

Klounid ja teised kurjamid – hirmu ja vägivalla mitu nägu

Ostensioon ja kriminaalsed legendid

EDA KALMRE

Põlvas puhkes paanika pärast seda, kui sotsiaalmeedias levis kulutulena teade linnas ringi sõitnud kahtlasest valgest kaubikust, kust karanud Edu poe lähedal välja maskis kahemeetrine mees, et röövida koolipoiss. Politseil oli see juba mitmes selletaoline juhtum uurida. Kurjakuulutava teate postitanud neiu väitis, et lugu juhtunud eelmise kolmapäeva õhtul tema teismelise vennaga, kelle kinnitusel olla teisedki poisid samalaadsetesse olukordadesse sattunud. Põlvas liikunud ka hirmujutt, et pätid pidid ründama pimedas üksikuid inimesi, et nende siseorganeid saada. (Harju 2018a: 1)

Interneti tõttu kuulume kõik üleilmsesse pärimusruumi ja paljud mujalt maailmast alguse saanud hirmujutud ning nende tegelased kohanevad üsna kergesti Eestis. Käesoleva artikli ajendiks on lähiminevikus Eestis väidetavalt aset leidnud juhtumid ja nende aluseks olnud jutud. Kahe avaliku juhtumiga seoses palusid ajakirjanikud siinse artikli autorilt kommentaari. Kõigil neil juhtumitel ja neid ajendanud hirmujuttudel on ühine raam ja sarnased peategelased: kurjad klounid ja valge kaubikuga mehed, kes röövivad inimesi. Ühine on ka see, et jutud on alguse saanud lastelt või teismelistelt ning kõigi nende juttude või väidetavalt aset leidnud juhtumite taga on internet ja sotsiaalmeedia kanalid. Ühtmoodi jõudis mitu neist juhtumitest ajakirjanduse ja sotsiaalmeedia kaudu avalikkuse ette ning nendega tegeles politsei.

Folkloristikas nähakse nendes lugudes muistendižanri tänapäevaseid arendusi, neid määratletakse uskumustel põhinevateks tänapäeva muistenditeks ehk rahvapärastel linnalegendideks ja nendega seotud kuulujuttudeks. Vanadest talupojakultuuri muistenditest eristab linnalegende laiem ulatus ja teemadering, need saavad ainekse tõsielust, filmidest, videomängudest, popkultuurist, internetist ja mujalt. Juttudes korduvad mustrid võivad viidata nii vanadele kui ka uutele jutumotiividele, osa süzeeline on üsna humoorikad ning jutustamisviisis leidub ühiseid jooni valetamisnaljanditega (ingl *tall tale*, vt ka Kalmre 2008a).

Kindlasti ei esinda lapsi kimbutavate kurjamitega seotud pärimus rahvajuttude helget poolt. Paljud linnalegendid vahendavad kättemaksu, vägivalla või võõrahirmu ja -viha tundeid ning vägivaldse surma kartus on paljude tänapäeva muistendite ajend või suisa peamine teema. Linnalegendide uurijad väidavad, et neis kirjeldatud kuritegusid juhtub, kuid jutustatud lugudena on need traditsiooniliselt struktureeritud, korduvate motiivide ja kontrollimata detailidega, kuuludes selgelt folkloori, mitte pärismaailma (Brunvand 2001: 469; Ellis 2003: 197).

Kuidas folkloristina kirjeldada neid juhtumeid ning lugusid, kuidas need kujunevad ja levivad? Käesolevas artiklis püütakse läheneda nendele juhtumitele ja lugudele, lähtudes muistendite žanrispetsiifikast ja keskendudes juhtumite kajastamise retoorikale meedias ja internetis. Lisaks on huvipakkuv see, mida teatakse nende kujutelmade, juttude ja tegelaste algupärast, kuidas neid uskumusi ja jutte internetis ühiselt luuakse ehk kuidas suhtestuvad digitaalne ja suuline traditsioon. Missugune on ühiskonna reaktsioon nendele lugudele?

Ostensioon ja kriminaalsed legendid

Praktikatega seotud linnalegend ja selle levimisviisid ning põimumised kultuuris on jutu-uurijalt nõudnud uuema tarkvara kasutamist nende nähtuste kirjeldamiseks. Muistendi, selle esituse ja uskumusel põhineva tegevuse seoseid märkasid ja kirjeldasid juba Linda Dégh ja Andrew Vázsonyi (1983), võttes kasutusele semiootikult laenatud mõiste *ostensioon*: see on kommunikatsiooniakt, milles sõnumeid antakse edasi tegevusi jälgendades (Eco 1976: 224–226). Nende vaatenurk ühendab mitu vahel koostoimelist tasandit: traditsiooni tundmine, kogemine, rääkimine ja tegevus. Dégh ja Vázsonyi leiavad, et ostensiivsed tegevused – s.o tegevuse näitamine kas selle tegevuse enda või mõne teise tegevuse kaudu (Dégh, Vázsonyi 1983: 7–8) – nii väljendavad kui ka konstrueerivad muistenditsükleid. Tänapäevaste muistendite kohta on öeldud, et need ei ole rahvajutud või -kirjandus, vaid pigem rahvakäitumine (Ellis 2003: 10).

Ostensiooni-põhise lähenemise on tinginud eeskätt tänapäeva muistenditraditsiooni korduv ja kujundlik esiletulek väga erinevates meediakanalites ja kultuurinähtustes, mis muudavad selle kuulajale, lugejale, vaatajale väga tuntuks ja lähedaseks, mõjutades nende reaalsustaju ning tekitades soovi jutus kirjeldatud situatsiooni matkida. (Kalmre 2008b: 145–146)

Eristatud on ostensiooni vorme, nagu pseudo- ja protoostensioon (Dégh, Vázsonyi 1983: 9, 21). Pseudoostensioon on omamoodi pettus, tüng ehk koerus, kus teadlikult käitutakse, nagu muistend ette näeb. Protoostensiooniks peetakse seda, kui indiviid on muistendisse niivõrd sisse elanud, et kannab selle üle oma kogemuseks – sel juhul on muistend memoraadi staatuses. Vahel ka (väidetavalt) kellegi teisega juhtunud lugu esitatakse oma kogemusena. Kuigi ostensiivsed praktikad on arenenud ja võimendunud tänapäeva interneti- ja meediamailmas, on nähtus iseenesest palju vanem ja muistenditele üldiselt omane olnud. Artikli autor on nii-öelda jutu sisse mineku fenomeni kohanud ka vanemas muistendipärimuses, näiteks intervjuudes oletatavast sõjajärgsest Tartu vorstivabrikust. Jutustaja esitab oma kogemust muistendi süžee ja reaalse maailma vahelise lülina ning põimib stereotüüpseid muistendi sündmusi tegelikkusega (Kalmre 2008b: 144–148; vt ka Metsvahi 2000). Eeltoodud avaliku meediaga seotud nähtusi on kirjeldatud samuti moraalse paanika

võttes.¹ Kogukonnas puhkenud paanika järel võivad mitmed ostensiooni vormid iseenesest tekkida ja üksteist mõjutada.

