

Folkloriniai ir folklorėjantys motyvai internetiniame profesionalaus krepšininko įvaizdyje

POVILAS KRIKŠČIŪNAS

Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas

ANOTACIJA: Straipsnio objektas – nekoordinuoti, savaimingai internetu kuriamo vyrų krepšinio komandų¹ ir jų žaidėjų įvaizdžio elementai. Tyrimui pasirinkti humoristiniai folkloriniai ir folklorėjantys lietuvių krepšinio mėgėjų atsiliepimai apie krepšininkus, klubus ir su jais susijusius sporto įvykius 2011–2016 metais. Aprašomi ir nagrinėjami tekstiniai ir polikodiniai (turintys verbalinių ir neverbalinių elementų) internetu kūrybos ar sekimų pavyzdžiai, rasti lietuviškame saityne². Lyginamajai analizei pasitelkiami klasikinės tautosakos kūriniai ir aptariamų pavyzdžių analogai kitakalbėse svetainėse. Siekiama nustatyti, kokiais šaltiniais remiantis kuriamas tiriamasis vaizdinys³, kokie tam reikalui pasitelkiami įrankiai, kokios yra šios veiklos paskatos ir tikslai.

RAKTAŽODŽIAI: krepšinis, interneto folkloras, humoras, anekdotai, demotyvatoriai, fotomanipuliacijos.

ĮVADINĖS PASTABOS

Krepšinio populiarumu Lietuvoje abejoti netenka. Čia oficialiai registruotos 72 įvairių amžiaus kategorijų vyrų ir moterų komandos, dirba 400 etatinių trenerių, 201 teisėjas (aštuoni tarptautinės kategorijos) ir septyni NBA komisarai. Komandų žaidimą stebi didžiulės austruolių minios [1, 2, 3]⁴, varžybos prieš ir po jų aptarinėjamos visais įmanomais būdais, neatmetant įvairiausių internetinės komunikacijos

.....
1 Vyrų komandos pasirinktos dėl to, kad jos turi daugiau sekėjų, tad daugiau galime rasti ir analizei reikalingos medžiagos.

2 *Saitynas* – Valstybinės lietuvių kalbos komisijos diegiamas termino *žiniatinklis* pakaitalas.

3 Autorius mano, kad terminas *vaizdinys* tiksliau apibūdina kalbamą fenomeną, tačiau tiek mokslinėje, tiek populiariojoje literatūroje dažniau pasitaiko *įvaizdis*. Straipsnyje neatsisakoma ir jo – abu žodžiai vartojami kaip sinonimai.

4 Laužtiniuose skliaustuose įrašyti skaičiai rodo interneto šaltinių numerius. Šaltinių sąrašas pateiktas straipsnio pabaigoje.

platformų. Darius Liutikas, tyręs krepšinio aistruolių tapatumo ypatumus, nurodo, jog 99 procentai jo apklaustų respondentų⁵ internetu naudojami kiekvieną dieną ar bent jau kartą per savaitę (Liutikas 2011: 218–219). Tyrėjui jų komentarus stebėti internete yra paranku. Juk, pasak Anatolijaus Kargino ir Anos Kostinos, internetinė komunikacija visada vyksta nuolatiniu, vadinamuoju *on-line* laiku (Каргин, Костина 2009: 9–10), taigi nėra tokia efemeriška kaip realiame gyvenime ir leidžia sukaupti įvairesnės medžiagos nei apklausiant respondentus pagal iš anksto paruoštus klausimynus.

Ši medžiaga yra didžiulės vienu ryšio kanalu besinaudojančios bendruomenės saviraiškos atspindys. Dėl intensyvios IT technologijų plėtros internetų krepšinio mėgėjų bendruomenė plečiasi prisijungdama skirtingo amžiaus, įvairios socialinės padėties ir vertybinių nuostatų žmonių. Virtualiai kuriamas krepšinio komandos bei žaidėjo vaizdinys dėl to taip pat turėtų įvairėti. Jo, kaip ir kiekvieno kultūrinio reiškinių, negalime atsieti nuo kuriamojo tiesiogiai – tai dvi koreliuojančios to paties proceso dalys. Šių dalių sampynos bei skirtys pastaruoju dešimtmečiu nagrinėtos teoriniuose⁶ ir konkretiems reiškiniams skirtuose (žr. toliau) mokslo darbuose. Be kita ko, jų autoriai internetų kūryboje pastebi ryškią folklorinių ir autorinės kilmės elementų migraciją. Spėtina, kad ir mūsų pasirinktas objektas turtingas folkloro ar folklorėjančių elementų, tačiau tyrėjų dėmesio nėra susilaukęs, o tai ženklina atlikto tyrimo aktualumą. Šis straipsnis – pirmoji tyrimo rezultatų dalis; lygia greta autorius vykdyto krepšinio aistruolių įvaizdžio stebėjimų rezultatai bus apibendrinti kitame spaudai rengiamame straipsnyje.

ŠALTINIAI: ATRANKA, IŠTIRTUMAS IR TYRIMO PRIEIGOS

Tyrimo objektu pasirinkta folklorinė ir jai artima medžiaga – su krepšininkais siejami tekstai ir polikodiniai (turintys verbalinių ir neverbalinių elementų) kūriniai, skelbiami lietuviškuose sporto ir pramogų portaluose. Atsirinkti labiausiai varijuoti linkę kūriniai, populiarsnės tipologiškai susiejamų tekstų ar vaizdų grupės. Naršant internete pirminiais paieškos žodžiais tapo *sportas*, *krepšinis*, *memai*, *interneto folkloras* ir jų junginiai, taip pat pasinaudota krepšinio komandų pavadinimais ir konkrečių žaidėjų pavardėmis.

Renkant medžiagą iš karto pastebėtas itin turtingas komiškasis klodas, todėl pirmiausia ieškota anekdotų. Daugiausia relevantiškų tekstų rasta *basketnews.lt*, *krepšininkas.net* ir *basketzone.lt* kolekcijose. Taip pat peržiūrėti svetainių *baikos.lt*, *cha.lt*,

5 Apklausti 104 asmenys.

6 Puz., Каргин, Костина 2007a, 2007b, 2009; Blank 2009; Bronner 2009; Krawczyk-Wasilewska 2009; Алексеевский 2010; Grochowski 2013; Domokos 2014.

krepsinio-karas.blogspot.lt, *ltbet.com*, *šluota.lt*, *zizirskiene.lt* skyreliai apie sportą. Vienur tai svetainių administratorių kolekcijos, kitur tekstus į tam skirtus skyrelius įkėlė registruoti forumų lankytojai. Paieškas neretai lėtino kai kuriose svetainėse pasitaikę *copy-paste* atvejai – paaiškėdavo, kad skirtinguose šaltiniuose tekstai yra ne tik tie patys, bet ir surikiuoti tokia pačia seka. Neatsisakyta ir autorių kūrinių, įvilktų į šiuolaikiniam folklorui būdingas formas, pavyzdžiui, skanduočių, minčių ir faktų grandinių.

Aktualios tematikos gausa išsiskyrė Lietuvoje staigiai ir veržliai išpopuliarėję *demotyvatoriai* – internete labai išplitusi specifinė plakato forma. Užsienyje tai senokai žinomas internautų saviraiškos būdas, jis jau ne kartą yra aptartas folkloro tyrėjų (žr. Byraeva 2011; Baran 2012; Makowska 2013; Brzozowska, Laineste 2014; Шустрова 2014). Kadangi Lietuvoje šie kūriniai apžvelgti tik fragmentiškai (Krikščiūnas 2012; Zaikauskienė 2014), priminsime, kad brandų demotyvatorių turėtų sudaryti trys turinio atžvilgiu nebūtinai susiję, bet semantiškai neatskiriami elementai: juodai įrėmintas grafinis komponentas, *sloganas* (objekto pavadinimas, apibūdinimas ar šūkis) ir jį interpretuojantis trumpas komentaras (Byraeva 2011: 148). Gausiausios demotyvatorių kolekcijos rastos portalų *demotyvacijos.tv3.lt* ir *demotyvacija.lt* galerijose. Peržiūrėta apie šešis šimtus su krepšiniu susijusių demotyvatorių. Pažymėtina, kad pagal portalų taisykles nebrandūs kūriniai gali būti nepatvirtinami, nors iš svetainės ir nepašalinami. Peržiūrėjus tokius variantus matyti, kad jų autoriai dažniausiai būna nesuvokę žanrinės demotyvatoriaus esmės ir pasirinkę netinkamą, dažniausiai neinformatyvų ar neįtaigų tekstą. Tačiau tai dalis bendro masyvo, ir jei kūrinys atspindi tyrimui įdomią tendenciją, straipsnyje jis cituojamas ar aptariamas kaip lygiavertis duomuo.

