

Univerzita Karlova v Praze
Fakulta humanitních studií
Studium humanitní vzdělanosti



Bakalářská práce

**Městské legendy versus creepypasty:
vývoj, nebo paralela?**

Autor práce: Eduard Březina

Vedoucí práce: doc. PhDr. Petr Janeček, Ph.D.

FHS UK v Praze

2022

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci „Městské legendy versus creepypasty: vývoj, nebo paralela?“ jsem vypracoval samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou citovány v práci a uvedeny v seznamu použitých zdrojů. Jako autor uvedené bakalářské práce dále prohlašuji, že jsem v souvislosti s jejím vytvořením neporušil autorská práva třetích osob. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 24. 6. 2022

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval doc. PhDr. Petru Janečkovi, Ph.D. za jeho podnětné a cenné rady, vstřícnost při konzultacích a odborné vedení mé práce. Velké díky také patří creepypasterovi Adamu Miklicovi a spisovateli Marku Veverkovi za uvedení do světa creepypast a jejich pomoc při třídění creepypasta povídek. Nerad bych však zapomenul na „kamaráda mého kamaráda“, kterému chci vyjádřit uznání za nepříjemná úskalí, která si musel vytrpět při událostech všech městských legend světa.

Městské legendy versus creepypasty: vývoj, nebo paralela?

Abstrakt

Městské legendy jsou významným žánrem soudobého folkloru, který je předáván především ústně či prostřednictvím masových médií, zejména internetu. V poslední dekádě se v prostředí internetu vyskytl nový žánr označovaný jako creepypasta, který s městskými legendami sdílí ne jeden společný znak v estetické, obsahové i funkční rovině. Jedná se pouze o další fázi vývoje městských legend, či jde o paralelní jev? Cílem práce je definovat, charakterizovat a porovnat oba fenomény, a následně zjistit (pokud se jedná o paralelu), zda jsou schopny v současném prostředí fungovat jako žánr; ať už společně, či vedle sebe.

Klíčová slova: creepypasta, městské legendy, současná pověst, folklor, Slender Man, Lovecraft, lidová slovesnost, ostenze

Urban Legends vs. Creepypasta: Evolution or Parallel?

Abstract

Urban legends are crucial genre of contemporary folklore, which is mostly circulated orally or through mass media and the Internet. During the last decade, a new online genre has emerged on the Internet, commonly known as creepypasta, which shares many common characteristics with urban legends. Is this just a next stage in the evolution of urban legends, or is it a parallel? The aim of the thesis is to characterize and juxtapose both phenomena and then find out, if creepypasta is parallel to urban legends, if they are able to exist together side by side as a genre.

Keywords: creepypasta, urban legends, contemporary legend, folklore, Slender Man, Lovecraft, oral tradition, ostension

Obsah

1 Úvod	1
2 Cíl práce a metodika	2
3 Text	3
3.1 Základní vymezení pojmů	3
3.1.1 Městská legenda.....	3
3.1.2 Creepypasta.....	4
3.2 Témata a motivy	6
3.2.1 Témata a motivy městských legend.....	6
3.2.2 Témata a motivy creepypast	22
3.3 Médium městských legend	43
3.4 Médium creepypast.....	52
3.5 Struktura.....	53
3.5.1 Struktura městských legend.....	53
3.5.2 Struktura creepypasta povídek.....	54
4 Kontext	55
4.1 Autor, vypravěč a aktéři.....	55
4.1.1 Autorství městských legend.....	55
4.1.2 Autorství creepypast	56
4.1.3 Vypravěč a aktéři městských legend	57
4.1.4 Vypravěč a aktéři creepypast.....	58
4.2 Intermedialita	61
4.2.1 Intermedialita městských legend	61
4.2.2 Intermedialita creepypast.....	63
4.3 Ostenze.....	65
4.3.1 Vymezení pojmu.....	65
4.3.2 Ostenzivní chování městských legend.....	66
4.3.3 Ostenzivní chování creepypast	67
4.4 Funkce a audience.....	70
4.4.1 Funkce a audience městských legend	70
4.4.2 Funkce a audience creepypast.....	71
5 Závěr	74
6 Seznam použitých zdrojů	76
6.1 Primární zdroje	76
6.2 Sekundární zdroje	80
6.3 Seznam zdrojů ilustrací.....	86
6.4 Seznam zdrojů příloh.....	87
7 Přílohy	82

Seznam ilustrací

Ilustrace 1 – Kozí muž	20
Ilustrace 2 – Herečka Shirley Eatonová.....	21
Ilustrace 3 – Jeff The Killer	28
Ilustrace 4 – Slender Man	30
Ilustrace 5 – Slenderman – celá postava	31
Ilustrace 6 – Smile Dog	32
Ilustrace 7 – SCP-173	34
Ilustrace 8 – The Backrooms	39

1 Úvod

Současná pověst, která je v mediálním diskurzu známá spíše jako **městská legenda (urban legend)**, je žánrem ústní slovesnosti a součástí moderního folkloru (viz Janeček 2012, str. 11). Pojem „urban legend“ se začal mezi folkloristy objevovat až na přelomu padesátých a šedesátých let dvacátého století, nicméně určité narativní předchůdce městských legend lze mapovat už v raném středověku, či dokonce pozdní antice (viz Ellis 1983, str. 200–201). Příběhy, které městské legendy prezentují, jsou koncipovány tak, aby jejich příjemce mohl akceptovat, že se skutečně staly, a předával je dále jako potenciálně realistická vyprávění předkládaná k věření. Autentičnosti nahrává typizovaný úvod těchto historek – často uváděna skutečnost, že se vyprávěná událost stala „kamarádovi kamaráda“ (či známému, rodinnému příslušníkovi, kolegovi – nikdy však samotnému vypravěči). Tématy soudobých pověstí může být horor, humor, politika, erotika, či xenofobie a strach z exotična. Společným znakem těchto textů bývá moralizující pointa a mnohdy i nekorektní humor (Brunvand 2003 str. 12-14).

S příchodem internetu, respektive webu 2.0, se mezi lety 2008–2010 setkáváme s novým příbuzným pojmem – **creepypasta**. Jedná se o relativně mladý žánr, který stále nedisponuje ustálenou definicí, nicméně se obecně uvádí, že jde o jakýkoliv hororový obsah šířící se prostřednictvím internetu, a který je tvořený čistě za účelem šokovat a vyděsit čtenáře, diváka či posluchače. Motivem příběhů bývají tajuplné události, paranormální jevy, zdánlivě nevysvětlitelné vraždy či nadpřirozené bytosti. Příběhy se opět mohou tvářit jako skutečné – mívají podobu deníkových zápisků, svědeckých výpovědí, pseudovědeckých zpráv, článků, dialogů na internetových fórech... Jejich „autentičnost“ pak bývá doložena videi či fotografiemi (upravenými fotomontážemi) (Blank a McNeill 2018, str. 6–8).

Jak creepypasty, tak městské legendy jsou na první pohled tematicky, obsahově, ale částečně i formálně velmi podobné. Často tak dochází k jejich zaměňování či k chybné kategorizaci – běžně se v laických definicích uvádí, že creepypasty jsou jen podžánrem městských legend nebo jejich další fází. Jak je tomu ale ve skutečnosti? Jedná se opravdu pouze o další fázi vývoje městských legend, či jde o paralelní jev?

2 Cíl práce a metodika

Jak bylo zmíněno v úvodu, oba žánry jsou na první pohled velmi podobné, a často dochází mezi laickou veřejností k jejich mylnému zaměňování a nesprávné kategorizaci. Žánr městských legend sice byl folkloristy zmapován (a stále mapován je), nicméně creepypasta začala být akademicky zkoumána až po roce 2010, a je tak do jisté míry stále neprobádaným fenoménem novodobého internetového folkloru. Žánr zkoumalo několik zahraničních folkloristů – jmenovitě například Trevor J. Blank a jeho kolegyně Lynne S. McNeillová, kteří společně s dalšími folkloristy vydali sbírku studií *Slender Man Is Coming: Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet* (viz Blank a McNeill 2018), ve které se zabývají creepypastou jako novodobým žánrem. Nicméně je nutné podotknout, že dosud neexistuje komparativní práce, která by oba žánry stavěla vedle sebe, dopodrobna je analyzovala a jasně vymezila rozdíly mezi nimi.

Tato teoreticky laděná bakalářská práce má za cíl odpovědět na stanovené badatelské otázky: Co vlastně je creepypasta? – Splňuje definiční znaky žánru městských legend? Jak se od sebe liší městská legenda a creepypasta? – Lze nalézt rozdíly na úrovni obsahové, funkční a estetické? Jsou na sobě oba žánry historicky závislé? Jsou všechny horory šířené po internetu creepypastou?

Hlavním korpusem dat, která slouží jako opora této teoretické práce, jsou příběhy obsažené ve sbírkách městských legend a creepypast, případně internetové stránky určené k jejich distribuci. Právě na základě zde uvedených příběhů lze zkoumat rozdíly na obsahové (a zabývat se klasifikací žánru podle dominantních témat a motivů) a estetické rovině. Díky příkladovým narativům a odborné literatuře lze oba žánry, po vzoru folkloristy Jana Luffera (viz Luffer 2014), analyzovat po stránce textové – tedy zaměřit se na jejich formu, obsah a strukturu – a po stránce kontextové, která souvisí s jejich kredibilitou, sociální funkcí, autorstvím, jejich intermedialitou a ostenzivním chováním. Pomocí tohoto postupu pak můžeme analýzou obou žánrů odpovědět na výše uvedené otázky.

3 Text

3.1 Základní vymezení pojmů

3.1.1 Městská legenda

Městská legenda (odborně nazývána současná pověst – pojmy je možné zaměňovat) se jako předmět akademického zkoumání objevila po druhé světové válce, konkrétně na přelomu padesátých a šedesátých let dvacátého století. I přesto, že je současná pověst žánrem ústní slovesnosti a součástí moderního folkloru (viz Janeček 2012 str. 11), s jejími určitými narativními předchůdci jsme se mohli setkat již v raném středověku. Jejich existenci zmiňovala například historička Jody Endersová ve své knize *Death by Drama* (viz Enders 2002). Prapředky syžetů současných pověstí lze zpozorovat i v antice, nicméně k výraznějšímu rozvoji, či možná spíše k důkladnější dokumentaci žánru v písemných pramenech a pramenech ústní povahy však plně dochází až v devatenáctém století, kdy společnost prošla výraznými společenskými změnami, industrializovala se a urbanizovala (Ellis 1983 str. 200–201).

Dle amerického folkloristy Jana Harolda Brunvanda jsou příběhy, které řadíme do žánru městských legend, koncipovány tak, aby jejich příjemce mohl uvěřit, že se skutečně staly, a šířil je dále. Díky typickému úvodu narativů, ve kterém je uváděno, že se příběh skutečně stal konkrétní osobě – „kamarádovi kamaráda“ (či známému, kolegovi... avšak nikdy vypravěči příběhu) – dosahují příběhy určitého stupně autentičnosti¹. Právě díky zdánlivé pravosti je příběh atraktivnější, a lidé ho tak rozesílají dále. Tématem současných pověstí může být horor, humor, politika, erotika či xenofobie a strach z exotična. Společným znakem těchto textů bývá moralizující pointa a mnohdy i krutý humor obsahující nevhodná či tabuizovaná témata (Brunvand 2003 str. 12–14).

Český etnolog a folklorista Petr Janeček doplňuje, že i přesto, že se název vymezuje slovem „městská“, tak se příběhy nutně nemusí odehrávat pouze v metropolitních oblastech – jejich děj může probíhat i ve venkovském prostředí či na zcela opuštěném místě.

¹ Ve výjimečných případech může vypravěč vystupovat v pověstech jako hlavní hrdina příběhu, či jako svědek události. Potenciální pověst zde však hraničí s memorátem. Použití první osoby je ale z hlediska důvěryhodnosti vypravěče velmi riskantní. Viz Pohunek 2015, str. 52–53.

Jednotlivé texty, i přesto, že se dle vypravěče staly konkrétnímu člověku v konkrétním čase, existují ve stovkách, někdy i v tisících verzích a variant po celém světě. Současné pověsti se šíří virálně především ústním podáním, nicméně dnes, s příchodem takzvaného „webu 2.0“² jsou předávány ve velké míře po internetu, elektronických sociálních sítích a dalšími digitálními kanály a médii, které máme k dispozici (Janeček 2012 str. 12–14).

Americký folklorista Bill Ellis se ve svém textu *De Legendis Urbis: Modern Legends in Ancient Rome* pokouší dopátrat nejstarší dohledatelnou městskou legendu. Dlouhou dobu se věřilo, že jí je „*Mizející stopařka*“³, jejíž nejstarší dokumentovatelnou formu dokázal folklorista Brunvand datovat do přelomu devatenáctého a dvacátého století (viz Brunvand 2003 str. 27). Nicméně, pravděpodobně nejstarší kontinuálně kolující legendou, o níž existují záznamy, je příběh zvaný „*Vykastrovaný chlapec*“⁴. Jeho varianty byly nalezeny již v roce 63 př. n. l., pravděpodobně je však nejméně o století starší. Kontextové informace uvedené ve starověkých záznamech navíc ukazují, že po formální i funkční stránce byla pověst totožná se současnými variantami⁵. Městské legendy tedy byly v ulicích předkřesťanského Říma stejně živé jako v dnešních metropolích (Ellis 1983 str. 200–201).

3.1.2 Creepypasta

Creepypasta je poměrně mladým internetovým fenoménem. Tento žánr se vyskytl v ryze internetovém prostředí s příchodem výše zmíněného webu 2.0, a to mezi lety 2008–2010. V současnosti stále nedisponuje žádnou jednotnou odbornou definicí, nicméně mezi uživateli internetu došlo ke konsenzu, a termínem „creepypasta“ tak souhrnně označují jakýkoliv děsivý obsah, který lze na internetu nalézt. Akademicky se creepypastou zabývala sociální vědkyně Line Henriksenová, která ve své práci doplňuje, že zmiňované strašidelné příspěvky mívají zpravidla podobu krátkých, konkrétními uživateli vytvořených preternaturálních⁶ příběhů, které mají za cíl vyděsit čtenáře či posluchače.

² Web 2.0 je označením pro vývojovou etapu internetu, ve které je už samotný běžný uživatel vtažen do tvorby obsahu.

³ Příběh je detailněji rozebírán v podkapitole *Témata a motivy městských legend*.

⁴ Městská legenda, ve které je obětí bělošský chlapec, který jde sám na toaletu v nákupním centru a už nikdy nevyjde. Později je nalezen v kaluži krve s uříznutým penisem. Útočníci bývají zpravidla členové etnického gangu, nejčastěji Afroameričané či Jamajčané. Viz Janeček 2020 str. 92.

⁵ Antická varianta však není zaměřena pouze etnický, ale také nábožensky nebo politicky.

⁶ Výraz značící jev definovaný jako předpřirozený (nebo prapřirozený) (z latinského: praeter). Mnohem častěji je užíván výraz nadpřirozený, nebo paranormální. Viz Allchin 2007 str. 565.

Témata příběhů se dle Henriksenové velmi liší a mohou zahrnovat i diametrálně rozdílné motivy jako jsou duchové, zločiny, vraždy, sebevraždy, nadpozemské jevy či záhadné děsivé televizní pořady a videohry. Délka „creepypast“ se může pohybovat od krátkého odstavce po dlouhé několikadílné série (Henriksen 2013, str. 415–416).

Folklorista Trevor J. Blank ve svém díle žánr definuje totožně. Dodává, že kromě strašidelných, obludných, podivných a groteskních témat se opírá i o osobní příběhy, rituály či obřady, příběhy ze známého „skutečného“ prostředí a kontextů pro dosažení co největší věrohodnosti ve snaze vyvolat u příjemců pocit domnělé stísněnosti, paranoie a opravdového strachu (Blank a McNeill 2018, str. 6–8).

Tuzemský autor Marek Veverka, který jako první na české literární scéně sestavil almanach lokálních i zahraničních creepypasta povídek, ji definoval jako internetovou městskou legendu, která však, na rozdíl od klasických současných pověstí, je vždy hororově laděna. Pojem „creepypasta“ (doslovně a s humorným nadhledem „děsivá těstovina“) vznikl ze slovního spojení „copypasta“⁷, které označovalo e-mailové zprávy, obrázky, textové bloky, memy... které se masově šíří internetem kopírováním a vkládáním. Některé z těchto lavinově šířených sdělení mělo strašidelný nádech, a proto, aby se tento hororový podžánr odlišil, vznikl záměnou slov „copy“ za „creepy“. Autor uvádí, že creepypasta texty, obrázky a podobná média jsou předkládána k věření, stejně jako městské legendy (Veverka 2017, str. 9–10).

Za nejstarší zdokumentovanou „creepypastu“ lze považovat internetovou stránku „Ted the Caver“⁸ (česky jeskyňář Ted). Ta vznikla počátkem roku 2001 na platformě Angelfire, která je podobná lokálnímu Webnode⁹. Stránka blogovými příspěvky vypráví příběh o muži a jeho přátelích při průzkumu místní jeskyně. Jak se protagonisté dostávají hlouběji do útrob přírodních šachet, setkávají se s podivnými malbami, nápisy a hieroglyfy.