Dégh (2001)² kasutab eraldi kriminaalse ostensiooni mõistet, mille alla ta liigitab kaasaegsed sensatsioonimaigulised muistendid: koledad, traagilised ja hirmu külavad jutud, mis levivad meedias sündmustena koos neid saatvate arvamuste, kuulujuttude ja kommentaaridega. Paljud juttudega kaasnevad detailid saavad ajakirjanduse kaudu avalikuks ning päev-päevalt lisandub uusi detaile. Sel moel sünnib näiteks mõrvade-mõrvarite subkultuur: mõrtsukad, nende lood ja neid toetavad karakterid ühtlustatakse ning muudetakse meedia ja kuulujuttude kaudu stereotüüpseks. See kõik aitab kaasa muistenditraditsiooni varieerumisele. (Dégh 2001: 428–440)

Déghi käsitlusega samast ajast pärinevad Pamela Donovan (2001, 2004) uurimused kuriteomuistenditest (ingl *criminal legend*). Donovan järgi on need aga nii sotsiaalsed praktikad kui ka tekstid, mis väljendavad ontoloogilist ebakindlust. Need vahendavad, individualiseerivad ja normaliseerivad avaliku turvalisusega seotud hirme. Donovan on niisuguste juttudena käsitlenud näiteks organivarguse ning laste ahistamise lugusid teemaparkide tualettides. XXI sajandi alguses levisid need jutud enamasti suuliselt, aga ka elektronposti ja personaalsete võrgustike kaudu.

Ostensioon digiajastul

Kuna siin käsitletud hirmulugude ja juhtumitega on seotud lapsed ja noored, siis tasuks esmalt meelde tuletada selle pärimusrühma hirmujuttude funktsioone ja varasemaid iseloomulikke jooni ja toimimist. Huvitav on see ka selgitamaks, kuivõrd grupipärimuse eripärased jooned väljenduvad tänapäevastes juhtumites.

1990. aastatel, kui eesti folkloristikas hakati kooliõpilaste pärimust koguma ja analüüsima, nenditi, et laste hirmutraditsioon on ehtne sünteetiline žanr, kus on segunenud usund, liikumine ja jutt. See kätkeb ühtaegu laste tegevusi ja jutte, mida räägiti omasuguste seltskonnas, sünnipäevaõhtutel, internaadis või suvelaagrites. Ennustati, kutsuti välja vaime ja räägiti õudusjutte, vahel mängiti koos mõnd fantaasiamängu, tehti kellelegi tünga ja hirmutati kedagi. Tollase materjali uurijad rõhutavad, et kuigi laste repertuaari mõjutasid nii igapäevaelu kui ka täiskasvanute pärimus, hoidsid lapsed jututõe lahus reaalsusest (Kõiva 1996: 184).

Õpilased räägivad üleloomulikest olenditest hulgaliselt üsnagi jubedaid lugusid, aga nende suhe räägitusse on distantseeritud. Juttudes asetleidvad õudused võimaldavad laiendada oma emotsionaalse kogemuse piire, aga balansseerimine turvatunde

¹ Moraalse paanika mõiste (ingl *moral panic*) võttis kasutusele sotsioloog Stanley Cohen (1972) ja see tähendas algselt meedia tekitatud hirmu ühiskonna või kogukonna ühiste väärtuste, heaolu ja huvide ohtu sattumise ees. Ohtu ühiskonnale võidakse näha ka sotsiaalse grupi piires, sageli seondub see laste või teismelistega, kes on isiksuslikult ja sotsiaalselt ebaküpsena kergemini meediast mõjutatavad.

² Déghi muistendiuurimused paigutuvad sotsiaalmeediaeelsesse aega ja lähtuvad ajakirjanduse mõjust jutuloomingule.

ja hirmu rajajoonel on siiski vaid lõbu, mis lubab osalistel näidata end julgete ja südi-dena. (Vahtramäe 1996: 164)

Ühest küljest väljendab laste traditsioon täiskasvanutele vastanduvat vaimu ja tei-salt toimib rühma ühtsuse tugevdajana. Laste- ja noortekultuuris on hirmulugude rääkimisel, nagu ka üheskoos turvalisel hirmu kogemisel oluline meelelahutuslik ning grupiseste sotsiaalsete ja võimusuhte kehtestamise roll. Jutuvestmiskesk-konnas nauditakse teise hirmu ja kitsikustunnet. (Kalmre 2008a: 82; Virtanen 1980: 103)

1960.–1980. aastate eesti lastefolkloorile vaimudest, kummitustest, veristest kätest, kägistavatest sukkpükstest, kurjadest mustadest meestest, verevõtjatest jms on alates 1990. aastatest lisandunud tänapäeva maailma hirmudega seotud jutud organiröövidest, mõrtsukatest, tulnukatest, kummitavatest teelistest ja teistest mee-dia, televisiooni, popkultuuri, kirjanduse ja filmide mõjul tekkinud hirmuolenditest (Hiimäe 2020). Folkloristile ei jää aga märkamata, et paljudes nendes juttudes on seoseid ja motiivilaene vanemast muistendipärimusest.

Digijastu võrgusuhtlus ja sellest väljapoole kiirgav mõju on oluliselt laiendanud ostensiooni võimalusi. Nii ei ole folkloor enam ainuüksi kohalik nähtus, ja rahva-juttude (nagu ka kuulujuttude ja muude folkloorivormide) levikuks on internet ideaalne kanal. Rahvajuttude elektroonilised edastused pakuvad folkloristidele vara-semast paremat võimalust nende juttude jälgimiseks ja dekodeerimiseks, et mõista nendes väljendatud kultuurilisi hoiakuid, ühiskonna lootusi, eelarvamusi, hirme ning ärevust. Kui suuliselt edastatavad muistendid või legendid väljendavad tundeid n-ö kodeeritud keeles, st usundilise jutu esitusel mängivad kaasa kehakeel ja nüan-sid, mis lubavad jutust ning jutustaja suhtumisest ja osalusest mitmeti aru saada, siis elektrooniliselt avanevad need saatja anonüümsuse tõttu selgemalt (vt Blank 2009: 9), ehk ka ühekülgselt. Tänapäeva taskumõõtu digitaalse meedia seadmed (nt nutitelefon) teevad võimalikuks ja paljudele nähtavaks üleloomulikke kogemusi jah-tiva lasteseltskonna muistendiretkte vanasse majja või kaaslastele tehtava *halloween*'i tünnga. Digitaalne kujutlus ja fotograafia on muutunud kommunikatsiooni tavapära-seks praktikaks, igapäevakogemuste jagamise eeldatud komponendiks. (Hand 2012: 11)

