enim kõige uuemale, kompetentse lapse kuvandile. Uusima käsitluse kohaselt on lastes palju innovatiivset energiat, mida nad rakendavad oma mängudes laias tähenduses: mäng kui tegutsemine, elamise harjutamine, sh kommunikatiivsete, innovatiivsete kompetentside arendamine ja enesesotsialiseerimine. Milline on lapse mängu evolutsiooniline tähendus ühiskondade arengus ja milline on laste mängu sõnum täiskasvanutele?

Gender in Games -- Methodology and Analysis

Marie-Luise Meier

University of Tartu, College of Foreign Languages and Cultures,
Visiting Lecturer in German Language and Literature
marie-luise.meier@ut.ee

Video games have become one of the most profitable entertainment media. Gaming culture and games are often criticized for their gender bias, racism and homophobia by researchers and the public alike. Researchers, however, still lack methodological approaches to analyze video games as a distinct medium and to systemize the ways in which games represent gender.

This doctoral thesis aimed to create a holistic methodology which can be used to analyze gender in interactive media such as video games, thereby showing inequalities and nuances in the representation of gender that former methodologies could not. It focuses on games as a uniquely multidimensional medium while building on the experience of other disciplines. I combined humanities methods like close reading with methodologies from the social sciences, drama studies, gender studies and even economics and law. These are adapted to the technicalities and particularities of games, namely the fact that they have to be played and consist of game-specific rules, objectives and mechanics.

I developed the term “preferred playing”, heavily influenced by Stuart Hall’s notion of preferred reading, that relies on default choices and other objectively identifiable features to identify the most likely text resulting from a playthrough, which in turn can then be analyzed in terms of gender. While this framework is intended for academic use, it also strives to influence public discourse by providing three-dimensional insights into gender in video games and better understanding of video games as games, i.e. inherently performative media.

(You Gotta) Fight for Your Rite: Creating Intimacy in Minecraft Server Communities Through Invented Ritual

Aaron S Reed

University of Tartu, Institute of Cultural Research, MA student
ascottreed@gmail.com

The liminoid nature of the internet allows the user to create a personalized version of their identity, separating their preferred self from its analog manifestation. While the user enjoys the freedom of personal expression, the fluidity and customizability of the individual does not come without its drawbacks. Others are compelled to accept this identity as presented and without question. In these relationships, trust is an implied obligation, requiring all members to enter into superficial intimacies. To create authenticity under these circumstances, persistent online communities have relied on a variety of tools to reinforce their connections. Some have turned to ostension, pulling imagery, vocabulary, and other elements out of their digital realities into the analog world. Others may partake in lore creation and worldbuilding, via fanfiction, art, memes, and the like. This presentation will focus on another avenue to authenticity, *the ritual*. By focusing on how one Minecraft server community approaches its initial battle with the game's final boss, the Ender Dragon, I will examine how group and personal identities are established and reinforced by creative play, self-imposed and symbolic complications, and shared communal experience.

Playing and Singing Along: Music as a Means of Engagement for the Indigenous Ainu

Savannah-Rivka Powell

University of Tartu, Institute of Cultural Research, PhD Student
mx.savannah.rivka@gmail.com

During fieldwork in Japan in 2019 and 2022, I observed Ainu practitioners engaging with the public through musical play. In one interview a singer revealed that engaging with traditional music is what initially allowed her to connect with her Ainu identity and later share it publicly as a performer. This playful exploration appears to have eased the difficult process of navigating marginality within Japan. Beyond the internal impact of this play, I will analyse examples in which Ainu performers engaged the audience to join in their songs. The first example comes from participant observation of events hosted by Ainu artist, activist, and educator Naraki Kimiko (植木貴美子), in which she invites participants to play her musical instrument. Thus, they create traditional music with her rather than merely consuming it as a cultural commodity. This creates space for reciprocal affirmation of the Ainu experience through the playful sharing of music. The second example comes from performances of the ensemble Marewrew, in which they engaged audience members to participate by singing a traditional song containing overlapping parts, inviting everyone to embody the music through vocal play. These examples of musical play create opportunities for connection beyond Ainu communities while reaffirming the uniqueness of their identity within contemporary Japanese society.

