Mateusz Napiórkowski

ORCID: 0000-0002-1533-2855

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Legendy miejskie netloru jako wyraz niepokojów współczesnego świata na przykładzie legend internetowych

Słowa kluczowe: legenda miejska, folklor miejski, netlor, internet, listy łańcuszki, creepypasta, performans

Keywords: Urban legend, urban folklore, netlore, Internet, chain letters, creepypasta, performance

Najważniejszym medium naszych czasów jest internet¹. To do niego przeniosła się znaczna część ludzkiej działalności — od komunikacji i życia społecznego, poprzez pracę, naukę i zabawę, na sztuce i wszelkiej twórczości człowieka skończywszy. Większość tekstów publikowanych w formie papierowej oraz narracji przekazywanych drogą ustną możemy dziś znaleźć w sferze wirtualnej — zjawiska te tracą nieco ze swojej siły oddziaływania performatywnego, tak charakterystycznego dla bezpośredniego kontaktu człowieka z człowiekiem. Współcześni badacze folkloru współczesnego, dla których internet to główne źródło badań, mają z jednej strony proste, lecz z drugiej niezwykle utrudnione zadanie. Można zaryzykować stwierdzenie, że w internecie da się znaleźć niemalże wszystko: od literatury podmiotu (wszelkich publikowanych treści i wypowiedzi internautów) aż po literaturę przedmiotu niezastąpioną do osadzenia badań w naukowym kontekście. Wszystko zaś jest powiązane charakterystyczną dla internetu hipertekstu-

¹ Wyniki badania *Korzystanie z internetu* przeprowadzone w Polsce przez ośrodek CBOS (kwiecień 2017) wskazują, że 67% procent ankietowanych korzysta z internetu raz w tygodniu. Wśród nich największą grupę stanowią osoby młode, dla których internet staje się podstawowym sposobem komunikowania.

alnością². Należy jednocześnie pamiętać, że większa część zasobów sieciowych znajduje się poza zasięgiem osób bez odpowiednich kompetencji cyfrowych³. Niestety internet to również miejsce, w którym mamy do czynienia z nadmiarem informacji i w tym tkwi największa trudność dla współczesnego folklorysty: na śmietniku mogą bowiem znajdować się ważne informacje lub też sam przedmiot badania. Umiejętności „filtrowania” cennych informacji oraz wyłapywania internetowego fałszu to najważniejsze cechy u naukowców zajmujących się tą tematyką.

Nie dziwi więc fakt, że w internecie znajdziemy zjawiska folkloru współczesnego, które kojarzymy z obiegu oralnego. Są to opowieści przekazywane jako potencjalnie prawdziwe. Zazwyczaj dotyczą one miejsc w sąsiedztwie — takich, które mijamy codziennie w drodze do pracy czy do domu. Rozpiętość tematyczna tych opowiadań jest imponująca:

Tematycznie wiążą się ze zdrowiem (medyczne), z erotyką (seksualne), z rynkiem (merkantylne), z polityką (polityczne), kościołem (religijne), z rodziną (rodzinne), z marginesami społecznymi (patologiczne), z kuriozami i innymi dziwnymi przypadkami o charakterze sensacyjnym (np. odwiedziny kosmitów)⁴.

Legenda miejska, inaczej niż tradycyjnie pojmowana legenda w badaniach literaturoznawczych⁵, nie jest oparta na motywach chrześcijańskich, choć niewykluczone są w niej odwołania do wątków religijnych. Legendy tego typu rozpowszechniają się na podobnej zasadzie co zwykła plotka i propaganda szeptana. Gdy w kanale komunikacyjnym pojawiają się „szumy” lub gdy strony nie są w wystarczającym stopniu zaangażowane w proces komunikacji, informacja może zostać źle przekazana i nieopacznie odczytana (intencje osób przekazujących i odbiorcy oczywiście też mają w takim wypadku niemałe znaczenie). Między innymi dlatego każda plotka ewoluuje. Tak samo jest z legendą miejską, która zazwyczaj żyje w oderwaniu od swojego pierwotnego „nurtu”. Stąd mnogość legend i w ramach konkretnej już legendy — licznych jej wariantów. Legendy to proste komunikaty, w ich budowie zaś można zaobserwować pewne uniwersalne szablony dotyczące zarówno treści, jak i formy opowiadań. Przekazywane z ust do ust oraz te krążące w obiegu internetowym mają skonwencjonalizowaną formę — najbardziej charakterystyczną cechą tego typu narracji jest występowanie formuły „słyszałem od kolegi, że...” czy „gdzieś czytałem o...”⁶. Zwroty tego typu pojawiają się nie bez przyczyny: zazwyczaj służą one zdystansowaniu się opowiadającego od tematu jego wypowiedzi.

² M. Kinsella, *Legend-Tripping Online: Supernatural Folklore and the Search for Ong's Hat*, Jackson 2011, s. XI.

³ A. Halavais, *Wyszukiwarki internetowe a społeczeństwo*, Warszawa 2012, s. 59.

⁴ D. Czubala, *Zamiast wstępu*, [w:] *idem, Wokół legendy miejskiej*, Bielsko-Biała 2005, s. 5.