Ühendatud võrgusuhtlus ja suhtlemine väljaspool internetti ehk silmast silma suhtlus on tavapärane laste ja teismeliste hulgas, kes loomuldasa võtavad ette osten-siivseid toiminguid. Selle vanuserühma jaoks on suur osa võrgus tehtavast enese-esitlusest seotud nende identiteediloomega väljaspool internetti. See tähendab aga, et kui teismelised dokumenteerivad ja jagavad oma igapäevaelu kogemusi, siis jaga-vad nad ka oma ostensiivseid praktikaid. (Peck 2015: 18)

Eriline näide sellest, kuidas võrgufiktsioonist võib saada laste- ja noortekultuuris uskumus, mida saadavad praktikad väljaspool internetti, on Slendermani ('sihvakas, pikk mees', kasutusel ka Slender Man) fenomen. Slenderman sai alguse 10. juunil 2009, kui Eric Knudsen (kasutajanimena Surge) lõi selle Photoshopi abil inter-netifoorumis Something Awful paranormaalsete kujude võistluse käigus. Surge tegi esmalt kaks mustvalget kujutist lastest, kelle juurde ta paigutas ülikonda kandva pika kõhna tontliku mehe kuju. Edaspidi täiendas Surge kujutist ja lisas sellele

tekstikatkeid – oletatavatektunnistajatelt –, mis kirjeldasid lasterühmade röövimisi ja andsid tegelasele nimeks Slenderman. Fiktiivse selgitava tekstiga kuju muutus ruttu populaarseks, selle lugu levis ja täienes eri foorumites ja kogukondades, sellest tehti õudusfilm ning see levis arvutimängudesse. (Gaslin 2017; Chess, Newsom 2015)³ Slendermani lugu on ehtne *creepypasta* – see on terminist *copy-paste* tuletatud rahvapärane mõiste internetifolklooris leviva õudusega segatud lugude ja kuju-tiste kohta (vt Blank, McNeill 2015: 5).

Elektroonilise meedia ja interneti eelsel ajastul mõjutas täiskasvanute pärimuslaste ja noorte uskumusi ja jutupärimust mõnel määral ning tagantjärele, nüüd on digitaalne ja pildiline maailm aga eri eärühmade vahelised eraldusjooned suures osas kaotanud. Slendermani tegelaskuju on alguse saanud täiskasvanute veebitegevusest ning levinud sealt laste ning noorte sekka. Slendermani-teemalistest popkultuuri toodetest, filmist ja arvutimängudest on saanud täiskasvanute äri ning närve köiditav meelelahutus, aga ka koos loodavate uskumuste baas laste ning noorukite jaoks.

Slendermani tegelaskuju on võrreldud klassikalisest folkloorist pärit haldjatega. Kuna Slendermani väljamõeldud „mütoloogia” on arenenud ilma folkloori jutukaanoniteta, ei ole tema välimus, motiivid, harjumused ega võimed fikseeritud, vaid muutuvad olenevalt jutuvestjast. Nii saavad jutustajad kasutada olemasolevaid Slendermani troope ja kujundeid, et luua uusi lugusid. Võimalus kasutada teiste ideid, pakkudes samal ajal oma ideid ja kogemusi, ajendas Slendermani ümber tekkinud koostöökultuuri. Tänu internetile on kogu Slendermaniga seotud protsess nähtav ja kergesti levitav, digitaalse suhtluse võimalused laiendavad ja samal ajal koondavad üksikuid tegevusi, luues uusi praktikakogumeid.⁴

Niisugust tegevuste kogumit, kus olemasolevat eri žanrides võrgusisu (fotod, videod, tekstid jms) segatakse sotsiaalmeedias oma loodu ja kogetuga, saab iseloomustada osaluskultuuri (ingl *participatory culture*) kaudu (vt Jenkins 2006). Loogiliselt ühendatud digitaalne fotograafia ja osaluskultuur, millega liitub muistenditele omane raskesti kontrollitav sisu, pakuvad mitmeid võimalusi juttude tõepära väljaarendamiseks (vt ka Shifman 2014; Kalmre 2021: 168–171).

Eesti kooliõpilased küll teadsid sellest tegelasest, aga erilist populaarsust ta siin ei saavutanud. Mõni jutt, mida lapsed üksteisele rääkisid, on arhiivi siiski talletatud.

Vahepeal kartsin Slendermani. Ta on üks mees, kellel on elus halvasti läinud ja ta elab metsas ning tal on kombitsad. Ta on veel hästi pikk ka ja loomulikult surnud. Ma kartsin, et ta vahib mind öösel aknast või mõnikord, kui maal õhtul pimedas metsas rattaga sõitsin, kartsin ma, et ta tuleb ja tapab mu ära. Mu sõber rääkis mulle ühe päriselt juhtunud loo. Seal jutus pussitasid kaks teismelist kolmandat üheksa korda noaga, et näha Slendermani, kes elas metsas. Kolmas teismeline sai surma ja teised kaks pandi vangi. (Tallinn, 13-aastane tüdruk; Hiimäe 2019: 25–26)

³ Vt ka Slender Man. „Slender Man” on USA-s 2018. aastal valminud õudusfilm, käsikirja autor David Birke, režissöör Sylvain White. Slendermaniga seotud pärimust on mõjutanud YouTube'i sari „Marble Hornets” (2009) ja mitmed sellele tegelaskujule keskendunud videomängud.

⁴ Slendermani fenomenist on kirjutatud populaarseid käsitlusi (nt Chess, Newsom 2015; Mar 2017) ja sellele on pühendatud teadusajakirja Contemporary Legend erinumber (2015, kd 5).

2017.–2018. aastal Eesti Kirjandusmuuseumi korraldatud 4.–12. klasside õpilaste koolipärimuse kogumisaktsiooni ajal kirja pandud jutus viidatakse 2014. aastal Ameerikas Wisconsinis aset leidnud traagilisele juhtumile, kus kaks tüdrukut viisid kolmanda kaaslase metsa ja pussitasid seal teda. Hiljem väitsid nad, et olid internetist lugenud Slendermani kohta ja kartsid, et kui nad seda ei tee, siis too karistab nende perekonda. Pärast seda juhtumit sai internetis sündinud ja seni üksnes lapsi hirmutanud mütoloogiline tegelane laiemale avalikkusele tuntuks ja pärismaailma ohtude osaks.

Mehed valge kaubikuga

Artikli alguses näiteks toodud Lõunalehe uudises väidetakse, et Põlva juhtum kaubikuga kurjamitest ei ole seal esimene niisugune politseil uurida. Politseijaoskonna juht kommenteeris:

„Millegipärast on just Põlvas „valge kaubiku” jutt ja teised selletaolised legendid mitmeid kordi esile kerkinud [...] Umbes kaks aastat tagasi oli üks suurem ehitus pooleli, ehitajad sõitsid kaubikutega ja hakkasid levima jutud inimesi röövivast valgest kaubikust.”