⁷ Termín „copypasta“ vznikl složením anglických slov „copy“, které bychom přeložili jako „kopírovat“ a „paste“, tedy vložit.

⁸ Ukázka příspěvku internetové stránky Ted the Caver. Viz [Příloha 1](#).

⁹ Webnode je on-line nástrojem pro jednoduchou tvorbu webových stránek. Díky podobným platformám je možné vytvořit vlastní web bez znalosti programování.

Hlavní postava – Ted – po návratu zažívá řadu nočních můr a halucinací. V posledním blogovém příspěvku se čtenář dozvídá, že se Ted i se svými přáteli vydá, tentokrát ozbrojen, do jeskyní znovu. Blog pak nebyl víckrát aktualizován (Creepypasta Ted the Caver 2001).

3.2 Témata a motivy

3.2.1 Témata a motivy městských legend

Český folklorista Jan Luffer ve svém díle *Katalog českých démonologických pověstí (2014)* poukazuje na problematiku obecné definice žánru pověsti. Ve velkém množství příruček a slovníků je pověst vymezována jako krátký narativ obsahující fantazijní prvky, který se odehrává v konkrétně stanovené minulosti, a o jehož pravosti je vypravěč a příjemce přesvědčen. Charakteristika však není dle autora zcela přesná, jelikož ke správné definici, analýze a kategorizaci žánru je nutné k němu přistupovat ne povrchově, ale ve dvou rovinách – textové a kontextové. Rovina textová se zabývá formou a obsahem vyprávění. Kontextová pak kredibilitou, funkcí příběhů a jejich distribucí. Luffer uvádí, že zaměřením se pouze na jednu z jmenovaných částí ztrácí folklorní text sílu, a dochází tak k nepřesnému záznamu. Součástí lidové slovesnosti není pouhý přepis pověsti a její folklorní skladba, ale také okolnosti, ve kterých je zaznamenávána – osobnost interpreta, kolektiv, ve kterém koluje a možnosti dalšího potenciálního šíření. (Luffer 2014).

Brunvand ve svém díle uvádí, že veškerá dokumentovaná folklorní data musí být uspořádána do určitého klasifikačního systému, aby bylo možné usnadnit identifikaci souvisejících materiálů, archivaci, srovnávání a analýzu textů. Folklorní vyprávění jako taková se často dělí do tří hlavních žánrových podskupin – na mýty (vyprávění o dávných dobách zpravidla zahrnující božstva), pověsti (ústní vyprávění o historické minulosti, která jsou považována za pravdivá) a folklorní pohádky (smyšlené příběhy, od tradičních pohádek po vtipy) (Brunvand 2012, str. 122).

Nejvýznamnějším takovým dokumentem, který kategorizuje folklorní texty je Aarneho–Thompsonův (později Aarneho–Thompsonův–Utherův) katalog pohádek¹⁰. Díky tomuto dílu se plně rozvinula komparativní metoda ve folkloristice. Kniha byla vzorem pro další pokusy o klasifikaci folklorních vyprávění jakéhokoli žánru (Uther 2004).

Brunvand dále doplňuje, že obecně jsou pověsti folkloristy často děleny na náboženské, nadpřirozené, historické, osobní a místní. Městské legendy by měly v této kategorizaci zapadat mezi pověsti nadpřirozené a lokální, jelikož se jedná o popis bizarních, ne-li přímo nemožných, událostí, které se údajně staly na konkrétních místech, konkrétnímu člověku, v konkrétním čase (Brunvand 2012, str. 122).

V minulosti proběhly pokusy o vytvoření centrálního kodifikovaného archivu současných pověstí, nicméně se dle Brunvanda nejedná o zcela lehký úkol, jelikož by se pro kvalitní výzkum zdál systém nedokonalý – názvy málokdy stačí k popisu všech variant daného příběhu. Ačkoli neexistuje úplný souhlas s jednotným klasifikačním systémem pro všechny městské legendy, zdá se, že většina folkloristů upřednostňuje jejich uspořádání na základě obsahu. Nashromážděné pověsti a příběhy tak mohou být seskupeny podle hlavních témat, postav, činností nebo emocí (Brunvand 2012 str. 123–126).

Brunvand kategorizoval současné pověsti na legendy o automobilech, o zvířatech, o hrůzách dospívání, o sexu a skandálech, o nešťastných nehodách a omylech, o zločinu, o příbězích z obchodního a profesního prostředí, o neschopnosti státu, o celebritách a na akademický folklor (Brunvand 1994, str. 325–347).

Janeček některé prvky Brunvandova dělení sdílí, nicméně ve své kategorizaci jej rozšiřuje o příběhy o alkoholu, psychotropních a návykových látkách, táborové a školní povídky, xenofobní pověsti o zákeřných cizincích, příběhy o nečekaných přísadách v pokrmech, dále pak historiky o fauně a flóře, či městské legendy z prostředí MHD. V posledním díle antologie *Černá sanitka* Janeček přidává pověsti soudobé, které souvisejí s globální pandemií koronaviru, a s ní spojené i v současnosti populární konspirační teorie (Janeček 2012, 2020).

¹⁰ Druhým folkloristy hojně využívaným dokumentem pro analýzu typů folkloru je šestisvazkový katalog, označovaný jako Thompsonův index motivů. Viz Thompson 1960.

Pro účely práce jsou detailněji rozebírány pouze kategorie městských legend obsahující hororové a démonologické motivy, a to kvůli jejich podobnosti s creepypastami.

Automobilové legendy

Brunvand uvádí, že s vývojem technologií a společnosti se tradiční vyprávění o strašidelných domech, dobrodružství v temných lesích nebo čarodějnictví přetřansformovala v příběhy s nám bližšími tématy a motivy. Současný člověk podle něj dává přednost příběhům, jejichž středobodem je rodinný automobil a výlety za zábavou. Dnes je role automobilu v mnoha známých městských legendách významná. Brunvand dodává, že přístup k automobilu umožňuje mladým lidem odloučit se na delší dobu od rodiny, domova, a dodává jim určitý přístup ke svobodě. Například pro běžnou rodinu z nižších nebo středních vrstev představuje automobil alespoň dočasný únik ze všedního světa a starostí. Dle autora se motiv motorismu v moderním folkloru hojně rozšířil po druhé světové válce, kdy u Američanů rostla fascinace auty a touha jedno vlastnit ke splnění amerického snu. V období Velké hospodářské krize také vznikla řada podtypů automobilových pověstí s velmi různorodými prvky. Autor uvádí příklad následujícího paranormálního příběhu, jehož počátky lze vystopovat až do sedmdesátých let devatenáctého století. Její dohledatelné varianty lze mapovat v Koreji, carském Rusku a mezi čínsko-americkou menšinou. Podobné příběhy se však po staletí objevovaly po celém světě (Brunvand 2003, str. 20–22).

Příklad 1: Mizející stopařka

„No, tohle se stalo jedné z nejlepších kamarádek mé přítelkyně a jejímu otci. Jeli po venkovské silnici cestou domů z chaty, když uviděli mladou dívku, která stopovala. Zastavili, vzali ji a ona si sedla na zadní sedadlo. Řekla jim, že bydlí v domě asi pět mil dál po silnici. Pak už nepromluvila, jen se dívala z okna. Když otec uviděl dům, zajel k němu a otočil se, aby dívce řekl, že dorazili na místo – ale ona tam nebyla! On i jeho dcera byli opravdu zmateni, a tak se rozhodli zaklepat na dveře domu a povědět jeho obyvatelům, co se stalo. Ti jim řekli, že kdysi měli dceru. Odpovídala popisu dívky, kterou údajně vyzvedli, ale... před několika lety zmizela. Naposledy ji viděli stopovat právě na této silnici. Ten den, kdy ji nabrali, by měla narozeniny“ (Brunvand 2003, str. 22)¹¹.

¹¹ Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

Následující městská legenda se taktéž týká aut, zároveň se v ní setkáváme s rolí neviditelného, avšak skutečného potenciálního útočníka – pro změnu živého muže ohrožujícího ženu, která jede v noci sama po dálnici. Následující verze pověsti se šířila v šedesátých letech dvacátého století v Utahu a Coloradu.

Příklad 2: Vrah na zadním sedadle

„Žena žijící ve městě Salt Lake City byla na návštěvě u svých přátel kdesi v Ogdenu. Když cestou zpátky před domem svých kamarádů nasedla do auta, všimla si, že se hned za jejím vozem někdo rozjel. Byly asi dvě hodiny ráno a na silnici se nevyskytovala žádná jiná auta. Poté, kdy najela na dálnici, a to auto jelo pořád za ní, si začala myslet, že ji sleduje. Ten člověk sem tam najížděl opravdu blízko jejího auta, sem tam na ni zablikal dálkovými světly, ale nikdy ji nepředjel. Byla opravdu k smrti vyděšená, a tak stále zrychlovala, aby se mu pokusila ujet. Když dojecha do Salt Lake City, bála se tak moc, že projela i na červenou jen, aby mu ujela. To ho ale nezastavilo a projížděl na červenou taky. Takže jakmile dojecha ke své příjezdové cestě, opravdu prudce zastavila, a ten chlap zastavil hned za ní. Pak zatroubila a její manžel vyběhl ven z domu. V tom ten chlap vyskočil z auta a její manžel přiběhl a řekl: „Co se to tady sakra děje?“ Chytil chlapa pod krkem, načež mu manželka sdělila: „Tenhle muž mě pronásledoval až z Ogdenu.“ Cizinec však hned vysvětlil: „Sledoval jsem vaši ženu, protože jsem jel do práce, a když jsem nasedal do auta, a rozsvítil světla, všiml jsem si, že na jejím zadním sedadle sedí nějaký muž... Pokaždé, když se nad vaši ženu nahnul, tak jsem zablikal, abych ho vyplašil. Manžel tedy přistoupil k autu své ženy, otevřel dveře a skutečně ze zadního sedadla vytáhl muže. Ten v ruce třímal sekeru.“ (Brunvand 2003, str. 37–38)¹²

Hrůzy dospívajících

Brunvand zmiňuje, že člověk v každém věku inklinuje ke strašení a strachu. Demonstruje to na dětské literatuře, která je plná strašidelných příběhů a hrozeb, které se pak s určitými obměnami objevují i v literatuře pro starší a dospělé. Podobně naši touhu po děsu ukájí i strašidelná vyprávění a hororové filmy, které se neustále snaží posouvat úroveň snesitelného strachu. Řada motivů, a dokonce i témat, současných hororů má kořeny

¹² Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

v ústní tradici – zejména té, která se přenáší mezi mladistvými. Ti, na rozdíl od dětí, odmítají preternaturální strašáky, či nadpřirozeno obecně, a vyprávění adaptují do jim známého realistického prostředí. Aktéry historek jsou lidé jako my, mladé páry a chůvy, které jsou vystaveny vyčerpávajícím zkouškám dospělosti a strašlivým hrozbám. Bezprostředním účelem mnoha těchto moderních pověstí je dozajista vyvolat v příjemci hrůzu, nicméně příběhy slouží také jako varování. Kromě hororového ladění příběhy často obsahují sexuální tematiku, která je, dle Brunvanda, implicitně obsažena v povaze dějových situací jako parkování na odlehlém místě za účelem milostného laškování nebo hlídání dětí v cizím domě. Nejstěžejnějším zástupcem současných pověstí pro dospívající je pravděpodobně „Hák“ (Brunvand 2003, str. 35).

Příklad 1: Hák

„Jednou takhle měl jeden kluk rande s fakt super holkou a celý večer myslel jen na to, jak ji vezme ven, zaparkuje a užije si s ní. Tak ji vzal do přírody, zastavil auto, zhasl světla, pustil rádio... hrála pěkná hudba. Dostával ji pomalu do nálady, když najednou se v rádiu rozezněla blesková zpráva, že z místního blázince právě utekl sexuální maniak a jediným poznávacím znakem toho muže je hák místo ruky. Holka se pochopitelně opravdu, ale opravdu vyděsila, protože si byla v tu chvíli jistá, že ten chlap přijde a pokusí se dostat do jejich auta, a tak její nápadník zamknul všechny dveře a řekl jí, že bude všechno v pořádku. Ona ale vyšilovala, že by ten týpek mohl svým hákem rozbít okno, až se prostě rozbřečela a celou dobu nařikala. Ten kluk nakonec souhlasil, že ji odveze domů, nicméně byl strašně naštvanej, protože měl s tou holkou jiný plány. No, a tak nastartoval auto a vyrazil zběsile pryč... Dojeli až k jejímu domu a on byl furt ještě napružený. Ani nevystoupil z auta, aby svý holce otevřel dveře. Ona prostě vystoupila... no a na její straně auta si všimla, jak na dveřích visí hák.“ (Emrich 1972, str. 333–334)¹³

Příběh dle Brunvanda vznikl koncem padesátých let dvacátého století a plně se rozvinul na počátku šedesátých let. Zajímavé je, že narativ ani nepotřeboval, aby byl zmíněn v tisku, a nabyt tak na důvěryhodnosti. Svou sílu získal díky orální tradici (viz podkapitola *Médium městských legend*) a v roce 1959 už o „Hákovy“ věděli teenageři po celé zemi, a podobně jako u jiných současných pověstí, se základní zápletka rozvedla o detaily a silně

¹³ Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

se lokalizovala – například v Janečkově *Černé sanitce* je uvedená verze, ve které milenecký pár jede ve staré Škodě 120, které došel benzin. Nedostatek paliva byl důvodem, proč chlapec z auta odešel pro pomoc, zatímco dívka na něj čekala uvnitř. V této variantě příběhu se však její milý nevrátí, je zavražděn (viz Janeček 2012, str. 29 a Brunvand 2003, str. 36).

Příklad 2: Rozsvěcet se nevyplácí / Smrt spolubydlící

„Tohle se stalo před několika lety na jedné koleji v Čechách. Dvě vysokoškolačky spolu bydlely na jednom pokoji. Jedna z nich šla jednou večer se svým klukem do hospody někam poblíž kolejí, druhá zůstala sama na pokoji a učila se. Ta první byla s klukem v hospodě až do zavíračky, kdy se rozhodla, že nepřespí na koleji, ale půjde spát k němu domů. Tak se ještě rychle vrátila na svůj pokoj pro bundu, protože venku byla zima. Vešla do pokoje, a viděla, že je tam tma, takže si řekla, že spolubydlící už asi spí. Nerozsvítla, potmě došla ke skříni, nahmátla poslepu bundu, vzala si ji a odešla. Ráno, když se vrátila z rande, našla svou spolubydlící mrtvou – zakrvácenou, s podříznutým krkem. Postel byla celá od krve... A když tu mrtvou odvezli, našla dívka na nočním stolku mezi skriptama lísteček s nápisem: „KDYBYS ROZSVÍTILA, ZABIL BYCH TĚ TAKY!“ (Janeček 2012, str. 17)

Příklad 3: Hippiesácká chůva

„Rodiče, kteří měli dospívajícího syna a malé miminko šli na nějakou večeři, nebo co, a nechali dítě s tím dospívajícím synem, u kterého byla zrovna nějaká kamarádka, no a ta byla členkou hnutí hippies... Matka jim uprostřed večera zavolala, jestli je všechno v pořádku.

„Jasně,“ říkala ta holka. „Všechno je v pořádku. Právě jsem nadívala krocana a dala ho do trouby.“ Aha.