⁵ *Legenda*, [hasło w:] *Słownik terminów literackich*, Wrocław 1986, s. 129.

⁶ Mechanizm FOAF (ang. *friend of a friend*) — na Zachodzie opisywany wielokrotnie, między innymi w *Book of Urban Legend* Rodneya Dale'a (2000).

Legendy miejskie to inaczej *urban legends* — przekład z języka angielskiego, jak zauważa Filip Graliński, „nie najszcześniejszy”⁷. Akcja narracji legendowych nie zawsze umiejscowiona jest na obszarach zurbanizowanych⁸, lecz dotyczy współczesnej cywilizacji — społeczności, która w dużej mierze zamieszkuje właśnie takie tereny. Miasta są w tym wypadku traktowane symbolicznie jako aglomeracje, przestrzenie prezentowane w licznych przekazach popkulturowych. Jest to więc przejaw fascynacji miastem: jego złożonością i dynamiczną naturą⁹. Opowieści te funkcjonują pod różnymi nazwami, takimi jak: legendy współczesne czy mity miejskie/współczesne¹⁰. Jak dobrze wiemy, mnogość określeń nie oznacza wcale, że dana historia z miejsca zostanie rozpoznana jako legenda miejska. Istnieje wiele tekstów kulturowych, które potocznie zwykło się nazywać legendami, a z legendami miejskimi nie mają wiele wspólnego — mam na myśli między innymi podania lokalne (potocznie też legendy). Problemem jest kwestia nazewnictwa — terminem „podanie lokalne” posługują się badacze, specjaliści od folkloru słownego. Dla dużej części społeczeństwa będą to jednak nadal legendy, czasami nazywane miejskimi, a czasami toruńskimi (zwróćmy uwagę, że mieszają się tutaj dwa obiegi — ogólny i lokalny)¹¹.

Często zdarza się, że to pogłoski i plotki dają początek legendom. Terminy „legenda miejska” oraz „plotka” należy jednak rozgraniczyć. Legenda jest przede wszystkim opowieścią — zazwyczaj ma zamkniętą formę, jest skonwencjonalizowana, więc niejednokrotnie kończy się puentą¹². Niezwykle ważna w tego rodzaju opowieściach jest warstwa performatywna — legenda miejska będzie pełniła najróżniejsze funkcje, w znacznym stopniu oddziałując na odbiorcę. Natomiast plotka to forma krótsza, mniej rozbudowana, bez wyraźnego morału, nastawiona przede wszystkim na dalszy jej przekaz (ta cecha łączy ją z legendą miejską). Coraz częściej terminem „legenda miejska” określa się wszelkiego rodzaju pogłoski, faktoidy, rozpowszechnione błędne przekonania itp.¹³ Jest to duże wyzwanie dla badaczy folkloru słownego: są to bowiem formy niezwykle do siebie zbliżone, często funkcjonujące naprzemiennie.

⁷ F. Graliński, *Znikająca nerka. Mały leksykon współczesnych legend miejskich*, Poznań 2012, s. 6.

⁸ B. Duda, *Legenda miejska: między folklorem a wymaganiami nowoczesności*, „Linguarum Silva” 4, 2015, s. 131–145.

⁹ A. Kobus, *Ciemna strona miasta. Fantazmat miejski w urban legends i urban fantasy*, „Tekstura. Rocznik Filologiczno-Kulturoznawczy” 1 (4), 2013, s. 39–50.

¹⁰ D. Czubała, *Wokół legendy...*, s. 5.

¹¹ Ujawniła to ankieta sporządzona przeze mnie na potrzeby pracy napisanej w 2015 roku (M. Napiórkowski, *Stanął w ogniu nasz wielki dom... — pożar DS4. Toruńskie legendy miejskie i folklor studencki*, praca licencyjka napisana pod kierunkiem dra Adriana Mianeckiego, UMK, Toruń 2015). W pytaniach dotyczących legend miejskich wiele osób podało przykłady podań lokalnych, dlatego też dokładne zdefiniowanie, czym jest, a czym nie jest legenda miejska, ma w tym artykule bardzo duże znaczenie.

¹² F. Graliński, *op. cit.*, s. 5.

¹³ *Ibidem*.

Według Piotra Grochowskiego wśród polskich folklorystów można zaobserwować dwa odmienne stanowiska odnośnie do postrzegania folkloru internetowego: z jednej strony internet traktuje się wyłącznie jako medium, kanał przekazu treści folklorystycznych, a z drugiej — dokonuje się radykalnego poszerzenia pojęcia folkloru, włączając w to wszelkie formy internetowej interakcji międzyludzkiej, takie jak *trolling*, *flame wars* itp.¹⁴ Mamy więc do czynienia z treściami, które wynikają z wykorzystania internetu jako kanału informacyjnego i tylko w nim mogą być w takim stopniu rozpowszechniane. Nie jest to już interakcja *face to face*, a raczej, jak zauważa Janina Hajduk-Nijakowska, *interface-to-interface*¹⁵. Jednocześnie w zauważalnym stopniu słabnie rola nadawcy treści folklorystycznych, a rozszerzają się możliwości adresata¹⁶. Dlatego też w internecie istnieje tak wiele przeróżnych wersji tych samych legend. Przeniesienie narracji legendowych do sieci przyniosło wiele pokrewnych form, do których można zaliczyć creepypastę czy łańcuszki internetowe. Creepypasta odwołuje się do mrozących krew w żyłach historii krążących po internecie w niezmienionej formie (od angielskich słów *copy paste*, czyli kopiuj i wklej), łańcuszki internetowe zaś to nic innego jak sieciowy odpowiednik znanych ze świata „analogowego” łańcuszków szczęścia. W internecie powyższe formy często się łączą — w wielu wypadkach poznajemy legendy miejskie w formie łańcuszka internetowego, który nawołuje do dalszego przekazywania.