Politseijuht rõhutas, et iga teadet kontrollivad nad väga põhjalikult ka siis, kui on arvata, et tegu on linnalegendiga. „Samuti pole mõtet nende juttude levitajatega pahandada, sest inimestel on tõesti hirm,” märkis ta. „Meie ülesanne on ühiskonda teavitada – inimestel on vaja kindlust, et asjad pole nii, et hirmujuttudel pole alust.” (Harju 2018a: 2)

Sealsamas kirjeldatakse niisuguste hirmulugude üsna tüüpilist sõbralt sõbra sõbrale leviku mustrit.

Kuna poiss oli kuulnud ka varem hirmutavaid jutte valgest kaubikust ühes teises linnas, tekkis tal hirmutunne, mille ajal jooksis eemale [...]. Poiss rääkis kahtlasest mehest ja kaubikust sõbrale, nii sai lugu ühelt teisele edasi liikudes ärevaid detaile juurde. Samuti teavitas poiss juhtunust oma teises linnas elavat lähedast, kes postitas kolmanda isikuna postituse sotsiaalmeediasse. (Harju 2018a)

Tavapärane on, et kuulujutud liiguvad lainetena. Selle Põlva poisi kaubikuhirm võis pärineda aasta varem meediasse jõudnud Harku juhtumist. Nimelt 25. novembril 2017 ilmus Postimehes uudislugu „Šokeeriv juhtum Harku vallas: varjatud näoga mehed tirisid bussist väljunud lapse kaubikusse” (Väli 2017). Seegi uudis sai tõenäoliselt alguse Facebooki postitusest. Uudist jagati sotsiaalmeedias ning seda vahendasid kõik Eesti meediakanalid, kaasa arvatud ETV nädalalõpu uudistesaaade. Kuulujuttu vahendanud uudises räägiti sellest, et Harku vallas olevat üks koolilaps vägivaldselt valgesse kaubikusse tõmmatud ja teda seal kinni hoitud. Lugu oli samavõrra ärevaks tegev kui kuulujutule tüüpiliselt ebamäärane. Nagu paar päeva hiljem selgus,

oli ainuke tõeväärne asi selles jutus hirm ja tunne, et kui niisugune asi on juhtunud, on asjad halvasti. Viimane asjaolu ilmselt tingiski loo jagamise sotsiaalmeedias ja ajakirjanduses ning politsei sekkumise. Võib oletada, et needsamad meediasse jõudnud hirmujutud kajastasid vastu väiksemate episoodidena kohalikes Facebooki kogukondades. Näiteks Põlva juhtumiga samal ajal ilmus sarnane ärev teadaanne Tartu lähedal asuva Ülenurme ja Kambja kogukonna Facebooki lehel (vt Kambja / Ülenurme Kuulutaja). Sealsetest kommentaaridest on jälgitav, kuidas algselt laste omavaheline vestlus omandab täiskasvanute ringi sattudes suurema kaalu. 2024. aasta 20. veebruari paiku ilmus sarnane postitus Kastre valla Melliste Teataja Facebooki lehele,⁵ sellest tuleb täpsemalt juttu artikli lõpuosas.

Hirmutavad kuuldused valgest kaubikust on Euroopas ja Skandinaavias ning mujalgi ringelnud sotsiaalmeedia tõttu juba üle kümne aasta. Üldist teavet, kuidas valgete kaubikutega kurjamid olevat naisi ja lapsi röövinud,⁶ leidub ingliskeelses meedias kümnetel eri aadressidel, kusjuures enamasti saab kinnitust see, et tegu on „linnamüüdi ehk linnalegendiga”, millel võib olla nii tõsielulisi kui ka popkultuuri eeskujusid (vt O’Sullivan 2019; Sambeck 2021). Samuti Rootsis 2012. aastal ja Austraalias 2009. aastal lapsevanema Facebooki postituse järel algatatud uurimisel tuli politsei järeldusele, et tegu on linnalegendidega, millel pole reaalselt tagapõhja ja mis sotsiaalmeedias lumepallina veerema lähevad. Ometi kirjeldavad need lood üsna hästi ühiskonnas kajastuvaid probleeme ja hirme. (Burger 2014, 2016)

Euroopa juttudes on kaubik valdavalt valge, sest seda värvi väike furgoonauto on lihtsalt väga levinud. See ei ole siiski alati nii: 2019. aastal tänapäeva muistendite rahvusvahelisel konverentsil arutasime valge kaubiku fenomeni tšehhi folkloristi Peter Janečeki ja slovaki folkloristi Zuzana Panczovága, kes märkis, et Slovakkia juttudes on kaubik valdavalt musta värvi. Meie kõigi üldine tähelepanek oli aga see, et kaubikukuuldused on kõigis kolmes riigis levinud ennekõike väikestes linnakestes ja maakohtades. Hollandi folklorist ja meediauurija Peter Burger (2014, 2016) on toonud välja asjaolu, et Suurbritannias on valge kaubik kuriteopaigana saanud tõenäoliselt eeskuju sealsest populaarsest teleseriaalist, mis jutustab valgest kaubikust ja selle isepäisest, vahel vägivaldsest juhist.

Kuidas kuri kloun internetist välja puges

Ameerikas ja Suurbritannias said 1980. aastatel laste seas tuntuks lood klouniks maskeeritud täiskasvanutest, kes kaubikuga ringi liiguvad ja lapsi ahistavad ning tapavad. Lapsed rääkisid, et kaubikud klouniks maskeeritud meestega varitsevad neid koolide juures. Jutud tegid muret täiskasvanutele, kes kaasasid asjaolude uuri-

⁵ Mainitud postitused Melliste Teataja Facebookis pole enam leitavad, neist ja kommentaaridest on artikli autoril olemas kuvatõmmis.

⁶ Eestis tunduvad jutud inimröövijate kaubikust olevat seotud valdavalt lastega, artikli autorile on teada vaid kaks naistega seotud paanikajuttu: 2012. aastal teatati, et Rakveres sõidavad mikrobussiga ringi mitu maskides meest, kes uimastavad naisi ja tirivad nad bussi (Virumaa Teataja 2012), ja aasta hiljem, et politsei uuris ühte segast juhtumit Tartus (Mets 2013).

misse ametiasutusi, aga uurimised lõppesid tulemusteta. Tegu oli üksnes laste jutuga. Hirmuäratava ja kurja klouni (ingl *evil clown*) ajalugu ulatub Ameerikas 1940. aastate koomiksiteni, XX sajandi teisel poolel oli seal populaarne ka lastesaadete kloun Bozo. Pahatahtliku klouni kuju arengut mõjutas tõsieluline seik: 1970. aastatel tabati Ameerikas pedofiil ja sarimõrtsukas John Wayne Gacy, kes oli tapnud üle 30 mehe ja poisi ning teeninud leiba klounina, ehkki oma kuritööd oli ta sooritanud ilma klounikostüümita. 1980. aastateks Ameerikas kinnistunud tigea ja pahatahtliku klouni arhetüüp levis raamatute, seriaalide, hiljem ka videomängude kaudu Lääne-Euroopasse. (Brunvand 2001: 313–315; vt ka Van de Winkel 2016)

