

RÄNDAVAD KUNINGAD JA MÄNGIVAD KUNINGAD

Ajaloo kajastumisest eesti vanemas laulumängus

KRISTO SIIG

Kaugema ajaloo jälgede otsimisel rahvaluulest on pikad traditsioonid nii Eestis kui ka välismaal. Sai ju folkloristika kui distsipliin alguse huvist rahva mineviku vastu. Alles viimasel poolsajandil on minevikule orienteeritud rahvaluule uurimise asemel valdavaks saanud folkloori sünkroonilise uurimine, mille aluseks on arusaam, et folkloor pole mitte minevikuline ja kaduv, vaid elav ja muutuv nähtus.

Iseenesest ei tähenda folkloori pidev muutumine sugugi seda, et ajalooline perspektiiv selle uurimiseks ei sobi. Pigem vastupidi – ajalugu ongi lugu ajas toimunud muutustest ning selle uurimine püüd toimunud muutusi mõista. Küll aga peab tõdema, et folklooripalu ei saa käsitleda ürikute või muude sama laadi allikatena, mida ajalooteadus on harjunud kasutama. Kui omavahel sarnaseid folklooripalu ei õnnestu probleemivabalt sugupuukujulisse skeemi paigutada ja täpselt dateerida (nagu üritas XX sajandi alguse folkloristikas mõjukas ajaloolis-geograafiline koolkond), ei tähenda see, et folkloor on ajaloo uurimiseks täiesti kõlbmatu. Tegemist on lihtsalt teistsuguse ainesega, mis vajab ka teistsugust lähenemist. Täpselt sama probleemi on kirjeldatud näiteks suulise või pärimusliku ajaloo puhul (Portelli 2000: 64). Pärimuslik ajalugu ongi mõningal moel uueks sillaks folkloristika ja ajalooteaduse vahel, kuid käesolevas artiklis käsitlen sellise ajalooperioodi kajastumist folklooris, kuhu pärimusliku ajaloo haare reeglina ei ulatu ning mis on seetõttu mõnevõrra teistsuguses positsioonis. Kui paari põlvkonna taguste sündmuste puhul on folkloori allikaväärtuse osas skeptilised eelkõige ajaloolased, siis mitmete sadade või isegi tuhandete aastate taguse mineviku jälgede otsimisel rahvaluulest on kriitilised ka folkloristid ise (ehkki mõningaid sellesuunalisi käsitlusi on eesti folkloristidelt vähemasti regilaulu alal siiski ilmunud, vt nt Valk 1993, 2000; Arukask 2000; Lintrop 2001).

Ometi on selline retrospektiivne uurimine teatud juhtudel võimalik, mida üritan järgnevalt ühe näite varal tõestada. Äärmiselt oluline on silmas pidada, et seda ei tehtaks vildaka või olematu meetodikaga ja aegunud teoreetilistelt lähtekohtadelt, vaid võetaks arvesse viimastel aastakümnetel toimunud edusamme kultuuriteoorias, aga ka folklooriainese spetsiifikat ja kaasaegset folkloorimääratlust. See ongi see teistsugune lähenemine, mida nõuab folkloori ajalooallikana kasutamine. Sellist suunda esindab näiteks Skandinaavia saagauurijate ringkonnast väljakasvanud Retrospective Method Network (RMN) ja selle häälekandja, Helsingi Ülikooli folkloristika osakonna välja antav teabeleht RMN Newsletter. Võrgustiku ja väljaande eesmärgiks on kokku tuua erinevate distsipliinide (peamiselt folkloristika, keeleteaduse, ajaloo, arheoloogia) teadlasi, kes uurivad ühe ajalooperioodi kultuurinähtusi hilisemate al-

likate ja teistest kultuuridest pärit võrdlusmaterjali põhjal, ning töötada välja metoodika sellise retrospektiivse uurimistöö läbiviimiseks (vt RMN).

Otsides rahvaluulest kaugema ajaloo jälgi, ei saa rahvaluulet käsitleda ajatu eelindustriaalse rahvusliku pärandina, mis võib ainult eksisteerida ja hääbuda, vaid tuleb arvestada rahvaluule pidevat varieerumist ja muutumist, sõltuvust sotsiaalsetest kontekstidest ja žanrspetsiifikast ning esituste ja inimliku faktori mõju. Algse vormi otsimise asemel tuleks püüda traditsiooni kujunemislugu võimalikult täpselt kirjeldada.¹ Sellistest üldistest printsiipidest püüan lähtuda ka järgnevas artiklis, kus tutvustan huvipakkuvaid seoseid rändava kuningavõimu nimelise ajaloolise nähtuse ja eesti vanema laulumaingu „Kuningamäng” vahel.

Rändav kuningavõim

Rändav kuningavõim (ingl *itinerant kingship*) on nähtus, millest eesti ajaloo-kirjanduses seni eriti räägitud pole. Muinasaja puhul on kuningatest, võimust ja hierarhilisest ühiskonnast rääkimine üldse pigem viimaste aastakümnete nähtus, mis arheoloogide kitsast ringist alles visalt väljapoole murrab, hilisema aja puhul ei ole nähtavasti uurijatel olnud huvi või tungivat tarvidust rändava kuningavõimu mõistet oma arsenali võtta. Ometi on tegemist üsna laialt levinud nähtusega nii esiajaloo lõpu kui ka varakeskaegses Põhja-Euroopas, mis kindlasti vääriks teadvustamist ja rakendamist ka meie ajaloouurimises. Seda enam, kui on isegi öeldud, et kõik keskaegsed kuningad olid rändavad kuningad (Bernhardt 2010: 876).