Creepypasta traktowana jest niekiedy jako jeden z rodzajów legendy miejskiej. Są to zazwyczaj krótkie opowiadania z dreszczykiem tworzone na portalach i forach internetowych, fikcyjne choć — tak jak w przypadku miejskich legend — odbierane często jako opowieści autentyczne. Przeglądając strony internetowe, stosunkowo łatwo trafić na portale miłośników tych opowiadań — wymieniają się oni zasłyszanymi od znajomych opowieściami, zbierają je po różnych (nawet bardzo dziwnych) zakątkach internetu, by zaszokować/rozbawić osoby o podobnych zainteresowaniach. Ponadto organizowane są również zabawy polegające na tworzeniu tych przerażających opowieści (podobnie bywa z legendami miejskimi). Wymyślane są nie tylko opowiadania, lecz także cały kontekst, w którym historie funkcjonują. Chyba najlepszym tego przykładem będzie postać Slender Mana z forum SomethingAwful¹⁷. W konkursie na stworzenie fikcyjnej postaci osadzonej w paranormalnym kontekście jeden z użytkowników serwisu o pseudonimie Victor Surge (prawdziwe nazwisko — Eric Knudsen) przedstawił dwa zmodyfikowane przez siebie zdjęcia przedstawiające wysoką postać w garniturze pozbawioną twarzy (oryginalne zdjęcia pochodzą z lat 80.). Postać została nazwa-

¹⁴ P. Grochowski, *Folklorysta w sieci. Prolegomena do badań folkloru internetowego*, „Literatura Ludowa” 2010, nr 3, s. 33–46.

¹⁵ J. Hajduk-Nijakowska, *Folklorystyczny nerw internetu*, „Kultura Popularna” 2012, nr 3 (33), s. 7.

¹⁶ *Ibidem*, s. 12.

¹⁷ <http://www.somethingawful.com/> (dostęp: 29.05.2016).

na przez niego Slender Man. Od tej chwili zaczęła ona krążyć w obiegu internetowym i oderwała się od tego pierwotnego nurtu. Nie trzeba chyba wspominać, że krótko po opublikowaniu tychże fotografii zaczęły pojawiać się informacje o ich rzekomej prawdziwości. Zapewne sam autor nie spodziewał się, że powołał do życia potwora (dosłownie).

Oprócz powstających i krążących w internecie opowieści z dreszczykiem istnieją również dużo starsze przekazy. Jednym z nich jest krótka, dwuzdaniowa creepypasta: „Ostatni człowiek na świecie siedział sam w pokoju. I nagle usłyszał pukanie do drzwi”¹⁸. Autorstwo tej historii przypisuje się Frederickowi Brownowi¹⁹, amerykańskiemu pisarzowi *science fiction*. Oparta jest ona na tekście Thomasa Bailey Aldricha ze zbioru esejów *Ponkapog Papers* z 1904 roku. Tekst Aldricha przedstawia się następująco:

Wyobraź sobie, że wszyscy ludzie zostali zmieceni z powierzchni ziemi, z wyjątkiem jednego człowieka. Wyobraź sobie tego człowieka w jakimś rozległym mieście, Nowym Jorku albo Londynie. Wyobraź go sobie siedzącej w domu w trzeci lub czwarty dzień jego samotności, gdy nagle słyszysz dzwonek do drzwi!²⁰

Tekst z początku XX wieku wywołuje skrajne emocje. Brown, wzorując się na tym krótkim fragmencie, pozbawił go szczegółów, pozostawiając przesłanie stanowiące tajemnicę tej krótkiej historii. Jak zauważa Andy Sawyer, podaną sytuację można interpretować dowolnie, niekoniecznie w konwencji horroru. Co prawda do drzwi może zapukać zjawia nadprzyrodzona, lecz równie dobrze może to być obcy przybysz z innej planety (wchodzimy wtedy w nurt *science fiction*) albo będzie to kobieta (czyli tematyka feministyczna, zazwyczaj w folklorze związanym z fikcją literacką „ostatnim człowiekiem” jest mężczyzna, na przykład Robinson Crusoe)²¹. W creepypaście przywołuje się natomiast interpretację zbliżoną do gatunku horroru — dwa proste zdania wywołują niepokój i stanowią jeden z ciekawszych przykładów lęku współczesnego (dwudziesto- i dwudziestopierwszowiecznego) człowieka.