1980-ndate lõpust või 1990-ndate algusest on inglise keeles kasutusel psühholoogide termin *coulrophobia* 'klounikartus'. YouTube'ist võib leida kümneid hirmutamiseks toodetud videoid kurjadest klounidest. Mõni neist on otsekui kulutulena levinud, näiteks Itaalia kanali DM Pranks videod on saanud miljoneid vaatajaid. Belgia folklorist Aurore Van de Winkel (2016) on täheldanud, et klounikartust kätkevad jutud ringlevad lainetena: Prantsusmaal oli üks laine 2014. aastal, sealt levis see esmalt mujale Lääne-Euroopasse ning veidi hiljem jõudis Ida-Euroopa maadesse. Väidetavalt sai Prantsusmaal jutt alguse konkreetsest vingerpussist, kus üks maskeeritud teismeline ajas teist plastmassist noaga taga. Prantsuse sotsiaalmeedias hakkasid aga levima kuuldused, et üks või mitu klouniks maskeeritud inimest peidavad end koolide juures ja ründavad lapsi. Sotsiaalmeedias reageeriti kuuldustele aktiivselt, teismelised tegid klounivastaseid lehti, postitasid pilte ja manitsesid ettevaatlikkusele. Mõnel juhul võis klounikuuldus liituda kaubikukuuldustega, näiteks Itaalias levis lugu kaubikuga sõitvatest Poolast pärit klounidest, kes inimesi autosse tirivad, et nende organeid röövida. On teada, et mitmel juhul on klounikartust kurjasti ära kasutatud koerustes, hirmutamiseks ning paraku ka kuritöödes (vt Van de Winkel 2016). Algselt ja ehk praegugi on klounikultus mõjusam *halloween*'i traditsioone järgivates maades.

Eestis võttis kurja klouni kuju kodunemine mõnevõrra kauem aega kui läänes – Piip ja Tuut ning teised lastepidudel ja -haiglates lapsi lõbustavad klounid on populaarseks saanud suhteliselt hiljaaegu ning on heatahtlikud ja lõbusad tegelesed. Siiski on Eesti kooliõpilastele kurja klouni lood tuttavad vähemalt 2018. aastast, küllap varasemastki ajast, nagu võib järeldada järgnevast koolipärimuse jutunäitest:

Kunagi ammu – vist 2016 – oli teema killerklounide kohta ja üks mu tuttav on rääkinud sellest, kuidas ta sõbranna akna alla (ta elab teisel korrusel) seisis vist kirvega inimene ja oli riietunud nagu kloun. See kloun tükk aega vaatas ta koduakent ning ta vanemad olid see aeg tööl (see kõik oli öösel ning ta vanemad olid öövahetuses). Tüdruk kutsus politsei, kuid selleks ajaks oli see inimene läinud. (Tüdruk, snd 2003; Hiiemäe 2019: 25)

Pahatahtliku klouni kuju jõudis n-ö tänavale aga alles eelmisel aastal. Nimelt 2023. aasta 25. septembri öösel sai Viljandi politsei teate 14-aastaselt poisilt, kes väitis, et teda jälitab vägivaldne kloun:

Politsei reageeris sündmusele kõrgeima prioriteediga ning avastas sündmuskohalt ees rühma hirmunud lapsi, kes põgenesid olematu klouni eest. Veebipolitseinik Elerin Tetsmann nentis esmaspäeva pärastlõunal, et sellist juhtumit, kus veebist alguse saanud hirmutamise oleks liikunud sellisel moel edasi tänavale, et lapsed realselt suurt hirmu tundes politsei poole pöörduvad, ta varasemast ei mäleta. Tetsmann rõhutas ka, et lapsed tegutsesid hirmu tundes õigesti, kui politseiga ühendust võtsid.

Kogu sündmus hakkas rulluma ühest suhtluskeskkonda Snapchat postitatud õudusjuttu meenutavast naljast, milles räägiti Viljandis Kantreküla linnaosas ringi käivast klounist, kes ründavat lapsi. Politseinikeni jõudnud noortevaheline vestlus lubab aimata, et rohkete roppustega võrstsitatud postitused on pärit põhikooli või veelgi vanematelt noorukitelt. Levima hakkas see aga algklasside laste seas ning lausa kampadena läksid lapsed hilisõhtul õue klouni jälitama.

Selle käigus sattusid nad aga kokku endast vanematega, kes hirmujuttu tagant õhutasid, ning lõpuks ei julgenud lapsed enam edasi ega tagasi liikuda. Et koju minna ei juletud, siis võetigi ühendust politseiga. (Suurmägi 2023a)

Meediakäsitlused

Valgete kaubikute ja kurjade klounidega seotud juhtumite kajastamisel ajakirjanduses on peale lugude arvatava kriminaalsuse ja selle seletuse toodud esile linnalegendide teema üldiselt: juhtumeid tutvustatakse kui rahvusvaheliselt tuntud ja levinud jutuloomingut, kaasates siinkirjutaja kui valdkonna spetsialisti kommentaarid (vt Harju 2018b; Haav 2023).

Ajakirjanduses ei avata eeltoodud hirmulugude algse jutustaja motivatsiooni, sest juhtumid on aset leidnud väikestes kogukondades, kus inimesed üksteist tunnevad. Näiteks Harku valla juhtum oli väga skandaalne ja enne veel kui asi leidis lahenduse politseilt, sekkus sotsiaalmeedia oma seletustega. Levitati valevideot koolikiusust, millega poiss oli väidetavalt seotud, ja jõuti järeldusele, et kaubikus kinnihoidmine oli kättemaks. Avalikult ei väidetud, et poiss luiskas mingil põhjusel, küll aga arutleti sel teemal artikli kommentaarides (vt Raud 2017). Üldiselt kajastati laste mõttemaailma ja käitumise eripära ning põhjusi, miks võisid lapsed kurje tegelasi karta või nende kohta luisata: lastekultuurile on iseloomulik, et fantaasiamaaailm seguneb pärismaailmaga, mängitakse hirmu ja turvatunde piiril ning enda kehtestamiseks on lubatud väike vale.