No, paní si nepamatovala, že by měla v lednici krocana, tak jí došlo, že bude něco špatně. Šli s manželem domů a zjistili, že ta dívka vycpala to mimino a dala ho do trouby! Syn v tu chvíli zkusil pár halucinogenních drog, a ta typka se k němu přidala... Tohle je skutečný příběh. Měli jsme ve škole schůzku a tohle tam vyprávěla psychologka. Myslím, že říkala, že se to stalo sousedce jednoho kamaráda.“ (Brunvand 2003, str. 49–50)¹⁴

Příklad 4: Na lince je vrah

„Tohle se stalo v kanadském Montrealu, kde jedna chůva hlídala ve velkém domě tři děti. Dívala se na televizi, když najednou zazvonil telefon. Všechny děti už dávno spaly. Zvedla sluchátko a na druhém konci slyšela, jak se nějaký chlap hystericky směje. Zeptala se ho, co chce, ale on neodpověděl, a pak zavěsil. Chvíli si s tím dělala starosti, ale po chvíli to hodila za hlavu a vrátila se ke sledování filmu. Všechno bylo v pořádku... teda až do chvíle, kdy asi o patnáct minut později zazvonil telefon znovu. Zvedla ho a uslyšela stejný hlas, který se hystericky smál, a pak zavěsil. V tu chvíli se začala opravdu bát a zavolala telefonní operátorce, aby jí řekla, co se děje. Operátorka jí sdělila, aby se uklidnila, a že pokud bude cizinec volat znovu, ať ho zkusí udržet na lince co nejdéle, a ona se pokusí hovor vystopovat. Asi po patnácti minutách jí muž opět zavolal a hystericky se jí vysmíval. Zeptala se ho, proč to dělá, ale on se jí jen dál smál. Zavěsil a asi o pět vteřin později se znovu ozvala operátorka. Naléhala na chůvu, aby okamžitě opustila dům, protože osoba, která dívku celý večer obtěžuje, telefonuje z přípojky v horním patře. Položila telefon a ve chvíli, kdy mířila k východu, spatřila muže, jak sestupuje po schodech a hystericky se směje se zakrváceným řeznickým nožem v ruce. Vyběhla na ulici, ale šílenec jí nenásledoval. Chůva zavolala policii, která okamžitě přijela, muže chytila a zjistila, že všechny spící děti zavraždil.“ (Brunvand 1981, str. 42–43)¹⁵

Brunvandovu kategorii „Automobilové legendy“ a „Hrůzy dospívajících“ (viz Brunvand 2003) Janeček spojuje, až na pár výjimek, do jedné třídy pod názvem „Vrazi, úchylové a přízraky“ právě proto, že jsou tyto postavy výrazným prvkem příběhů (viz Janeček 2012). Podobně jako Brunvand uvádí autor určité rozdíly mezi obsahem historek. Brunvand zmiňuje obsahové odlišnosti napříč věkovými kategoriemi vypravěčů a příjemců,

¹⁴ Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

¹⁵ Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

zatímco Janeček hovoří o rozdílech v současném folkloru v průběhu času. V devatenáctém století, a dokonce i první polovině dvacátého století se lze ve vyprávěních hojně setkat s nadpřirozenými bytostmi, jako jsou hejkalové, vodníci, víly, bludičky, duchové, kostlivci, které děsí obyčejné lidi – protagonisty příběhu. Dnes je tomu však jinak díky proměně kultury a myšlení společnosti. Díky technickému pokroku, industrializaci a potlačené náboženské tradici, strašidla ztratila v příbězích své místo a většinová společnost na ně dávno nevěří. Čerty, vodníky a hejkaly vystřídaly (až na ducha ztracené stopařky) současné přízraky – vrazi, sexuální násilníci či maniaci, kteří v současném folkloru působí věrohodně, a vyprávění se tak mohla šířit dále (Janeček 2012, str. 39–40).

Pověsti táborových ohňů a dětské rituály

Pojmem „pověsti táborových ohňů“ definoval český folklorista Jan Pohunek příběhy, které se vztahují k činnosti tábornických oddílů a letních táborů obecně. Jedná se o žánr ve světě označovaný jako *campfire legends / campfire story*, který je v současné době nedílnou součástí folkloru dětí a mládeže¹⁶. Obvykle jej vyprávějí mladiství, kteří jsou na léto odloučeni od města a zažívají vliv nového prostředí – letního tábora. Příběhy zaujímají důležitou společenskou funkci, jelikož jsou prvkem sociální kontroly. Táboroví vedoucí mohou historicky využívat v různých hrách, jako podněty při stezkách odvahy anebo jako varovný prvek omezující pohyby dětí mimo prostory tábora. Pověsti táborových ohňů obvykle využívají motivy, jako je postava určitého šílence či zločince, který čirou náhodou uprchl z nedalekého blázince nebo vězení, popřípadě přebírají paranormální témata jako duchové a prazvláštní tvorové (Pohunek 2015, str. 74–75).

Český folklorista Petr Janeček ve své editované sbírce *Krvavá Máry* uvádí, že se pověsti táborových ohňů často liší od standardních folklorních útvarů jako jsou třeba anekdoty anebo městské legendy. Ty jsou totiž charakterizovány skutečností, že jsou šířeny mezi lidmi napříč všemi kouty světa a existují v mnoha verzích a variantách. Pověsti táborových ohňů a moderní duchařská vyprávění o záhadných událostech však tuto povahu nutně nesdílejí

¹⁶ Je nutné podotknout, že vyprávění u táboráku je vynálezem doby pozdního novověku. Údajně mohlo vzniknout mezi vojáky a hraničáři, kteří vyprávění příběhů využívali jako noční prostředek k udržení bdělosti při hlídání tábora. V Severní Americe byl již v druhé polovině 19. století termín "camp-fire story" spojován s válečnými hrdinskými činy, například s těmi, které se vyprávěly ve vojenském táboře. Viz *An Adventure of the War 1884*.

(a ani nemusejí). Mnohdy se jedná o osobní jedinečný zážitek vypravěče a v orální formě se dále globálně nešíří (pokud ano, tak pouze v úzkém okruhu přátel či rodiny) (Janeček 2015, str. 137).

Příklad 1: Krvavá Mary

Janeček ve svém díle uvádí, že takzvaná Krvavá Mary (vyskytují se taktéž varianty jako Krvavá Máří nebo Krvavá Máry) je dětským rituálem, při kterém je v potměšlé místnosti před zrcadlem vyvolávána záhadná ženská postava, zpravidla za svitu svíček¹⁷. Při úspěšném probuzení démona se duch Krvavé Máry buď pouze objeví a své oběti vystraší, nebo jim poškrábe obličej a v nejhrošších případech je zabije (viz Ellis 2004, str. 164). Nejčastěji obřad vykonávají dívky v období puberty, ve věku mezi šesti a čtrnácti lety. Rituál je rozšířený po celém světě a kromě etnologů a folkloristů se jím zabývají i psychologové, jelikož totiž souvisí nejen s kulturou, ale i lidskou psychikou a jejím vývojem (Janeček 2015, str. 102).

Folklorista Bill Ellis doplňuje, že původně mělo jít o věštecký rituál, při kterém se mladé dívky vyzývaly, aby v potměšlém domě chodily po schodech pozpátku se svíčkou a ručním zrcátkem. V okamžiku, kdy se dívaly do zrcadla, měly zahlédnout obličej svého budoucího manžela. Existovala však možnost, že místo něj spatří tvář samotné smrti, která předznamenávala, že dívky zemřou dříve, než budou mít příležitost se vdát (Ellis 2004, str. 144 a 164).

Příklad 2: Duch Boženy Němcové

Autor Petr Janeček uvádí, že česká literátka devatenáctého století, Božena Němcová, společně s již jmenovanou Krvavou Mary¹⁸ anebo třeba vůdcem nacistického Německa, Adolfem Hitlerem, patří k nejčastěji „probouzeným“ historickým postavám při dětském vyvolávání duchů, a to pravděpodobně již od osmdesátých let dvacátého století. Popularita vyvolávat ducha české spisovatelky je zapříčiněna obeznámeností dětí s touto osobností díky povinné školní četbě, která, zcela necíleně, napomohla vytvořit celou řadu

¹⁷ Vizualní podoba rituálu Krvavé Mary. Viz [Příloha 2](#).

¹⁸ I Krvavá Mary má údajně být skutečnou kdysi žijící osobou – o její identitě se však vedou četné spory. Jednou z možných kandidátek má být Marie I. Tudorovna (které se přezdívalo Krvavá Mary), nebo hraběnka Alžběta Bathoryová.

samostatných dětských rituálů a tradic. Ty nejčastěji pracují s principem takzvané etické inverze, dle které se dobří lidé po své smrti stávají zlými a nebezpečnými démony či duchy¹⁹. To však nemusí být nutně pravidlem, vezmeme-li v potaz výše zmiňovaného ducha nacistického diktátora (Janeček 2015 str. 79–83).

Příbuzná kategorie: Japonské městské legendy

Určité rysy s motivy duchů a dětských rituálů sdílí japonské městské legendy a folklor. Zajímavostí je, že i přesto, že Janeček zmiňuje, že v evropské kultuře jsou duchařské příběhy považovány za intimní a ojedinělý zážitek, kterému paranormální aspekt ubírá do jisté míry na skutečnosti (viz Janeček 2015, str. 137), v japonském folkloru jsou paranormální bytosti a stvoření, které se setkávají s lidmi, a útočí na ně, považovány za běžné a jsou předkládány k věření. Majorita japonských městských legend se odehrává v dětském prostředí, jako jsou například základní a střední školy. Je však nutné podotknout, že s vývojem společnosti se v zemi vycházejícího slunce setkáváme i se současnými pověstmi bez preternaturálních motivů, a příběhy tak souvisejí, podobně jako v západním světě, s technologiemi, lidským neštěstím či popkulturou (Foster 2015).

Příklad 1: Kučisake-onna

Kučisake-onna (česky „žena s rozříznutými ústy“) je městská legenda o zlovolném duchovi ženy se znetvořenými ústy, který si částečně zakrývá obličej maskou či chirurgickou rouškou²⁰. Podle současné pověsti se potenciálním obětem zjeví a ptá se jich, zda si myslí, že je, jakožto žena, přitažlivá. Pokud jedinec odpoví „ne“, přízrak jej zabije ostrým předmětem (nejčastěji nůžkami). Pokud oběť odpoví „ano“, duch odhalí koutky úst, které má od ucha k uchu rozříznuté. Následně nešťastníkovi rozřízne koutky úst tak, aby napodobily její znetvoření. Pokus o útěk má rovněž za následek smrt. Aby jedinec paranormální setkání přežil, musí prý na otázku odpovědět tak, že ducha zmate (a popíše vzhled ženy jako "průměrný"), popřípadě ji lze dle některých variant příběhu uplatit penězi nebo bonbony. (Foster 2008, str. 185).

¹⁹ Duch Boženy Němcové, dle dětských vyprávění, po svém vyvolání, podobně jako Krvavá Máry, údajně své oběti škrtí, škrábe, či jim vyškrabuje oči. Viz Janeček 2015 str. 79–83.

²⁰ Kučisake-onna. Viz [Příloha 3](#).

Příklad 2: Hanako-san

Hanako-san (v jiných variantách „záchodová Hanako“) je městskou legendou o přízraku malé dívky jménem Hanako, který straší na školních toaletách. Hanačin původ se v různých verzích příběhu liší – někdy spáchala kvůli šikaně ze strany spolužáků sebevraždu, jindy byla zavražděna násilnickým rodičem, případně zemřela při náletu během druhé světové války, když se na toaletách schovávala. K vyvolání ducha Hanako-san je nutné vstoupit na dívčí toaletu ve třetím patře školy. Dalším krokem je třikrát poklepat na třetí kabinku a zeptat se, zda je v ní přítomna Hanako. Pokud ano, osud zvědavého smrtelníka závisí na variantě příběhu. Někdy bývá pouze svědkem zjevení ducha, jindy bývá za narušení Hanačina soukromí stáhnut krvavou rukou do záchodové mísy (Yoda a Alt 2013, str. 237).

Příklad 3: Prokletá reklama na kapesníky Kleenex

V osmdesátých letech dvacátého století vydala společnost Kleenex vyrábějící papírové kapesníky tři reklamy určené pro japonský trh, v nichž vystupuje žena a dítě převlečené za japonského zlobra sedícího na slámě²¹. V pozadí každé reklamy hrála píseň „It's a Fine Day“ od Edwarda Bartona. Diváci údajně začali zasílat stížnosti televizním stanicím a ústředí společnosti Kleenex, protože jim reklama (a píseň v ní znějící) způsobovala závratě a depresivní stavy. O hercích a štábu údajně kolovaly nepravdivé zvěsti, mimo jiné, že všechny účastníky natáčení potkala předčasná smrt, nebo, že se herečka, která ztvárnila ústřední postavu, kvůli své roli psychicky zhroutila a byla umístěna do ústavu pro choromyslné (Boese 2007).

Monstra, přízraky a záhadní tvorové

Současné pověsti o monstrech, bubácích a záhadných tvorech bývají někdy spojovány (díky přítomnosti přízraků a nadpřirozena) se skupinou pověstí táborových ohňů. Nicméně, je však přesnější tvrdit, že mnohem více souvisí s pseudovědeckým oborem zvaným kryptozoologie, který se zabývá hledáním a studiem neznámých, legendárních nebo vyhynulých zvířat, jejichž současná existence je sporná nebo nepotvrzená²². V souvislosti se záhadnými tvory bývá zmiňována aktivita zpravidla náctiletých

²¹ Ukázka z reklamy. Viz [Příloha 4](#).

²² Kryptozoologové zkoumají bájná stvoření jako je yetti, bigfoot, lochnesská příšera nebo čupakabra. Viz Loxton a Prothero 2013.

mladých lidí – tzv. „legend tripping“²³ (česky „výlety za pověstmi“) – při které jednotlivci nebo skupiny cestují na místo, kde se měla odehrát městská legenda. Výlety za legendami jsou běžnou neformální praxí, která se objevuje například v eposech, příbězích, románech, filmech a současně i historické lidové kultuře. „Legend tripping“ může vyjadřovat zájem lidstva o hranici mezi životem a smrtí a fascinaci možností osobního kontaktu s nadpřirozenem nebo duchovnem (McNeil a Tucker 2018, str. 3–6).

Folklorista Jan Pohunek doplňuje, že charakterizace démonických postav a stvoření se v rámci jednotlivých podání liší – zejména mírou jejich přesného popisu. Někdy jsou entity líčeny jenom velmi vágně, pouze za pomoci základních rysů, jindy ale naopak vznikají cykly pověstí, které se vážou ke konkrétní bytosti, která postupně získává řadu stabilních atributů (Pohunek 2015, str. 39).

Příklad 1: Králičí muž a jeho most

Dne 19. října 1970 se měla během nočních hodin kadetovi americké letecké akademie, Robertu Bennettovi, a jeho snoubence přihodit nešťastná událost. Kolem půlnoci, když se vraceli z fotbalového zápasu, údajně zaparkovali své auto na poli nedaleko mostu u Guinea Road²⁴ ve virginijské Fairfax County. Ještě, než vystoupili a vyrazili do míst svého ubytování, tak si pár milenců chvíli povídal. Krátce na to si ale všiml, že se za zadním oknem něco pohybuje. O chvíli později autu mladého páru někdo rozbil okno u spolujezdce. Stála u něj bíle oděná postava. Bennett otočil auto, zatímco muž vykřikoval, že párek milenců vnikl na cizí pozemek. Když dvojice odjížděla, objevila na podlaze auta sekeru. Při výslechu si policie vyžádala popis muže. Bennett trval na tom, že měl na sobě útočnický bílý oblek s dlouhýma králičíma ušima. O deset dní později se na místní stavbě odehrála podobná událost, a to pracovníkovi ochranné služby Paulu Phillipsovi. Ten měl nedaleko mostu, na verandě rozestavěného domu, zahlédnout muže v šedém kostýmu králíka. Jakmile se Phillips přiblížil, aby nočního slídila odvedl ven ze staveniště, začal králičí muž sekát do sloupku verandy sekerou s dlouhou rukojetí a prohlásil: „Vstoupil jsi na cizí pozemek. Jestli se přiblížíš, useknu ti hlavu.“ V následujících týdnech se mělo policii ozvat více než padesát lidí, kteří nahlašovali incidenty s králičím mužem (Conley 2008).

²³ Fenomén je detailně popsán níže v práci v kapitole o ostenzivním chování.

²⁴ Most Králičího muže. Viz [Příloha 5](#).

Příklad 2: Hagen v lomu Amerika (verze z knihy Černá sanitka)

„V chodbách lomu Amerika na Karlštejnsku řádí německý voják z druhé světové války jménem Hagen. Hagen byl německý dozorce, esesák, který dohlížel na vězně – většinou lidi z odboje a z koncentráků, který v lomu pracovali a těžili kámen. Byl to nejhorší a nejkrutější dozorce z celé posádky. Když přišel konec války a blížili se Spojenci, vězni se vzbourili a Hagen v temných chodbách lomu umlátili, a pak chodbu zavalili. Od té doby se v lomu Amerika začali ztrácet lidi, a ztrácejí se dodnes. Některé našli mrtvé. Neví se, jestli je zabil Hans Hagen, nebo jeho duch, ale každopádně se to děje. To je fakt.“ (Janeček 2012, str. 50)

Hagenův gong (dodatek)

„V jedné z mnoha chodeb lomu Amerika visí ze zdi taková stará zrezavělá kolejnice. Když do té kolejnice bouchneš, tak tě přijde Hagen zabít. Bouchneš do kolejnice, nejdřív si myslíš, jako že nic, ale pak uslyšíš takový ťukání. Podivný ťukání... On to v těch temných chodbách dokonale zná, vůbec nepotřebuje světlo, chodí potmě a jenom si ťuká hůlkou do stropu. Hans Hagen tam zabil asi pět lidí. Jednomu uřízl hlavu, strunou nebo čím to bylo“ (Janeček 2012, str. 51).

Příklad 3: Kozí muž

Počátky narativů o humanoidní postavě – Kozím muži disponujícím zvířecím tělem a lidskou tváří, který se nápadně podobá faunům z antické mytologie – lze datovat na začátek sedmdesátých let dvacátého století v americkém státě Maryland. Za vinu je mu přičítáno zmizení a úmrtí několika psů či drobných domestikovaných zemědělských zvířat. Jako u všech současných pověstí, i zde, v případě Kozího muže, dochází k šíření příběhu v několika variantách. Podle některých vyprávění byl Kozí muž kdysi vědec, který pracoval v zemědělském výzkumném centru v městečku Beltsville. Výzkumník měl vést pokus na kozách, který se však zvrtil a experimentátor zmučoval v tvora připomínajícího napůl člověka a napůl kozla, který začal agresivně napadat zvířata a auta v okolí Beltsville ve státě Maryland. Jiné verze pracují s hypotézou, že se jedná o mýtického tvora (bez konkrétního vysvětlení, kde se v amerických lesích objevil), který je podobný zmiňovaným faunům (Cohen 1975, str. 169–170 a Aratani 2008).