W łańcuszkach internetowych, w zależności od charakteru wiadomości i decyzji, jaką podejmie odbiorca (wysłać czy nie wysłać), mogą zmienić się konsekwencje. Łańcuszek (tak jak legendę miejską) cechuje skonwencjonalizowana forma. Pod koniec wiadomości zwykle pojawia się formułka: „jeśli nie roześlesz tej wiadomości, to...”, słowem tym zaś towarzyszy najczęściej treść kłętwy. Creepypasta i łańcuszki to jednak nie wszystko. Dzięki internetowi pojawiają się le-

¹⁸ http://straszne-historie.pl/story/577-najkrotsza_strasna_historia (dostęp: 5.06.2017).

¹⁹ N. Pagan, *Theory of Mind and Science Fiction*, Basingstoke 2014, s. 18.

²⁰ *Imagine all human beings swept off the face of the earth, excepting one man. Imagine this man in some vast city, New York or London. Imagine him on the third or fourth day of his solitude sitting in a house and hearing a ring at a door-bell!*, tekst oryginalny pochodzący z: T.B. Aldrich, *Ponkapog papers*, Boston 1904, s. 8–9.

²¹ A. Sawyer, *Last Man*, [hasło w:] *The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy*, t. 2, red. G. Westfahl, Westport 2005, s. 465.

gendy o nowej tematyce, a mianowicie legendy netloru (*computer folklore*)²². Są to teksty dotyczące nowych technologii, skupiające się przede wszystkim na komputerach i internecie oraz zagrożeniach, które się z nimi wiążą. Szerzej o zjawisku „netloru” można przeczytać w pracach Piotra Grochowskiego²³.

Legendy miejskie powstają z wielu powodów: mogą to być historie z humorem opowiadane do towarzystwa, innym razem mogą służyć za narzędzia manipulacji i niezdrowej konkurencji. Opowiadania te odnoszą się do systemów wartości wspólnych konkretnym społecznościom²⁴. Gdy mieliśmy do czynienia z legendami lokalnymi, cecha ta była bardziej zauważalna. Dzisiaj w wymiarze globalnym nie jest to już takie oczywiste. Legendy miejskie w wielu przypadkach powstają na bazie społecznych niepewności, lecz także same generują ową niepewność²⁵. Tak jest właśnie z legendami netloru, które odwołują się do zagrożeń związanych z nowoczesnymi technologiami, których „przeciętny” człowiek nie potrafi ogarnąć rozumem. Legendy, podobnie jak pogłoski w koncepcji Jeana Delumeau, powstają pod wpływem niepokojów społecznych i wynikają z psychicznych uwarunkowań, na które wpłynęły wszelkie zagrożenia i nieszczęścia współczesnego świata²⁶.

Wątki legendowe mogą być rozpowszechniane w rozmaitych sytuacjach życia codziennego, lecz nie da się ukryć, że duża część z nich ma charakter satyryczny, a nawet komediowy. Paradoksalnie, trudne chwile, w których dominuje strach i niepewność, sprzyjają rozwijaniu się tego typu opowiadań. Janina Hajduk-Nijakowska w książce *Żywiół i kultura. Folklorystyczne mechanizmy oswajania traumy* skupiła swoją uwagę na grupie ludzi, która najdotkliwiej odczuła skutki powodzi tysiąclecia, która nawiedziła Polskę w 1997 roku²⁷.

Trauma wywołana powodzią okazała się być niezwykle ważnym doświadczeniem badawczym, dostarczającym niezbitych dowodów na to, iż tradycja kulturowa pomaga w opanowaniu traumy, wspiera wysiłki ludzi zmierzających do pokonania wszelkich destrukcyjnych konsekwencji przeżywanego kataklizmu²⁸.

W chwilach, kiedy ludzie najdotkliwiej odczuwają skutki kataklizmu, możliwe jest zaobserwowanie pewnych kulturowych mechanizmów. Nic tak nie łączy jak wspólne nieszczęście. Gdy zaś nieszczęścia się kumulują, a problemom nie widać końca, umysł ludzki kieruje swoją uwagę w nieco innym kierunku. Zaczynają rodzić się plotki i opowiadania związane z kataklizmem. Jak zauważa

²² M.J. Preston, *American Folklore: An Encyclopedia*, red. J.H. Brunvand, Nowy Jork 1996, s. 154–155.

²³ M.in. *Netlor. Wiedza cyfrowych tubylców*, red. P. Grochowski, Toruń 2013.

²⁴ M. Kinsella, *op. cit.*, s. 5.

²⁵ *Ibidem*, s. 6.

²⁶ J. Delumeau, *Strach w kulturze Zachodu XIV–XVIII w.*, przeł. A. Szymanowski, Warszawa 1986, s. 165.

²⁷ J. Hajduk-Nijakowska, *Żywiół i kultura. Folklorystyczne mechanizmy oswajania traumy*, Opole 2005.