Rändaval kuningavõimul ei ole midagi ühist rändkarika või mõne muu rändava tunnustusega. Mitte võim ei liigu kuningalt kuningale, vaid kuningas liigub oma kuninglikku võimu teostades paigast paika. Tegemist on niisiis valitsusviisiga, kus kuningas viib valitsusfunktsioone ellu perioodilise rändamisega läbi enda valitsusaluste alade (Bernhardt 1993: 45). Eelkõige on selline valitsusviis tunnuslik poliitilistele struktuuridele, mida iseloomustab vähearenenud bürokraatia ja keskusega lõdvalt seotud, geograafiliselt kaugel asuvad piirkonnad. Tihti tekib selline olukord siis, kui ühe väikese piirkonna valitseja ühendab enda valitsuse alla teised sarnase võimuga moodustised ning loob sellega uue, suurema poliitilise struktuuri. Et aga esialgu puudub tal bürokraatia oma võimu teostamiseks kohtadel, tuleb toetuda sealsetele olemasolevatele võimustruktuuridele. Isegi kui kohaliku võimustruktuuri etteotsa määratakse oma asevalitseja, tuleb eemal asuva piirkonna üle kontrolli säilitamiseks aegajalt ise kohal olla, seda visiteerida. See võimaldab värskendada isiklikke ja poliitilisi sidemeid, kontrollida lojaalsust ning saada informatsiooni kohalike olude kohta. Samas pakub valitseja kohalolu kohalikele inimestele kaitset ja prestiiži, tema pidev ringiliikumine ja kostitamine kohalike poolt aga aitab kuninga ja tema kaaskonna ülevõlpidamiseks kuluvaid ressursse ja kohustusi asustusüksuste vahel ühtlaselt jaotada. Kõik see kehtib mõistagi aurumasi-na, tänapäevaste massikommunikatsioonivahendite ja laialdase kirjaoskuse

¹ Viimast võib pidada üheks peamiseks erinevuseks ajaloolis-geograafilise meetodi ning RMN-i eestvedaja, Helsingi Ülikooli teaduri Frogi väljapakutud parallaksmeetodi vahel (vt Frog 2012).

eelsetes oludes. Võib niisiis öelda, et rändav valitseja sõlmib pideva ringiliikumise poliitiliseks moodustiseks kokku hapra osastisvalduste konglomeraadi umbes samal moel, nagu propelleri tiivikud loovad piisaval kiirusel ringi liikudes läbistamatu ringikujulise pinna.

Rändav kuningavõim ei ole seotud pelgalt kuningaks nimetatud võimukandjatega, pigem on tegemist ühiskonna poliitilisest struktuurist tuleneva ning teatud kommunikatsioonioludes optimaalse võimu teostamise instrumendiga. Seetõttu võib rändava kuningavõimu teostajaks olla mis tahes tiitliga valitseja, olgu ta keiser, hertsog või piiskop oma ilmalikes valdustes (Bernhardt 1993: 45). Ka Liivimaa ordumeistri üks olulisemaid võimu teostamise vahendeid oli pidev ringiliikumine Liivimaal (Kreem 2012: 108). Tegemist ei pruugi olla isegi suverääniga – ükskõik kes keskajal mingi ala üle valitses (kas või läänimehena oma senjööri alluvuses), oli mingil määral sunnitud pidevalt neis valdustes ringi rändama. Selles mõttes pole rändav kuningavõim isegi kitsalt Euroopa keskajale iseloomulik nähtus, vaid selliseid süsteeme võib kohata ka teistes ajastutes ja paikades – Hawaii ja Tahiti pealikkondadest uus-aegse Maroko kuningriigini (Bernhardt 1993: 45 jj).

Vähemasti Põhja-Euroopa varakeskaegses variandis kaasnes rändava kuningavõimuga maksukogumine, kohtumõistmine, rituaalsete funktsioonide täitmine ning kohalike elanike (tihti just kohalike suurnike või vasallide) kohustus valitsejale ja tema kaaskonnale majutust pakkuda ning pidusöögi ja jootude vormis kostitada (Gurevitš 1992: 175–176; Brink 1996: 239 jj).

Kiievi-Vene riigis toiminud sarnast süsteemi tähistatakse ajalooteaduses nimega *полюдые*. X sajandil võimul olnud Bütsantsi keisri Konstantinos VII riigivalitsemise alases teoses „Impeeriumi valitsemisest” leidub kirjeldus sellest, kuidas talve saabudes lahkus Kiievi vürst oma kaaskonnaga linnast ning läks ringkäigule maksualuste slaavi hõimude juurde, peatudes tee peal suuremates keskustes maksukogumiseks ja õigusemõistmiseks. Kevadel, kui jää Dnepril sulas, naasis vürst Kiievisse ning hõimudelt maksudena kogutud kaubad saadeti teele Bütsantsi turgude suunas (Sergejev, Vseiov 2002: 55–56).

Sarnane korraldus on teada nii anglosaksi Inglismaalt (Yorke 2003: 8) kui ka vanaskandinaavia kirjalikest allikatest, eriti näiteks eelajalooliste kuningate elulugudest jutustavast „Ynglingite saagast” (nt YS, ptk XXXIX; kommentaar 124). Rootsisis kehtis vabade maaomanike kohustus anda oma maa-isandale ja tema kaaskonnale majutust (tuntud kui *gästningsrätt*) kuni kuningas Magnus Aidaluku valitsusajani (1240–1290), kes oma hüüdnime saigi sellest, et seadis majutusõigusele väga kindlad piirid, välistamaks selle õiguse kuritarvitamist, mida tuntakse nimetuse *väldgästning* all (vt Odén 1961). Rändava kuningavõimu kuritarvitamine ei olnud ilmselt harv nähtus ja tihti võis konkreetse maksu suurus sõltuda maksukoguja julgusest ja jultumusest. Heaks näiteks on Kiievi vürsti Igori 945. aastal sooritatud maksukogumisretk drevljaanide hõimu juurde, kes liiga ahneks läinud vürstile vastu hakkasid ning ta hukkasid (Sergejev, Vseiov 2002: 57).