Příklad 4: Česká varianta Kozího muže

„Dvě kamarádky vyrazily v létě na čundr na Šumavu. Chodily sem a tam po lesích, stanovaly a užívaly si letní pohody. Jednoho večera uviděly uprostřed lesa hořet velký táborák, od kterého se ozýval družný hovor. Přišly k němu a spatřily skupinku asi deseti mladých lidí, kteří seděli u ohně a hráli na kytaru. Přidaly se k nim. Po chvíli hovoru se ukázalo, že ve skupině sedí dva mladí cizinci, se kterými se nikdo moc nebavil, protože nikdo neuměl pořádně anglicky. Kamarádky ale anglicky uměly a za chvíli se dozvěděly, že jsou to Angličané, kteří se vydali na Šumavu hledat záhadnou bytost nazývanou Kozí muž. Dočetli se o něm na internetu, kde se psalo, že se vyskytuje v lesích v okolí šumavské obce Kvilda. Kamarádkám historka o Kozím muži přišla trochu přehnaná, ale nechtěly Angličany urazit. Když ale přeložily jejich vyprávění ostatním, ti se začali nepokrytě smát a řekli jim, že jsou pověřiví blázni, co věří každému nesmyslu, o kterém se píše na internetu. Na Šumavě rozhodně žádná záhadná bytost jako Kozí muž nežije. Maximálně můžou v lese potkat zatoulanou vesnickou kozu. Angličané se trochu urazili a řekli, že se Kozí muž vyskytuje po celé Evropě. Hledali ho už v mnoha zemích, dosud ale neměli štěstí. Někde na Balkáně se o něm od jedné stařenky dozvěděli, že prý na sebe dokáže brát i podobu člověka. Jeho změněnou podobu lze ale prohlédnout, protože má nepřirozené pohyby připomínající loutku. Když se snaží mluvit, zní to, jako kdyby se snažilo mluvit divoké zvíře – takový mix žvatláni a vytí. S Kozím mužem není žádná legrace – pokud potká v lese osamělého člověka, snaží se ho jen vystrašit a vyhnat z lesa. Pokud je v lese skupina více lidí, kteří zde třeba táboří přes noc, Kozí muž se snaží vmísit do jejich společnosti tím, že na sebe vezme podobu člověka, který právě není přítomen. Většinou na sebe vezme podobu někoho, kdo si třeba odskočil na záchod nebo spí ve stanu ... „Převlečený“ Kozí muž se dá rozpoznat od ostatních lidí pomocí zlata. Svoji pravou podobu totiž vyjeví, pokud přijde do kontaktu s předmětem ze zlata – prstenem, řetízkem a podobně. Tohle bylo pro ostatní u táboráku už trochu moc. Začali se hrozně smát. To Angličany urazilo, potichu se se všemi rozloučili a odešli od táboráku dolů do vesnice, kde byli ubytováni. Kamarádkám to bylo trochu líto, ale zůstaly u táboráku až hluboko do noci, a nakonec si rozdělaly stan poblíž stanu těch ostatních. Ráno, když si připravovaly snídani, si k nim přisedl jeden z té české partičky a zeptal se jich, kde je ten jejich český kamarád. Odešel snad s těmi Angličany? Kamarádky nechápaly, na co se jich ptá, a on odvětil, že u táboráku s nimi přeci celou noc seděli tři cizí lidé– dvě holky a jeden kluk.

Ten seděl ve stínu nejdál od ohně, celou dobu mlčel a celou skupinu pozoroval. Všichni celí zmatení prohledali celý tábor, ale po tajemném příchozím ani vidu ani slechu... jediné, na čem se všichni shodli, bylo, že všem přišlo v noci divné, že sedí tak daleko od dvou kamarádek, když podle všech ostatních přišel k ohni s nimi. Obě kamarádky měly přitom na krku zlaté řetízky... (Janeček 2015, str. 124–125).

Ilustrace 1 – Kozí muž



Zdroj: Autor neznámý, snímek z YouTube videa [Cryptid Sound Effects- Goatman](#)

Ztracená média a filmy

Městské legendy o filmech a ztracených médiích jsou další z kategorií, které explicitně korespondují se stejnojmennou, níže uvedenou, podskupinou creepypast. Týká se, jak název napovídá, filmů, u kterých se vypráví příběhy o tragických či podivných událostech, které doprovázely vznik snímku, popřípadě jeho promítání.

Příklad 1: Záhada Blair Witch (1999) je skutečným dokumentem

Zmiňovaná městská legenda si pohrává s myšlenkou, že jsou záběry skupiny tří filmařů, kteří se ztratili při natáčení dokumentu o legendě čarodějnice z Blair (pásky byly prý nalezeny rok po jejich zmizení), skutečné a členové štábu jsou dodnes nezvěstní. Nicméně filmové studio později oznámilo, že se jedná o hraný snímek – údajně tak učinili ve chvíli, kdy hrozil výskyt možných právních problémů (Rowney 2016).

Příklad 2: Smrt při natáčení „bondovky“

Ve třetím filmu ze série o Jamesi Bondovi *Goldfinger* z roku 1964 (v hlavní roli Sean Connery) zemřela mladá žena rukou svého zlého zaměstnavatele Aurica Goldfingera. Dívka byla pokryta zlatou barvou, což nakonec vedlo k jejímu udušení. V době vzniku filmu se tradovalo, že herečka Shirley Eatonová ztvárňující udušenou ženu skutečně zemřela proto, že si celé tělo pokryla barvou (Blauvelt 2018).

Ilustrace 2 – Herečka Shirley Eatonová



Zdroj: United Artists, fotografie z filmu *Goldfinger*

Příklad 3: Role Jokera přivedla herce Heatha Ledgera k šílenství

Díky tomu, že herec Heath Ledger ztělesnil postavu Jokera ve filmu *Temný rytíř (2008)* s ohromující uvěřitelností, šířilo se napříč některými diváky přesvědčení, že jej role skutečně přivedla k šílenství. Aby Ledger dosáhl přesvědčivějšího výkonu, údajně požádal Christiana Balea, herce, který ve filmu ztvárňuje legendárního Batmana, aby ho fyzicky napadal, a neustále prý vyžadoval drsnější zacházení – pro lepší vžití do role. Ledger zemřel těsně před uvedením filmu do kin a zastánci této městské legendy se domnívají, že se během natáčení *Temného rytíře (2008)* dostal za hranici zdravého rozumu²⁵ (geekRAT 2013).

²⁵ Herec Heath Ledger ve skutečnosti zemřel 22. ledna 2008 v důsledku neúmyslné intoxikace léky.

3.2.2 Témata a motivy creepypast

Jelikož jsou creepypasty tvořeny kolektivní činností uživatelů internetu, neexistuje žádná jejich oficiální kategorizace. Autoři almanachů tyto příběhy člení dle svého vlastního uvážení, stejně tak i administrátoři stránek, na kterých jsou povídky zveřejňovány. Obecně je však lze kategorizovat na základě společných znaků, podobně jako je tomu u současných pověstí.

Ztracené epizody / ztracená média.

Jedním z běžných motivů či podžánrů mohou být takzvané „ztracené epizody“. Jedná se o příběhy popisující různé, ať už fiktivní či skutečné, televizní seriály, popřípadě filmy, jejichž vysílání bylo ze záhadných důvodů znemožněno, nebo byly jejich kopie staženy krátce po vydání kvůli kontroverznímu, znepokojivému nebo násilnému obsahu. Videokazety se šokujícím obsahem pak většinou najde „vypravěč“ příběhu (zpravidla na půdě, v garážových výprodejích nebo mu je daruje někdo známý, kdo jej prosí o zničení onoho média), který si je spustí a o jejich děj se podělí s ostatními uživateli internetu.

Příklad 1: Suicidemouse.avi

Suicidemouse.avi (česky „sebevražednámyš.avi“) je devítiminutové video, které spatřilo světlo světa v roce 2009. Na videoportál YouTube ho nahrál uživatel s přezdívkou Nec1 a k březnu 2022 jej zhlédlo více než 1 300 000 uživatelů. Černobílý snímek se tváří jako dávno zapomenuté záběry postavičky Mickeyho Mouse²⁶ natočené samotným Waltem Disneyem během zlatého věku americké animace ve třicátých letech dvacátého století. Video je tvořeno převážně smyčkovou animací Disneyho postavičky, která prochází podél několika budov za doprovodu strašidelné klavírní hudby. Video poté na několik minut zčerná a na konci se vrátí se zkresleným obrazem a hlasitým křikem (Creepypasta Suicide Mouse 2009).

²⁶ Suicide Mouse. Viz [Příloha 6](#).

Příklad 2: Candle Cove

Druhým příkladem, taktéž z roku 2009, je povídka nesoucí název Candle Cove (česky „Zátoka svící“), kterou napsal americký spisovatel a výtvarník Kris Straub. Filmová vědkyně Jessica Balanzateguiová ve svém článku *Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic* fenomén zkoumá a uvádí, že i přesto, že se jedná o „ztracené médium“, má příběh podobu textovou – je prezentován formou krátké diskuse na internetovém fóru. Uživatelé v ní hovoří o televizním pořadu, který údajně sledovali během dětství v sedmdesátých letech minulého století (Balanzategui 2019).

V zapomenutém nízkorozpočtovém loutkovém seriálu se vyskytuje mladá dívka Janice – hlavní hrdinka – která zažívá dobrodružství s piráty. Autoři příspěvků se dělí o různé vzpomínky na strašidelné loutky, které v pořadu vystupovaly, a diskutují o nočních můrách, které jim sledování některých epizod přineslo. Podobně jako u *Suicidemouse.avi* se s postupným progresem stával seriál divnější a děsivější (v pozdějších epizodách se vyskytoval záporák zvaný Skin-Taker²⁷ – kostlivec, který nosil plášť ušitý z lidské kůže. Jeden ze závěrečných dílů neobsahoval žádný dialog, jen hlasitý křik). Poslední příspěvek v diskusním vláknu odhaluje, že pořad nebyl skutečný a že děti po celou dobu sledovaly obrazovku, na které běžel televizní šum. Jejich noční můry však reálné byly (Creepypasta Candle Cove 2009).

Příklad 3: Dead Bart (Epizoda 7G06)

Creepypasta Dead Bart (česky „Mrtvý Bart“) vznikla jako reakce na již zmiňovanou *Suicidemouse.avi*. Jejím autorem je uživatel KI Simpson, který ji 19. ledna 2010 umístil na server GameFAQs (ten se zaměřuje primárně na videohry, především pak na poskytování návodu a tipů k nim) do vlákna, které se zabíralo právě mickeymousovskou creepypastou. Historika vypráví o ztracené, nikdy neodvysílané, epizodě z amerického seriálu *Simpsonovi*. V jejím ději je Bart, následkem svého věčného zlobení, po rozbití okénka, vycucnut z letadla a zemře. Většina zbytku epizody se soustřeďuje na rodinu Simpsonových, která truchlí a propadá depresivním stavům.

²⁷ Skin-Taker. Viz [Příloha 7](#).

Na konci epizody se na náhrobcích objevují jména několika hostujících hvězd Simpsonových, přičemž ty, které v době zveřejnění creepypasty již zemřely, jsou uvedeny s přesnými daty úmrtí. Ty celebrity, které ještě nezemřely, měly jako datum úmrtí uveden stejný den (Creepypasta Dead Bart 2010).

Příklad 4: Kraina Grzybów

Kraina Grzybów (česky „Země hub“) je polský experimentální internetový seriál, čítající šest epizod, režiséra Wiktora Striboga, který se vysílal od 23. prosince 2013 do 30. srpna 2018 na serveru YouTube. I přes polské znění seriálu nabyl pořad popularity po celém světě díky lokalizovaným titulům v anglickém, českém, ruském, italském, německém nebo třeba čínském jazyce. Estetika pořadu je nesena ve stylu *hauntologie*²⁸ (respektive v jeho polské odnoži *duchologia*²⁹), která čerpá vizuální inspiraci z popkultury osmdesátých a devadesátých let. *Kraina Grzybów* je stylizována jako dětský edukativní pořad³⁰ podobný československému *Magionu* (1984), pořadu *Vega* (1987) či *Studiu Kamarád* (1980). Nedisponuje žádným výrazným dějem nebo zápletkou (pokud se zde vyskytuje, tak velmi skrytě). V každém díle představí hlavní postava – dívka Agátka – určitý problém, který má s diváky řešit, nicméně postupně, jako u téměř všech podobných creepypast, epizody upadají do hlubin nesrozumitelného chaosu (Creepypasta Kraina Grzybów 2013).

Příklad 5: Nanožka & Ponožek

Na rozdíl od projektu *Kraina Grzybów*, u kterého je autor znám, a už od začátku jej prezentoval jako tvořený v současnosti, v případě lokální creepypasty pojmenované *Nanožka & Ponožek* nemůžeme hovořit stejně. Projekt se tváří jako údajně skutečný tajemný loutkový seriál³¹, který se měl v druhé polovině osmdesátých let natáčet na pražském Jižním Městě. Jeho první epizody jsou, alespoň na první pohled, normální, nicméně s každou další epizodou se příběh zamotává a temní. Z děje vyplývá, že kdosi unesl

²⁸ *Hauntologie* (složenina slov „haunting“ – strašení a „ontology“ – ontologie) je myšlenkový soubor týkající se návratu prvků ze sociální a kulturní minulosti. Termín poprvé zavedl filosof Jacques Derrida ve své knize *Specters of Marx*. Podobně jako duchové se do oblasti vizuálního umění, filosofie, hudby či beletrie vrací prvky připomínající estetice doby minulé. Viz Derrida 1994.

²⁹ Polská *duchologia* se zabývá přežitky z dob minulého režimu osmdesátých a porevolučních devadesátých let, které ovlivňují estetické a kulturní rády současnosti. Doba se vyznačovala odrazem snů a tužeb Poláků, kteří si přáli být moderní a za každou cenu dohnat Západ. Viz Drenda 2016.

³⁰ *Kraina Grzybów*. Viz [Příloha 8](#).

³¹ *Nanožka a Ponožek*. Viz [Příloha 9](#).

mladou dívku a nutil ji natáčet zmiňovaný seriál. Jediným zdrojem pro příběh je kanál na webu YouTube jménem *SklepovePodnozi*. Zde se seriál vysílal od února 2017 do září 2018. Podobně jako v případě internetové pověsti o *Slender Manovi* má i česká *Nanožka a Ponožek* přesah do reality – pojí se ke konkrétnímu místu (pražské Jižní Město) a pro fanoušky projektu se dva pověstné panelové domy, ve kterých se seriál dle všeho odehrává, staly místem, kde praktikují tzv. legend-tripping (Creepypasta *Nanožka a Ponožek* 2017).

Creepypast, které bychom dokázaly zařadit do kategorie ztracených epizod, je nespočet. Nebudeme daleko od pravdy, když řekneme, že téměř každý populární seriál má v creepypasta světě nějakou ztracenou epizodu, která je plná protagonistů propadajících depresi, smutku či vyobrazuje jiné děsivé nebo násilné motivy. Jmenovitě můžeme hovořit o creepypastách *Squidward's Suicide* (česky „Sépiákova sebevražda“), která vznikla jako ztracená epizoda seriálu *Spongebob v kalhotách (1999–2021)*, nebo originální, na konkrétní filmy a seriály nevázané, projekty jako *Mandela Catalogue, 1999, Local 58* nebo *The Wyoming Incident*.

Videohry

Videohry jsou motivem / subžánrem podobným ztraceným epizodám. Taktéž se zpravidla jedná o média, která jsou z tajemných důvodů stažena z trhu. Žánr také často hovoří o hrách, ve kterých se z ničeho nic objeví groteskní nebo násilný obsah, který se může přenést do reálného světa a způsobit, že hráč ublíží sobě nebo ostatním. Jiné příběhy o videohráčích vypráví o konzolích či nosičích, které jsou posednuty zlovolnou entitou, například poškozenou umělou inteligencí, duchy programátorů, předešlých majitelů, demony či samotným děblem.

Příklad 1: Polybius

Creepypasta z roku 2008, založená na původní městské legendě, hovoří o událostech, kdy v roce 1981 způsobil arkádový automat hry Polybius³² několika hráčům noční můry, insomnii, amnézii a halucinace, které následně přivedly nejméně jednoho člověka ke spáchání sebevraždy. Hra měla být dle údajných svědectví součástí amerického vládního

³² Automat hry Polybius. Viz [Příloha 10](#).

experimentu, který údajně probíhal v Portlandu ve státě Oregon. Automaty, dle pověsti, pravidelně navštěvovali takzvaní muži v černém³³, kteří z nich sbírali data určená k pozdější analýze. Po dokončení experimentu údajně z trhu všechny automaty Polybius zmizely (Creepypasta Polybius 2008).