²⁸ *Ibidem*, s. 9.

badaczka, pogłoska staje się wtedy „wentylem ludzkich lęków”²⁹ — to właśnie poprzez przekazywanie ich dalej innym towarzyszom niedoli możliwe jest opamiętanie strachu i odciążenie umysłu, który przecież ma pewien poziom tolerancji na ból i stratę. Ludzie dzielą się swoimi problemami, opowiadają o bohaterskich strażakach, którzy pomagają im w ratowaniu dobytku, a nawet rozpowszechniają kawały. Powstają liczne opowiadania, które nie mają pokrycia w rzeczywistości (do przekazywania tego typu pogłoszek przyczyniają się również lokalne media). Powódź to czas chaosu zarówno w wymiarze realnym, jak i symbolicznym, więc w dużej mierze nie sposób zweryfikować większości takich narracji. W pogłoskach na temat powodzi z 1997 roku pojawiały się chociażby wątki o celowym wysadzeniu wałów przeciwpowodziowych, o licznych epidemiach wśród powodzian czy o przepowiedniach miejscowych wróżów³⁰, którzy już od dawna wieszczili katastrofę. Tego rodzaju opowiadania wprowadzały element sensacyjności, a zarazem stanowiły wytłumaczenie sytuacji, które według osób poszkodowanych nie powinny mieć miejsca. Między innymi dlatego stawały się z czasem bardzo popularne. Z jednej strony mamy więc pogłoski, którym bardzo blisko do legend miejskich (zapewne część z nich z czasem stała się legendami — wątki zostały sfabularyzowane i nie zabrakło w nich formulek typu „znajomy opowiadał mi, że”), z drugiej zaś pojawiają się anegdoty humorystyczne, opowiadane przez samych poszkodowanych. Opowiadanie żartów to kolejny mechanizm obronny, który pojawia się zarówno w trakcie, jak i po wielkim kataklizmie. Z jednej strony żarty mogą świadczyć o nadziei, która w tego typu sytuacjach pomaga powodzianom zmierzyć się z trudną rzeczywistością, z drugiej jednak mogą być „pustym śmiechem” — człowiek staje bowiem w obliczu absurdałnej sytuacji. Jego cierpienie zdaje się pozbawione jakiegokolwiek sensu. Osobom postronnym może się wydawać, że poszkodowany reaguje nieadekwatnie do zaistniałej sytuacji. „Humor” nie zawsze więc służy rozrywce, a może być środkiem do zaakcentowania swojej niemocy. Tak czy inaczej istnieje pewna wspólnota śmiechu³¹, która pomaga oswajać nieprzyjazny człowiekowi świat:

poczucie osamotnienia nie daje zakosztować komizmu. Jak gdyby śmiech potrzebował echa! [...] Śmiejemy się zawsze wspólnie z grupą. [...] Śmiech musi odpowiadać pewnym wymaganiom życia zbiorowego; musi mieć znaczenie społeczne³².

Violetta Krawczyk-Wasilewska w książce *E-folklor w dobie kultury digitalnej*, w rozdziale *Po 11. września. Humor digitalny jako wyraz globalnego lęku* przedstawiła inny przykład tworzenia się pogłoszek i błędnych przekonań³³. Cho-

²⁹ *Ibidem*, s. 144.

³⁰ *Ibidem*, s. 164.

³¹ *Ibidem*, s. 186.

³² H. Bergson, *Śmiech. Esej o komizmie*, przeł. S. Cichowicz, Kraków 1977, cyt. za: J. Hajduk-Nijakowska, *Żywioł i kultura...*, s. 186.

³³ V. Krawczyk-Wasilewska, *E-folklor w dobie kultury digitalnej. Szkice i studia z przedmową Andy’ego Rossa*, Łódź 2016, s. 65–77.

dzi oczywiście o wydarzenia z 11 września 2001 roku, kiedy terroryści zaatakowali bliźniacze wieże World Trade Center. To zdarzenie również przyczyniło się do powstania treści, które w szybkim tempie opanowały internet (przede wszystkim w postaci memów i licznych teorii spiskowych). Tak opisuje to sama badaczka:

Ta trudna i tragiczna sytuacja znajduje swoje odzwierciedlenie w internetowej humoryście digitalnej, niestety najczęściej w postaci agresywnych i niewybrednych, a często wulgarnych postów, dowcipów rysunkowych, memów i animacji. Tego typu ilustracje i przekazy wizualne traktujemy jako odmianę współczesnego e-folkloru, ponieważ spełniają te same funkcje społeczne, jakie dawniej spełniały tradycyjne, wędrowne motywy i wątki literatury ustnej, transmitowane od jednego nadawcy do odbiorcy, który stawał się często kolejnym nosicielem (nadawcą) przekazu. Co więcej, są one — jak typowe gatunki folkloru — anonimowymi i zbiorowymi kreacjami o charakterze satyrycznym, których zarówno treść jak i forma spotykają się z kulturową akceptacją środowiska nadawców i odbiorców. Popularność tego specyficznego humoru, zarówno wśród jego twórców, jak i odbiorców, pokazuje, że jest to jedna z form wyrażania reakcji lękowej i sposób oswojenia strachu³⁴.