Õudusjuttude rääkimine, põnevus, hirm, hirmule vastu astumine ja sellega hakkamasaamine, teiste hirmutamine – see kõik on kuulunud lapseks olemise juurde ning paljudel juhtudel ka täiskasvanuikka kaasa tulnud. Punane Käsi, Freddy Krueger, Candyman – neid eri ajastute koletegelasi, keda pidi kartma, aga kes olid ligitõmbavalt põnevad, nimetasid mu kolleegid. Tapjaklounid on laste seas olnud regulaarselt ilmuvad ja kaduvad peletised mõnisteist aastat. [---]

Nutimaaailm on kindlasti kaasa toonud uusi hirme ja hirmutamisi, mida ehk minusugune keskealine ei mõista. Aga seda klounilugu mõistan ma enda arvates

üsna hästi ja see ei ole pärit nutimaailmast. See on osa inimese kasvamisest ning fantaasiast, mida nutimaailm olemuslikult tapab. (Suurmägi 2023b)

„Linnalegend? Psühholoogi sõnul on lapsed väga leidlikud ning võivad kasutada linnalegende, et karistusest pääseda. Lapsel võib olla raske oma juttu muuta, kartes, et kui nii tõsine asi on päevavalgele toodud ja politseigi kaasatud, võib kõvasti riielda saada, kui öelda: see oli vaid mõttemäng või hilinemise kattevarjuks toodud vale,” lahkab psühholoog viimasel ajal sagenenud juhtumeid, kus lapse väljamõeldu valgust kaubikust põhjustab suure paanika. (Väli 2018)

Kui sarnased hirmujutud ja nendega seotud praktikad jäid internetieelsel ajal enamasti laste- ja noortekultuuri sisesteks asjadeks, siis sotsiaalmeedia ja sealne suhtlus on need jutud ning nende kurjad tegelased toonud avalikku ruumi. Laste hirmujutust sai uue sihtgrupi jaoks päriselt kriminaalne sündmus. Harku valla, Põlva ja Viljandi juhtumite juures oli võimalik jälgida, kuidas laste- ja noortekultuurile omane sotsiaalsete suhete mängulise kehtestamise ja uskumusmaailm sattusid avalikku ruumi, tekitasid seal teistmoodi ohutunde (moraalse paanika) ja omandasid ka teise tähenduse, kujutades ümbritsevat maailma ohtliku ja kuritegelikuna. Konteksti muutusega antakse juhtumile või jutule hoopis ühiskonnakriitiline tähendus. Valitsevate õigus- ja moraalnormide kohaselt peab laste turvatunnet ja nende keha ohustav kuritegu saama karistuse. Sarnast jutu tähenduse muutumist laste kogukonnast väljapoole sattudes olen täheldanud 2005. aastal, kui Pärnus sattus täiskasvanu kuulma laste omavahelisi ärplevaid ja kuulajates vastikustunnet tekitama pidavaid luiskelugusid kasside piinamisest (nahast välja viskamisest). Selle peale ilmus ajakirjanduses ühiskonnakriitiline lugu teemal, et noored on julmad ja hukas, ning algatati kriminaaluurimine, mis tuvastas, et väidetav piinamisviis pole võimalik ja seda pole tegelikult kasutatud. Kogu juhtum oli siiski linnalegend, mis tugines vanadele valetamisnaljanditele ehk nn jahimehejuttudele. (Vt Kalmre 2008a)

On olemas vähemalt üks näide sellest, kuidas väikeses maakohas võib kaubiku-paanika sotsiaalmeedia suhtluse kaudu lahtuda. Siin käsitletud juhtumite ajal ei õnnestunud artikli autoril jälgida asjaosaliste laste suhtlust sotsiaalmeedias, kuid nagu mainitud, oli mul võimalik olla 2024. aasta veebruari lõpus tunnistaja sellele, kuidas väikeses Tartu-lähedases külakogukonnas lahenes laste spontaanselt kaubikuhirmust ajendatud juhtum üsna kergesti. See on artikli autori teada esimene jutt, kus kaubik on musta värvi.

Postitaja Carmen: Täna kella 18–18.30 vahel Melliste–Poka teel jälitas musta värvi kaubik kahte tütarlast. Kui tüdrukud jooksu panid hakkas kaubik väga kiirelt tagurdama järgi, õnneks suutsid tüdrukud ennast ära peita, aga ütlesid, et neid otsiti ka projektoril valgusega põllult ja puude vahelt. Palun rääkige oma lastega. Meie omadel õnnestus joosta tuttava juurde, kes nad pärast koju tõi. Kahjuks olid tüdrukud suht shokis ja ei osanud öelda, mis marki kaubik võis olla.

Kommenteerija Getter: Olime täpselt samas ajavahemikus Poka teel koeraga kõndimas. Kasutasime taskulampi. Liiklesid ka kaubikud. Olid ka tütre kaasas, kes

taskulampidega üritasid langevas lumesajus efekte teha. Kahtlane tegevus oli seisev kaubik, millele lähenes teine kaubik ning tundus, et tehnilise rikke eemaldamiseks. Ei välista kirjeldatud olukorda, kuid hirmul on suured silmad ja pimedas veel suuremad, äkki lihtsalt arusaamatus?

Postitaja Carmen: Tüdrukud rääkisid ka teisest kaubikust ja ütlesid, et ka too olevat liikunud.

Kommenteerija Rauno: Need olime meie. Sõbral sai küte otsa. [lisatud foto] (Meliste Teataja)

Kokkuvõtvalt

Internetiajastul on laste ja noorukite teadmised üleloomulikest ja kurjadest tegelastest ning nendega seotud lugudest võrreldes varasemaga üldisemad ja ühtlustunud. Igasuguseid käsitletud kurjami tüüpe – valge kaubikuga meestel, kurjal ehk tapjaklounil ning Slendermanil – on mõnevõrra erinev taust ja arengulugu, aga nende kõigi ohvrid on lapsed. Kui tapjaklounid ja Slenderman on mütolooilised tegelased, siis valge kaubikuga mehed on kriminaalsed kurjamid. Nendega seotud jutud toetuvad varasemast pärimusestki tuttavale ürgsele hirmukujutelmale inimkeha ründamisest – analoogsed on näiteks endise Nõukogude Liidu aladel levinud jutud mustadest Volgadest ja verevõtjatest. Valge kaubikuga kurjamite nüüdsed arvatakse kuriteod viitavad pedofiiliale või organivargusele. Need jutud võivad rääkida mõndagi ühiskonnas toimuva kohta. Meediauuri ja folklorist Peter Burger jälgis valge kaubiku lugusid Hollandi internetis ja ajakirjanduses aastatel 1999–2015 ning kirjeldas oma uurimuses, kuidas selle perioodi jooksul muutus pahade peategelaste identiteet: algul olid kiusajad pedofiilid, siis Ida-Euroopa immigrandid ja lõpuks moslemid. Niisugune tegelaste järjestus peegeldas Hollandi ühiskonnas nendel aastatel esile kerkinud pingeid ja hirme ning migratsioonilaineid. (Burger 2014, 2016)

Valge kaubiku lugusid toetavad nii pop- kui ka internetikultuur: filmid, arvutimängud, YouTube'i filmikatked, igasugune pila, sh meemid ja tüngad. Tundub, et eesti laste- ja noortekultuurile on siin vaadeldud linnalegendidest lähedasemad ja rohkem aktuaalsed valge kaubiku lood. Sellel võib olla mitmeid põhjusi, muu hulgas see, et need lood toetuvad (vanemale) universaalsele hirmujuttude traditsioonile, sest neis kajastuvad ohud ja jutud inimese autosse meelitavatest kurjamitest on Eestis tuntud olnud juba peaaegu sajandi. Vähem populaarsed on siin tapjaklouni ja eriti Slendermani legendid, mis suhestuvad lääne kultuuriruumiga – need on levinud üksnes internetis.