Dalyje demotyvatorių esama koliažą primenančių *fotomanipuliacijos* elementų. Tai vaizdų keitimo grafiniais redaktoriais (pvz., *Adobe Photoshop*) triukas, dažnai virstantis savarankiška kūrybos forma, angliškai vadinama *Photoshoping*, *Photoshop manipulation*, *Photoshop contest*, *Photoshop tennis*, rusiškai – *фотожаба*. Internete pasiūlius pakeisti tam tikrą vaizdą, visi variantai siunčiami vienu adresu ir rikiuojami toje pačioje svetainėje, paliekant galimybę juos komentuoti. Būna, kad tokie perdirbiniai, kaip ir įprasti demotyvatoriai, surenkami ar siunčiami iš įvairių šaltinių į specializuotas svetaines. Deja, ši internautų pokštavimo forma kol kas sulaukė tik užsienio tyrėjų dėmesio (Grigorjeva 2008; Fletcher, Greechill 2010; Peck 2014).

Radus analogų, straipsnyje bus pasiremiama ir klasikinio folkloro teksta, kartais – šiuolaikiniais pavyzdžiais iš kitakalbių portalų. Jie padės aiškintis kai kurias kontekstines nagrinėjamos medžiagos detales. Animuotų (pvz., *.gif, *.pps) ir vaizdo failų nieieškota, *a priori* vengiant straipsniui pernelyg didelio medžiagos masyvo, analizei reikalaujančio skirtingų metodologinių priemonių.

Aukščiau paminėtuose tyrimuose dėmesys telktas į teorinius internetinio folkloro aspektus ir atskirų mums aktualių žanrų ypatumus. Konkrečius lietuviškus sportinio folkloro pavyzdžius mini Eugenijus Balandis, analizuodamas lietuvių kilmės amerikiečių boksininko Jacko Sharkey-Žukausko poveikį JAV tautiečių diasporai (Balandis 2014). Folklorinėms aktualijoms taip pat artimas vienas estų kolegijų straipsnis, nagrinėjantis internetautų komentarus apie olimpinis čempionus kaip mitinius herojus (Voolaid, Laineste 2013). Darbų (dažniausiai – magistro), skirtų sportininko įvaizdžiui, taip pat esama, tačiau jų autoriai dažniausiai krypto į sporto vadybos problemas (Dilys 2009; Javtokas 2009; Andriekus 2011; Šileris 2016); išimtis – Igno Vaičiailio tyrimas, analizuojantis Vilniaus ir Kauno komandų priešpriešą sociologiniais aspektais (Vaičaitis 2009). Šių tyrimų įžvalgos taip pat padėjo suvokti daugelį nagrinėjamos medžiagos kontekstinių detalių.

Rašant straipsnį taikyti tipologinis, aprašomasis ir lyginamasis metodai. Prieš aprašant medžiagą išaiškinti ir sugrupuoti turinio bei formos variantai. Būdingiausių motyvinių grupių ypatybės ir kilmės versijos aprašomos atskiruose skyreliuose. Laikomasi sinchroninio principo, nors, atsiradus pakankamai faktų, kai kurių kūrinių genezei apibūdinti pasitelkiamas ir diachroninis pjūvis. Statistinių skaičiavimų atsisakyta dėl didelio medžiagos išsibarstymo ir pastebėjus besikartojančius kūrinius įvairiose platformose.

Įvadinėse pastabose užsiminėme apie Lietuvoje registruotų komandų gausą. Deja, analizei pakankamą medžiagos kiekį internete sukuria tik didžiųjų Lietuvos klubų – *Žalgirio* ir *Lietuvos ryto* – gerbėjai, tarptautinių turnyrų metu sergantys už *Lietuvos rinktinę*. Siekdami analizuojamo masyvo vientisumo, apsiribosime šiomis trimis komandomis. Aptarsime sirgalių požiūrius į komandas kaip sporto vienetus, komentarus apie jų atributiką, žaidimo stilių, esant galimybei – konkrečių varžybų vertinimus ir komandų tarpusavio santykius internetautų akimis. Kadangi šalies rinktinė žaidžia tik su užsienio klubais, apžvelgsime ir požiūrio į juos tendencijas, aiškinsimės, kokie atskirų lietuvių žaidėjų bruožai pastebimi labiausiai.

ŽALGIRIS VS LIETUVOS RYTAS: GERA VS BLOGA KOMANDA?

Sporto sociologijos tyrėjai (Antonowicz, Wrzesiński 2009; Balandis 2014) pabrėžia ištikimiausių aistruolių susitapatinimą su besąlygiškai palaikoma komanda. Įdomu, kad kaip tik jų kūryba yra ne itin išraiškinga ir demotyvatoriuose dažniausiai apsiriboja išrikiuotų komandų ar varžybų momentų nuotraukomis, papildomomis faktų konstatavimu, vertinimų ar siekinių deklaravimu, pavyzdžiui: *Pelnyti čempionai; LIETUVOS RINKTINĖ: nes jie mums jau čempionai* ir panašiai. Smagi išimtis – var-

žybų su Ispanijos rinktine epizodas, papildytas perfrazuota sentencija: *Nors Ispanijos krepšinio rinktinė ir geresnė bet. Nepamiršk gėris ne visada nugali*⁷ [5].

Sportas, nors ir organizuojamas pagal tam tikras taisykles, iš prigimties yra konkurencinė veikla. Beatodairiškos kovos dėl pergalės idėja griežtai atskiria *savo* ir *svetimo* kategorijas. Susitapatinus su palaikoma komanda, reikia identifikuoti priešininką, su juo susigrumti ir jį nugalėti; tas priešininkas – kitų komandų žaidėjai, jų sirgaliai, treneriai, kartais ir neparankius sprendimus priėmę teisėjai. Vykstant Lietuvos krepšinio lygos čempionatams, simpatijų ir antipatijų srautai pasiskirsto įvairiomis kryptimis, dažniausiai tai priklauso nuo palaikančiųjų gyvenamosios vietovės. Tačiau Kauno *Žalgirio* ir Vilniaus *Lietuvos ryto* priešprieša neabejotinai ryškiausia. Kadangi tai pajėgiausi Lietuvos krepšinio klubai, tad ir jų palaikymo grupės didžiausios ir aktyviausios. Kartais juokaujama, kad tarp pastarųjų, o ne tarp jų palaikomų komandų vyksta didžioji kova, prilygstanti trečiajam pasauliniam karui [6], kuri anekdotuose, o kartais ir tikrovėje perauga į rimtesnius susidūrimus:

Miręs vyras prieina prie rojaus vartų, ir tenais angelas ir sako:

– Ką padarei tokio drąsaus, kad eitum į rojų?

– Buvau Kauno Žalgirio ir Vilniaus Lietuvos Ryto rungtynėse Kaune. Atsisėdau arenoj prie Žalgirio sirgalių su visa Lietuvos Ryto atributika ir, kai jie įmėsavo, švilpiau, kai pramėsavo – plodavau.

– Tai tikrai drąsus poelgis. Kada tai įvyko?