Znowu więc, tak jak w wypadku treści związanych z wielką powodzią, jedną z podstawowych cech tego typu przekazów jest funkcja osławiająca, terapeutyczna (często przybierająca formę makabrycznego i niewybrednego żartu). Musimy zdawać sobie jednak sprawę, że jest to tylko jeden z ich aspektów — w końcu czarny humor nie wyklucza funkcji poznawczej czy ostrzegającej o zagrożeniu terroryzmem. Zwraca na to uwagę Krawczyk-Wasilewska³⁵. Ponadto humor tego typu, mieszając śmiech ze zniesmaczeniem, obnaża nieporządek i absurdy świata w zdawałoby się moralnie i egzystencjalnie uporządkowanym świecie ludzkim³⁶.

Tak więc to właśnie kumulacja niepewności staje się podstawą, na której budowane są liczne pogłoski i wątki legendowe. Ta niepewność zaś może mieć różne przyczyny: może wynikać nie tylko z nieprzewidywalności i niemożności okiełznania natury (na przykład powodzi tysiąclecia), lecz także z utraty kontroli nad tym, co stworzył sam człowiek.

We współczesnym świecie człowiek podporządkowany jest technice i środkom masowego przekazu. Dzisiejszy świat nabrał niezwykłego przyspieszenia — takie technologie, jak: telefon, telewizja czy internet pozwalają nam w jednej chwili „przenieść się” w inne miejsce naszego globu. Nowe media, jak wskazywał Marshall McLuhan, nie są już tylko zwykłymi wynalazkami, a stają się przedłużeniami ludzkiego ciała i zmysłów³⁷. Globalny zasięg internetu przyczynił się między innymi do popularyzacji wątków uniwersalnych, znanych na całym świecie, takich jak porwania dzieci z supermarketów³⁸. Jednocześnie w sieci przeka-

³⁴ *Ibidem*, s. 76.

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ E. Kasperski, *Czarny humor; komizm, parodia*, „Tekstualia” 2014, nr 4 (39), s. 7.

³⁷ M. McLuhan, *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004, s. 209.

³⁸ <http://www.wspolczesna.pl/wiadomosci/bialystok/art/5751678,lowcy-organow-porywaja-dzieci-z-supermarketow-prawda-czy-miejska-legenda,id,t.html> (dostęp: 20.05.2018).

zywane są one za pomocą mechanizmu kopiuj-wklej (powielane są w niezmienionej formie), więc wraz z upływem czasu nie dochodzi w nich do istotnych zmian (jest to zasadnicza różnica pomiędzy internetowym a ustnym obiegiem legendy).

W związku z niezwyklejmi osiągnięciami w różnych dziedzinach życia ludzkość zrozumiała, że należy zmienić swoje spojrzenie na rzeczywistość. W nowoczesnym świecie, podporządkowanym ludzkości, człowiek nie ma już potrzeby odwoływania się do bytu wyższego, zanika więc światopogląd homocentryczny³⁹. Współczesna myśl posthumanistyczna wskazuje koniec myślenia o człowieku jako o bycie niepodzielnym panującym. Według Rosi Braidotti weszliśmy w epokę kondycji postludzkiej, ponieważ zauważalny jest rozpad paradygmatu człowieka witruckańskiego (istota ludzka „miarą wszystkich rzeczy”)⁴⁰ pod wpływem postępu naukowego i sił gospodarczych⁴¹. Człowiek nowoczesny żyje, wykorzystując współczesne technologie, lecz jednocześnie nie może zapominać o naturze⁴². Chcemy żyć wygodnie, ale coraz częściej zdajemy sobie sprawę, że nie dzieje się to bez konsekwencji dla otaczającego nas świata.

Jednym z zasadniczych obszarów „stresogennych” współczesnego człowieka jest temat nowoczesnych technologii. Legendy netloru opowiadają o lękach przed tym, nad czym tak naprawdę nie mamy stuprocentowej kontroli. Przykładem takiej legendy może być *Wirus Good Times*. Legenda ta pojawiła się w sieci już w roku 1994, różne zaś jej warianty stale się pojawiają.

Ważne! Miej się na baczności, gdy zobaczysz plik z nagłówkiem Good Times. Życzymy Wam wszystkim szczęśliwego Chanuka [nazwa święta żydowskiego — przyp. tłum.]. Jeśli dostaniecie pocztą elektroniczną jakąkolwiek wiadomość o temacie „Good Times”, NIE CZYTAJCIE jej ani nawet nie otwierajcie. To nowy wirus z American Online. Zniszczy Wam twardy dysk i wyczyści mu pamięć. Trzeba powiadomić wszystkich, więc pamiętajcie, by przekazać tę wiadomość rodzinie i znajomym⁴³.

Powyższy tekst odwołuje się do strachu przed utratą komputera i zgromadzonych na nim danych. Choć ten wariant jest już bardzo stary, to łatwo wyobrazić sobie jak tego typu narracje działają dzisiaj na człowieka żyjącego całkowicie w sferze wirtualnej. Wirusa komputerowego można w takim wypadku przyrównać do wirusa działającego na ciało, gdyż (jak w przypadku Marshalla McLuhana, który pisał o telewizji) współczesne media stanowią przedłużenie ciała, a więc mamy do czynienia z zaburzeniem funkcjonowania człowieka. To, co uznawaliśmy dotychczas za zjawisko czysto wirtualne, może mieć określone działania w naszym rzeczywistym świecie. W tym konkretnym przypadku skutki złapania

³⁹ Z. Piątek, *Etyka środowiskowa. Nowe spojrzenie na miejsce człowieka w przyrodzie*, „Słupskie Studia Filozoficzne” 2001, nr 3, s. 178.

