

**SLENDER MAN.
FOLKLORYSTYKA I BADANIA CY-
FROWYCH OPOWIEŚCI**

Shira Chess, Eric Newsom, *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man: The Development of an Internet Mythology*, Macmillan, New York 2015, ss.144.

Opowiadanie historii za pomocą cyfrowych narzędzi komunikacyjnych (*digital storytelling*) staje się coraz bardziej popularne (Alexander 2011) i od dawna jest już tematem badań literaturoznawców, medioznawców i folklorystów (Schneider 1996). Internetowe praktyki narracyjne od czasu do czasu stają się też przedmiotem szerszego zainteresowania. Dzieje się tak zwłaszcza w sytuacji, gdy jakiś wątek przekracza granice niszowych serwisów czy forów dyskusyjnych, a zwłaszcza gdy wychodzi on poza rzeczywistość wirtualną, „materializując się” w postaci określonych zdarzeń czy praktyk mających miejsce w świecie pozainternetowym. Przykładem takiego zjawiska może być panika medialna, jaka zapanowała w Polsce na wieść o incydentalnych przypadkach, w których nastolatki dokonały samookaleczeń będących rzekomo skutkiem internetowej „gry” w niebieskiego wieloryba (*blue whale challenges*). Podobny mechanizm zadziałał w przypadku Slender Mana. 31 maja 2014 roku w miejscowości Waukesha w stanie Wisconsin (USA) doszło do nieudanej próby zabójstwa, podczas której dwie dwunastoletnie dziewczynki zadały swojej koleżance 19 ciosów nożem. Opinia publiczna poruszona została nie tyle makabrycznością tego czynu, co raczej zaskakującym wyznaniem nastolatki. W trakcie przesłuchań stwierdziły one, że atak ten był przez nie planowany od kilku miesięcy, a zbrodnię popełniły, aby zyskać względy Slender Mana, nadprzyrodzonej postaci będącej bohaterem licznych internetowych opowieści. Fakt ten wywołał w Stanach Zjednoczonych gorącą debatę na temat zagrożeń, jakie stwarzają technologie cyfrowe, a zwłaszcza różnego rodzaju interne-

towe społeczności, w których powszechnie uczestniczą młodzi ludzie.

Sytuacja ta stała się punktem wyjścia dla szeroko zakrojonych analiz „mitu” Slender Mana, które przeprowadzili amerykańscy badacze nowych mediów, Shira Chess i Eric Newsom; wyniki ich prac opublikowane zostały niedawno w książce *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man. The Development of an Internet Mythology* (2015). Rozprawa ta stanowi przykład nowoczesnych badań folklorystycznych, służących diagnozowaniu aktualnych zjawisk społecznych i wyjaśnianiu zachowań, które w dyskursie publicystycznym traktowane są zwykle w kategoriach zagrożeń czy wręcz patologii. Dzięki umieszczeniu owych zjawisk w kontekście znanych od dawna praktyk narracyjnych funkcjonujących teraz w obrębie nowych technologii komunikacyjnych autorom udało się zajrzeć w głąb świata „cyfrowych tubylców” i wyjść z jałowego poznawczo kręgu paniki moralnej. Badania takie pokazują zarazem nowe możliwości pojawiające się przed folklorystyką eksplorująca internetowe formy komunikacji.

Pierwszą z tych możliwości jest niezwykle trudne w przypadku badania przekazów ustnych precyzyjne ustalenie genezy wielu opowieści oraz poszczególnych etapów ich rozwoju. W inicjalnych partiach swych rozważań Chess i Newsom śledzą więc źródła i początki opowieści o Slender Manie, który po raz pierwszy pojawia się na forum dyskusyjnym Something Awful 8 czerwca 2009 roku w wątku zachęcającym do tworzenia i udostępniania cyfrowych fotomontaży przedstawiających zjawiska paranormalne. Pierwsze fotografie ukazują Slender Mana jako niewyraźną, słabo widoczną w tle, nienaturalnie wysoką, szczupłą i pozbawioną twarzy postać ludzką, a dołączone krótkie podpisy wskazują na to, iż istota ta w tajemniczy i niejasny sposób prześladowuje ludzi, zwiastując