Příklad 2: Lavender Town Syndrome

Krátce po vydání japonské videohry *Pokémon Red and Green* v roce 1996 údajně vzrostla dětská úmrtnost. Dle creepypasty prý hráči zmiňované hry, kterým mělo být deset až patnáct let, vykazovaly po jejím hraní znaky zvláštního chování, které vyústilo ve vlnu dětských sebevražd. Policie měla přijít na to, že všechny případy údajně souvisí s děsivou hudbou, která hrála na pozadí ve fiktivní herní lokaci Levandulového města. Melodie se prý skládala z frekvencí a tónů, které dospělí hráči neslyší. Creepypasta vychází z japonské konspirační teorie³⁴. O úpravu do povídkové podoby se postaral uživatel DannoW na internetovém fóru PasteBin 21. února 2010 (Creepypasta Lavender Town Syndrome 2010).

Příklad 3: Sonic.exe

Autorem příběhu je uživatel JC – the – Hyena. Oproti předešlým dvěma příběhům *Sonic.exe* nevychází z žádné městské legendy ani konspirační teorie, ale byl vytvořen přímo s cílem sepsání creepypasta povídky. Autor ji umístil na server Creepypasta Wiki v srpnu roku 2011, nicméně ji v lednu 2014 administrátoři odstranili pro stížnosti na její nízkou literární kvalitu³⁵. Původní text pojednává o hlavním hrdinovi Tomovi, který od svého kamaráda obdrží CD se vzkazem, aby disk zničil. Tom považuje zvláštní varování za hloupý žert, a rozhodne se zjistit, co se na CD-ROMu nachází.

³³ Dle populární konspirační teorie mají být takzvaní „muži v černém“ vládními agenty, kteří obtěžují, vyhrožují nebo někdy dokonce vraždí svědky neidentifikovaných létajících objektů (UFO), aby je donutili mlčet o tom, co viděli. Jejich údajným úkolem je chránit státní tajemství. Viz Rojewicz 1987, str. 150–152.

³⁴ Konspirační teorie je vysvětlení události nebo situace, které se odvolává na spiknutí zlovolných a mocných skupin, často s politickou motivací. Viz Panczová 2017.

³⁵ Nejstarší dochovanou verzí je příběh umístěný na stránku Creepypasta.com z roku 2013.

Najde na něm strašidelnou verzi hry *Sonic the Hedgehog* z roku 1991. V ní se objevuje entita, která vypadá téměř stejně jako ježek Sonic, jen má zakrvácené černé oči s červeně svítícími zorničkami. Po dohrání hry a zabití všech nepřátel se objeví „hyperrealistický“ obraz jejich mrtvých těl s nápisem "I AM GOD" (česky „JSEM BŮH“). Hlavní hrdina se po vypnutí hry otočí a spatří plyšovou hračku ježka Sonica, která na jeho posteli pláče krev (Creepypasta Sonic.exe 2013).

Příklad 4: BEN Drowned (česky BEN se utopil / BEN Utopen)

Pravděpodobně nejznámější creepypastou, v níž se objevuje motiv videoher, je povídka *Haunted Majora's Mask Cartridge* (česky „Strašidelná kazeta se hrou Majora's Mask“) amerického spisovatele Alexandera D. Halla. Původní příběh se autor rozhodl vyprávět skrze příspěvky na internetovém fóru 4chan³⁶. Pod přezdívkou Jadusable 7. září 2010 zveřejnil vlákno o svých zkušenostech s podivně chovající se kazetou hry *The Legend of Zelda: Majora's Mask* vyrobenou pro konzole Nintendo 64. Tu obdržel od neznámého starého muže v garážovém výprodeji. Jadusable si kazetu rozhodl přehrát na své konzoli a všiml si, že je na ní uložený soubor s názvem „BEN“. Rozhodl se ho ignorovat a vytvořil nový soubor, ale v průběhu hry hráče, i přes vytvoření profilu s jiným jménem, postavy v různých okamžicích oslovovali jménem „BEN“. Hra se začala chovat zvláště. Podkresové melodie hrály pozpátku, v některých oblastech chyběly textury. Při prostupování příběhem se čtenář dozvídá, že záhadná kazeta dříve patřila dvanáctiletému chlapci jménem Ben, který hru miloval. Během rituálu byl hoch nedobrovolně utopen členy kultu známého jako Měsíční děti, kteří pak magickými praktikami zapečetili jeho vědomí do kopie hry (Creepypasta Ben Drowned 2010).

Dalšími významnými creepypastami, ve kterých se objevuje motiv prokletých videoher jsou například *Petscop*, *Catastrophe Crow!* či *Mr. Mix*.

³⁶ Příspěvek na fóru zanikl, a proto autor příběh archivoval skrze web Creepypasta.com.

Psychotičtí zabijáci

Hlavními představiteli těchto creepypast bývají většinou mladiství, kteří se kvůli nešťastným okolnostem, jakými jsou třeba špatné dětství, šikana, nehoda, rituál, vědecké experimenty či nadpřirozené jevy, stanou psychopatickými vrahy. Protagonisty rozdílných příběhů zpravidla spojuje rys tělesného znetvoření – nejčastěji tváře. Je nutné podotknout, že zabijáci jsou vždy fiktivní a nejedná se o sériové či masové vrahy ze skutečného světa.

Příklad: Jeff The Killer

Nejtěžejnějším creepypasta zabijákem, a možná i nejznámějším creepypasta příběhem vůbec, je dozajista „*Jeff The Killer*“. Jeffův příběh vznikl na základě několikrát rozsáhle upravené fotografie, která pochází z japonského webu pya.cc. Okolnosti jejího vzniku nejsou dodnes zcela známy. Poslední stopy vedou do září 2005, nicméně se internetovým investigativcům nepodařilo dohledat původní zdrojový obrázek. Vzezření postavy na snímku inspirovalo v roce 2008 uživatele webu Deviantart, který se prezentuje pod přezdívkou Sesseur, k sepsání příběhu o teenagerovi s psychopatickými sklony Jeffreyem Hodkovi³⁷ (ScareTheater 2015).

Ilustrace 3 – Jeff The Killer



Zdroj: Autor neznámý, pya.cc

³⁷ Příspěvek na fóru zanikl, a proto autor příběh archivoval skrze web Creepypasta.com

V krátké povídce se rodina Hodkova přestěhuje do nového města za práci. Synové Jeff a Liu se po několika málo dnech při procházce městem dostanou do fyzického konfliktu s místními školními tyrany, kterým vážně ublíží. Liu vezme vinu na sebe, a rodiče se tak rozhodnou jej poslat na několik týdnů k příbuzným, aby neměl na bratra špatný vliv. Jeff odloučení těžce nese a zažívá depresivní stavy. Rodiče se později dozvídají, že podíl na konfliktu měl i Jeff, a donutí jej jít na narozeninový večírek, kde se tyranům omluví. Ti jej však polijí alkoholem a zapálí. Po nezdařilé plastické chirurgii, propuštění z nemocnice a odstranění obvazů Jeff, poté kdy spatří svůj zjizvený obličej, zešílí, vyryje si do tváře ránu ve tvaru úsměvu, vypálí si oční víčka a vyvraždí svou rodinu. Stane se z něj sériový vrah, který se v noci vplíží do domu a svým obětem před zabitím pošeptá: „Jdi spát“ (Creepypasta Jeff The Killer 2012).

Příběh byl během let, kdy koluje internetem, několikrát upravován a jeho autorství je připisováno několika různým tvůrcům. Podobně jako v případě městských legend se příběh šíří v několika různých variantách, s drobnými i markantními změnami. Creepypasta Jeff The Killer významně ovlivnila spoustu jiných příběhů, které se však od sebe neliší natolik, aby je bylo nutné výrazně představovat. Jmenovitě jde o creepypasty *Jane The Killer*, *Laughing Jack* či *Eyeless Jack*.

Preternaturální monstra

Výrazným motivem creepypasta povídek a jejich jiných médií bývají našim přírodním vědám neznámí, až paranormální, tvorové. Podobně jako v kryptozoologickém diskurzu, jsou creepypasty, ve kterých se monstra objevují, vyprávěny skrze „autentické“ deníky, zprávy domorodých obyvatel, dřevoryty³⁸, pověsti či historické záznamy.

Příklad 1: Slender Man

Dne 10. června roku 2009 se na internetovém fóru Something Awful poprvé objevila fotografie s tajemným popiskem. Autor příspěvku, Victor Surge, krátce poté zveřejnil i druhou fotografii. Uveřejněné fotografie nejsou samy o sobě ani tak děsivé, jako spíše podivné. Popisky fotografií se zmiňují o tragických událostech – o požáru, zmizení dětí či dokonce samotného autora snímku – podtrhávají jejich znepokojující povahu a přidávají

³⁸ Falešný dřevoryt. Viz [Příloha 11](#).

jim na věrohodnosti. Na obou fotografiích je vyobrazena skupina dětí, za kterými stojí rozmazaná vysoká hubená postava. Tím tajemným mužem bez tváře je *Slender Man* – vyzáblý humanoidní tvor v černém obleku. Zajímavé je, že oproti jiným zde zmiňovaným creepypastám se ke Slender Manovi neváže žádný konkrétní příběh – fotografie, které prezentoval Victor Surge, sice určité střípky děje nastiňovaly, nicméně příspěvek samotný podnítl představivost jiných internetových uživatelů, kteří vřele přijali novou postavu a skrze fanouškovské obrázky, povídky a multimediální tvorbu k ní přidali další střípky internetové mytologie. Obecně se však internetoví uživatelé shodli na tom, že Slender Man je zlovolnou entitou nelidského původu, která unáší děti a mladistvé, kterými se buď živí, popřípadě je „přetvoří“ k obrazu svému a stanou se z nich jeho následovníci. Dospělé jedince pronásleduje, čerpá z nich životní energii, až je nakonec přivede k šílenství (Blank a McNeill 2018, str. 3–6).

Ilustrace 4 – Slender Man



Zdroj: Autor Victor Surge, Something Awful

Jak uvádí odbornice v oblasti mediálních studií Shira Chessová, příběh o Slender Manovi byl téměř ihned doplněn internetovým „found-footage“ seriálem *Marble Hornets*, který byl v roce 2009 nahrán na server YouTube filmařem Troyem Wagnerem. Série videí pojednává o mladíkovi jménem Jay, který se snaží odhalit okolnosti záhadného zmizení svého přítele Alexe. Jay si během sledování Alexova nedokončeného školního videoprojektu uvědomí, že by za kamarádovým únosem mohl stát Slender Man,

který se na videopáskách vyskytuje. Jay (ve skutečnosti Wagner) na YouTube nahrává krátké ukázky z přítelova videoprojektu a současně zveřejňuje své vlastní nahrávky, v nichž se snaží záhadu spojenou se zmizením vyřešit.

Kromě *Slender Mana* lze do preternaturálních monster řadit také creepypasty *Smiledog.jpg*, *The Rake*³⁹ či *Sirenhead*⁴⁰ (viz Chess 2011 str. 381). I přesto, že bývá Slender Man popisován jako nelidské monstrum, které krade děti a dospělé traumatizuje v jejich snech, poměrně rychle nabyl na popularitě a získal kultovní status. Kromě seriálu *Marble Hornets* existuje i videohra *Slender: The Eight Pages* (2012), filmové zpracování *Slender Man* (2018), a dokonce se jím inspirovali tvůrci populární počítačové hry *Minecraft*, kteří do ní přidali postavu nápadně podobnou Slender Manovi, jejíž jméno je Enderman. Ten je, podobně jako jeho vzor, nepřírozeně vysoký a pronásleduje hráče (Blank a McNeill 2018, str. 4).

Ilustrace 5 – Slenderman – celá postava



Zdroj: Sony Pictures Releasing

³⁹ Creepypasta vyprávějící o údajných událostech z léta roku 2003. Během něj na severovýchodě Spojených států spatřilo mnoho lidí podivného tvora podobného člověku (viz [Příloha 12](#)). Z incidentu se dochovalo jen málo informací nebo dokonce vůbec žádné. Většina internetových a písemných zpráv o tvorovi byla totiž záhadně zničena. Viz Creepypasta *The Rake* 2009.

⁴⁰ *Sirenhead* je fiktivní vysoká humanoidní bytost, jejíž hlavu tvoří tyč s dvěma připojenými reproduktory. Číhá v zalesněných oblastech a vydává zvuky, kterými láká své oběti. Jejím autorem je umělec Trevor Henderson. Viz Manzocco 2020.

Příklad 2: Smiledog.jpg

Creepypasta *Smile Dog*, známá také pod svým zkráceným názvem *Smile.jpeg*, se týká údajně prokleté démonické fotografie sibiřského huskyho, na které se pes tváří hrozivě – má přehnaně velký úsměv a tlamu plnou lidských zubů. Dle příběhu je tento obrázek ztělesněním uvězněného démona či zlého ducha, který pak sužuje a mučí každého, kdo fotografii spatří. Člověk, který fotografii zahlédne, trpí posléze strašlivými vizemi a nočními můrami. Jediným způsobem, jak se krutých snů a halucinací zbavit, je „šířit slovo“ sdílením obrázku s ostatními uživateli. Čím déle se oběť o obraz nedělí s jinými lidmi, tím se fotografie stává děsivější a extrémnější. Pokud mučený člověk obraz nesdílí vůbec, démonický Smile Dog oběť buď zabije, přivede ji k šílenství, nebo ji v mnoha verzích odvede do pekla (Creepypasta Smiledog.jpg 2010).

Ilustrace 6 – Smile Dog



Zdroj: Autor neznámý, Creepypasta.com

Z příběhu je patrné, že jeho autor převzal motivy z kultovního mysteriózního hororového románu japonského spisovatele Kodži Suzukiho *Ringu* (česky „Kruh“) z roku 1991, který byl později v letech 1995, 1998 a 2002 zfilmován. V příběhu se čtenář setkává se záhadnou videokazetou, po jejímž zhlédnutí je divák varován, že do jednoho týdne zemře, pokud neprovede určitý, blíže nespecifikovaný úkol. Postupně tak následkem zhlédnutí videopásky umírají čtyři mladiství na selhání srdce. Jednou z nich byla neteř investigativního novináře Asakawy, který se rozhodne případ rozluštit. Zjistí, že jediným

způsobem, jak „kletbu“ z videokazety zvrátit a přežít, je, stejně jako v creepypasta povídce Smiledog.jpg, „šířit slovo“ za pomoci vytvoření kopie pásky a ukázání jejího obsahu jinému divákovi (Suzuki 2004).

Zvláštní podkategorie: Organizace SCP

Nadace SCP je hororovým komunitním projektem uživatelů internetu o fiktivní organizaci SCP (zkratka pro výrazy Secure = zajistit, Contain = udržet, Protect = chránit). V rámci sdíleného vesmíru a mytologie, na které se podílí statisíce uživatelů internetu, je Nadace SCP zodpovědná za odchyt a zadržování různých paranormálních, nadpřirozených a jiných záhadných jevů nevysvětlitelných tradiční vědou a nám známými zákony fyziky. Tyto jevy a tvorové jsou v příběhu označovány výrazem „anomálie“ nebo „SCP“. Organizace má zároveň za úkol utajit jejich existenci před zbytkem globální lidské společnosti. Projekt je do určité míry příbuzný creepypastám zejména díky komunitnímu tvoření, které formuje jednu ustálenou internetovou mytologii, a dále díky zdánlivé uvěřitelnosti a pokusu o autentičnost – informace o každé anomálii jsou vedeny formou kvazivědecké akademické zprávy, která představuje daný SCP objekt a prostředky k jeho udržení. Původně se fenomén zrodil na webovém fóru 4chan v roce 2007, kde byl anonymním uživatelem zveřejněn první soubor SCP, *SCP-173*, doprovázený obrázkem sochy „Bez názvu 2004“ od japonského umělce Izumiho Kato. Zpočátku se jednalo o samostatnou povídku, krátce poté však vzniklo mnoho dalších SCP souborů. Tyto nové SCP kopírovaly styl SCP-173 a odehrávaly se ve stejném fiktivním vesmíru. V lednu 2008 byla vytvořena samostatná webová stránka, která shromažďovala fanoušky vytvořené SCP články. Web se stal oficiálním dějištěm veškeré SCP scény. Oficiální webové stránky organizace, kam mohou přispívat uživatelé se svými monstry, obsahují také takzvané „Foundation Tales“ (česky „Příběhy z Nadace“). Jedná se o krátké příběhy, v nichž vystupují různé postavy ze světa SCP. Vesmír SCP inspiroval četné adaptace a fanouškovská díla v nejrůznějších mediálních formách, včetně dramát, románů a videoher (SCP Wiki 2008).

Ilustrace 7 – SCP-173



Zdroj: Izumi Kato, Bez názvu 2004

Pravidla a rituály

Jedná se zpravidla o příběhy, které jsou postavené na popisu riskantního rituálu, který má při správném dodržení postupů vyvolat ducha či jinou entitu, splnit účastníkům rituálu jakékoliv přání, dostat se do míst mimo naši realitu nebo přivést dávno zemřelé osoby zpět do říše živých. Takzvané „ritualpasty“ často přebírají motivy z městských legend a dětských rituálních praktik – například té o Krvavé Mary. Creepypasta povídky o rituálech často upozadují děj – příběh je vyprávěn formou návodu. Čtenář se tak zpravidla nedozvídá nic o vypravěči a jeho životě.