Kuidas mõista mängimist?

Videomängude näitel

Raimond Tunnel

Tartu Ülikool, arvutiteaduse instituudi doktorant;
Arvutigraafika ja virtuaalreaalsuse labori juht
raimond.tunnel@ut.ee

Tänapäeval mängib videomänge aktiivselt kolm miljardit inimest. Mängivad võrdselt nii mehed kui naised. Videomängude mängimise populaarsus on viimaste kümnenditega jõudsalt kasvanud ning prognoositult kasvab ka edasi.

Aastal 1938 postuleeris Johan Huizinga oma raamatus “Homo ludens”, et mängimine on inimloomuse lahutamatu ja edasidefineerimatu osa. Mäng on midagi, mis täidab inimese jaoks eesmärgi iseeneses. Huizinga esitab viis mängude tunnust. Vaatleme neid tunnuseid tänapäevaste videomängude kontekstis, leidmaks, kuidas see 85 aasta vanune definitsioon on ajahambale vastu pidanud.

Huizinga tööle toetuvad videomänge analüüsides ka Katie Salen ja Eric Zimmerman oma 2003. aasta raamatus “Rules of Play: Game Design Fundamentals”. Heidame pilgu nende käsitlesele mängulisusest, mängulistest tegevustest ning mängimisest. Lõpetuseks jõuan mõtestatud mängimise mõisteni ning selgitan lähemalt, kuidas mõtestatud mängimine peab sisaldama mängu tegevuste tuvastavust ja integratsiooni.

Nii Huizinga kui ka Saleni ja Zimmermani käsitleused annavad meile olulise võtme videomängude mõistmiseks. Ajal, mil 40% inimkonst mängib videomänge, on sellised teadmised olulisel kohal.

Elutarbelised võimuvõitlusemängud

Riho Viik

Õigusmenetluse Osaühing, jurist

rihoviik@hotmail.ee

Kui pruutpaar kirikusse astus, panid pulmalised hoolega tähele, kumb, kas peigmees või pruut pani jala esimesena üle läve, saades nii majavalitsemises teise üle võimu. Kes saab tööl bossiks, kumb jääb olmeliste lahkarvamuste korral peale, kelle jalas on perekonnas püksid, seda püüdis Jorh Aadniel Kiir kindlustada laulatusel mõrsjale jala peale astudes.

Elutarbeliseks manipuleerimiseks kasutatakse lisaks rituaalidele nägemist. Vastasseisus püütakse teineteist sõnasõjas vaikima sundida. Õpitud abitusse allutamiseks rakendatakse lisaks tajuhäireid, skisofrenogeenseid mustreid, sõjakavalusi. Ummikus allajääjal pole sõnaosavusmängus osavamale enam midagi vastu öelda. Võitja haarab segadusse sattunult juhtrolli, õigusega määrata, mida tuleks teha. Pehmeks meelevallaks on nägelust läbi aegade kasutatud sotsiaaltehnoloogilise menetlusvõttena, rollisuhete regulaatorina.

Nägeluses ei kasutata tõetsimise keerukat formaalset loogikat, vaid pragmaatilist õiguse saamise n-ö „naiste loogikat“. Nägelusvõtteid on võimalik ühtsel süsteemsel alusel klassifitseerida mõjutamisel kasutatavate regulatiivsete liikide järgi. 12 aasta jooksul olen 700-leheküljelisse käsikirja kogunud võimuvõitluse nägelusmängu põhilised printsiibid. Olen sadu survestamisvõtteid klassifitseerinud kuusastmiku meetodiga süsteemsesse 6×6 maatrikstabelisse.