zarazem nieuchronnie zbliżające się nie-szczęścia. Pomysł bardzo szybko zyskuje dużą popularność, początkowo wśród użytkowników forum Something Awful, a następnie w szerszych kręgach internautów, którzy spontanicznie tworzą kolejne elementy i wersje opowieści o bohaterze bez twarzy, przybierające postać publikowanych na różnych platformach rysunków, zdjęć, filmów oraz mini seriali wideo, opowiadań, a nawet internetowych gier i aplikacji mobilnych. Ten sposób funkcjonowania skłaniać może do umieszczenia Slender Mana w kontekście zjawiska narracji transmedialnych (*transmedia storytelling*), a zwłaszcza pewnej szczególnej ich odmiany, jaką są *alternate reality games*. Zasadnicza i kanoniczna narracja (lub szerzej – uniwersum jakiegoś filmu czy powieści) podlega tu fragmentaryzacji, a zarazem jest rozwijana i uzupełniana, a jej poszczególne elementy czy wersje przyjmują różną formę (np. książek, filmów, gier, utworów muzycznych), są umieszczane na różnych platformach medialnych, a odbiorca musi sam je odnaleźć i skomponować z nich pewną całość. Autorzy wskazują jednak na zasadniczą odmienną narracji o Slender Manie, które mają swój początek w amatorskiej twórczości internautów i rozwijają się jako zróżnicowany, a zarazem udostępniany wszystkim zainteresowanym „strumień” opowieści, sytuujący się w opozycji do koncepcji jednostkowego autorstwa i własności intelektualnej. Przypadek Slender Mana może być więc raczej uznany za próbę przełamania pewnych założeń opowieści transmedialnej, konstruowanej przez podmioty korporacyjne zmierzające do zwiększenia interaktywności swoich komercyjnych produktów. Jest on bowiem znakomitym przykładem tego, jak „w opowiadaniu historii przez niekorporacyjną społeczność wykorzystywane są różne modalności i media, co z kolei prowadzi do zróżnicowanych efektów” (s. 127). Wariantywność i stanowiące dobro wspólne opowieści o Slender Manie należy więc postrzegać raczej jako formę folkloru internetowego, a tym samym lepszym sposobem ich wyjaśniania jest

odwołanie się do koncepcji memów internetowych (*digital meme culture*). Koncepcja ta pozwala bowiem zrozumieć zarówno mechanizmy wirusowego rozprzestrzeniania się interesujących nas narracji w środowisku cyfrowym (por. Shifman 2014), jak i swoistą dialektykę ich funkcjonowania, która polega na tym, że z jednej strony pojawiają się w niezliczonych i ciągle nowych wariantach, z drugiej zaś w poszczególnych społecznościach internautów są poddawane nieustannej ocenie, dzięki czemu dochodzi do wykrystalizowania się pewnych w miarę stabilnych schematów kreowania bohatera i fabuły. Slender Man podobnie jak internetowe memy jest więc używany jako formuła komunikacyjna, składająca się z pewnych elementów stałych i obligatoryjnych, a zarazem cechująca się elastycznością, pozwalającą na modyfikowanie wypowiedzi i dopasowywanie ich do aktualnego kontekstu czy indywidualnych predyspozycji lub potrzeb użytkownika (Grochowski 2014).