Příklad: Výtahová hra

Výtahová hra pochází z Koreje. Jde o rituální praktiku, která má hráči umožnit vstup do jiného světa či dimenze. Popularitu výtahového rituálu umocnilo záhadné úmrtí studentky Elisy Lamové, která byla nalezena mrtvá ve vodní nádrži hotelu Cecil v centru Los Angeles poté, co byla měsíc pohřšována. Později se internetem virálně šířil videozáznam z hotelových bezpečnostních kamer, na němž se studentka chovala podivně – schovávala se ve výtahu, mluvila sama se sebou a opakovaně chodila dovnitř a ven. Uživatelé internetu začali vytvářet teorie o její smrti, mezi nejznámější patřila ta, že studentka na záznamu hraje výtahovou hru (Creepypasta The Elevator Game 2017).

„Jak hrát:

- 1) Najděte budovu s nejméně 10 patry.
- 2) Ujistěte se, že jste sami a že se k vám ve výtahu během celého procesu nikdo nepřipojí, jinak musíte začít znovu.
- 3) Stiskněte tlačítko a vyjeďte do čtvrtého patra. Nevystupujte. Poté vyjeďte do druhého patra, šestého patra, znovu druhého a pak desátého patra. V žádném z těchto pater nevystupujte.
- 4) Poté jeďte do pátého patra. Tam by k vám měla do výtahu nastoupit mladá žena. **NEMLUVTE** na ni ani se na ni nedívejte, i když vám může být povědomá.
- 5) Pak stiskněte tlačítko pro první patro
- 6) **POKUD** stisknete tlačítko, abyste jeli do prvního patra, ale výtah vyjede do desátého patra, zůstaňte ve výtahu, jste stále ve hře.
- 7) **POKUD** stisknete tlačítko, abyste jeli do prvního patra, a výtah skutečně sjede do prvního patra, pak vystupte v okamžiku, kdy se otevřou dveře. **NEMLUVTE** ani se neohlížejte.
- 8) Pokud předtím dojedete do desátého patra, můžete se rozhodnout, zda vystoupíte, nebo zůstanete. **POKUD** se rozhodnete vystoupit, žena ze čtvrtého kroku vám může položit otázku a dokonce zavolat vaše jméno. Rozhodně jí **NE**odpovídejte.
- 9) Nyní jste se dostali do Jiného světa.“

(Creepypasta The Elevator Game 2017)⁴¹

⁴¹ Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

Příklad 2: Půlnoční hra

Creepypasta „*Půlnoční hra*“, jejíž první výskyt lze datovat do srpna 2010, hovoří o údajném starém pohanském rituálu, který se využíval především jako trest pro ty, kdo porušil náboženská pravidla. V současnosti je hra praktikována odvážnými jedinci, kteří touží po vzrušení a chtějí si rituál vyzkoušet. Nejprve, aby bylo možné začít, je nutné vyvolat prastarou entitu, která je internetem nazývána Půlnoční muž či Půlnočník (v originále „The Midnight Man“). Hráči se během půlnoci pohybují ve svém tmou zahaleném domě s cílem vyhnout se po určitý časový úsek Půlnočnímu muži, který účastníky hry hledá. Pokud je hráč chycen, zemře (Creepypasta The Midnight Game 2010).

„INSTRUKCE

Když začnete rituál provádět, musí být přesně 00:00 hodin, jinak nebude fungovat.

Potřebné materiály: svíčka, dřevěné dveře, alespoň jedna kapka vlastní krve, ko usek papíru, zápalky nebo zapalovač a sůl. Pokud hrajete s více lidmi, budou všichni potřebovat vlastní z výše uvedených materiálů a budou muset níže uvedené kroky provádět samostatně.

- 1) Na kus papíru napište své celé jméno (jméno, prostřední jméno a příjmení) a poté na stejný papír kápněte alespoň jednu kapku své krve. Nechte ji vsáknout.*
- 2) Zhasněte všechna světla v domě. Jděte ke dveřím a položte před ně papír se svým jménem. Vezměte svíčku a zapalte ji. Poté položte svíčku na papír se svým jménem.*
- 3) Dvaadvacetkrát zaklepejte na své dveře (při posledním zaklepání musí být 00:00), pak otevřete dveře, sfoukněte svíčku a zavřete dveře. Právě jste do svého domova vpustili „Půlnočního muže“.*
- 4) Okamžitě znovu zapalte svíčku.*
- 5) Tímto okamžikem hra začíná. Nyní musíte se zapálenou svíčkou v ruce kráčet svým zcela temným domem. Vaším cílem je vyhnout se Půlnočnímu muži za každou cenu, a to až do 3:33 ráno.*
- 6) Pokud vám svíčka zhasne, je to proto, že je Půlnoční muž blízko vás. Během následujících deseti sekund musíte svíčku znovu zapálit. Pokud se vám to nepodaří, musíte se okamžitě obklopit kruhem ze soli.*

- 7) *Pokud se vám obojí nepodaří, vyvolá „Půlnoční muž“ halucinaci vašeho největšího strachu, a ty potvrzují až do 3:33 ráno. Pokud se vám podaří svíčku znovu zapálit, můžete pokračovat. Pokud se vám podaří vytvořit kruh ze soli, musíte v něm zůstat až do 3:33 ráno.*
- 8) *Abyste vyhráli Půlnoční hru, musíte hrát až do 3:33 ráno, aniž by na vás zaútočil Půlnoční muž. Půlnoční muž ve 3:33 ráno odejde a vy budete moci bezpečně začít den.*
- 9) *Pokud zůstanete celou hru na jednom místě, Půlnoční muž vás najde. Důrazně doporučujeme, abyste se po celou dobu hry pohybovali.*
- 10) *Během Půlnoční hry NEZAPÍNEJTE žádná světla.*
- 11) *Během Půlnoční hry NEPOUŽÍVEJTE baterku.*
- 12) *Během Půlnoční hry NECHOĎTE spát.*
- 13) *NEPOUŽÍVEJTE krev jiné osoby pro papír s vaším jménem.*
- 14) *NEPOUŽÍVEJTE zapalovač jako náhradu svíčky. Nebude to fungovat.*
- 15) *ROZHODNĚ se NEPOKOUŠEJTE Půlnočníka JAKÝMKOLIV ZPŮSOBEM provokovat.*
- 16) *To je vše. Bavte se.“*

(Creepypasta The Midnight Game 2010)⁴²

Příklad 3: Jedenáct mil

V creepypasta příběhu *11 miles* je popsán postup zvláštního automobilového rituálu, který musí dodržet ti, kteří si přejí dostat to, po čem jejich srdce nejvíce touží, ať už se jedná o hmotný majetek, nebo o něco méně fyzicky hmatatelného. Samotný děj se opírá o řadu osvědčených tropů hororové literatury a tradičních folklórních příběhů, avšak s moderním nádechem. Původní verze příběhu se objevila poprvé v roce 2013, když ji její autor, Richard Southard umístil na webovou stránku Creepypasta Wiki. Ten *11 miles* koncipoval jako podrobný návod ke splnění rituálu. S rostoucí popularitou příběhu využili čtenáři a posluchači ovlivnění touto creepypastou její základní premisu (praktikování rituální praxe k dosažení našich nejtajnějších tužeb a přání) jako stavební kámen pro své vlastní smyšlené příběhy. V těchto pozdějších variantách obsah creepypasty mění svou vyprávěcí

⁴² Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

formu a z návodu se stává údajně skutečným vyprávěním z první ruky těch, kteří rituál zažili, nebo podstoupili, a nyní se dělí o jeho výsledky a následky. Někteří internetoví přispěvatelé tvrdí, že jejich přátelé nebo příbuzní po účasti na rituálu zmizeli (*Creepypasta 11 miles 2013*).

Místa mimo naši realitu

Základní premisa těchto creepypast je jednoduchá – na světě existují místa, kde jsou předěly mezi jednotlivými dimenzemi a realitami tenčí. Vyprávění o prostorech, které se nacházejí v jiných dimenzích či na ně neplatí zákony fyziky, úzce souvisejí s výše jmenovanými „ritualpastami“ – taktéž se v nich čtenář dozvídá, jakými způsoby se do těchto míst dostat či jak v nich přežít. V jiných případech se jedná o zdánlivě autentické příběhy lidí, kteří se s těmito místy sami setkali či se v nich ztratili a dodnes zde bloudí.

Příklad 1: The Backrooms

The Backrooms je v internetovém folklóru relativně mladým příspěvkem, který stále rozšiřuje svůj rozsah a mytologii. *The Backrooms* (česky volně překládáno jako zákulisí, zákoutí či zadní místnosti) představují existenci místa, do kterého mohou lidé nevysvětlitelným způsobem vklouznout, ztratit se a navždy v něm uvíznout. *The Backrooms* na první pohled nepůsobí nijak zlověstně, jelikož se zdají být prostými opuštěnými kancelářskými prostory s plísní nasáklými stěnami, dlouhými chodbami a ošklivými koberci. V tomto prostředí se však nacházejí i tvorové zjevně zlovolné povahy, kteří si nepřejí být ve svém přirozeném prostředí rušeni. Stejně jako mnoho jiných creepypast (například *Slender Man* či dále zmiňovaný *Ruský spánkový experiment*) se i mýtus *The Backrooms* vyvinul z reakce inspirované jedinou fotografií.

Dne 12. května 2019 byl v reakci na žádost o obrázky, které jsou „znepokojivé“, nebo které prostě působí „trochu zvláštně“, zveřejněna na internetovém fóru 4chan fotografie, která vyobrazovala chodbu osvětlenou tísnivě jasným světelným pásem, se zašlými stěnami a bez nábytku. Není známa ani identita tazatele, ani osoby, která tímto obrázkem v příspěvku z roku 2019 reagovala, víme však, že právě z tohoto příspěvku se zrodil mýtus o „backrooms“, neboť právě tady byl obrázek poprvé spárován se stručným vysvětlujícím textem:

„Pokud si nedáte pozor a na špatném místě se propadnete mimo realitu, skončíte v *Backrooms*, kde není nic než zápach starého vlhkého koberce, šíleně mnoho žluté, nekonečný hluk zářivek a přibližně šest set milionů čtverečních mil náhodně rozčleněných prázdných místností, ve kterých můžete uvíznout. Bůh vás chraň, pokud uslyšíte něco, co se potuluje poblíž, protože vás *TO* určitě slyšelo.“ (Creepypasta *Backrooms* 2019)

Ilustrace 8 – The Backrooms



Zdroj: Autor neznámý, 4chan.org

Obrázek doprovázený tímto textem odstartoval řadu psaných příběhů o lidech, kteří v *The Backrooms* bloudí, fanouškovských her, animací a krátkých filmů. Podobně jako u již zmiňované organizace SCP i zde tvůrci do svých povídek zasazují smyšlená monstra, která slídí v prostorech zákulisí a napadají místní poutníky, a přisuzují jim různé vlastnosti, stupně nebezpečnosti a udávají návody k tomu, jak se jim vyhnout, či jak jednat v jejich přítomnosti. Vzniká zde zcela nová mytologie tvořená uživatelskými příspěvky podobně, jako tomu bylo v případě *Slender Mana*.

Příklad 2: No End House (Dům bez konce)

Creepypasta *NoEnd House* (česky „Dům bez konce“), kterou 30. června 2011 poprvé umístil na internet americký autor Brian Russel, vypráví příběh o mladém muži, který v naději, že vyhraje 500 dolarů, přijme výzvu projít údajně strašidelným domem. Podmínkou výzvy je postupně absolvovat devět místností budovy, přičemž zvrát spočívá v tom, že se každý další pokoj stává stále extrémnějším a děsivějším (Creepypasta *No End House* 2013).

Experimenty

Jedním z dalších výrazných motivů jsou vědecké, psychologické či paranormální experimenty. Příběhy jsou většinou vyprávěny formou „autentického“ deníkového vyprávění jednoho z výzkumníků či účastníků experimentu. Čtenář téměř vždy vstupuje do děje v den zahájení vědecké operace, kdy se také seznamuje s kontextem, proč a kým je pokus veden. V následujících dnech experimentu dochází ke komplikacím, které vedou ke zkáze, smrti participantů nebo krutému odhalení skutečného záměru výzkumu. Díky deníkovému způsobu, ve kterém se protagonista zmiňuje o svých zážitcích, je příběh více pohlcující a autentičtější. Čtenář se v průběhu příběhu mění ze zvědavého na vyděšeného, a prožívá tyto emoce s autorem.

Příklad 1: Ruský spánkový experiment

Ruský spánkový experiment je všeobecně považován za jednu z nejpoblárnějších a nejrozšířenějších creepypast, které kdy byly napsány, a to jak pro hrůzostrašnost obsahu, tak pro svou věrohodnost. Poprvé se údajně objevila v roce 2009 na dnes již neexistujícím internetovém fóru pro kulturisty, kam ji umístil uživatel s přezdívkou Falconpunch. Dodnes se velká část článků napsaných o tomto příběhu pokouší prozkoumat jeho platnost nebo ho vyvrátit jako podvod, což vypovídá nejen o účinnosti creepypasty, ale také o hlubších společenských obavách, na které příběh apeluje. Ruský spánkový experiment je údajným faktickým popisem experimentů, které sovětská vláda prováděla na politických věznicích (některé verze uvádějí, že vojenských dobrovolnicích) po 2. světové válce. Pokus, který měl údajně zkoumat účinky spánkové deprivace na lidský organismus, byl také použit k testování nového plynu, který dokázal udržet lidi vzhůru až po několik dní. Deníkové záznamy vědců následně dokumentují fyzickou a psychickou degeneraci osob, na kterých byl experiment prováděn (Creepypasta Russian Sleep Experiment 2012).

Příklad 2: Harbinger Experiment

Příběh, který spatřil světlo světa koncem roku 2013 prostřednictvím webu Creepypasta.com, vypráví o jistém Zimmermanovi, vědci se zálibou v okultismu. Na první pohled se zdá, že má zmiňovaný Harbinger experiment, na kterém badatel pracuje, ověřit účinky izolace na lidskou mysl, nicméně brzy zjistíme, že skutečným záměrem pokusu má být oddělení duší od těl participantů a jejich následné umístění do těl jiných. Výzkum se však strašlivě zvrtné a Zimmerman, jakožto vypravěč, je jediným přeživším, který však pocítí následky své zvědavosti a toho, co vypustil do světa (Creepypasta Harbinger Experiment 2013).

Mezi další příklady podobných creepypast lze řadit například povídky *Sachalinský případ* či *The Lighthouse Project*. Jejich obsahy jsou však velmi podobné jako uvedené příkladové povídky. V případě některých jiných vědeckých creepypast může dojít k „vykrádání žánru“ a následně i jiných příběhů – zejména dějem a stylem vyprávění. Zvolené téma nepovedeného vědeckého experimentu s dávkou okultismu je však v žánru vědeckých creepypast poměrně ojedinělé.

Creepypasty vycházející z městských legend

Řada creepypasta povídek také vychází z původních městských legend. Zpravidla se jedná o jejich téměř totožné kopie bez výrazných obměn – například již zmiňovaný příběh *Polybius*, *Lavender Town Syndrome* či níže představená creepypasta *Červená a bílá*. V jiných případech se však nemusí jednat pouze o jejich přepisy – příběhy jsou stylizovány tak, aby byly vhodné pro šíření na internetových fórech jako potenciálně uvěřitelné. Díky své stylizaci se však často zdůrazní jejich syrové „neumětelské“ a často gramaticky otřesné zpracování, což posiluje neúspěšnost jejich důvěryhodnosti.

Příklad 1: Muž dveře ruka hák dveře od auta⁴³

„Anonym 19/06/12 (Út) 00:38 č.10311088

muž & holka jdou ven projet se pod měsíčním svitem. zastaví na kraji silnice.

otočí se na svou holku a říká:

⁴³Veškeré pravopisné a gramatické chyby, které se nacházejí v tomto příkladu, jsou i v originálním znění.

- > „miláčku, moc tě miluju“
- > „co se děje, broučku?“
- > „naše auto je rozbité. Myslím, že je rozbitý motor. Půjdu pěšky a seženu palivo.“
- > „ok, já zůstanu tady a budu hlídat autorádio. ve zprávách hlásili, že se kradou“
- > „dobrý nápad. měj zamčené dveře ať se děje cokoliv. Miluju tě lásko“

tak chlap odejde, aby šel pro palyvo do auta. po dvou hodinách holka říká „kde je moje zlatíčko, už měl být dávno zpátky.“ pak holka sližý škrábavý zvuk a hlas říká: „PUST MĚ DOVNITŘ“

holka to neudělá a za chvíli jde spát. ráno se probudí a zjistí, že tam přítel ještě není. Vystoupí, aby to zkontrolovala a najde muž dveře ruka hák dveře od auta.“

(Blank a McNeill 2018, str. 12-13)⁴⁴

Příklad 2: Ale kdo byl telefon?