– Prieš 30 sekundžių. [7]

Empirinis tyrimas parodė, kad virtualioje erdvėje aktyvesni *Žalgirio* gerbėjai. Tai matyti ne tik iš gausesnės šią komandą palaikančių aistringųjų kūrybos masyvo, bet ir iš jos variavimo tendencijų. Antai ne kartą užfiksuotas klausimo ir atsakymo formos tekstas, kiek anekdotų yra apie *Lietuvos ryto* arba *Žalgirio* komandą. Nors klaidingas pasirodo kiekvienas nurodytas skaičius – anekdotų nesą nė vieno, viskas yra tiesa, atsakymuose vyrauja *Lietuvos rytas*. Taip pat varijuoja provokuojantis klausimas: *Kuri komanda geriausia? / bukiausia?* Atsakymas visada toks pat: *Užtat mūsų marškinėliai gražūs / šokėjos gražios*. Beveik visi rasti šio siužeto variantai yra apie *Lietuvos rytą*. Kai kada klausimas skiriamas konkrečiam žaidėjui (pvz., Simui Jasaičiui) ar treneriui, paminima kita komanda (pvz., *Neptūnas*), kartais – nė neegzistuojanti (pvz., *Kaimo Plytų*). Nesunku atspėti, kad ir šiuo atveju „smūgiuojama“ tam pačiam *Lietuvos rytui*. Šio tipo tekstai primena nuo seno žinomus anekdotus, kuriuose herojus skatina antipodą veikti netinkamai apibūdintoje ar pakeistoje

7 Cituojamų tekstų rašyba ir skyryba netaisyta.

situacijoje (KLPTK An 1.1.1.22; plačiau žr. Kerbelytė 2009: 231–233). Ši situacija atspindėta ir viename demotyvatoriuje:



[8]

2010 m. pasirodė keletas skirtingai apiformintų demotyvatorių, kuriuose kartota frazė *Negerk iš unitazo, Lietuvos rytu pavirsi*. Pasinaudojus internetine vaizdų paieška ir paskaičius jų komentarus paaiškėjo galimas pirminis šaltinis: kažkas Kaune pagamino lipdukų su šiuo tekstu ir išklįjavo viešosiose miesto vietose, nevengdamas net šiukšliadėžių ir tualetų. Taip atsitiktinai pamatyti ir nufotografuoti vaizdai atsirado ne tik informatiko tinklaraštyje [9], bet ir demotyvacijų svetainėje [10]:



[9]



[10]

Pasakas išmanantis skaitytojas lipduko tekste iškart atpažins stebuklinės pasakos „Broliukas ir sesutė“ (ATU 450) draudimą. Tai ne vien Lietuvoje žinota pasaka (žr. Uther 2004: 265–267); pas mus įvairiais pavidalais ji fiksuota 152 kartus, variantai ne kartą skelbti ar iš ankstesnių šaltinių perspausdinti įvairiuose leidiniuose (Kerbelytė 1999: 211–212), per radiją sekti vakarinėse vaikų laidose. Performuluoto

tabu panaudojimo aplinkybės ir motyvacija jau visai kitos, tačiau naujas kontekstas nekeičia semantinės jo prasmės: susidūręs su pavojingu (šiuo atveju – ir nešvariu) objektu ir atlikęs neatsargų veiksma herojus rizikuoja tapti bejėgišku ir pasigailėjimo vertu padaru. Priešininkų komandą teksto kūrėjas įsivaizdavo kaip tik tokią.

Pašiepti varžovą padeda ne tik folklorinis tekstas. Semantizmais demotyvatoriuose tampa komandų atributikos elementai – iš toli atpažįstamos aprangos detalės, spalvos, logotipai:



Savarankiškų dėmenų kuriamomis naujomis prasmėmis tokie pavyzdžiai puikiai iliustruoja polikodinę demotyvatoriaus prigimtį ir primena Liisi Laineste ir Piret Voolaid suformuluotą mintį, jog visos memo prasmės išryškėja tik peržiūrėjus jo gyvavimo istoriją (Laineste, Voolaid 2016). Čia prisimintinas mėgstamas demotyvatorių kaitos būdas – daugiapakopis komentavimas. Taip dirbant pridodamas dar vienas rėmelis, į kurį įrašomas naujas komentaras. Antai prie [11] pavyzdžio teksto priduriama: *Teisingai... Žalgiryje kaip Lietuvoje... ...tik 50 % tikrų lietuvių...* [13]. Tokių papildymų gali būti ne vienas. Taip derinami ir keli savarankiški demotyvatoriai, palyginimu išgaunant naujų efektų. [15] pavyzdžio apatinė dalis taip pat aptikta be priedų su prieraišu *Kauno Žalgirio arenos tualete* [16]:



[14]



[15]

[15] pavyzdys nukreipia į sociologinius aspektus krepšinių tyrusių mokslininkų ir magistrų darbus. Jų autoriai teigia, kad sportas yra puiki priemonė reikšti lokalią, tautinę ar religinę savimonę mišrioje visuomenėse (Butautas, Čepaitienė 2006; Vaičaitis 2009). Tai akivaizdu iš religiniu pagrindu sukurtų Mančesterio *Manchester City* ir *Manchester United* futbolo klubų gyvenimo, ankstesnių *Žalgirio* ir Maskvos *CSKA* kovų (Vaičaitis 2009: 26–29). Panašūs svertai suveikia daugiataučio Vilniaus miesto komandą vadinant *Lenkijos rytu*. Valstybinių vėliavų spalvomis, kaip tautiniais simboliais, pasinaudojama net aptariant komandų aprangos ypatumus ar konkrečius įvykius: *Kodėl L.Ryto spalvos raudona balta juoda? Nes Rytas gedi, kad ne Lenkijos komanda* [17] ir *Kodėl Žalgirio spalvos žalia-balta? Nes Žalgiris gedi, kad ne Nigerijos komanda!*⁸ [18]. Šių semantizmų atsiradimą paskatino tikrai realūs faktai: *Lietuvos ryte* žaidžia broliai Kšištofas ir Darjušas Lavrinovičiai, o Nigerijos vėliavą iš tikrųjų sudaro vertikali vienos plokštumos – dvi žalios iš šonų ir viduryje balta. Su jokiaje olimpiadoje nedalyvavusia šios šalies rinktine lietuviai susidūrė 2012 m. liepos mėnesį Karakase ir netikėtai jai pralaimėjo. Tiesa, tai buvo vasaros olimpiados varžybos ir žaidė ne *Žalgiris*, o *Lietuvos rinktinė*, bet *Lietuvos ryto* šalininkai taip rado būdą įgelti amžiniams varžovams. Tačiau tai jau kalba apie konkrečių žaidėjų nacionalinius ir rasinius požymius, kuriuos aptarsime analizuodami užsienio komandų ir konkrečių žaidėjų vaizdinius.

.....

8 Gedulą šiame demotivatoriuje reiškia fonas, ant kurio padėta kepuraitė.

SVETIMŠALIAI PRIEŠININKAI

Šalies rinktinėje žaidžia geriausi visų klubų, taigi ir *Žalgirio* bei *Lietuvos ryto* žaidėjai. Tada antipatijos lietuviškiems klubams virsta suvienytos komandos varžovų pajuokomis. Populiariu to siekti komentuojant varžybų nuotraukas. Dviejų tolesnių pavyzdžių vaizdas fiksuotas Lietuvos ir Makedonijos rinktinių varžybose 2011 m. Europos krepšinio čempionato ketvirtfinalyje. Tada gana nežymia persvara (65:67) kovą netikėtai laimėjo makedonai.



[19]

Demotivacija.lt



[20]

Demotivacija.lt

Varžovai tapatinami su komandų registracijos šalyse puoselėjama kultūrinio paveldo objektais. Tai liudija šūkis *Suvalgysime Prancūziją kaip Napoleono tortą!!!* [21] ir komentaras *Lietuvos rinktinėi patyrus pralaimėjimą: Graikai žaidė kaip namie, nes arena pastatyta šalia Akropolio* [22]. Čia internautas plačiai žinomą Atėnų statinį sugretino su taip pat vadinamu pramogų ir prekybos centru Vilniuje.