Põhja-Euroopa rändava kuninga institutsiooni algus jääb esiajaloo hämarusse. Hilisematel ajajärkudel, mille kohta on olemas kirjalikud allikad, oli rändav kuningavõim juba muutumas. Näiteks rajati Skandinaavias ja Venes võimu tsentraliseerimise käigus kuningamõisu, mis omandasid piirkondlike administratiivsete keskuste funktsiooni. Vajalikke makse hakati koguma kuningamõisadesse ning valitseja liikus edaspidi ringi nende vahel, minnes

mööda kunagistest hõimuvürstidest ning neid tagaplaanile surudes (Gurevitš 1992: 175–176; Roesdahl 2007: 77–82; Sergejev, Vseviiov 2002: 55 jj; Brink 1996, 239 jj).

Kui selline süsteem toimis muinasaja ja keskaja piiril meist läänes ja idas, kas võis midagi sarnast olla ka Eestis? Mõningaid rändava kuningavõimu tunnuseid on näiteks keskaegse Liivimaa vakuste institutsioonil. Balthasar Russowi XVI sajandil kirjutatud „Liivimaa kroonika” järgi (Russow 1993: 85) teame, et Liivimaa vasallidele kuulunud külad moodustasid suuremaid üksusi ehk vakuseid, mis kord aastas maksu koguma ja õigust mõistma tulnud isandat peoga kostitasid. Nõnda liikusid vasallid mööda oma vakuseid, kogudes makse, mõistes õigust ja nautides alamate kostitust üsna samuti kui nende kõrgemad ametivennad naabermaades. Russowi ajaks oli vakuste ja vakupidude traditsioon juba välja suremas (Ligi 1992: 224–225), ent nii mõnedki uurijad (viimati ja kõige veenvamalt Lang 2002) on väitnud, et see traditsioon sai alguse juba muinasajal ning on Liivimaal kohalikku päritolu vana maksusüsteem. Sealjuures on Lang näidanud, et vakused koondusid rauaaja lõpus kesksete linnuste ümber, milles resideerunud ülikud võisidki oma alamatelt makse koguda vakupidude institutsiooni kaudu.

Samasugust maksu institutsiooni koos kostituspeoga tunti keskajal lisaks Eestile ka Lätis, Loode-Venemaal ja Karjalas (Lang 2002: 157–158), mis viitab sellele, et vakupeo korraldamise ja ühiselt maksude õiendamise kohustus võiks kuuluda suurde ülepehjalalisse taustsüsteemi koos vene *полюдые* ja rootsi *gästningsrätt*’iga. Sellele süsteemile on kokkuvõtvalt ühine rändav võimukandja ning alamate kohustus teda majutada ja kostitada.

Arvestades, et rändava kuningavõimu tekkimine eeldab mitme suure territoriaalse üksuse ühendamist ühe võimu alla, mille haldamisel oleksid regulaarsed külastused vältimatud pikkade vahemaade tõttu, olid Eestis sellise süsteemi toimimiseks kõige sobivamad tingimused muinasaja lõpusajanditel ehk hilisrauaajal (XI–XIII sajandil). XIII sajandi algul puhkenud ristisõdade ajaks olid tekkinud tugevamate linnuste (*resp.* poliitilise võimu keskuste) ümber suuremad allutatud alad, mis võisid hõlmata ligikaudu ajalooliste maakondade suurusi territooriume (vt Oad 2012).

Eestiski võidi makse koguvat ja rändavat võimukandjat nimetada kuningaks. Sõna ise on laenatud germaani algkeelest läänemeresoome algkeelde arvatavasti kusagil I aastatuhandel eKr (Ariste 1956: 16, vrd Kallio 2006) ning enne kui see hakkas tähistama tsentraliseeritud riigi monarhi, tähendas see pigem lihtsalt pealikku või juhti. Vaatamata Taani, Rootsi ja Poola kuningate valitsemisele Eestis alates XIII sajandist, oli arhailisem tähendus visa kaduma – näiteks rahvaülestõusude juhte nimetati „kuningateks” Jüriöö ülestõusu ajal ja hiljemgi (vt LNR: 79 ja Renner 1995: 160 jj).

„Kuningamäng”

Senini märkamata jäänud, eelmainituist hoopis üllatavamad ja huvitavamad viited rändava kuningavõimu kunagisele toimimisele Eestis võib leida laulumängust „Kuningamäng”. Tegemist on eesti vanemate laulumängude jaotusse kuuluva mänguga, millest on Eesti Rahvaluule Arhiivis 123 üleskirjutust XIX sajandi alguse esimestest rahvaluulekogujatest XX sajandi keskpaigani,

kusjuures levik katab peaaegu kogu Eesti, olles kõige tihedam Saaremaal ja rannikualadel ning jättes välja vaid Kagu-Eesti.² Selline ajaline ja ruumiline jaotumus on kaugelt liiga lai, et pidada seda alljärgneva argumentatsiooni seisukohalt tähendusetuks kurioosumiks või juhuseks.

„Kuningamängu” sissejuhatavas laulus pöörduetakse kuninga-nimelise tegelase poole, küsides temalt, „miks sa mullu meil ei tulnud”. Järgneb kirjeldus erinevatest fantastilistest hüvedest, mis mainitud mullusel ajal saadaval olid (jõed jooksid õlut, väljad valasid virret, mäed mängisid mõdu), kuni lõpuks kurdetakse, et nüüd tuli kuningas kehval ajal ja röövib seetõttu mängijatelt ehteid ja muud vara:

*Kuning kuning kuningukene
miks sa mullu meil ei tulnud
tunamullu tulnud meile
kui käisid käsud järele
ja jooksid jõet õluta
sinikad soost salusta
nüüd tuled alvala ajala
Kevadella keskeella
sügisella räitsakalla
nüüd tuled rahvast riisumaie
eest sa riisud helmeeida
peast sa riisud pärgasida
kaelast kaela kardasiida.*

ERA II 132, 401 (51) < Harju-Jaani khk, Peningi v – T. Võimula < Leenu Nikker, 86 a (1935)

Järgnevalt võtab kuningas ülejäänud mängijatelt laulu saatel pandiks mõne eseme, millele järgneb lõpplahendusena pantide lunastamine. Kui mängijad kuningalt pante tagasi paluvad, annab viimane neile ülesandeid, milleks on tihti kurameerimise valdkonda kuuluvad tegevused (tüdruk peab poisile „suud andma” või temaga „magama minema”).