Laste- ja noortekultuuris luuakse ühiselt tegelasi ja süžeid ning nende tähendusi: nendega seotud uskumusi, juhtumeid ja kogemusi jagatakse internetis, aga ka väljaspool seda ning nii kujundatakse lugusid koos. Nagu eespool mainitud, on uurijad seda protsessi kajastanud ilmekaimalt Slendermaniga seoses. Hirmujutud on laste mängulise maailma osa ja lastekultuurile omane turvalise hirmu läbimängimine võimendub üsna kergelt sotsiaalmeedias: tüngast ehk pseudo-

ostensioonist saab mäng ohuga ehk protoostensioon. Kõigi nende juhtumite puhul võib töötada korraga mitu ostensiooni vormi ja tihti ei ole selge, kuivõrd on tegu niisama tüngaga, väikese luiskamise, spontaanse hirmuelamuse või n-ö jutu sisse minekuga. Eesti ainese juures oleks edasise uurimistöö perspektiiv seni uurijatele kättesaamatu laste ja noorte omavaheline suhtlus sotsiaalmeedias. See ilmestaks paremini seda, kuidas jutuahelate ja postitustega luuakse usutavat või koomilist, mängulist lugu mütoloogilistest tegelastest ning mil määral mõjutavad seda (tausta)teadmised juttude süžeedest, grupisisesed suhted jms. Kinnitamist vajaks üks lihtsalt kogemusele toetuv tähelepanek. Nimelt selle põhjal, kuidas lääne kultuuriruumist alguse saanud tänapäeva muistendid ja nendega seotud nn *creepy-pasta* jutud on 1990. aastatest alates arenenud Eestis: tundub, et just skandaalsed ehk kriminaalsed või müstilised lood vajavad levikuks peale varasema kohaliku traditsiooni ka arvukat kohalikku kogukonda. Ilma selleta ei saavuta need siin laialdast levikut, ehkki võib leida põnevaid erandeid.

Selge on, et hirmujutud ja nendega seotud juhtumid ei lakka ja iga juhtum vajaks eraldi sisulist uurimist, sest alati on ju võimalus, et tegu võib olla reaalsusest lähtuvate hirmudega ja täiskasvanud peavadki sekkuma. On rahvusvahelisi näiteid selle kohta, kuidas mõni internetis leviv lastele ja noorukitele suunatud hirmumäng ja -lugu võib olla nii mõjus, et põhjustab nende seas eluohtlikku käitumist, nagu Slendermani juhtum.

Tõsiasi on see, et kõik siin vaadeldud laste hirmujutud ja -juhtumid väljendavad tänapäeva muutunud maailma: interneti ja sotsiaalmeedia ülimuslikkust ning hirmu domineerivat osalust meelelahutuses, samuti inimeste uskumuste ja jutueeskujude kujundamises ning sotsiaalsete suhete loomises. Internet on teinud lood ja nende tegelased üldiselt tuttavaks ja tõsiselt võetavaks, neil on rikas, eri žanre ja tegevusi põimiv digitaalne sisu, mis mõjub kindlasti vahetumalt kui internetieelse ajastu hirmujutud.

Artikkel on valminud teadusprojekti „Folkloori narratiivsed ja uskumuslikud aspektid” (EKM 8-2/20/3) ning Haridus- ja Teadusministeeriumi projekti „Eesti kultuuri arengumustrid” (EKKD-III2) toel.

VEEBIVARAD

Kambja / Ülenurme Kuulutaja. Facebook. https://www.facebook.com/groups/1812000485745104/?multi_permalink=2175261286085687&ref=share
Melliste Teataja. Facebook. <https://www.facebook.com/groups/930734793611614/>
Slender Man. Wikipedia. https://simple.wikipedia.org/wiki/Slender_Man

KIRJANDUS

Blank, Trevor J. 2009. Toward a conceptual framework for the study of folklore and the Internet. – Folklore and Internet: Vernacular Expression in a Digital World. Logan: Utah State University Press, lk 1–20.

- Blank, Trevor J.; McNeill, Lynne S. 2015.** Boiling over: Creepypasta, Slender Man, and the new face of fear in folklore. – *Contemporary Legend. Special Issue: The Slender Man*, seeria 3, kd 5, lk 1–13.
- Brunvand, Jan Harold 2001.** *Encyclopedia of Urban Legends*. New York–London: W.W. Norton & Company. <https://doi.org/10.5040/9798216990512>
- Burger, Peter 2014.** Monsterlijke verhalen. Misdaadsagen in het nieuws ne op webforums als retorische constructies. Den Haag: Boom Lemma.
- Burger, Peter 2016.** White van stories: Stranger danger, rhetoric, and media. – *Perspectives on Contemporary Legend*. 34th International Conference, Tallinn June 28–July 2, 2016. Tartu–Tallinn: ELM Scholarly Press, lk 12–13.
- Chess, Shira; Newsom, Eric 2015.** *Folklore, Horror Stories and the Slender Man: The Development of an Internet Mythology*. New York: Palgrave Pivot. <https://doi.org/10.1057/9781137491138>
- Cohen, Stanley 1972.** *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. London: MacGibbon and Kee Ltd.
- Contemporary Legend 2015.** *The Journal of the International Society for Contemporary Legend Research. Special Issue: The Slender Man*, seeria 3, kd 5.
- Dégh, Linda 2001.** *Legend and Belief: Dialectics of a Folklore Genre*. Bloomington–Indianapolis: Indiana University Press.
- Dégh, Linda; Vázsonyi, Andrew 1983.** Does the word „dog” bite? Ostensive action: A means of legend-telling. – *Journal of Folklore Research*, kd 20, lk 5–34.
- Donovan, Pamela 2001.** *Crime Legends in Old and New Media*. PhD dissertation. The City University of New York (CUNY). https://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2495&context=gc_etds
- Donovan, Pamela 2004.** *No Way of Knowing: Crime, Urban Legends and the Internet*. (Studies in American Popular History and Culture.) New York–London: Routledge.
- Eco, Umberto 1976.** *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ellis, Bill 2003.** *Aliens, Ghosts and Cults: Legends We Live*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Gaslin, Glenn 2017.** The Slenderman legend: Everything you need to know. – *CBC News 6. III*. <https://www.cbsnews.com/pictures/the-slenderman-legend-everything-you-need-to-know/>
- Haav, Margus 2023.** Kuidas kuri kloun esimest korda internetist välja puges. – *Sakala* 30. IX, lk 8.
- Hand, Martin 2012.** *Ubiquitous Photography*. (Digital Media and Society.) Cambridge, UK–Malden, MA: Polity Press.
- Harju, Ülle 2018a.** Hirmujutt põhjustas kaubikupaanika. – *Lõunaleht* 5. IV, lk 1–2.
- Harju, Ülle 2018b.** Ohutud linnalegendid „Luunja kurk”, „Salatipesu” jt. – *Lõunaleht* 5. IV, lk 2.
- Hiimäe, Reet 2019.** *Eesti õpilaste üleloomulikud kogemused*. Tartu: Eesti Folkloori Instituut, EKM Teaduskirjastus.
- Hiimäe, Reet 2020.** Hirmude kirjeldused tänapäeva õpilaspärimuses. Subjektiivse kogemuse ja meediamõju seostest. – *Keel ja Kirjandus*, nr 1–2, lk 80–94. <https://doi.org/10.54013/kk747a5>