Įtaigesniems vaizdo siužetams kurti naudojami grafiniai redaktoriai. [23] pavyzdyje komentuojama lietuvių ir turkų rinktinių dvikovos 2015 m. Europos čempionate baigtis, [24] – žadamas italų pralaimėjimas:



[23]

Demotivacija.lt



Demotivacija.lt

[24]

Tų pačių metų rugsėjo 15 dieną italų automobilių gamintojai buvo sumanę originalias modelio *Fiat 500* sutiktuves Vilniuje. Kaip žinoma, šis automobilis yra vienas iš Italijos pramonės pasididžiavimų. Ekspонатas buvo pritvirtintas ant vandens dviračio ir turėjo plaukti Nerimi kaip amfibija. Deja, dviratis užkliuvo už žolių, mašina pasviro ir ėmė skęsti. Visą techniką iš upės teko iškelti narams. Kitą dieną lietuviai čempionate turėjo žaisti su italais. Žurnalistų paviešinta skęstančio automobilio nuotrauka greit atsidūrė demotyvatoriuje, kuris skelbė: *Neryje „paskendo“ naujasis „Fiat 500“: Tai labai geras ženklas!!!* [25]. Po poros dienų ši nuotrauka atrodė jau kitaip:



Tokios vaizdų transformacijos nėra pavieniai atvejai. Pasitikėjimą internauto remiama komanda liudija demotyvatorius, sukurtas prieš šio paties čempionato finalines lietuvių varžybas su ispanais:



Tuo pat metu pastebėtas dar vienas analogiškas vaizdas su lakoniškesniu užrašu – *Sekantis* [28]. Pasinaudojus interneto vaizdų paieška paaiškėjo, kad piešinys gimė

ne Lietuvoje, negana to, jo originalas atspindėjo ne krepšinio, bet futbolo aktualijas. Jį įkvėpė Madrido *Realo* varžybos su Miuncheno *Baern* klubu UEFA čempionų lygos pusfinalyje 2014 metais. Vėliau tai kažkas pritaikė Mančesterio *Manchester United*, Londono *Chelsea* ir kitiems klubams, o *Chelsea* gerbėjai sukūrė oponuojantį variantą:



[29]



[30]

Memas pasirodė besąs neįtikimai produktyvus. Jis saistytas su daugybe kitų komandų, politiniuose kontekstuose – su neramumais Sirijoje, teroro aktu Paryžiuje. Vaizdą papildančios detalės kinta priklausomai nuo komentuojamos situacijos, tačiau giltinė prie durų yra nuolatinis jo elementas. Tai tik patvirtina L. Laineste ir P. Voolaid mintį, kad daugiausia galimybių išpopuliarėti ir ilgai gyvuoti turi daugiaprasmiškas memas (Laineste, Voolaid 2016). Dabar galime tik spėlioti, kas yra jo autorius, kas, kur ir kada jį paskelbė pirmiausia. Juk piešinys yra grafinis kūrinys, tad be problemų galėjo pasirodyti ir periodinėje spaudoje. Panaši anekdotų ir kitokių humoristinių tekstų migracija tarp periodinės spaudos ir interneto svetainių pastebėta dar prieš dešimtmetį (Krikščiūnas 2004, 2008). Akivaizdu, kad vaizdai migruoja taip pat sėkmingai, padėdami kelti pasitikėjimą savo remiama komanda ir sumenkinti priešininko galias.

KOMIŠKIEJI ŽAIDĖJO BRUOŽAI

Žaidėjų aptarinėjimų laukas iš tikrųjų labai platus – nuo pavardės, fizinių duomenų, biografinių detalių, vertybinių nuostatų iki konkrečių sėkmių ir nesėkmių. Galime prisiminti internete ir periodiniuose leidiniuose plačiai sklaidomą teiginių rinkinį, kodėl Lietuva yra geriausia šalis pasaulyje. Vienas jų teigia, jog tik Lietuvoje krepšininkai *Mažučiai*, o tenisininkai *Berankiai* [31]. Šis motyvas plėtojamas pridėdant galimus kitų sferų žmones, pavyzdžiui, futbolininką *Bekojį* ar mokslininką *Begalųį*. Kiek kitokia ironija dabartiniam Klaipėdos *Neptūno* treneriui Kaziui Maksvyčiui skirtame plakate *Maskvičiau užsivesk!* Plakatas iškeltas 2009 m. Europos vyrų

čempionate, Lietuvos rinktinėi kovojant su ispanais. 2012 m. šio plakato nuotrauka perkelta į demotyvatorių su priedašu: *Tikimės, kad nereikės šaukti šių vasarą tos pačios frazės* [32]. Susitelkti skatinanti teksto bravūra čia grįsta panašiu Rusijoje seniau gaminto automobilio pavadinimo ir pavardės skambesiu.

Kalbėdami apie fizinius sportininko duomenis pirmiausia pagalvojame apie jo ūgį. Čia itin produktyvus siužetas apie iš aukšto matomus daiktus:

Ateina du broliai Lavrinovičiai į turgų ir sako:

– Po kiek jūsų slyvos?

Pardavėja iš apačios šaukia:

– Pasilenkit, juk čia ne slyvos, o melionai! [33]

Variantuose *Sabas* (Arvydas Sabonis) melionus palaiko apelsiniais [34], Jonas Valančiūnas kanalizacijos dangtį – dešimčia centų [35]. Šio siužeto variantas (tiesa, su neįvardytu krepšininku) užfiksuotas ir Kijevo *Budivelniko* komandos sirgalių svetainėje [36]. Ten pat aptiktas ir konkrečius žaidėjus palyginantis tekstas. Dėl sunkiai perduodamo žodžių daugiareikšmiškumo pavyzdys pateikiamas neverstas:

– Чем отличается Евгений Евтушенко от Арвидаса Сабониса?

– Ну, Евтушенко – больше, чем поэт, а Сабонис – больше, чем Евтушенко. [37]

Nieko keisto – tarptautiniuose turnyruose pabendrauti su varžovais tenka ir žaidėjams, ir jų sirgaliams. Be to, kai kurie anekdotai galėjo būti sukurti ar pritaikyti savoms aktualijoms dar prieš atkuriant Lietuvos nepriklausomybę, krepšininkams žaidžiant Tarybų Sąjungos rinktinėje ar CSKA komandoje. Maža to – siužetas primena tarpukario laikų anekdotą apie Kauno Laisvės alėja einančius Balį Sruogą su Vincu Krėve-Mickevičiumi ir besiteiraujančius, koks pas kurį yra oras.

Pagarbą ar susižavėjimą dėl gero žaidimo reiškiančių folklorinių motyvų yra ir lietuviškame saityne. Antai 2012 metais internete platintas neva naujas lietuviškos valiutos pavyzdys – ant dvylikos (!) litų banknoto pavaizduoti broliai Lavrinovičiai. Tai pastebėjo informacinis portalas *tv3.lt* [38]. 2015 metų rugsėjį svetainėje *demotyvacijos.tv3.lt* fiksuotas atvejis, kai ant dvidešimties litų banknoto vietoj Maironio buvo įkeltas krepšininko Jono Mačiulio atvaizdas. Šio sportininko populiarumą lėmė sėkmingas žaidimas tų pačių metų Europos čempionate, todėl logiška, kad nuotrauka papildyta priedašu *Štai ir žinoma, kieno skulptūrą reikia statyti ant Žaliojo tilto* [39]. Kitame demotyvatoriuje įdėtas poeto Maironio atvaizdas apibūdintas kaip antras mėgstamiausias Jonas Mačiulis Lietuvos istorijoje [40]. Tačiau folkloristui įdomiausias šis variantas:



Po rėmeliuose sudėliotomis trijų Jonų – Mačiulio, Kazlauskio ir Valančiūno – nuotraukomis įrašyta frazė yra lietuviškos patarlės *Senas jautis vagos negadina* variantas, paremiologų vadinamas antipatarle (Zaikauskienė 2004, 2008, 2012). Jos originalas žinomas ne tik kaimyniniuose kraštuose, bet ir Prancūzijoje, Ispanijoje, Jungtinėje Karalystėje. Variantuose įvardijamas senas arklys, žagrė, netgi veršis. Pasak Kazio Grigo, seniausias anglakalbis šio teksto atitikmuo datuojamas 1659 metais, lietuviškas – XIX a. antrąja puse (Grigas 1987: 252). Patarlė ir dabar vartojama kasdienėje šnekamojoje kalboje. Tai rodo ir 2016 m. birželio 26 d. užfiksuotas faktas, kad Lietuvos radijo klausytojas šią patarlę pavartojo kalbėdamas apie kandidato į premjerus privalumus (LTR 7172/1/34).