Antud juhul on olulisimaks siiski mängu sissejuhatav laul, mis on mängu teistest laululistest osadest kõige kindlavormilisem ning esineb ka kõigis üleskirjutustes. Juhin tähelepanu, et lauljad ei küsi mitte selle kohta, miks kuningas üldse tuli – see tulek näib olevat vältimatu. Häda on hoopis selles, et kuningas tuli valel ajal, kui teda pole enam võimalik varem saadaval olnud hüvedega kostitada, ning kompensatsiooniks võtab ta mängijatelt materiaalset vara. Pole ilmselt juhuslik, et vale ajana mainitakse kõige sagedamini just kevadist aega, mil agraarühiskonnas oligi igasuguste toiduainete osas kõige suurem kitsikus ning oli üsna raske uhket kstituspidu korraldada.

Kui vaadata rändavat kuningavõimu ühe külustatava kogukonna vaatepunktist, ilmnevad mitmed põhimõttelised sarnasused „Kuningamängu” tekstis peituva maailmaga: kuninga regulaarne külaskäik, kohustus teda kostitada (kusjuures olulisel kohal on joodud), maksukogumine ja/või kogukonna vara röövimine. On ebausutav, et need sarnasused oleksid juhuslikud. Seda enam, et „Kuningamängu” sissejuhatavas laulus kirjeldatud tegevustel (eri-

² Täpsem teave „Kuningamängu” üleskirjutuste korpuse kohta, sh käesoleva artikli aluseks olevate arhiivitekstide loetelu, leidub seminaritöös Siig 2012.

nevalt teistest vanematest laulumängudest nagu näiteks „Hobusemäng”) ei ole selget eeskjuju või inspiratsiooniallikat tavalises agraarses olustikus, kuid ometi peavad need millelgi põhinema.

On väheusutav, et „Kuningamängu” inspiratsiooniks ja eeskujuks oleks saanud olla mõni hilisemate aegade (näiteks mängu üleskirjutamisaja) kuningakontseptsioon, olgu see pärit reaalsest poliitilisest elust või folkloorist. Eesti alade üle valitsenud Taani, Rootsi ja Poola kuningatest jõudsid siin isiklikult viibida vaid üksikud, nende asehaldurite kostitamisesest kohaliku talurahva poolt allikad ei kõnele. Rootsi kuningad (peamiselt Karl XII isikus) on küll jätnud jälje kohapärimusse rahvasõpradena, kuid ei seostu seal regulaarsete külaskäikude, kostituste või vara riisumisega, vaid peamiselt sõjasündmuste ja mõne kindla rändmotiiviga³ (Põldmäe 1940: 400–401). Muinasjutukuningad on seevastu reeglina passiivsed ja staatilised tegelased, kellel puuduvad märkimisväärsed kokkupuuted tavainimestega.⁴

Need asjaolud võimaldavad väita, et Põhjala rändava kuningavõimu ja „Kuningamängu” kuninga institutsiooni vahel on ajalooline seos ning et mäng on kujunenud reaalse muistse praktika eeskujul. Lisaks kuulub „Kuningamäng” stiilitunnuste põhjal eesti laulumängude vanimasse kihistusse (vt Mirov 1998: 43), mille kujunemist on erinevad uurijad dateerinud just ajaloolise aja algusse või isegi muinasaega (s.o aega, mil rändava kuningavõimu toimimine Eestis on kõige tõenäolisem) ning milles erinevalt hilisematest, Euroopa kultuuriruumist laenuvad kihistustest ilmnevad kõige selgemini läänemere-soome rahvastele ühised jooned (näiteks regivärsiline lauluosa) (Enajärvi-Haavio 1936: 121; Tampere 1958: 8; Mirov 1998: 43 jj, 74).

Esituskontekst

Missugune oli aga see muinasaegne reaalne praktika, mille eeskujul „Kuningamäng” kujunes? Kui „Kuningamäng” ja iseäranis selle lauluosa tööpoolest kajastab muinasaegset tegelikkust ning kujunes viimase eeskujul, pidi laulul olema ka muinasaegne esituskontekst ning sellele vastav žanriline kuju. Kuna stiielelementidest domineerib „Kuningamängu” lauluosas retooriline küsimus ja dramaatiline alge ning lauluosa on mängu põhiosa temaatikaga sisu poolest hästi seotud, ei ole erilist põhjust arvata, et ka varasemal ajal oleks olnud tegemist eraldi lüürilise või eepilise lauluga (nagu võib arvata mõnede teiste laulumängude sissejuhatavate laulude puhul – Mirov 1998 jj). Arvestades „Kuningamängu” dramaatilist, tegevuslikku iseloomu ning asjaolu, et üldiselt on vanemate laulumängude algupära nähtud (tähtpäeva)rituaalides (Mirov 1998: 43), pakun välja, et ka „Kuningamängu” algust tuleks otsida rituaalsest kontekstist.

Paraku puuduvad Eesti ala käsitlevad allikad, mis võiksid otseselt kinnitada, et kuninga ringiliikumist saatsid rituaalid, saati siis veel valgustada

³ Näiteks lugu sellest, kuidas kuningas maalt lahkumisel murdunud vankriaisa või kepi maasse torganud ja töotanud, et kui see kasvama hakkab, tuleb Rootsi võim tagasi.