„Tagže seš se svoji holkou a cucáte se spolu dyž ti někdo cinká na telefon. Zveneš to a hlas je jako „co sakra djeláš s mojí cerou?“ Řeknež to sví holce a ona že „můj tata je mrtví“ JENŽE KDO BYL TELEFON?“

(Blank a McNeill 2018, str. 13)⁴⁵

Gramaticky špatně napsané a obecně nekvalitní povídky se staly napříč uživateli hitem a dopomohly k vytvoření parodického subžánru creepypast s názvem „crappypasta“⁴⁶. Ten přebírá stávající městské legendy, creepypasty, či se v něm objevují povídky zcela nové, a přetváří je (někdy zcela záměrně, jindy nevědomky) do příběhově, stylisticky a gramaticky nekvalitního útvaru. Podžánrem „crappypast“ se zabýval Veverka ve své internetové video sérii „*Strašidelné historky*“, v níž se snaží o jejich analýzu a poukazuje na časté chyby, které příběhy sdílí (Veverka 2016).

⁴⁴ Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

⁴⁵ Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

⁴⁶ Název vznikl zkombinováním slov „creepypasta“ a „crappy“ – v překladu mizerný.

Příklad 3: Červená a bílá

„Kdysi dávno se jeden muž rozhodl ubytovat v hotelu. Recepční mu předala klíč od pokoje a dodala, že cestou k němu bude procházet kolem zamčených dveří bez čísla. Vysvětlila, že se jedná o skladiště a on do něj nesmí za žádných okolností vstoupit. Zopakovala to ještě několikrát, než ho konečně nechala odejít do prvního patra. Bez zastavení zamířil k sobě, kde si odložil a ulehl do postele. Nicméně to, jak byla žena ohledně onoho skladiště naléhavá, vzbudilo jeho zvědavost. Proto hned další noc prošel chodbou k oněm neoznačeným dveřím a zkusil kliku. A opravdu, bylo zamčeno. Sehnul se tedy, aby nahlédl do široké klíčové dírkou. To, co spatřil na druhé straně, byl zcela obyčejný hotelový pokoj, naprosto stejný jako ten jeho. V jednom z rohu stála čelem od něj žena a hlavu opírala o stěnu. Její pleť byla neuvěřitelně bledá. Chvilí na ni zmateně civěl. Šlo o nějakou celebritu? Nebo dceru vlastníka hotelu? Proč s ní dělají takové tajnosti? Už už ho zvědavost přiměla zaklepat na dveře, v poslední chvíli si to však rozmyslel. Dál hleděl do pokoje, když se žena náhle prudce otočila. Uskočil ode dveří a doufal, že si nevšimla, že ji špehoval. Opatrně odstoupil a odešel co možná nejtíšeji zpět k sobě. I další den ho však zvědavost přemohla, a tak se znovu podíval klíčovou dírkou. Tentokrát viděl jen rudou barvu. Nic víc. Napadlo ho, že si ta žena možná uvědomila, že ji někdo sledoval, a proto otvor zablokovala něčím červeným. Cítil se trapně, že ji způsobil jistě ne moc příjemný zážitek, a doufal, že si na něj nestěžovala. Nakonec se rozhodl, že se recepční na vše zeptá. Ta jen vzdychla a pravila: „Vy jste se podíval dovnitř, že ano?“ Muž přiznal, že jednoduše neodolal. „Patrně bych vám měla povědět příběh toho pokoje,“ pokračovala. „Kdokoliv v něm nocuje, necítí se vůbec dobře. Proto ho už nepoužíváme. Kdysi v něm jeden muž zabil svou ženu. Ti lidé byli vůbec zvláštní. Jejich těla byla až nepřirozeně bílá. Od hlavy k patě. Krom jejich očí. Ty byly krvavě rudé...“ (Veverka 2017, str. 17–18)

3.3 Médium městských legend

Současné pověsti jsou v největší míře šířeny orálně, podobně, jako jsou vyprávěny takzvané „pověsti táborových ohňů“ (viz Pohunek 2015). I přesto však ústní podání není jediným způsobem jejich distribuce – s městskými legendami se setkáváme i v novinových textech či v on-line prostoru formou e-mailů, řetězových zpráv a příspěvků na sociálních sítích (Blank 2009).

Orální forma

Orální forma městských legend je ukotvena v orální tradici. Jedná se o formu kolektivní komunikace, při které jsou lidské myšlenky, znalosti a kultura obecně přijímány, uchovávány a ústně předávány dalším generacím. To, jak název napovídá, probíhá prostřednictvím řeči – což, kromě standardního hovoru, může zahrnovat i prózu, verše, písně nebo pohádky a lidová vyprávění. Jde o způsob, kterým lze uchovat a šířit historii, kulturní dědictví dalším potomkům, a to bez využití písma (Goody 1987 str. 110–121).

Jak zmiňuje historik Ladislav Vidman, na principu orální tradice fungovalo i antické náboženství⁴⁷ – neexistovaly žádné kodifikované svaté texty a komunikace s božstvem probíhala na individuální úrovni. Veškeré znalosti o rituálech a náboženství obecně byly předávány z generace na generaci právě ústní tradicí (Vidman 1997, str. 10).

Nejrozšířenějším podáním současných pověstí je orální forma. Šíření městských legend, dle sociálního vědce Todda Donovana, úzce souvisí s šířením fám. Uvádí, že oba termíny bývají často zaměňovány, jelikož legendy mohou vznikat z fám. Dodává, že fámy jsou specifickým typem příběhů, které jsou předkládány k věření, aniž by u nich byly přítomny jakékoliv důkazy. Podobné tvrzení je aplikovatelné i v případě městských legend. Vypravěči městských legend jsou většinou naprosto přesvědčeni o pravosti příběhu, a to i přesto, že neznají přesného původce tvrzení a jedině, co o něm ví, je fakt, že je od vypravěče vzdálen v řetězci dvou až tří osob. Donovan dále odkazuje na folkloristu Jana Harolda Brunvanda (viz Brunvand 2003), který ve svém díle uvádí, že proto, aby městská legenda přežila, musí splňovat tři základní charakteristiky – mít silný a přitažlivý příběh, skutečný základ a smysluplné poselství nebo morální ponaučení, které je sdělováno prostřednictvím ironického zvratu (Donovan Et. al 1999, str. 24–26).

⁴⁷ V ústní tradici byl na svém počátku zakotven i buddhismus, hinduismus či džinismus.

Novinové články

Mediální vědec Hans Hollstein, který se ve své knize *Zeitungsenten* zabývá fámami šířenými tiskem, uvádí, že s městskými legendami se v žurnalistickém prostředí setkáváme zpravidla formou takzvaných „novinářských kachen“. Jedná se o zprávy nejčastěji psané během okurkové sezóny, kdy pracovníci mediálních domů vyhledávají senzaci, která by mohla potenciálního čtenáře zaujmout. Mnohokrát tak sahají po dávno recyklovaných městských legendách, hoaxech a v dnešní době i skrze fake news (Hollstein 1992).

Příkladem jedné z takových zpráv je bezpochyby příběh šířený již od sedmnáctého století, folkloristy označovaný jako ATU 939A – „*Killing the Returned Soldier*“ (česky „zabití navrátilivšího se vojáka“). Jedná se o příběh s výrazným motivem tragického omylu, kdy se syn, po mnoha letech strávených v cizině (nebo ve válce), vrátí domů k rodičům. Ti ho však nepoznají a mají ho za bohatého cizince. Syn z žertu neodhalí svou skutečnou identitu, chlubí se, jak v cizině zbohatl, a má v plánu, že se hned ráno rodičům přizná, že je jejich synem. Matka s otcem však mají jiné plány a z lakoty jej tu noc zavraždí a okradou. Mezi věcmi oběti je i občanský průkaz (nebo jiný identifikační znak), rodiče se dozví pravdu a spáchají sebevraždu (Janeček 2020b, str. 77–86).

Řetězové e-maily

Řetězové zprávy existovaly i v době dávno před vznikem internetu. Dle folkloristy Daniela W. VanArsdalea jsou prapředky těchto zpráv starověké texty, které sdílejí podobné charakteristiky jako jejich současné formy. Sdělení měla podobu zaklínadel či modliteb, jež měly přinést užitek těm, kdo se je naučí. Stejně jako řetězové zprávy vyzývá dobový svitek k pořízení osobní kopie a následnému šíření. Jednu z prvních zmínek můžeme nalézt v staroegyptské knize „*O tom, co je v podzemí*“:

„Ten, kdo si zhotoví obraz toho, co je na sever od skrytého domu Tuat, nalezne v něm velký užitek jak na nebi, tak na zemi; a ten, kdo jej zná, bude mezi duchy v blízkosti Ra, a ten, kdo odříká slova Isidy a Sera, odradí Apepa v Amentetu a bude mít místo na Raově

lodi jak na nebi, tak na zemi. Člověk, který tento obraz nezná, nebude nikdy schopn zahnat hada Neha-hra.“ (VanArsdale 2016)⁴⁸

Magické formule později dlouholetým vývojem nabyly podobu dopisů. Podobně jako u antického precedentu se setkáváme s náboženskou tematikou. Řetězové zprávy se v dobách pozdního středověku a novověku šířily jako „dopisy z nebe“, které údajně napsal sám Bůh, Ježíš Kristus, Panna Marie, nebo jeden ze světců. „Himmelsbriefe“, jak je etnologové mnohdy označují, byly na zem seslány preternaturálním způsobem a tvrdí, že je jejich držitel mysticky chráněn. Ty, kteří je pak vyšlou dále, čeká požehnání a naopak těm, kteří o jejich moci pochybují, hrozí boží trest. Některé jejich verze dosahovaly neuvěřitelné hodnoty díky iluminování a barevnému zdobení (VanArsdale 2016).

Dopisy z nebe se postupně přetransformovaly do „světštější“ podoby. Stále obsahovaly náboženské sdělení, nicméně to bylo mnohdy nahrazeno zjednodušeným, shrnutým prepisem dopisu z nebe nebo zcela jinou modlitbou, po níž následovaly prosby o její opsání. Koncem devatenáctého a počátkem dvacátého století se společnost od církevních depeší odchýlila a tématem řetězových zpráv se stala charita, petice, štěstí („Pošli zprávu X dalším lidem a budeš šťastný až do konce života!“), světové rekordy („Snažíme se o světový rekord v nejdelší řetězové zprávě, nepokaž to prosím!“) a následně i městské legendy. S rozvojem techniky již nedocházelo k ručnímu prepisování obsahu, ale ke kopírování v kancelářích a kopírovacích centrech na xeroxových kopírovacích strojích (odtud pak vzniklo pojmenování folklorního žánru „xeroxlore“ – viz Preston 1974). Podobně jako u náboženských zpráv se čtenář a potenciální šířitel setkává s výzvou o šíření (za určitou velmi výhodnou odměnu), jinak jej postihne krutý osud. Obsah obvykle uvádí jeden nebo dva příklady lidí, někdy veřejně známých osobností, kteří uposlechli a byli odměněni (například velmi rychle zbohatli), a jiných, kteří neuposlechli a těžce trpěli, či dokonce zemřeli (Preston in Brunvand 2006 str. 323–325).

S digitalizací se dopisy přemístily z analogového média do kyberprostoru, kde jsou šířeny zejména prostřednictvím e-mailových konverzací a dnes také skrze sociální sítě, na kterých, díky sdílení a preposílání, nabývá uživatel za pomoci algoritmu velkého dosahu,

⁴⁸ Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

a sdělení řetězové zprávy tak uvidí více uživatelů platformy. Některé z moderních řetězových dopisů bývají zcela neškodné – šířitel zaručuje každému příjemci štěstí, pokud bude zprávu sdílet dále. Na digitálních platformách, zpravidla na Facebooku, se většinou však objevují řetězové dopisy, jejichž primárním cílem je vyvolat silné emoce v uživatelích – zejména strach, či smutek. Ty dělí VanArsdale na hoaxy a městské legendy (VanArsdale 2016).

Hoaxové řetězové zprávy se, jak uvádí folklorista Brunvand, snaží své čtenáře oklamat. Mohou být potenciálně škodlivé a velmi často přesvědčují příjemce, aby dopis šířili z vážného důvodu dále, nebo aby na pochybných webových stránkách vyplnili své osobní a bankovní údaje. E-maily, které autor řadí do kategorie městských legend, obvykle varují uživatele před blížící se hrozbou a naléhají na čtenářovu zvýšenou pozornost. Na rozdíl od hoaxů nebývají dopisy s městskými legendami škodlivé – jejich šířením není dopomáháno k trestné činnosti a čtenář je nanejvýš traumatizován jejich obsahem (Brunvand 2006 str. 323–325).

Příklad 1: E-mail od Krvavé Mary

„Předmět: Smrt způsobená Krvavou Mary

TENTO E-MAIL BYL PROKLET, JAKMILE JEJ OTEVŘETE, MUSÍTE JEJ ODESLAT.

Nyní jste prokleti. Musíte e-mail poslat dál, jinak budete zabiti. Dnes v noci v 0:00, rukou Krvavé Mary. Tohle není vtip. Takže si nemyslete, že se z toho teď rychle vyvléknete a smažete to, protože Krvavá Mary si pro vás přijde, pokud to nepošlete dál. Podřízne vám hrdlo a zápěstí a vidličkou vám vypíchne oční bulvy. A pak vaši mrtvolu pověsí do skříně v ložnici, nebo vás strčí pod postel. Co udělají vaši rodiče, až vás najdou mrtvého? To už nebude sranda, co? Nemyslete si, že je to jen nějaký fake, co vás má vyděsit, protože se mýlíte... moc se mýlíte. Chcete slyšet o některých lidech, kteří kvůli tomuto e-mailu přišli o život nebo byli vážně zraněni?

PŘÍPAD PRVNÍ -

Annalise [příjmení odstraněno] obdržela tento e-mail. „Nesmysl,“ pomyslela si. Smazala ho. A teď je Annalise mrtvá.

PŘÍPAD DRUHÝ -

Louise [příjmení odstraněno]: Poslala ho jen čtyřem lidem a když se ráno probudila, měla na každém zápěstí hluboké tržné rány. Naštěstí nepocítila žádnou bolest, i když má jizvy na celý život.

PŘÍPAD TŘETÍ -

Thomas [příjmení odstraněno]: Tohle poslal pěti lidem. Velká chyba. V noci ležel Thomas v posteli a díval se na televizi. Hodiny ukazovaly „0:01“. Televize se záhadně vypnula a lampa v Thomasově ložnici se několikrát rozblikala. Pak zhasla, Thomas se podíval nalevo od sebe a tam stála Krvavá Mary v bílých hadrech. Pak zmizela. Chlapec si prožil snad ten nejhorší strach v životě.

Varování... NIKDY se nedívejte do zrcadla a neopakujte si – „Krvavá Mary. Krvavá Mary. Krvavá Mary... ZABILA JSEM TVÉHO SYNA“. To by byl váš konec!

Důrazně doporučujeme, abyste tento e-mail poslali dál. Tohle vážně NENÍ ŽERT. Nechceme vidět další zmařený život. JE TO VAŠE VOLBA... CHCEŠ DNES VEČER ZEMŘÍT?

NEPOŠLEŠ TO ŽÁDNÝM LIDEM – zemřeš.

1-5 LIDÍ – Bud' se ti něco stane, nebo zažiješ největší strach svého života.

5-15 LIDÍ – Přinesete své rodině smůlu a někdo z vašich blízkých zemře.

15–25 NEBO VÍCE LIDÍ - Před Krvavou Mary jste v bezpečí. “ (Christensen 2017)⁴⁹

Příklad 2: Facebookový copyright (Verze z roku 2022)⁵⁰

„Zítra začíná nové pravidlo Facebooku/Meta, podle kterého můžou použít vaše fotky.

Nezapomeňte, že uzávěrka je dnes! Tohle by mohlo být použito při žalobách proti vám. Všechno, co jste kdy publikovali, bylo dnes zveřejněno – i zprávy, které byly smazány. Nic to nestojí, jen zkopírovat a zveřejnit, lepší než později litovat.

Zákon UTC je 1-207, 1-308. . . Uvádím svá práva a omezení. NEDOVOLUJI Facebooku/Metě ani žádné jiné osobě spojené s Facebookem/Metou používat mé fotky, informace nebo zprávy, a to jak v minulosti, tak v budoucnosti. Tímto prohlášením informuji Facebook/Metu, že je přísně zakázáno detekovat, kopírovat, distribuovat nebo podnikat jakékoli jiné kroky proti mně na základě tohoto účtu a/nebo jeho obsahu. Obsahem tohoto účtu jsou soukromé a důvěrné informace. Porušení mého soukromého života může být potrestáno zákonem ... “ (Hoax.cz 2022)

⁴⁹ Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

⁵⁰ Gramaticky a stylisticky špatné věty jsou součástí originálního znění.

Příklad 3: Pravda o 11. září

„Předmět: FW: číslo 11 Úžasné! To je tak divné!!!!

TOHLE JE FAKT UJETÝ!

1) New York City má 11 písmen

2) Afghánistán má 11 písmen.

3) Ramsin Yuseb (terorista, který vyhrožoval zničením. Dvojčat v roce 1993) má 11 písmen.

4) George W. Bush má 11 písmen.

Mohlo by jít o pouhou náhodu, ale tady to začíná být zajímavější:

1) New York je 11. stát.