Iš esmės palaikant komandą dėl specifinių žaidimo technikos įpročių gali būti išskirtas vienas žaidėjas. Įpročiu dažnai griuvinėti internetų dėmesį patraukė buvęs Lietuvos rinktinės žaidėjas Vidas Ginevičius. Neatsitiktinai svetainėje *kriu.lt* jis apibūdinamas kaip *itin puikus Kauno Žalgirio žaidėjas ir įgriuvėjas. Geras aktorius (iš sudegusio teatro)* [42]. Toks krepšinininko elgesys sukėlė trumpų šmaikštavimų laviną, iš jų pradėti formuoti tik šiam žaidėjui skirti ciklai. Toliau pateikiami pavyzdžiai atrinkti ir surikiuoti straipsnio autoriaus nuožiūra:

Griauk Ginevičių, kol jaunas. [43]

Nėra to blogo, dėl ko nenugriūtų Vidas. [44]

Nėra padėties be nugriūties. Vidas Ginevičius. [45]

„Perkūnija – tai Dievo ratai“; sako seneliai. Jokie ten ratai, ten tik Vidas griūna. [46]

Pamatyti Ginevičių tupint – laimingas ženklas, pamatyti Ginevičių pilnai nukritus – ypač laimingas ženklas. [47]

Ginevičius yra nominuotas 5 Oskarams už nukritimus įvairiose rungtynėse, taip pat už kelis antraplanius kluptelėjimus. [48]

Spėk, kiek kartų per rungtynes nugrius Vidas, ir laimėk „Žalgirio“ marškinėlius. [49]

Vidas vienintelis žmogus, kuris dar nenukentėjo nuo Norriso suktuko, nes kai Norrisas bando pakelti koją, susidaręs vėjo gūsis nuneša Vidą tolyn. [50]

Yra skrajojantis Džordanas, skrajojantis Olandas ir šliaužiojantis Vidas. [51]

Žmonės pasakoja legendas apie stovintį Ginevičių, bet mokslininkai teigia, kad tai tik bobučių plepalai. [52]

Turime tris tekstų grupes – patarlių ir tikėjimų perdirbinius bei atskirų humoristinių teiginių ciklą, į kurį įsipina viena reklamos parodija. Tokius ciklus mėgstama įvardyti bendra antrašte, jie lengvai keičia savo apimtį ir sudėtį, jais, kaip panašiais anekdotų rinkiniais, mėgstama dalytis *copy-paste* būdu. Pavadinimo jungiami frazių rinkiniai buvo ypač populiarūs prieš dešimt penkiolika metų, jų buvo galima rasti tiek internete, tiek periodinėje spaudoje (plačiau žr. Krikščiūnas 2004), tad dabar tokios grandinės laikytinos jau susiformavusia internautų kūrybos dalimi. Kaip ir realiaame gyvenime, joje stebime kitados vykusių ir šiuolaikinių folklorinių procesų sumaištį. Situacijai apibūdinti tinka prancūzų tyrėjo Emmanuelio Taiebo mintis, kad tarp jų migruoja ir paskata, ir objektas, ir pasakojimo forma (Taieb 2002: 267). Taip susilieja senasis folkloras ir moderniais žanrais laikomi kūriniai. Anekdotas virsta vieno kadro komiksiu, klausimo ir atsakymo formos mįslė tampa demotyvatoriaus šūkiu ar komentaru ir pan. Pasakojimą kuria po kelis sugrupuoti vaizdai, jungiami bendro pavadinimo, arba vienas vaizdas, komentuojamas keletą kartų. Tai primena dar 1932 metais rusų folkloristo Jurijaus Sokolovo teiginį, kad piešiniai gali būti priskirti ne vien vaizduojamajam menui. Iliustruodami literatūrinius kūrinius, jie sukuria naują literatūrinį tekstą, kad būtų paaiškinti patys. Taip ką tik minėtas tyrėjas rašė apie liaudies piešinių *лубок* tradicija grindžiamą literatūrą (Сokolov 1932: 595), bet ji puikiai tinka ir dabartiniams polikodiniams kūriniams. Panašių impulsų teikia ir šiuolaikinės technologijos, pavyzdžiui, *fotomanipuliacijos* triukų galimybės. Tokiūs kūrybos pavyzdžiai nėra tik virtualios erdvės savastis, jie gali būti viešinami ir materialiu pavidalu (pvz., plakatais viešosiose vietose ar spaudoje)⁹.

SUBKULTŪRINIAI ĮVAIZDŽIO BRUOŽAI

Kalbėdami apie krepšinio mėgėjus turėtume į juos žvelgti kaip į subkultūrinį darinį. Daugelis aptartų pavyzdžių susiję su konkrečiais įvykiais, komandų ar žaidėjų žaidimo, elgesio, įpročių ypatumais ir iš karto gali būti suvokti tik aktyviai šiuo sportu besidominčių aistraulių. Tačiau jie nėra tokia uždara grupė, kaip vidinių regulų veikiami susivienijimai (pvz., vienuoliai) ar specifine, visuomenei sunkiai suprantama

⁹ Pavyzdžiui, spausdinamas ir *pdf* formatu leidžiamas savaitraštis *Rokiškio sirena* jau penkerius metus kiekvieno numerio humoro skyrelyje deda po demotyvatorių (archyvą žr. www.rokiskiosirena.lt/laikrastis).

veikla užsiimantys specialistai (pvz., informatikai). Pastarieji uždaresni pirmiausia dėl plačiam visuomenei ne visada suvokiamų terminų, įpročių ar kitų gyvenimo būdo nulemtų veiksmų. Pasak Piotro Grochowskio, analizavusio anekdotus apie informatikus, ryškiau išsiskiriančios grupės sulaukia daugiau dėmesio, jų arba bijomasi, arba norima pažeminti kaip neva nevisaaverčius visuomenės narius (Grochowski 2012). Tačiau krepšinio aistruoliai iš minios išsiskiria tik didžiųjų sporto renginių metu. Jie nėra tokie agresyvūs kaip, sakysime, futbolo komandų sirgaliai. Iš esmės kiekvienas žmogus yra žaidęs krepšinį per fizinio rengimo pamokas ir šiek tiek išmano žaidimo taisykles. Visa tai mažina atskirtį tarp ištikimiausių krepšinio aistruolių, atsitiktinių varžybų stebėtojų ir sportui abejingos visuomenės. Tačiau ir sirgalių bendruomenė nevienalytė. Lenkų sociologai Dominikas Antonowiczius ir Łukaszas Wrzesiński sporto aistruolius lygina su tikinčiaisiais ir skiria penkias jų grupes: 1) *fundamentalistus*, fanatiškai atsidavusius savo klubui; 2) *ortodoksus*, ne itin toleruojančius kitų klubų sirgalius ir laikančius juos žemesnės kastos asmenimis; 3) *nepraktikuojančius tikinčiuosius*, kurie, nors jaučiasi esą klubo dalis, varžybose dalyvauja tik pasirinktinai arba iš reikalo; 4) *save demonstruojančius gerbėjus*, palaikančius tik sėkmingiausius klubus; 5) *ateistus*, bet kokį prisirišimą prie klubo laikančius nesusipratimu ir sportu besidominčius tik dėl malonių emocijų (Antonowicz, Wrzesiński 2009: 131–139).