⁴ Vladimir Propp on oma imemuinasjutu tegevusringide hulgas paigutanud kuninga ühte ringi koos kuningatütrega, andes mõista, et jutu loogika seisukohalt on neil üks ja ühine funktsioon. Nende tegevusringid koosnevad järgmistest ülesannetest: keeruliste ülesannete andmine, võidu märgistamine, paljastamine, äratundmine, (vastase) karistamine ja abielu (Propp 2003: 79–80). Külalise ja kostitatava rolli nende seast ei leia.

nende iseloomu. Samas, kuivõrd tegemist oli perioodiliste külastuste ja kogukonna elus üsnagi oluliste sündmustega, on siiski põhjendatud oletada mingite kindlakujulisemate rituaalide toimumist, eriti kui kuninga ülesannete hulka kuulus näiteks õigusemõistmine. Muinasskandinaavia allikatest ilmneb, et seal olid kuningate külaskäigud tihti seotud konkreetsetele kogukondadele oluliste kalendaarsete rituaalidega ning kuninga kohalviibimisega kaasnesid nii rituaalne pidusöök kui ka viljakusrituaalid kohaliku kogukonna vilja- ja karjaõnne tagamiseks (vt Sundqvist 2002: 188, 204–211, 366–369). Mõistagi oli kuningas isegi huvitatud enda autoriteedi kinnitamisest ja manifesteerimisest võimurituaalide kaudu. Ilmselt nõudis rituaalseid toiminguid ka keskaegne (ja esiajalooline) ühiskondlike suhete iseloom:

„Kõik inimelu tähtsamad sündmused – abiellumine ja suguvõsasse astumine, rüütliks pühitsemine ja tsunfti vastuvõtmine, pärandi saamine või jagamine ja kohtuprotsess, kaubalepingu sõlmimine ja maaomandi üleandmine, mungapühitus ja kirikust väljaheitmine, vastuvõttud, saadikutöö jne. – olid ritualiseeritud, neid saatsid erilised talitused, mille mittetäitmine annulleeris kogu akti” (Gurevitš 1992: 135–136).

Selles valguses pakun välja, et „Kuningamängu” eelkäija esituskontekstiks oli maad mööda ringisõitva kuninga vastuvõturituaal. Vastuvõturituaali all pean silmas seda, et maksualusesse kohalikku keskusesse saabunud kuningat tervitati kindlate tavade ja reeglite kohaselt, sealhulgas aga võisid kõlada ka kindlakujulised verbaalsed vormelid, mille kaugeks kajaks võiks olla „Kuningamängu” lauluosa.

Ilmselt tekitab siinkohal küsimusi asjaolu, et „Kuningamängu” tekst ei ole sugugi kuningat rõõmuga tervitav. Vastandamine mulluse külluse ja tänase vaesuse vahel võis aga olla rituaalne stamp, mis kandis näilise tagasihoidlikkuse või esialgse tõrjumise eesmärki. Niisamuti ei ole näiteks pulmarituaalides asjade kulg alati sirgjooneline, aeg-ajalt teeseldakse sündmuste käigule vastutöötamist, näiteks tee tõkestamist (vt nt Tedre 1973: 44). Samas võib „Kuningamängu” teksti (eriti riisumise kirjeldust) tõlgendada kui tõelist etteheidet kuningale liigse majandusliku kurnamise eest. Tihti on just rituaalsetes olukordades võimalus öelda välja seda, mida muul ajal ei tohi, avaldada reeglistatud protesti ehk ühiskonnast n-ö auru välja lasta (Honko, Pentikäinen 1997: 65).

Rituaalist mänguks

Eespool postuleeritud rituaali moondumist mänguks võib ette kujutada nii, et rituaalse praktika kõrvale tekkis ka seda parodeeriv variant. Viimane võis kuuluda näiteks laste repertuaari, kes täiskasvanute tegevust matkides või nende rituaali lauluosa kasutades kujundasid sellest mängu. Pilkav või parodeeriv hoiak täiskasvanute folkloori suhtes on teatavasti lastepärimusele omane (Vissel 2004: 36). Mingil hetkel aga kadus rituaalse praktika ühiskondlik funktsioon ning alles jäigi vaid paroodiline versioon.

Kahtlemata on „Kuningamängu” kõige mängitavam või intriigi võimaldam osa pantide võtmine. Ilmselt on see osa mängu juurde kuulunud algusest peale, sest on sissejuhatava lauluga temaatiliselt seotud. Pantide võtmise idee võib aga samamoodi pärineda varasemast rändava kuningavõimuga seotud

rituaalide kontekstist. Ühest küljest võib see olla seotud lihtsalt maksude korjamisega, teisalt aga juhiks inimeses selles seoses tähelepanu keeleteadlaste arvamusele, et meie üks vanemaid haldusüksuse nimetusi – kihelkond – tuleb sõnast „kihl”, mis tähendab panti, mille andmisega liideti asustuspiirkond tervikuks või hoopis suurema terviku külge (Lang 2002: 153; uusima tõlgendusvõimaluse kohta vt Oad 2012). Niisiis ei ole sugugi välistatud, et „Kuningamängu” pantide andmine on kajastus alluvus- või alistumislepingut kinnitanud kinkide pakkumisest kohalikkudele halduskeskust külastavale rändavale kuningale.

Lähtudes ülalpool põhjendatud eeldusest, et kõnealuse valitsusviisi (ja sellega kaasnenud hüpoteetilise rituaali) kõrgajaks oli hilisrauaaeg ehk XI–XIII sajand, võib arvata, et see hakkas hääbuma seoses XIII sajandil toimunud ristsõdadega, kui kohalikul keelel ja kultuuritraditsioonidel põhinev võimukorraldus asendus küllaltki järsult alamsaksa ja ladina keelel põhinevate, kristlikust Euroopast pärinevate institutsioonidega (vt Valk, Selart 2012). Äärealadel (sealhulgas näiteks Saaremaal) võis vana elukorraldus säilida mõnevõrra kauem (Valk, Selart 2012: 67–68), mistõttu võis „Kuningamängu” eelkäijaks olnud vastuvõturiituaal enam-vähem algses kontekstis ja esitussituatsioonis kasutusel püsida ka XIII–XIV sajandil, võib-olla isegi veel XV–XVI sajandil (pidades silmas Russowi teadet Liivimaa vakupidude kohta, kus vanad praktikad võisid mõnevõrra teisenenud olukorras edasi elada), kuni rituaal kasutuselt kadus ning selle jälg jäi püsima vaid rahvalikkude laulumängu.