Folklorystyczny wymiar opowieści o Slender Manie widoczny jest też wyraźnie w perspektywie genetycznej. Jak pokazują amerykańscy badacze, nie mamy tu bynajmniej do czynienia z postacią całkowicie nową i oryginalną lecz raczej komponowaną z pewnych „półproduktów” czy gotowych motywów. Poszczególne elementy i aspekty, zarówno w zakresie wyglądu, jak i sposobu działania bohatera, można odnaleźć w różnych wcześniejszych praktykach narracyjnych lub zbiorowych wyobrażeniach. Wskazać można tu zwłaszcza na filmy z gatunku horroru, odwołujące się do strachu związanego z niepewnością i poczuciem niejasnego, trudnego do zidentyfikowania, aczkolwiek nieuchronnie zbliżającego się zagrożenia. W produkcjach takich często wykorzystywany jest również motyw pustki, wywołującej strach przed unicestwieniem oraz swoisty *horror vacui*. Pozbawiona twarzy i rozmazana sylwetka Slender Mana, który nie morduje swych ofiar, lecz sprawia, że znikają one w tajemniczych okolicznościach, jest niewątpliwie przetworzeniem i rozwinięciem wcześniejszych motywów filmowych. Chess i New-

som wskazują jednak również na inne źródła. Można je odnaleźć zarówno we współczesnym folklorze miejskim, gdzie popularna jest postać mężczyzny ubranego na czarno (*men in black*), jak i we wcześniejszych tradycjach narracyjnych, np. w bajkach magicznych, z którymi łączy bohatera zdolność pojawiania się i znikania, przekształcania swej postaci czy upodobniania się do elementów przyrody. Charakterystyczny wygląd i strój Slender Mana (brak twarzy, czarny garnitur, krawat) oraz fakt, że śledzi i prześladowa on ofiary będące z reguły nastolatkami, skłaniają z kolei do poszukiwania jego genezy w kręgu zbiorowych lęków związanych z opresyjną kulturą patriarchalną oraz internetową kulturą podglądania i swoistej samoinwigilacji (*self-surveillance*), a także w działaniach niektórych subwersywnych ruchów społecznych, takich jak Anonymous czy Occupy Movement.

Okazuje się jednak, że badanie narracji internetowych umożliwia folklorystom nie tylko precyzyjne śledzenie rozwoju poszczególnych wątków czy motywów, ale także analizę procesów społecznego konstruowania i negocjowania reguł gatunkowych. Technologie cyfrowe w połączeniu z koncepcją mediów społecznościowych stwarzają warunki do rozwoju postawy określanej mianem uczestnictwa (partycypacji) oraz ruchu *open-source*. Analiza opowieści o Slender Manie w tym kontekście pokazuje, iż ich rozwój związany jest z jednej strony ze współpracą pomiędzy internautami, którzy wymieniają się wiedzą lub materiałami i pomagają sobie w różny sposób, z drugiej strony jednak równolegle kontrolują i krytykują swoje poczynania, akceptując lub odrzucając efekty twórczej aktywności użytkowników poszczególnych forów internetowych. Tego rodzaju platformy komunikacyjne zawierają więc nie tylko narracje, ale także rozmaite metanarracje, wskazówki, świadectwa odbioru i „oralną krytykę literacką” (Dundes 1977), które pozwalają w pełni zrozumieć interaktywny sposób kreowania tekstów i gatunków folkloru, trudny do zaobserwowania

w przypadku badań tradycyjnych przekazów ustnych. Jak zauważają Chess i Newsom, „stosowane na forach datowanie jest dla badaczy narzędziem, którego nie mają inne media: odpowiedzi udzielane w czasie rzeczywistym, dyskusje, uzupełnienia dają się śledzić i mogą być zastosowane w [konstruowaniu] teorii gatunku” (s. 72).