Karlsson katuselt küsis „ei“ või „jah“-vastust nõudnud Majasokku kahvlissepanekuga tirriteerides: „Kas sa oled hommikuse konjakijoomise juba maha jätnud, vasta „ei“ või „jah“,“ kasutades strateegemi *Tühja linna bluff*. Hommikuse konjakijoomise mahajätmist segaduses eitanud preili Sokule tähendas Karlsson: „Kurb kuulda. Joomine teeb palju paha. Anna mulle pannkooke!“.

Mängime ühtset eesti kooli! Vene kooli üleminek eesti õppekeelele

Ell Vahtramae

Tartu Ülikool, eesti ja üldkeeleteaduse instituut, magistrant
Vaimastvere Põhikool, õpetaja
ell.vahtramae@gmail.com

Vene kooli korraldamine Eestis on aktuaalne olnud taasiseseisvumisest alates. Eesti NSV-s käisid eri emakeelega lapsed eraldi koolides ja õppisid eri õppekavade järgi. Iseseisvuse taastamise järel hakati ka vene koolides õpetama Eesti õppekavade järgi, kuid nende õppekeeleks jäi endiselt vene keel. Alates 1993. aastast sätestab põhikooli- ja gümnaasiumiseadus, et vene koolid lähevad järk-järgult üle eesti õppekeelele, ülemineku tähtaegasid on korduvalt korrigeeritud.

Poliitilises võitluses aga näib, et ka suure osa elanikkonna tead-vuses on vene- ja eestikeelne haridus, ning keeleoskus üldisemalt, tihedalt seotud rahvusküsimusega; nendes aruteludes on raskus-kese pigem identiteedil ja nii ei kaasa avalik debatt mitte niivõrd õpetajaid ja õpilasi-lapsevanemaid, kuivõrd hoopis laiemat, eelkõige rahvuslikult meelestatud elanikkonda. Uurijad on täheldanud teema aktualiseerimises teatavat perioodilisust: normaaloludes käsitle-takse meedias vene kooli teemat enam seoses valimistega, eriti riigikogu valimistega; mõningast tõusu on märgatud ka kooliaasta alguses.

Hariduses toimuvat kajastatakse enim uudis- ja arvamusalgu-des, nii vabariiklikes, kohalikes, kui erakondade väljaannetes. Luge-jad saavad sõna sekka öelda *online*-artiklite kommentaariumides. Meediatekstide sisu ja vorm on žanriliselt üsnagi ette antud, kom-mentaar kui žanr on mistahes arvamusalik, sh lugejakiri, vabam ja juhuslikum. Juhtkiri, tulenevalt oma žanrispetsiifilisest eesmär-kidest – seletada, veenda, õpetada, hoiatada, ennustada, kriti-seerida –, on seotud avaliku arvamuse kujundamisega; juhtkirjaga

vahetult seotud kommentaaride sisu ja väljenduslaadi määrab suuresti suhtlussituatsioon, siin on olulised nii intertekstuaalsed kui interpersonaalsed suhted. Kommentaarium võimaldab jälgida lugejate reageeringuid, seoseid juhtkirja ja teiste lugejate hoiakute, väärtuste ja ideoloogiatega.

Analüüs tugineb kahele terviklikule artiklipõhisele tekstikogumile: Eesti Päevalehe *online*'is 12. septembril 2019 ilmunud juhtkiri „Eestikeelse kooli eestvõitlejate variserlikkus“ ja 12. mail 2021. aastal ilmunud juhtkiri „Eestikeelne õpe, soovitud ja kardetud“ koos lugejate kommentaaridega. Esimesele artiklile reageeriti kommentaariga 125 (vt EPL 2019), teisele 81 korral (vt EPL 2021). Mõlemad artiklid on ilmunud mõni kuu pärast valitsuse ametisse kinnitamist (valitsused alates 29.04.2019 ja 26.01.2021).

Juhtkirjade kommentaariumide põhjal selgitan välja eestlaste/eestikeelse meedia lugejate arvamused seoses vene koolide eestikeelsele õppele üleminekuga. Ühtlasi jälgin alusteksti ja kommentaaride interpersonaalseid suhteid.