„Kuningamäng” muutuv traditsioonis

Ometi jääb ka sellise dateeringu puhul kolm-neli tormilise ajaloo ja rahva mälu jaoks laastavat sajandit kuni „Kuningamängu” varaseimate üleskirjutusteni, mil selline kontekstist lahtirebitud „jälg muinasajast” pidi iseseisvalt folklooris püsima. Rahvaluulelise ainese kestmine läbi aja nõuab ikkagi esitajaid ja esitusi, teksti pidevat taasloomist ning sellega kaasnevaid ebatarviliku või väheolulise väljajätteid, übertõlgendusi ja uuendusi. Nii ei saa „Kuningamängu” ajaloolist tausta käsitleda lihtsalt rändava kuningavõimu tylorliku *survival*'i raamistikus, vaid selgitada tuleks ka asjaolusid, kuidas nii kauge mineviku jäljed on sedavõrd äratuntavalt esialgselt erinevas kontekstis säilinud.

Kõige üllatavam on see, et hoolimata seose kadumisest mängus esineva kuninga ja uueaegse kuninga rollide vahel, on kuninga nimetus arhiivitekstide korpusel siiski valdavalt püsima jäänud. Tõsi, mõnede variantide esimestes värssides esinevad peategelase poole pöördumisena ka vormelid *Rikas Riia härrakene*, *Päris Pärnu poisike*, *Kena keiseri isanda*, mis võiksid kajastada kuninga-nimetuse hajumist ning asendumist teiste kõrgemat positsiooni markerivate vormelitega. Samas näitas värssitasandi analüüs (Siig 2012), et paljudes üleskirjutustes, kus kuninga-nimetust (enam) ei kasutatud, olid selle asemel ähmaseks jääva semantikaga sõnad, mis algriimused sõnaga *kuningas* (*kus*, *kukk*, *kuld* jne), viidates seega *kuninga*-sõna algupärale mängus.

Ühest küljest võisid kuninga kui tegelaskuju nimetuse aktuaalsena hoida kõikvõimalikud juhuslikud assotsiatsioonid teiste kuninganimeliste tegelastega nii folkloorist (Rootsi kuningad, muinasjutukuningad) kui ka kiriklikust kalendrist ja kirikukirjandusest. Ühes Peetri kihelkonnast pärit mängu-

kirjelduses on öeldud, et tegemist on „Kolmekuninga mänguga”, mida mängiti kolmekuningapäeva õhtul (H II 65, 332/3). Saaremaalt on jällegi kirja pandud variandid, kus kuningat kirjeldatakse kui „meie kuning Pabelon”, mis on ilmselt inspireeritud Vana Testamendi Taanieli raamatust (H I 4, 319 (1); samuti Wiedemann 1876: ptk 7, 1). Ometigi on märkimisväärne, et sellistel juhuslikel seostamistel pole olnud nähtavat mõju laulu süžeele ja struktuurile, kuivõrd sisulised seosed Babüloonia kuningate, kolme Hommikumaa targa või kohapärimuse Rootsi kuningatega puuduvad.

Mängu struktuuri tervikuna on ilmselt siiski koos hoidnud pantide võtmine, mis andis võimalusi noorte omavaheliseks läbikäimiseks. Enamikus mängukirjeldusega variantides on pantide lunastamise etapis märgatav roll tüdrukute ja poiste võimalustel oma sümpaatiad välja näidata (pandi lunastamiseks peab tüdruk poisile „suud andma” või temaga „magama minema”, mõnikord käib asja juurde ka paaristants). See n-õ kuramaaži moment on ilmselt olnud noortele oluline igal ajastul ning ühtlasi olulisi põhjusi mängu traditsioonis püsimiseks.

XIX sajandist alates on olemas allikad, mille abil saab vaadelda mängu kestmist traditsiooniprotsessis. On siiski ilmne, et XIX sajandi teisel poolel hakkas mäng kiirelt käibelt kaduma. Juba 1889. aastal Märjamaalt kogutud variandi kommentaaris öeldakse, et tegemist on „vanaaegse” ringmänguga, mida „enam ei pruugita” [H II 13, 536/7 (44)]. Ingrid Rüütli järgi taandusid vanemad laulumängud üldiselt XIX sajandi keskpaigaks, jäädes kauem püsima vaid mõnel perifeersel alal (Rüütel 1980: 21), antud juhul iseäranis Saaremaal. XX sajandi algusest esineb juba variante, kus varasemast tervikust on järele jäänud vaid üsna seosetud tükid, mida üritatakse kuidagi siiski mänguks rakendada:

Hoiti kätest kinni, kuningas oli ringi sees. Lausuti:

„Kui meil käisid sõelalaevad,

Sõelalaevad, mõelalaevad,

vanapoiste puised laevad.”⁵

*Nüüd lasti kätest lahti ja kükitati maha, kes viimasena kükitas,
jäi kuningaks.*

ERA II 88, 112 (2) < Viru-Nigula (1935), Tartu pedagoogium

Kuigi laulumängu kõige hilisemad üleskirjutused pärinevad 1950. aastate algusest, on informandid neid mängu reaalselt õppinud ja mänginud ikkagi XIX sajandil. Selle põhjuseks oli ilmselt uuemate laenuliste mängude ja uue mängimisviisi sissetulek ning põlvest põlve edasiantava mängurepertuaari ja jõuluaegsete mängutubade tähtsuse kadumine (Rüütel 1980: 21; Mirov 1998: 304–305).