Toks sirgalių pasiskirstymas lemia įvairesnę raiškos skalę ir dažnai leidžia atspėti, kurios grupės atstovas kūrė, redagavo ar platino konkretų tekstą, vaizdą arba jų kombinaciją. Galime prisiminti Roberto Javtoko dėjimo 2012 metais Lietuvos krepšinio lygos finale atgarsius, realizuotus fotomanipuliacijomis [53], ar pavienius sukarikatūrintus demotyvatorius, užaštrinančius situaciją iki absurdo:



[54]



[55]

Šitaip transformuoti vaizdai neaktualina krepšinio kaip sporto ir sportininkams suteikia kone triksterio bruožų. Tai atspindi gerbėjo norą atkreipti šaržuojamo žaidėjo ar bent kitų internetų dėmesį ir taip pasikelti savivertę. Straipsnio pradžioje minėtus giriančiuosius demotyvatorius aiškiai kūrė *fundamentalistas*, ką tik nurodytus – gana laisvų pažiūrų adeptas, tačiau, nepaisant grupinių skirtumų, juos jungia tam tikras kultūrinis laukas, lemiamas bendros aistros ir su ja susijusių atributų.

Humoristinės intonacijos yra natūralus raiškos ir saviraiškos reiškinys ne vien sportiniame gyvenime. *Savo–svetimo* opozicija grįsti daugelis klasikinio folkloro kūrinių. Skirtingų lyčių, amžiaus grupių, kaimų bendruomenių konkurencija paremtos talalinės, kai kurios kalendorinių apeigų dainos, šienapjūtės valiavimai, piemenų pasierzinimai. Vestuvių ritualai neįsivaizduoti be stalo vadavimo, svočios sutiktuvių, dovanų dalijimo, vestuvininkų apdainavimo dainų. Sporte humoras taip pat gali būti suvokiamas ir pritaikomas dvejopai: kaip socialiai integruojantis žaidimas ir kaip sporte egzistuojančių socialinių (bendruomeninių, religinių, tautinių, rasinių) problemų atspindys (Snyder 1991: 130). Tai yra greta egzistuojančių bendruomenių tapačios, bet skirtingų krypčių veiklos rezultatas.

IŠVADOS

Apžvelgta medžiaga išryškino būdingesnes krepšinio aistruolių dėmesio kryptis ieškant komiškujų komandos ir konkretaus žaidėjo bruožų. Populiariausiomis temomis pasirodė besą komandų tarpusavio santykiai, atributikos elementai, anketiniai ir fiziniai žaidėjų duomenys, žaidimo profesionalumas, konkrečių varžybų ar jų epizodų komentarai. Net empirinė patirtis rodo, jog aktyviausi yra *Žalgirio* komandos aistruoliai – jų kūrybos daugiau, ji įvairesnė turinio ir formos elementais.

Analizuoti kūriniai / sekimai yra aiškiai subkultūrinės veiklos rezultatas, nes juos kuria vieno pomėgio vienijama bendruomenė, naudojanti tą patį komunikacijos kanalą. Neišmanant ankstesnėje pastraipoje minėtų veiksnių jie gali būti nesuvokiami ar suvokiami neadekvačiai. Šios kūrybos / sekimų bruožus lemia ir virtualios, ir rašytinės, iš dalies – ir sakytinės folkloro sklaidos ypatumai.

Ryškesniausiai nušviečiami tobulintini komandinio ir individualaus žaidimo ypatumai, o sportininkų sėkmės momentai atspindimi ne taip išsamiai ir išraiškingai. Iš klasikinio folkloro žanrų naujiems variantams kurti dažniausiai naudojami sakiniai kūriniai ar jų elementai, vaizdams ir jų variantams pasirenkamos komandų ar žaidėjų, varžybų momentų nuotraukos. Papildomiems efektams išgauti pasitelkiami grafiniai redaktoriai.

INTERNETO NUORODOS¹⁰

- [1] <https://www.krepsinis.net/komandos/lietuvas-komandos?page=0>
- [2] <https://www.krepsinis.net/komandos/lietuvas-komandos?page=1>
- [3] <https://lt.wikipedia.org/wiki/Krepšinis>
- [4] <https://demotyvacijos.tv3.lt/lietuvas-rytas-vs.-zalgiris-1396810.html>
- [5] <https://demotyvacijos.tv3.lt/nepatikrinti/kiti/nors-ispnijos-krepsinio-rinktime-ir-geresnebet.-1252970.html?offset=28291>
- [6] <https://demotyvacijos.tv3.lt/zymes/lietuvas-rytas-zalgiris/treciasis-pasaulinis-karas-1366685.html?offset=8>
- [7] <https://www.basketnews.lt/diskusijos/temos/808-anekdotoi-apie-krepsini.20.html>
- [8] <https://demotyvacijos.tv3.lt/uztat-vilniaus-eglute-1660846.html>
- [9] <http://psyko.lt/2010/11/negerk-is-unitazo>
- [10] https://m.demotyvacijos.tv3.lt/media/demotivators/demotyvacija.lt_Net-ir-tuoletuose-vyksta-amzina-kova...-Tarp-Vilniaus-ir-Kauno-DD.jpg
- [11] <https://demotyvacijos.tv3.lt/lietuvas-pievos-zalios-1401074.html>
- [12] <https://demotyvacijos.tv3.lt/zalgirio-tasykle-numeris-1.-1473478.html>
- [13] <https://demotyvacijos.tv3.lt/zymes/krepsinis/teisingai.-zalgiryje-kaip-lietuvoje...-1401090.html?offset=397>
- [14] <https://m.demotyvacijos.tv3.lt/komentuojami/kiti/-tu-laisva-kaip-lauku-gele-1543389.html1/tualetinis-popierius-1240394.html?offset=3735>
- [15] <https://demotyvacijos.tv3.lt/tualetinis-popierius-1408502.html>
- [16] <https://demotyvacijos.tv3.lt/kauno-zalgirio-1612241.html>
- [17] <https://demotyvacijos.tv3.lt/kodel-l.-ryto-spalvos-raudona-juoda-balta-1530492.html>
- [18] <https://m.demotyvacijos.tv3.lt/kodel-zalgirio-spalvos-zalia-balta-1530755.html>
- [19] <https://demotyvacijos.tv3.lt/nepatikrinti/visi/krepsinis-1468133.html?offset=87777>
- [20] <https://demotyvacijos.tv3.lt/ziurekite-as-moku-spagata-padaryti...-1467387.html>
- [21] <https://demotyvacijos.tv3.lt/-suvalgysime-prancuzija-1589200.html>
- [22] http://demotyvacijos.tv3.lt/media/demotivators/thumb/demotyvacija.lt_Graikai-zaide-kaip-namie-nes-arena-pastatyta-salia-Akropolio_131629202096.jpg
- [23] <https://demotyvacijos.tv3.lt/kebabai-neatsilaikė-1621678.html>
- [24] <https://demotyvacijos.tv3.lt/pizos-bokstas-siandien-grius-1590163.html>
- [25] <https://demotyvacijos.tv3.lt/neryje-paskendo-naujasis-fiat-500-1641662.html>
- [26] <https://demotyvacijos.tv3.lt/-neryje-nuskendo-italai-1641750.html>
- [27] <https://demotyvacijos.tv3.lt/zymes/krepsinis/vis-dar-ispnais-uzsirakine-1641852.html?offset=215>
- [28] <https://admin.demotyvacija.lt/from-Jagu/not-approved/sekantis...-1641847.html>
- [29] www.kopforum.liverpool.no/t/liverpool-manchester-united-17-10-16-kamptrad/1099/5
- [30] www.nairaland.com/920248/official-chelsea-fan-thread-pride/888
- [31] <https://demotyvacijos.tv3.lt/kodel-lietuva-yra-lietuva-1258497.html>
- [32] <https://demotyvacijos.tv3.lt/maskwiciau-uzsivesk-1530499.html>
- [33] <http://cha.lt/anekdotoi/228-rinkinukas-sporto-tema>
- [34] http://www.krepsininkas.net/forum/viewthread.php?forum_id=38&thread_id=371&rowstart=120
- [35] <https://www.basketnews.lt/diskusijos/temos/808-anekdotoi-apie-krepsini.20.html>
- [36] <http://www.budivelnik.com/anekdot.php>
- [37] ten pat
- [38] <https://www.tv3.lt/naujiena/624072/nauja-valiuta-broliai-lavrinoviciai-ant-12-litu-banknoto>

.....
 10 Šio ir literatūros sąrašo nuorodų veiksnumas tikrintas 2017-11-23.