⁴⁰ R. Braidotti, *Po człowieku*, przeł. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Warszawa 2014, s. 62.

⁴¹ *Ibidem*, s. 45.

⁴² Należy tu wspomnieć o różnych koncepcjach dotyczących dualizmu natura-kultura, m.in. M. Brocki, *Kultura i natura. Uwagi na marginesie badań nad gestami*, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa” 1994, nr 3–4, s. 19–22.

⁴³ M. Barber, *Legendy miejskie*, Warszawa 2007, s. 242.

wirusa rzeczywiście się kumulują — tracimy bowiem wszystko. Wirus nie tylko niszczy pamięć, lecz działa także fizycznie na twardy dysk odbiorcy wiadomości. Legendy tego rodzaju funkcjonują w internecie na zasadzie łańcuszka internetowego: przesyłane są do kolejnych osób za pośrednictwem e-maila. Czy się w takie opowiadania wierzy, czy też nie, bardzo często dochodzi do dalszego przesyłania informacji na zasadzie „przezorny zawsze ubezpieczony”.

Wirusy komputerowe wiążą się też z aplikacjami, które można zainstalować na komputerze. W przypadku legendy *Wygaszacz ekranu z reklamą Budweiser*⁴⁴ oprócz straty dysku pojawia się również wątek kradzieży loginu i hasła do konta bankowego. Legenda ta przekazywana była w formie łańcuszka internetowego: przychodząc na skrzynkę mailową odbiorcy, mogła być w prosty sposób przekazana dalej. Dlaczego tego typu przekazy są tak popularne?

Falszywe alarmy o wirusach komputerowych to prawdziwa zmoza. Potrafią wyrządzić tyle samo szkód, ile prawdziwy wirus. Nie wyczyszczają twardych dysków, ale efekty ich pojawienia się są równie niszczące. Strach przed wirusem powoduje, że odbiorcy maili tracą zaufanie do firm czy osób, których dotyczą alarmy mimo, że są to jedynie fałszywe oskarżenia⁴⁵.

Niepokojące doniesienia wpływają na wizerunek firmy, a co za tym idzie — na sprzedaż towarów.

Do podobnych wniosków można dojść, zapoznając się z treścią legendy *Zwroty pełne uprzedzeń*⁴⁶. Narracja ta głosi, że „Microsoft jest częścią globalnego spisku rasistowskiego szerzącego nienawiść na całym świecie”⁴⁷. Dowód na to odkrycie miałby dostarczyć program Microsoft Word. Gdy wpisze się w funkcję Tezaurusa określone zdania, na przykład: „I hope Microsoft will rule the world” („Mam nadzieję, że Microsoft zawładnie światem”), odpowiedź Tezaurusa jest następująca: „I should say so” („Tak pewnie będzie”). Legenda ta oczywiście została zweryfikowana przez Marka Barbera — według niego w najnowszej wersji MS Worda Tezaurus nie proponuje podobnych komentarzy, trudno jednak powiedzieć, czy podobne wyniki nie pojawiały się wcześniej.

Wiele legend wskazuje na naiwność i niewielką wiedzę internautów z zakresu nowoczesnych technologii. Jest tak chociażby w wypadku narracji *Dzień sprzątnięcia internetu*⁴⁸. Według tej legendy globalny internet może zostać wyłączony na jeden dzień w celu wyeliminowania uszkodzonych linków, pozbycia się spamu itp. Aby nie stracić swoich danych, nie należy w tym czasie korzystać z komputera, a najlepiej w ogóle odłączyć go od prądu (warto zaznaczyć, że wą-

⁴⁴ *Ibidem*, s. 245.

⁴⁵ *Ibidem*, s. 247.

⁴⁶ *Ibidem*, s. 248.

⁴⁷ *Ibidem*.

⁴⁸ *Ibidem*, s. 257.

tek ten pojawił się w sieci między innymi z okazji *prima aprilis* w roku 1997)⁴⁹. Legenda ta podobnie jak *Wirus Good Times* odwołuje się do strachu przed utratą komputera. Ale nie tylko — irracjonalny strach przed brakiem dostępu do internetu (choćby przez godzinę) stanowi współcześnie jeden z największych koszmarów społeczeństwa informacyjnego.

Zaprezentowane przykłady legend to typowe narracje dotyczące sfery internetowej. Oczywiście istnieją również inne legendy związane ze sferą internetu, lecz w takich wypadkach sieć traktowana jest zazwyczaj jako medium przekazu i tylko jako taka zawiera się w jej treści (na przykład *falszywka z Villejuif* z portalu *atrapa.net*)⁵⁰. Jednak nowe technologie to nie tylko sieć, lecz także kwestie dotyczące sztucznej inteligencji, komputeryzacji życia społecznego i postępującej automatyzacji, przed którą nie ma już ucieczki. W dzisiejszym, niezwykle przyspieszonym i nastawionym na wydajność świecie człowiek nadal boryka się z niepokojami, które nierzadko dają początki pogłoskom i legendom miejskim. To jedna z niewielu cech łączących współczesnych i przeszłość — strach przed nieznanym i utratą kontroli.