⁵ Mõningates siintoodust veidi „täielikumates” variantides on kirjeldatud tänasele vaesusele vastanduvat mullust küllust erinevate kaubalaevade rohkuses.

Kokkuvõtteks

Kas muistses Eestis rändasid siis kuningad, nagu võime näha ka hilisemas „Kuningamängus”? Küllap rändasid, kuigi arheoloogia ei võimalda seda väidet kinnitada ega ümber lükata, kroonikad aga vaikivad sel teemal. Siin tulebki appi üllatav ja ebatöenäoline allikas – folkloor. Ehkki „Kuningamängu” võimalikke seoseid rändava kuningavõimu korraldusega ei ole võimalik täielikult tõestada, võib laulusõnade ja mängu käigu põhjal oletada nii mõndagi, ka seda, et rändav kuningavõim siinmail tõepoolest toimida võis.

Ühtlasi näitab „Kuningamängu” juhtum, et eesti rahvaluule (eelkõige pean silmas XIX sajandist ja XX sajandi esimesest poolest pärinevat arhiivianest) pole sugugi minetanud oma allikaväärtust vanema ajaloo uurimisel. Lisaks teemadele, mille jälgi sealt on traditsiooniliselt otsitud – näiteks mütoloogia ja usund –, võib rahvaluulest nähtavasti leida ka muistse ühiskonnakorralduse jälgi.

Sellise jälgede otsimise teeb võimalikuks asjaolu, et vaatamata folkloori pidevale muutumisele on selles alati ka püsivat. Ilmselt pole võimalikki, et miski saaks kogu aeg täielikult ja tundmatuseni muutuda. Nii võib soodsatel asjaoludel folklooris konserveeruda kaugemate ajalooperioodide jälgi. Soodsateks asjaoludeks on ennekõike folklooripala jätkuv tähtsus ja tähenduslikkus selle esitajate jaoks, sest esitajateta pole ka folkloori. Nagu käesolevas artiklis käsitletud juhul, nõuab tähtsuse ja tähenduslikkuse säilitamine enamasti folklooripala uutele funktsioonidele ja esituskontekstidele kohandamist. Kui kontekst ja funktsioon on muutunud, võib aga juhtuda, et kaugel ajaloo jälge tuleb otsida kõige ebatöenäolisemast kohast – nagu tuli siinkäsitletud juhul otsida võimurituuali järglast laulumängude seast.

Kirjandus

- A r i s t e, Paul 1956. Läänemere keelte kujunemine ja vanem arenemisjärk. – Eesti rahva etnilisest ajaloost. Toim Harri Moora. Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus, lk 5–40.
- A r u k a s k, Madis 2000. „Venna sõjalugu” ja inimõtlemise muutlikkus. Setu lüroepiline regilaul kui pideva distantseerumise ja muutumise dokument. – Kust tulid lood minule... Artikleid regilaulu uurimise alalt 1990. aastatel. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 57–121.
- B e r n h a r d t, John W. 1993. *Itinerant Kingship and Royal Monasteries in Early Medieval Germany c. 936–1075*. Cambridge: Cambridge University Press. (Cambridge Studies in Medieval Life and Thought: Fourth Series. No. 21.) Kättesaadav ka veebiversioonis: <http://ebooks.cambridge.org/ebook.jsf?bid=CBO9780511562372> (7. VIII 2013).
- B e r n h a r d t, John W. 2010. *Itinerary, royal*. – *The Oxford Dictionary of the Middle Ages*. Vol. 2: C–J (Cleves – Jews). Oxford: Oxford University Press, lk 876.
- B r i n k, Stephan 1996. *Political and Social Structures in Early Scandinavia. A Settlement-historical Pre-study of the Central Place*. – *Tor. Tidskrift för arkeologi*, XXVIII, lk 235–281.

- Enäjärvi-Haavio, Elsa 1936. Über nordische Kinderspiele. – *Studia Fennica*, 11/3. Helsinki, lk 99–127.
- Frog 2012. The Parallax Approach: Situating Traditions in Long-Term Perspective. – *RMN Newsletter: Approaching Methodology*, nr 4 (May 2012), lk 40–59.
- Gurevitš, Aron 1992. Keskaja inimese maailmapilt. Tallinn: Kunst.
- Honko, Lauri, Pentikäinen, Juha 1997. Kultuuriantropoloogia. Tallinn: Tuum.
- Kallio, Petri 2006. Suomen kantakielten absoluuttista kronologiaa. – *Virittäjä*, nr 1, lk 2–25.
- Kreem, Juhan 2012. Saksa Ordu Liivimaal. – Eesti ajalugu II. Eesti keskaeg. Peatoimetaja Anti Selart. Tartu: Tartu Ülikooli Ajaloo ja Arheoloogia Instituut, lk 96–109.
- Lang, Valter 2002. Vakus ja linnusepiirkond Eestis. Lisandeid muistse haldusstruktuuri uurimisele peamiselt Harjumaa näitel. – Keskus – tagamaa – ääreala: uurimusi asustushierarhia ja võimukeskuste kujunemisest Eestis. Koost ja toim V. Lang. (Muinasaja teadus 11.) Tallinn–Tartu: Ajaloo Instituut, Tartu Ülikool, lk 125–168.
- Ligi, Herbert 1992. Talupoegade koormised. – Eesti talurahva ajalugu. 1. kd. Tallinn: Olion, lk 220–233.
- Lintrop, Aado 2001. „Ema haul” lego ja lauluna. – Regilaul – keel, muusika, poetika. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, lk 299–313.
- LNR = Liivimaa noorem riimkroonika. Koostanud ja kommenteerinud Sulev Vahtre. Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus, 1960.
- Mirov, Ruth 1998. Regivärsilise ekspositsioonlauluga voormängud. Tüpoloogia, struktuur, poetika. (Eesti Keele Instituudi toimetised 2.) Tallinn: Eesti Keele Instituut.
- Oad, Kristjan 2012. Eestlaste lepingud üksteisega enne 13. sajandit. – *Juridica*, III, lk 151–158.
- Odén, Birgitta 1961. Gästning. – Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder fra vikingetid til reformationstid VI. Redaktør: Allan Karker. København: Rosenkilde og Bagger, lk 1–4.
- Portelli, Alessandro 2000. What makes oral history different. – *The oral history reader*. Toim Robert Perks, Alistair Thomson. Routledge: London and New York, lk 63–74.
- Propp, Vladimir 2003. Morphology of the folktale. Translated by Laurence Scott. Edited by Louis A. Wagner. Austin: University of Texas Press.
- Pöldmäe, Rudolf 1940. Rootsi aja kajastus Eesti rahvamälestustes. – Eesti ajalugu III. Rootsi ja Poola aeg. Peatoim H. Kruus. Tartu: Eesti Kirjanduse Selts, lk 398–408.
- Renner, Johannes 1995. Liivimaa ajalugu 1556–1561. Keskalamaksa keelest tõlkinud Ivar Leimus, värsid ladina keelest Enn Tarvel. Tallinn: Olion.
- RMN = *RMN Newsletter*. – *Folklore Studies*. University of Helsinki. <http://www.helsinki.fi/folkloristiikka/English/RMN/index.htm> (7. VIII 2013).
- Roesdahl, Else 2007. Viikingite maailm: viikingid kodu- ja välismaal. Tallinn: Tänapäev.
- Russow, Balthasar 1993 [1584]. Liivimaa kroonika. Tõlkinud D. Stock, H. Stock. Tallinn: Hotger.
- Rüütel, Ingrid 1980. Eesti uuemad laulumängud 1. Kogumik. Tallinn: Eesti Raamat.