- Jenkins, Henry 2006.** *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kalmre, Eda 2008a.** Münchhauseni jutu retseptsioonist tänapäeval ehk milleks me neid vajame. – Kes kõlbab, seda kõneldakse. Pühendusteos Mall Hiimäele. (Eesti Rahvaluule Arhiivi toimetused 25.) Tartu: EKM Teaduskirjastus, lk 75–89.
- Kalmre, Eda 2008b.** Hirm ja võõraviha sõjajärgses Tartus. Pärimuslooline uurimus kannibalistlikest kuulujuttudest. (Tänapäeva folkloorist 7.) Tartu: EKM Teaduskirjastus.
- Kalmre, Eda 2021.** Loodus tuleb tagasi: delfiinid ja saurused. Libauudistest, *photoshop*-muis-tenditest ja meemidest koroonakarantiini ajal. – Mäetagused, nr 79, lk 167–184. <https://doi.org/10.7592/MT2021.79.kalmre>
- Kõiva, Mare 1996.** Siis astu aknalauale. – Mängult-päriselt. (Tänapäeva folkloorist 2.) Toim M. Kõiva. Tartu: Eesti Rahvaluule Arhiiv, Eesti Keele Instituut, lk 166–188.
- Mar, Alex 2017.** Into the woods: How online urban legend Slender Man inspired children to kill. – The Guardian 7. XII. <https://www.theguardian.com/news/2017/dec/07/slender-man-into-the-woods-how-an-online-bogeyman-inspired-children-to-kill>
- Mets, Risto 2013.** Tartu naine väidab, et teda vägistati mikrobussis. – Tartu Postimees 26. XI. <https://tartu.postimees.ee/2610022>
- Metsvahi, Merili 2000.** Muistend kui tegelikkus. – Maa-alused. (Pro Folkloristica VII.) Toim Mall Hiimäe, Janika Oras. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, lk 44–59.
- O'Sullivan, Donie 2019.** A Facebook rumour about white vans is spreading fear across America. – CNN Business 4. XII. <https://edition.cnn.com/2019/12/04/tech/facebook-white-vans/index.html>
- Peck, Andrew 2015.** At the modems of madness: The Slender Man, ostension, and the digital age. – Contemporary Legend. Special Issue: The Slender Man, seeria 3, kd 5, lk 14–37.
- Raud, Geidi 2017.** Koolidirektor Harku vallas juhtunust: konkreetse juhtumi taga oli lapse ekslik käitumine. – Õhtuleht 27. XI. <https://www.oh tuleht.ee/842684>
- Sambeck, Becca van 2021.** Where did the urban legend about serial killers stalking victims in white vans come from. – Oxygen. True Crime 21. IX. <https://www.oxygen.com/the-toolbox-killer/crime-news/serial-killers-in-white-vans-where-did-urban-legend-come-from>
- Shifman, Limor 2014.** The cultural logic of photo-based meme genres. – Journal of Visual Culture, kd 13, nr 3, lk 340–358. <https://doi.org/10.1177/1470412914546577>
- Suurmägi, Marko 2023a.** Õuduslugu põhjustas Viljandis keskkõise paanika. – Sakala 27. IX, lk 3.
- Suurmägi, Marko 2023b.** Tapjakloun on iidne hirm, mitte nutimaailm. – Sakala 27. IX, lk 2.
- Vahtramäe, Eli 1996.** Vaim, vaim, ilmuta ennast! – Mängult-päriselt. (Tänapäeva folkloorist 2.) Toim Mare Kõiva. Tartu: Eesti Rahvaluule Arhiiv, Eesti Keele Instituut, lk 156–165.
- Van De Winkel, Aureo 2016.** Hostile clowns in France, Halloween 2014: A micro-history of a legend cycle. – Contemporary Legend. Special Issue: The Slender Man, seeria 3, kd 6, lk 41–54.
- Virtanen, Leena 1980.** Lastenperinne. (Helsingin yliopiston kansanrunoustieteen laitoksen toime 6.) Helsinki: [Helsingin yliopiston kansanrunoustieteen laitos.]
- Virumaa Teataja 2012** = Politsei kinnitusel ei vasta info Rakveres liikuvatest maskidega vägistajatest tõele. – Virumaa Teataja 9. VII. <https://virumaateataja.postimees.ee/901502>

Väli, Kristjan 2017. Šokeeriv juhtum Harku vallas: varjatud näoga mehed tirisid bussist väljunud lapse kaubikusse. – Öhtuleht 25. XI. <https://www.oh tuleht.ee/842392>

Väli, Kristjan 2018. Väljamõeldud valge kaubik ja kommionu võivad olla lapse appikarje suu-
rest murest. – Öhtuleht 16. V, lk 7.

Eda Kalmre (sünd 1958), PhD, Eesti Kirjandusmuuseumi folkloristika osakonna vanem-
teadur (Vanemuise 42, 51003 Tartu), eda@folklore.ee

Clowns and other villains – various faces of fear and violence: Ostension and criminal legends

Keywords: folkloristics, journalism, horror stories, children, urban legends, social media, beliefs

This article explores scary stories about evil clowns and men abducting children in white vans, which are known internationally and have recently spread among Estonian children and young people. In some cases, these narratives have transcended legend, prompting several criminal investigations in Estonia in recent years regarding alleged crimes committed by these nefarious characters.

Communication among children, teenagers and young adults occurs both online and offline, i.e., by word of mouth. These age groups also engage in ostensive practices, where several forms of ostension can occur simultaneously. It is often quite challenging to discern between a mere prank, a little lie, a spontaneous experience of fear, or immersion in the story.

In the cases from Harku parish, Põlva, and Viljandi, we observe how the playful social dynamics and belief systems typical of children's and youth culture enter the public sphere through social media, transforming a criminal legend into a real criminal case. In the public sphere, the children's stories create a different sense of danger (moral panic) and acquire a different meaning by portraying the surrounding world as dangerous and criminal. This change of context imbues the incident or legend with broader social significance and critique. The internet has intensified the seriousness of these evil character stories, providing a rich digital content that mixes various genres and activities, making them more immediate and impactful than the horror stories of the pre-internet era.

Eda Kalmre (b. 1958), PhD, Estonian Literary Museum, Department of Folklore, Senior
Researcher (Vanemuise 42, 51003 Tartu), eda@folklore.ee