Szczególnie interesujący dla folklorysty jest niewątpliwie czwarty rozdział omawianej pracy, zatytułowany *The Digital Campfire*. Metafora cyfrowego ogniska podkreśla istotne właściwości i funkcje opowieści o Slender Manie, które jako „klasyczne” przykłady folkloru sytuują się w opozycji do modelu funkcjonowania mediów masowych. Autorzy wskazują tu przede wszystkim na charakterystyczne poczucie wspólnoty, jakie konstytuują owe narracje w obrębie posługujących się nimi internetowych społeczności, które w dodatku są świadome swoistej wartości własnego „mitu założycielskiego” i są skłonne bronić go przed zakusami komercyjnych korporacji medialnych. Jeszcze ważniejsza wydaje się jednak kwestia sytuacji wykonawczej. Wbrew zgłaszanym niekiedy wątpliwościom co do „autentyczności” folkloru internetowego ze względu na typowy w jego przypadku brak bezpośredniej relacji (*face to face*) między nadawcami a odbiorcami, analiza sposobu funkcjonowania opowieści o Slender Manie pozwala stwierdzić, że stopień ich performatywności w niczym nie ustępuje tradycyjnym narracjom ustnym. Choć nadawcy i odbiorcy zwykle nie komunikują się w czasie rzeczywistym, to wykonanie nie odbywa się tu nigdy w izolacji, zawsze jest „wymianą – słów, energii, emocji, treści” (s. 85). Jednym z efektów takiej praktyki wykonawczej jest wspomniana wcześniej dialektyka konwencjonalności i wariantywności, która sprawia, że w badaniu omawianych przekazów można posłużyć się również formalną analizą Władymira Proppa. Umożliwia ona sprowadzenie niezliczonych wprost internetowych wersji opowieści do stosunkowo prostego w gruncie rzeczy schematu strukturalnego.

Slender Man jest jednak bohaterem wykraczającym poza obszar folkloru internetowego i ukształtowanego w jego obrębie gatunku niesamowitej opowieści. W piątym rozdziale swej książki *Chess i Newsom* omawiają takie realizacje interesującego nas motywu, które przybierają postać bardziej oryginalnych i jednostkowych kreacji reprezentujących gatunek creepypasty oraz produkcje spod znaku *fan fiction*. Okazuje się więc, że obiegowy motyw folklorystyczny może być również inspiracją do internetowej twórczości o charakterze autorskim. Na tym obszarze jest on przy tym często opracowywany w sposób zasadniczo odbiegający od tego, jaki obowiązywał w obiegu pierwotnym. Spotykamy tu zarówno ujęcia humorystyczne czy parodystyczne, jak i transformacje ukazujące bohatera jako postać opiekuńczą, wrażliwą, samotną, odrzuconą przez społeczeństwo, a także obiekt miłosnych fascynacji hetero- i homoseksualnych.

Niezwykła popularność oraz wielość różnorodnych przedstawień Slender Mana, a także jego swoisty sposób funkcjonowania na pograniczu narracji fikcjonalnych oraz opowieści wierzeniowych, którego jednym z efektów było tragiczne wydarzenie w USA, każą postawić pytanie o status omawianego zjawiska oraz jego głębsze źródła. Użyte w tytule omawianej książki pojęcie „mitologii internetowej” wskazuje na być może atrakcyjny, ale zarazem dość ryzykowny kierunek interpretacji. Kategoria mitu jest bowiem z jednej strony niezwykle wieloznaczna i rozciągliwa, z drugiej strony wypracowana została na gruncie badań nad wierzeniami i ustrojem społecznym wspólnot tradycyjnych, a jej zastosowanie w odniesieniu do kultury współczesnej zawsze rodzi pewne problemy. W tym przypadku wydaje się, że autorom nie udało się przekonująco wykazać, iż opowieści o Slender Manie są przedmiotem powszechnej wiary i konstytuują czy legitymizują określone praktyki społeczne. Oczywiście konstytuują one różnorodne praktyki narracyjne, oraz są „przyczyną” incydentalnych zdarzeń. Koronny argument w postaci faktu, iż Slender Man wymknął