- Sergejev, Vladimir, Vsevirov, David 2002. Venemaa – lähedane ja kaugel. Aegade algusest kuni Vassili III-ni. Tallinn: Valgus.
- Siig, Kristo 2012. Kuningamäng kui „kultuurifossiil”. Uurimus ühe laulumängu seostest muinas- ja varakeskaegse ühiskonnakorraldusega. Seminaritöö. Tartu Ülikool. – http://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/handle/10062/26859/ST_Siig.pdf?sequence=1 (7. VIII 2013).
- Sundqvist, Olof 2002. Freyr's offspring: rulers and religion in ancient Svea society. Uppsala: Acta Universitatis Upsaliensis.
- Tampere, Herbert 1958. Eesti rahvalaule viisidega III. Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus.
- Tedre, Ülo 1973. Eesti pulmad. Lühiülevaade muistsetest kosja- ja pulmakommetest. Tallinn: Eesti Raamat.
- Valk, Ülo 1993. Kust tuli ilmalind? Läänemeresoome loomisloog algupärasest. – Vikerkaar, nr 2, lk 21–29; nr 3, lk 60–66.
- Valk, Ülo 2000. Regilaul kui kommunikatsioon teispoosusega: dialoogist nägemusteni. – Kust tulid lood minule... Artikleid regilaulu uurimise alalt 1990. aastatel. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 245–276.
- Valk, Heiki, Selart, Anti 2012. Muutused ja järjepidevus 13. sajandi Liivimaal. – Eesti ajalugu II. Eesti keskaeg. Peatoim Anti Selart. Tartu: Tartu Ülikooli Ajaloo ja Arheoloogia Instituut, lk 63–80.
- Vissel, Anu 2004. Lastepärimus muutuv ühiskonnas. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum. (Ars Musicae Popularis 15.)
- Wiedemann, Friedrich Johann 1876. Aus dem inneren und äusseren Leben der Ehsten. St.-Petersburg: Kaiserliche Akademie der Wissenschaften. Kättesaadav internetis: <http://www.folklore.ee/ri/pubte/ee/vanad/aiale/> (7. VIII 2013).
- Yorke, Barbara 2003. Kings and Kingdoms of Early Anglo-Saxon England. London–New York: Routledge.
- YS = Ynglingite saaga. Tõlkinud ja kommenteerinud Tõnno Jonuks. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseumi folkloristika osakond, 2003.

Itinerant kings and ludent kings

Keywords: history, itinerant kingship, folkloristics, song games

This article introduces the concept of itinerant kingship, which is a relatively universal phenomenon in pre-modern societies where several relatively large territorial units were united under one political power, however, without extensive bureaucracy. Therefore this power was forced to regularly visit the subordinate territories in order to collect taxes, exercise judicial power and maintain political subordination. The political power under question did not necessarily have to be a king nor even a sovereign, it could be anyone exercising power over distant enough territories that needed the personal presence of the ruler to control them. Examples of such a system include polyude in Kievan Rus and *gästning* in Early Medieval Sweden, but a similar system might have been in use in Late Iron Age (11–13th century) Estonia as well.

Kuningamäng („The King Game”) is a song game belonging to the oldest strata of Estonian song games. The game starts with an introductory song where the players address the King as follows: ‘Oh, dear King, why didn't you come last

year, when the rivers were full of beer and the springs were streaming vodka? Now you're coming at a bad time, now you take our clothes, now you rob our necklaces ...' Subsequently, the King takes pledges from all the players which are later returned for completing a task given by the King (e.g. a girl has to kiss a boy).

Since the situation in the game shares some fundamental characteristics with the practice of itinerant kingship, which cannot be explained as mere coincidence, it can be argued that the game is somehow modelled on the practice of itinerant kingship. Thus it is suggested that it might have originally been part of a ritual used by the local community to welcome the itinerant king, which was later transformed into a game due to the disappearance of the original performance context, and preserved as folklore up to the 19th and 20th centuries.

Kristo Siig (b. 1989), MA student at the University of Helsinki, Department of Archaeology; kristosiig@gmail.com