- [39] <https://demotyvacijos.tv3.lt/stai-ir-zinom-kieno-skulptura-reikia-statyti-1641528.html>
- [40] <https://demotyvacijos.tv3.lt/antras-megstamiausias-1641512.html>
- [41] <https://demotyvacijos.tv3.lt/lietuviu-liaudies-ismintis-byloja-1641110.html>
- [42] <http://kriu.lt/faktai/vidas-ginevicius>
- [43] http://www.ltvirtove.lt/faktai.php?lt=faktai_apie_vida_gineviciu&puslapis=5
- [44] http://www.ltvirtove.lt/faktai.php?lt=faktai_apie_vida_gineviciu&puslapis=7
- [45] http://www.ltvirtove.lt/faktai.php?lt=faktai_apie_vida_gineviciu&puslapis=9
- [46] ten pat.
- [47] http://www.ltvirtove.lt/faktai.php?lt=faktai_apie_vida_gineviciu&puslapis=7
- [48] http://www.ltvirtove.lt/faktai.php?lt=faktai_apie_vida_gineviciu&puslapis=4
- [49] http://www.ltvirtove.lt/faktai.php?lt=faktai_apie_vida_gineviciu&puslapis=8
- [50] http://www.ltvirtove.lt/faktai.php?lt=faktai_apie_vida_gineviciu&puslapis=11
- [51] http://www.ltvirtove.lt/faktai.php?lt=faktai_apie_vida_gineviciu&puslapis=12
- [52] ten pat
- [53] <https://www.basketnews.lt/keuras/343-interneto-folkloras-javtoko-dejimo-emocijos.html>
- [54] <https://demotyvacijos.tv3.lt/klausyk-dabar-negaliu-sneket-1366891.html>
- [55] <https://demotyvacijos.tv3.lt/bl-nelisk-1590080.html>

SUTRUMPINIMAI

- ATU – Hans-Jörg Uther. *The Types of International Folktales: A Classification and Bibliography: Based on the System of Antti Aarne and Stith Thompson*, part I: *Animal Tales, Tales of Magic, Religious Tales and Realistic Tales, With an Introduction*, (FF Communications, No. 284), Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2004.
- KLPTK – Bronislava Kerbelytė. *Lietuvių pasakojamosios tautosakos katalogas*, t. 4: *Pasakojimai. Anekdotai. Oracijos*, Kaunas: Vytauto Didžiojo universiteto leidykla, 2009.
- LTR – Lietuvių literatūros ir tautosakos instituto Lietuvių tautosakos rankraštynas.

LITERATŪRA

- Andriekus Benas 2011. *Nacionalinės krepšinio lygos įvaizdžio formavimas*: magistro baigiamasis darbas, Kaunas: Lietuvos kūno kultūros akademija, prieiga per internetą: <https://vb.lsu.lt/object/elaba:1995869>.
- Antonowicz Dominik, Wrzesiński Łukasz 2009. „Kibice jako wspólnota niewidzialnej religii”, *Studia socjologiczne*, Nr. 1 (192), p. 115–149.
- Balandis Egidijus 2014. „Sporto herojaus funkcija JAV lietuvių visuomenėje: Jack Sharkey–Žukausko atvejis 1926–1936 m.“, *OIKOS: lietuvių migracijos ir diasporos studijos*, Nr. 2 (18), p. 87–100.
- Baran Anneli 2012. “Visual Humour on the Internet”, in: *Estonia and Poland: Creativity and Tradition in Cultural Communications*, vol. 1: *Jokes and Their Relations*, Tartu: ELM Scholarly Press, p. 171–186.
- Blank Trevor J. 2009. “Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet”, in: *Folklore and the Internet – Vernacular Expression in a Digital World*, ed. By Trevor J. Blank, Utah: Utah State University Press, p. 1–20.
- Bronner Simon J. 2009. “Digitizing and Virtualizing Folklore”, in: *Folklore and the Internet – Vernacular Expression in a Digital World*, ed. By Trevor J. Blank, Utah: Utah State University Press, p. 21–66.
- Brzozowska Dorota, Laineste Liisi 2014. “End of the World Narratives in Poland and Estonia: Images, Texts and Underlying Attitudes”, in: *Scala Naturae: Festschrift in Honour of Arvo Krikmann*, ed. by Anneli Baran, Liisi Laineste, Piret Voolaid, Tartu: ELM Scholarly Press, p. 357–388.

- Butautas Ingvaras, Čepaitienė Rasa 2006. „Mus vienija alus ir pergalės?“, arba Sportas ir lietuviškoji tapatybė“, *Lietuvos istorijos studijos*, t. 17, p. 97–112.
- Dilys Mantas 2009. *Sporto organizacijų įvaizdžio formavimas*: baigiamasis magistro darbas, Vilnius: Vilniaus universiteto Kauno humanitarinio fakulteto Verslo ekonomikos ir vadybos katedra, prieiga per internetą: <https://epublications.vu.lt/object/elaba:2147054>.
- Domokos Mariann 2014. „Toward Methodological Issues in Electronic Folklore“, *Slovak Ethnology*, No. 2 (62), p. 283–295.
- Fletcher Gordon, Greehill Anita 2010. „Photobombing: Mobility, Humour and Culture“, in: *Proceedings Cultural Attitudes Towards Communication and Technology 2010*, eds. by F. Sudweeks, H. Hrachovec and C. Ess, Murdoch: Murdoch University, p. 198–206.
- Grigas Kazys 1987. *Patarlių paralelės*, Vilnius: Vaga.
- Grigorjeva Jelena 2008. „Visual Post-Folklore in Post-Soviet Space-Time“, in: *Koht ja paik / Place and Location: Studies in Environmental Aesthetics and Semiotics*, vol. VI, Tallinn: The Research Group of Cultural and Literary Theory, Estonian Literary Museum, Institute of Art History, Estonian Academy of Arts, Estonian Semiotics Association, p. 331–349.
- Grochowski Piotr 2012. „Dlaczego śmiejemy się z informatyków? Przyczynek do kulturowej analizy współczesnych przekazów humorystycznych“, *Kultura ludowa*, Nr. 3, prieiga per internetą: https://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/2090/Piotr_Grochowski_Dlaczego_śmiejemy_się_z_informatyków.pdf?sequence=1.
- Grochowski Piotr 2013. *Folklorysta w sieci. Prolegomena do badań folkloru internetowego*, prieiga per internetą: https://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/2188/Grochowski_Piotr_Folklorysta_w_sieci.pdf?sequence=1.
- Javtokas Robertas 2009. *Profesionalaus krepšininko ir jo komandos įvaizdžio formavimas*: baigiamasis magistro darbas, Šiauliai: Šiaulių universitetas, prieiga per internetą: <http://gs.elaba.lt/object/elaba:1972542/>.
- Kerbelytė Bronislava 1999. *Lietuvių pasakojamosios tautosakos katalogas*, t. 1: *Pasakos apie gyvūnus. Pasakėčios. Stebuklinės pasakos*, Vilnius: Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas.
- Kerbelytė Bronislava 2009. *Lietuvių pasakojamosios tautosakos katalogas*, t. 4: *Pasakojimai. Anekdotai. Oracijos*, Kaunas: Vytauto Didžiojo universiteto leidykla.
- Krawczyk-Wasilewska Violetta 2009. „E-folklor jako zjawisko kultury digitalnej“, in: *Folklor w dobie Internetu*, Toruń: Wydawnictwo UMK, p. 15–22.
- Krikščiūnas Povilas 2004. „Interneto folkloras: rūšis ar sklaidos būdas?“, *Tautosakos darbai*, t. XX (XXVII), p. 21–31.
- Krikščiūnas Povilas 2008. „Ar varijuoja grandininiai laiškai?“, *Tautosakos darbai*, t. XXXV, p. 94–106.
- Krikščiūnas Povilas 2012. „Folkloriniai lietuviškojo *homo interneticus* akiračiai“, in: *Homo narrans: folklorinė atmintis iš arti*: kolektyvinė monografija, Vilnius: Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas, p. 444–461.
- Laineste Liisi, Voolaid Piret 2016. „Laughing Across Borders: Intertextuality of Internet Memes“, *European Journal of Humour Research*, No. 4 (4), p. 26–49, prieiga per internetą: <https://europeanjournalofhumour.org/index.php/ejhr/article/view/165>.
- Liutikas Darius 2011. „Tapatumo raiška sporto aistruolių kelionėse“, *Filosofija. Sociologija*, Nr. 2 (22), p. 214–225.
- Makowska Magdalena 2013. „Jakim językiem mówią tekst i obraz? O relacji tekst-obraz na przykładzie demotywatorów“, *Tekst i dyskurs*, Nr. 6, prieiga per internetą: http://tekst-dyskurs.eu/images/pdf/zeszyt_6/Makowska.pdf.
- Peck Andrew M. 2014. „A Laugh Riot: Photochopping as Vernacular Discursive Practice“, *International Journal of Communication*, vol. 8, p. 1638–1662.
- Snyder Eldon E. 1991. „Sociology of Sport and Humour“, *International Review for Sociology of Sport*, No. 26 (2), p. 119–131.