się spod kontroli swych twórców i zaczął żyć własnym życiem jako obiekt różnorodnych działań medialnych i pozamedialnych, to jednak raczej za mało, by uznać omawiany przypadek za przykład cyfrowej mitologii. W swojej argumentacji badacze wykorzystują funkcjonującą wśród internautów teorię tulpy, która głosi, że „jeśli wystarczająco wielu ludzi wierzy w coś, co nie jest realne, mogą oni to coś powołać do życia jako tulpe” (s. 119). Badacze stwierdzają, że teoria tulpy tłumaczy paradoks jednoczesnego istnienia i nieistnienia Slender Mana: „nie ma znaczenia – piszą – że postać ta nie jest realna – to co ma znaczenie, to fakt, że młode dziewczęta popełniły zbrodnię, ponieważ wydawało im się, że postać została powołana do życia” (s. 120). Trudno się nie zgodzić z taką argumentacją, nie można jednak zapominać, że istotą mitu jest ustanawianie pewnych wzorców zachowań i praktyk o charakterze powszechnym i powtarzalnym a nie jednostkowych zdarzeń o charakterze patologicznym.

Bardziej przekonująca i trafna wydaje się argumentacja wskazująca na to, że charakterystyczne dla opowieści o Slender Manie zacieranie granicy między fikcją a rzeczywistością, nie jest tak naprawdę – co często sugerują uczestnicy różnego rodzaju medialnych dyskusji – specyficzną i zarazem niebezpieczną cechą internetowych form komunikacji. Historie o duchach – niezależnie od tego czy w nie wierzono, czy nie – bardzo często były i są opowiadane w taki właśnie sposób, by odbiorcom wydawało się, iż prawdopodobieństwo osobistego spotkania z ich bohaterami jest całkiem realne. Slender Man wpisuje się więc tak naprawdę w długą tradycję opowieści wierzeniowych, służących zarówno wzbudzaniu lęku, jak i przekazywaniu pewnych informacji o świecie (por. Ługowska 1993). *Chess i Newsom* wskazują jednak zarazem, że moment pojawienia się tego bohatera i jego charakterystyka nie są przypadkowe. Obecnie w dorosłość wchodzi bowiem pierwsza generacja urodzona w świecie wszechobecnych technologii cyfrowych oraz powszechnego dostępu do internetu. Slender Man byłby więc swoistą

emanacją właściwych temu pokoleniu kolektywnych wyobrażeń i lęków, które ze szczególną intensywnością dochodzą do głosu w przełomowym momencie życia.

Omawiana praca amerykańskich badaczy świadczy o tym, że folklorystyczna analiza cyfrowych narracji może przynieść wartościowe i bardzo ciekawe efekty. Z jednej strony pokazuje ona żywotność i ciągłość praktyk i tradycji narracyjnych, które bynajmniej nie zanikają, ale rozwijają się w obrębie zmieniających się szybko uwarunkowań technologicznych. Z drugiej strony, daje możliwość pogłębionego zrozumienia nowych zjawisk społecznych, których dynamika wykracza poza prostą i mało już dziś aktualną opozycję świata wirtualnego i realnego. Książka *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man* stanowi niewątpliwie świetną inspirację do podjęcia tego typu badań również na polskim gruncie.

PIOTR GROCHOWSKI

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Bibliografia

- ALEKSANDER, B. (2011). *The new digital storytelling: Creating narratives with new media*. Santa Barbara: Praeger.
- CHESS, S., & Newsom, E. (2015). *Folklore, horror stories, and the slender man: The development of an internet mythology*. New York : Palgrave Pivot.
- DUNDES, A. (1977). *Literatura oralna* (przeł. J. Banach). *Literatura Ludowa*, 4/5, 99-107.
- GROCHOWSKI, P. (2014). *Folklor internetowy jako swoista forma komunikacji. Przypadek „Chytrej baby z Radomia”*. W: E. Głowacka, M. Kowalska, P. Krysiński (red.), *Współczesne oblicza komunikacji. Problemy, badania, hipotezy* (s. 155-168). Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK.
- ŁUGOWSKA, J. (1993). *W świecie ludowych opowiadań: Teksty, gatunki, intencje narracyjne*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- SCHNEIDER, I. (1996). *Erzählen im Internet. Aspekte kommunikativer Kultur im Zeitalter des Computers*. *Fabula*, 37, 25–26.
- SHIFMAN, L. (2014). *Memes in digital culture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.