Bibliografia

Źródła

Barber M., *Legendy miejskie*, przeł. K. Berger-Kuźniar, P. Błoch, Wydawnictwo RM, Warszawa 2007.

Opracowania

Aldrich T.B., *Ponkapog Papers*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston 1904.

Bergson H., *Śmiech. Esej o komizmie*, przeł. S. Cichowicz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1977.

Braidotti R., *Po człowieku*, przeł. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014.

Brocki M., *Kultura i natura. Uwagi na marginesie badań nad gestami*, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa” 1994, nr 3–4.

Czubala D., *Wokół legendy miejskiej*, Wydawnictwo Akademii Techniczno-Humanistycznej, Bielsko-Biała 2005.

Delumeau J., *Strach w kulturze Zachodu XIV–XVIII w.*, przeł. A. Szymanowski, Instytut Wydawniczy „Pax”, Warszawa 1986.

Duda B., *Legenda miejska: między folklorem a wymaganiami nowoczesności*, „Linguarum Silva” 4, 2015.

Graliński F., *Znikająca nerka. Mały leksykon współczesnych legend miejskich*, Media Rodzina, Poznań 2012.

⁴⁹ H. Wawrzyniak, *Wolne żarty (prima aprilis w Internecie)*, <https://image.slidesharecdn.com/wolneartyczyli1kwietniawinternecie-090415034056-phpapp01/95/wolne-arty-czyli-1-kwietnia-w-internecie-3-728.jpg?cb=1239766881> (dostęp: 30.07.2017).

⁵⁰ <http://atrapa.net/legendy/villejuif.htm> (dostęp: 10.02.2018).

- Grochowski P., *Folklorysta w sieci. Prolegomena do badań folkloru internetowego*, „Literatura Ludowa” 2010, nr 3.
- Hajduk-Nijakowska J., *Folklorystyczny nerw internetu*, „Kultura Popularna” 2012, nr 3 (33).
- Halavais A., *Wyszukiwarki internetowe a społeczeństwo*, przeł. T. Płudowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.
- Kasperski E., *Czarny humor, komizm, parodia*, „Tekstualia” 2014, nr 4 (39).
- Kinsella M., *Legend-Tripping Online: Supernatural Folklore and the Search for Ong’s Hat*, University Press of Mississippi, Jackson 2011.
- Kobus A., *Ciemna strona miasta. Fantazmat miejski w urban legends i urban fantasy*, „Tekstura. Rocznik Filologiczno-Kulturoznawczy” 4, 2013, nr 1.
- Krawczyk-Wasilewska V., *E-folklor w dobie kultury digitalnej. Szkice i studia z przedmową Andy’ego Rossa*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.
- McLuhan M., *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.
- Pagan N., *Theory of Mind and Science Fiction*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2014.
- Piątek Z., *Etyka środowiskowa. Nowe spojrzenie na miejsce człowieka w przyrodzie*, „Śląskie Studia Filozoficzne” 2001, nr 3.
- Preston M., *American folklore: an Encyclopedia*, red. J.H. Brunvand, Garland Pub., Nowy Jork 1996.
- Sawyer A., *Last Man*, [hasło w:] *The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy, Volume 2nd*, red. G. Westfahl, Greenwood Press, Westport 2005.
- Sierotwiński S., *Słownik terminów literackich*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1986.

Źródła internetowe

- [b.a.] http://straszne-historie.pl/story/577-najkrotsza_straszna_historia.
- [b.a.] <http://www.somethingawful.com/>.
- [b.a.] <http://www.wspolczesna.pl/wiadomosci/bialystok/art/5751678,lowcy-organow-porywaja-dzieci-z-supermarketow-prawda-czy-miejska-legenda,id,t.html>.
- Wawrzyniak H., *Wolne żarty (prima aprilis w Internecie)*, <https://image.slidesharecdn.com/wolne-artyczyli1kwietniawinternecie-090415034056-phpapp01/95/wolne-artyczyli-1-kwietnia-w-internecie-3-728.jpg?cb=1239766881>.

Netlore urban legends as an expression of unrest in the modern world

Summary

The article discusses the topic of urban legends on the Internet. The author presents the contemporary context in which urban legends function, paying attention to the importance of social unrest in shaping and disseminating these stories. Furthermore, the author presents other forms related to urban legends circulating on the internet, such as chain letters and creepypasta. Using the example of netlore legends, the author presents areas in which the anxiety arising from the development of modern technology can freely spread — primarily the internet, viruses and computer applications that can be provided as a source and form of fear transmission. The author refers to the theory of the rumor of Jean Delumeau, and Marshall McLuhan’s media theory. The examples of urban legends have been drawn from Mark Barber’s book *Urban legends*.