- Šileris Gytis 2016. *Krepšininkų požiūris į įvaizdžio formavimą*: baigiamasis bakalauro darbas, Kaunas: Lietuvos sporto universitetas, prieiga per internetą: <http://talpykla.elaba.lt/elaba-fedora/objects/elaba:15128590/datastreams/MAIN/content>.
- Uther Hans-Jörg 2004. *The Types of International Folktales: A Classification and Bibliography: Based on the System of Antti Aarne and Stith Thompson*, part I: *Animal Tales, Tales of Magic, Religious Tales and Realistic Tales, With an Introduction*, (FF Communications, No. 284), Helsinki: Academia Scientiarum Fennica.
- Taïeb Emmanuel 2002. „Persistence de la rumeur. Sociologie de rumeurs électroniques“, *Réseaux*, No. 106, p. 231–271.
- Vaičaitis Ignas 2009. *Tikra ar sukonstruota?: konkurencija ir priešprieša tarp Vilniaus ir Kauno krepšinio komandų*: baigiamasis magistro darbas, Kaunas: Vytauto Didžiojo universitetas, prieiga per internetą: <http://vb.vdu.lt/object/elaba:1824211/1824211.pdf>.
- Voolaid Piret, Laineste Liisi 2013. “We believe! Online Representations of the Olympic Winner as a Mythic Hero”, *Folklore*, No. 54, p. 9–38, prieiga per internetą: www.folklore.ee/folklore/vol54/voolaid_laineste.pdf.
- Zaikauskienė Dalia 2004. „Nauji metai – nauji lapai: šiuolaikinės patarlių raidos tendencijos“, *Tautosakos darbai*, t. XXI (XXVIII), p. 127–136.
- Zaikauskienė Dalia 2008. „Formos ir turinio pokyčiai tradicinių lietuvių patarlių perdirbinuose“, *Tautosakos darbai*, t. XXXV, p. 84–93.
- Zaikauskienė Dalia 2014. “Usage of Lithuanian Paremiās: Traditional and Innovative Manifestations, Spheres of Usage, Ways of Distribution”, in: *Scala Naturae: Festschrift in Honour of Arvo Krikmann*, ed. by Anneli Baran, Liisi Laineste, Piret Voolaid, Tartu: ELM Scholarly Press, p. 193–224.
- Алексеевский Михаил Д. 2010. „Интернет в фольклоре или фольклор в интернете? (современная фольклористика и виртуальная реальность)“, in: *От конгресса к конгрессу. Навстречу Второму Всероссийскому конгрессу фольклористов*, Москва: Государственный республиканский центр русского фольклора, p. 151–166.
- Бугаева Ирина В. 2011. „Демотиваторы как новый жанр в Интернет-коммуникации: жанровые признаки, функции, структура, стилистика“, *Стил*, p. 147–157, prieiga per internetą: <http://www.rastko.rs/filologija/stil/2011/10Bugaeva.pdf>.
- Каргин Анатолий С., Костина Анна В. 2007а. „К вопросу об исследовании интернет-творчества“, in: *Folk-Art-Net: новые горизонты творчества. От традиции – к виртуальности*, Москва: Государственный республиканский центр русского фольклора, p. 9–26.
- Каргин Анатолий С., Костина Анна В. 2007б. „Интернет и фольклор – технология и традиция“, *Традиционная культура*, № 3, p. 4–15.
- Каргин Анатолий С., Костина Анна В. 2009. „Научное осмысление интернет-фольклора: актуальные проблемы и опыт исследования“, in: *Интернет и фольклор*, Москва: Государственный республиканский центр русского фольклора, p. 5–18.
- Соколов Юрий 1932. „Лубочная литература (русская)“, in: *Литературная энциклопедия*, т. 6: *Ла Барт–Маркс*, Москва: Советская энциклопедия, p. 595.
- Шустрова Елизавета В. 2014. „Методика анализа графических метафор“, *Педагогическое образование в России*, № 6, p. 70–80, prieiga per internetą: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodiki-analiza-graficheskikh-metafor>.

Folkloric Elements in the Internet Image of the Professional Basketball Player

POVILAS KRIKŠČIŪNAS

S u m m a r y

This article deals with folkloric and similar materials, namely, with texts and polycode pieces (consisting of both verbal and non-verbal elements) published on the Lithuanian web. The author focuses on certain more popular groups of typologically related texts / images or their combinations, and on the items particularly prone to variation. Demotivational posters and anecdotes are the most popular ones.

Analysis of these materials reveals variations in content and form. Having grouped them, the author describes peculiarities and plausible origins of certain variants in separate sections. Mainly synchronic analysis is employed, but in cases of numerous facts revealing genesis of particular pieces, diachronic method is also applied.

Unfortunately, only fans of the biggest Lithuanian basketball clubs (*Žalgiris* and *Lietuvos rytas*) and the national team are active enough to create an amount of material sufficient to analyze. The author is interested in aspects of team activities and personal features of the players that seem most notable for the internet users. These include relationships between teams, their attributes, personal and physical qualities of the players, professional level of the game, perception of teams as sports units, and style of the game. In case of international matches, the internet users associate players with national symbols or pieces of cultural heritage.

Apparently, imperfect aspects of the game (both individual and as a team) are more popular, while moments of successful play receive less powerful expression. Internet users skillfully manipulate various elements of classical folklore borrowed from folktales, anecdotes, proverbs and proverbial sayings. For visual demotivational posters they most frequently use group pictures of the players or moments of the game. Graphically edited photos are also popular. The analyzed material is clearly a product of subcultural activity, since its creator is a community united by the same interest and using a special channel for communication. Peculiarities of creative paraphrases of this community depend on aspects of virtual and written, partly – of verbal folklore dissemination. This creativity not only enables basketball fans to perceive themselves as belonging to an integral socium, but also allows them to demonstrate their creative capacities, thus upgrading their own image.

Gauta 2017-11-24