2) První letadlo, které narazilo do Dvojčat, byl let číslo 11.

3) Let číslo 11 přepravoval 92 cestujících. $9 + 2 = 11$

4) Let 77, který také narazil do Dvojčat, vezl 65 cestujících. $6+5=11$

5) Tragédie se odehrála 11. září, neboli 9/11, jak je známo. $9+1+1=11$

6) Datum se rovná telefonnímu číslu americké záchranné služby 911. $9+1+1=11$.

Naprostá náhoda...?!

Čtěte dál a udělejte si vlastní názor:

1) Celkový počet obětí uvnitř všech unesených letadel byl 254. $2+5+4=11$.

2) Jedenácté září je v kalendáři dnem číslo 254. Opět $2+5+4=11$.

3) Atentát v Madridu se odehrál 3. 11. 2004. $3+1+1+2+4 = 11$.

4) K tragédii v Madridu došlo 911 dní po incidentu na Dvojčatech.

A teď to začíná být úplně děsivé:

Po hvězdách a pruzích je nejuznávanějším symbolem USA orel. Následující verš je převzat z Koránu, islámské svaté knihy:

"Je totiž psáno, že syn Arábie probudí strašlivého orla. Hněv orla by byl pocítěn po celé zemi Alláhově... a hle, zatímco někteří lidé se třásli zoufalstvím, ještě více se jich radovalo: neboť hněv orla očistil zemi Alláhovu a nastal mír."

Tento verš má v Koránu číslo 9.11.

Stále nejste o tom všem přesvědčeni...?!

Zkuste tohle a uvidíte, jak se pak budete cítit, mně se z toho ježí vlasy na hlavě:

Otevřete si Microsoft Word a proveďte následující kroky:

- 1. Napište velkými písmeny Q33 NY. To je číslo letu prvního letadla, které narazilo do jedné z věží Dvojčat.*
- 2. Zvýrazněte Q33 NY.*
- 3. Změňte velikost písma na 48.*
- 4. Změňte aktuální styl písma na Wingdings*

Co myslíte teď...?!“

(Christensen 2017)⁵¹

⁵¹ Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

3.4 Médium creepypast

Médium creepypast je už z jejich podstaty internet. Nejsou přenášeny přímou orální interakcí, a tím se liší od tradičních táborových strašidelných příběhů⁵². Primárním zdrojem, kde uživatel internetu creepypasty vyhledává, je server Creepypasta.com, který příběhy rozděluje do 59 kategorií dle ústředních motivů příběhu. Stránka sama sebe definuje jako sbírku paranormálních / strašidelných povídek. Není tvořena jedním autorem. Mnohé příběhy byly zveřejněny anonymně na diskusních fórech jako 4chan a Reddit. Stránka je spravována administrátory Derpbutt a Chrisem Maximem (výtažek z oficiálního popisu webové stránky Creepypasta.com 2008).

Creepypasta.com není jedinou stránkou pro distribuci creepypast, nicméně patří mezi ty nejstěžejnější. Mnoho uživatelů se nápadem inspirovalo a založilo menší webové databáze creepypast lokalizované do jednotlivých jazyků, kam přidávají překlady zahraničních originálů či místní autorskou tvorbu. V česko-slovenské komunitě mezi takové stránky spadá například creepypasty.cz a DarkTown.cz.

I přesto, že bylo v úvodu podkapitoly zmíněno, že příběhy nejsou přenášeny přímou interakcí, nutně to nemusí znamenat, že nejsou šířeny i ústně. Jak creepypasta povídky, tak městské legendy vyžadují pro nabytí uvěřitelnosti mluvené podání. Hlavním rozdílem mezi žánry je přítomnost „prostředníka“ – internetového média. V období desátých let dvacátého prvního století se na videoportálu YouTube zrodil trend videí, ve kterých vypravěči divákům předčítají creepypasta povídky. Žánr se dochoval dodnes a stále se těší velké popularitě. Mezi přední zahraniční předčítače patří uživatelé „MrCreepyPasta“, „CreepsMcPasta“ nebo „Mr. Creeps“.

Koncem roku 2012 vznikl na české YouTubové scéně kanál „StaySteak“, který založil liberecký videotvůrce Adam Miklica. Profil vznikl původně jako místo, kam nahrával záznamy z hraní videoher, nicméně 9. dubna 2014 zde tehdy čtrnáctiletý Miklica uveřejnil video s názvem „*CREEPYPASTY #1 - JEFF THE KILLER (CZ)*“. K dnešnímu dni se vedou

⁵² Díky současné popularitě creepypast se zřídka můžeme setkat i s její orální formou. Je velmi podobná zmiňovaným „pověstem táborových ohňů“. Místo individuálních duchařských zážitků si však vypravěči, zejména děti, předávají příběhy z creepypast. V jiných případech dochází ke sdělování paranormálních zkušeností jednotlivců, nicméně v nich duchy a přízraky, které měl vypravěč údajně spatřit, nahrazují postavy z creepypast, jako je například Slender Man. Viz Janeček 2015, str. 112–120).

dohady, zda byl prvotním českým creepypasta šířitelem, s jistotou lze však říci, že je Miklica prvním výrazným popularizátorem příběhů, který žánru přinesl na česko-slovenském internetu virální pozornost (Youtube kanál StaySteak, 2012).

S velkým zájmem o žánr na trend zareagoval již zmiňovaný tuzemský autor Marek Veverka, který se na svém kanále „Bamuel Seckett“ ve spolupráci s Miklicou pokusil zfilmovat creepypasta povídku „*The Girl in the Photograph*“. Kooperace dvou tvůrců položila základy pro zrod česko-slovenské creepypasta komunity, která umožnila vzniku kanálů „Wizzory“, „Birke“, „Ewitch“, „creepypasták“ a v nové vlně také tvůrcům jako „BeAfraid“, „CreepyStalk“ či „Pixelorez“.

Videoforma creepypast nemusí být definována přítomností vypravěče. Creepypasty mohou být vyprávěny prostřednictvím amatérského filmu (viz Veverkův snímek „*The Girl in the Photograph*“ nebo pozdější počín kanálu Birke s názvem „*LÉČEBNA – Porucha příjmu potravy (S01E01)*“, který byl natočen na motivy série creepypast nesoucí název *Asylum* od amerického spisovatele Matta Dymerskiho), či prostřednictvím „ztraceného média“ (viz creepypasty *Mrtvý Bart*, *Kraina Grzybów* a *Nanožka a Ponožek*).

3.5 Struktura

3.5.1 Struktura městských legend

Městské legendy ve velké míře sdílí stejnou strukturu jako folklorní pověsti a pohádky a díky své krátké délce i anekdoty. Mají jasně vymezený děj s postavami, jejichž činnosti vedou a gradují k tajemné, strašidelné, překvapivé, někdy až šokující či humorné pointě. Příběhy mívají moralizující charakter, který je však často tak vygradovaný, že může v příjemci vyvolat nelibé pocity a díky nim činí vyprávění zapamatovatelnější (Robson 2015).

Folklorista Daniel Barnes doplňuje, že se současné pověsti značně liší od tradičních literárních vyprávění – ať už z hlediska estetického, tak kontextuálního. V případě současných pověstí nelze, dle jeho slov, hovořit o umělecké hodnotě, autorských záměrech a autorství obecně, a zaujmají zcela jinou sociální funkci (viz podkapitola *Funkce*). Barnes sdílí, co se struktury týče, stejný názor jako Robson a dodává, že se zápletky městských legend v tomto ohledu radikálně odlišují od zápletek či struktury folklorních pohádek. Posлуhač pohádek celou dobu ví, že se „vlk převlékl

za babičku“, jelikož se jedná o typizovaný prvek zápletky. Pohádkové postavy, jako třeba Barnesem zmiňovaná *Červená Karkulka*, mohou být oklamány, posluchač však rozhodně ne. Nedochozí zde k silnému momentu odhalení, jako právě v městských legendách – ten bývá často vyvolán v dramaticky nejvyhrocenějším okamžiku, podobně jako u anekdot (Barnes in Bennet a Smith, str. 1–5).

3.5.2 Struktura creepypasta povídek

Dle amerického spisovatele hororů Davida Wellingtona sdílí creepypasty určité náležitosti se současnými pověstmi, nicméně na rozdíl od městských legend lze najít určité společné znaky s klasickými literárními žánry. Rozsahem bývají creepypasty mnohem rozmanitější než městské legendy – lze se sice setkat s creepypastou o dvou větách ale zároveň i s několikadílnou sérií. I přes jakoukoliv délku vypravěč zprvu uvede čtenáře či posluchače do děje, následují scény vzbuzující stoupající napětí, po kterých přichází velké nepříjemné odhalení. V mnoha ohledech sdílí creepypasta (stejně jako městské legendy) svou strukturu více s vtipy než třeba s povídkami především kvůli nečekané pointě (Wellington 2017).

4 Kontext

4.1 Autor, vypravěč a aktéři

4.1.1 Autorství městských legend

Jak již bylo zmíněno, městské legendy jsou zakotveny v orální tradici, o které hovořil historik Jack Goody ve své studii *The Interface Between the Written and the Oral* (viz Goody 1987). Na Goodyho navázal jeden z nejvýznamnějších historiků školy Annales, Jacques Le Goff, který doplnil, že orální tradice funguje jak ve společnostech, které neznají systém písma, tak ale i v těch, které písmo znají. Může za to kolektivní paměť, která se věnuje praktickým, řemeslným či technickým znalostem a tradici obecně. Je s ní spjata memorování a následná paměťová reprodukce, díky které může být kromě činností šířena i ústní slovesnost (Le Goff 2007 str. 71–73).

Městské legendy jsou žánrem ústní slovesnosti. Ta je tvořena kolektivně a nelze u ní dohledat jediného tvůrce. Dle folkloristů Milana Leščáka a Oldřicha Sirovátky je lidová kultura produkována převážně těmi společenskými třídami, které si v důsledku svého ekonomického a sociálního postavení vytvořily vlastní typ kulturní tvorby. Tento typ kultury obsahuje základní znaky etnické osobitosti jednotlivých národů a skupin. Dílčí žánry folklorní slovesnosti se postupem času vyvíjely, mutovaly a šířily v nespočtu různých variant. (Leščák a Sirovátka 1982, str. 13 a 246–249).

Městské legendy se jako akademické téma objevily po 2. světové válce, kdy si laická a odborná veřejnost uvědomila, že tradiční folklor zanikl. Shromažďováním, tříděním a interpretací produktů každodenní lidské interakce – které získaly stabilní základní formu, a které se tradičně předávají po celé generace, v jejich úplném kulturním kontextu – se zabývá folkloristika. Folklorista Jan Harold Brunvand dodává, že „orální tradice“ je klíčovou myšlenkou, která spojuje žánry jako přísloví, anekdoty, vtipy, eposy, městské legendy nebo balady do jedné kategorie označením „folklor“. Veškerý folklor pak závisí na pokračujícím ústním šíření, obvykle v rámci poměrně homogenních „folk groups⁵³“, a na uchování vnitřních vzorů a motivů, které se v ústní transmisi stávají tradičními.

⁵³ Folk group je skupina lidí s vlastním folklorním repertoárem. Viz Oring 1986.

Důsledkem tohoto pravidla stability ústní tradice je, že se všechny folklorní prvky, i když si zachovávají pevné ústřední jádro, při přenosu neustále mění, takže vznikají jeho nesčetné varianty lišící se délkou, detaily, stylem a technikou provedení. Folklor se dle Brunvanda skládá z ústní tradice, a to v různých variantách (Brunvand 2003 str. 11–12).

4.1.2 Autorství creepypast

Blank tvrdí, že je původ creepypast jasně dohledatelný. Díky dokonalé internetové archivaci (a například také díky službám jako Wayback Machine⁵⁴) lze zjistit kdy a kde byla creepypasta poprvé uveřejněna. Zjištění jejího autorství závisí primárně na tom, zda se autor pod creepypastu podepíše, či zda chce zůstat, pro větší autenticitu, v anonymitě (Blank a McNeill 2018, str. 6).

Wellington doplňuje, že creepypasty jsou zajímavé v tom, že jejich autor nemusí být zkušeným spisovatelem hororových povídek. Tím, že creepypasty disponují převážně kratším rozsahem, nevyžadují zbytečné podrobnosti o charakterových vlastnostech postav, času a prostoru. Jsou psány převážně hovorovým a strohým jazykem a bez zbytečných detailů míří přímo k pointě. Jmenované atributy navozují pocit pravosti a dopomáhají k vyvolání silných emocí u příjemce a dalšímu šíření příběhu. Autoři creepypasta povídek tak zpravidla nebývají profesionálními spisovateli, ale spíše fanoušky hororového žánru, kteří touto formou vzdávají hold hororu, popkultuře, městským legendám a folkloru (Wellington 2017).

Veverka Wellingtonův názor sdílí a uvádí, že právě díky jednoduššímu jazyku a určité syrovosti a neumětelství jsou příběhy mnohdy uvěřitelnější a strašidelnější než tradiční hororové novely. Dle Veverky jsou tyto faktory důležité pro navození děsivé atmosféry. Souhlasí i s Wellingtonovým pohledem na problematiku – čtenář se má cítit, jako by objevil něco tajného a zakázaného, co mělo být skryto před zraky běžných lidí (Veverka 2017, str. 10–11).

⁵⁴ Wayback Machine je digitální archiv sanfranciské neziskové organizace Internet Archive, která umožňuje komukoliv zpřístupnit archivované verze webových stránek, které byly již smazány nebo aktualizovány.

4.1.3 Vypravěč a aktéři městských legend

Janeček tvrdí, že osoba vypravěče a aktéra nikdy nebývá v městských legendách totožnou postavou. Vypravěč je skutečně pouze „přenašečem a šířitelem“ příběhu a událost, o které vypráví, se mu nikdy nestala. Historiky se daleko častěji udály vzdáleným členům rodiny, přátelům, známým – konkrétním lidem v určitém čase. Protagonistu současných pověstí folkloristé nazývají „kamarád kamaráda“ (anglicky Friend Of A Friend, nebo FOAF) (Janeček 2012, str. 13).

Termín poprvé použil anglický novinář Rodney Dale, který vydal sbírku anekdot, *The Tumour in the Whale*, kde tímto termínem označoval někoho, kdo je od vypravěče v určité vzdálenosti. Dával ve sbírce najevo, že jsou původy vtipů a historek, ve kterých se FOAF objevuje, pochybné a že se téměř jistě jedná o smyšlenku (Dale 1978).

Zkratky si později všiml Jan Harold Brunvand, který ji přijal a kodifikoval ji jako označení pro deklarovaný zdroj současné pověsti. Také poukázal na to, že se městské legendy vždy zdají být o někom, kdo nikdy nemá přímý vztah k vypravěči a nachází se od něj v řetězci dvou až tří osob. Často se příběhy nestaly jen kamarádovi kamaráda, ale třeba bratranci mé přítelkyně, tetě mého kolegy, nebo sestře manželky souseda vašeho automechanika (Brunvand 2012, str. 241).

Janeček doplňuje, že zkratka FOAF vedla zahraniční folkloristy k tomu, že příběhy začínající větou „Tohle se stalo kamarádovi mého kamaráda“⁵⁵ označovali za takzvané „FOAFTALES“⁵⁶. Podobné příběhy, o kterých vypravěč tvrdí, že je četl někde v novinách, folkloristé označují jako RIPS – z anglické zkratky „READ IN PAPER“ (Janeček 2012, str. 13).

⁵⁵ Autor úvodní větu současných pověstí přirovnává k pohádkovému „Bylo nebylo“.

⁵⁶ Označení vzniklo z anglické zkratky FOAF – friend of a friend – kamarád kamaráda.

4.1.4 Vypravěč a aktéři creepypast

Dle Wellingtona je vypravěč zároveň hlavním aktérem příběhu. Většinou o něm čtenář zjišťuje pouhé minimum nezbytně nutných informací, jako je jeho jméno, věk či jiné aspekty důležité pro příběh. V úvodu příběhu se dozvídáme motiv, který slouží jako hnací motor protagonisty, který taktéž vysvětluje své riskantní, mnohdy až sebevražedné chování (Wellington 2017).

Jako příklad lze uvést zmiňovanou povídku *NoEnd House* spisovatele Briana Russela. V ní je vypravěč motivován příslibem velké sumy peněz, kterou získá za úspěšný průchod strašidelným domem. I přesto, že hlavní hrdina tuší, že nevchází do obyčejného domu hrůzy, je hnán svou zvědavostí a touhou po financích. Zvědavost je dle autora vlastností, která protagonistu nakonec dovede k děsivému odhalení a ke zkáze (Russel 2011).

Podobnou paralelu k aktérům creepypast lze nalézt v antické mytologii. Nizozemský autor Guus Houtzager zmiňuje například příběh o Orfeovi. Ten vypráví o událostech, kdy se Orfeus vydal do podsvětí, aby zachránil svou manželku – krásnou Eurydiku. Při návratu však musel dodržet jedinou podmínku – nesměl se na svou ženu ohlédnout. Téměř celou cestu ven setrval, ovládl se, avšak v posledním úseku cesty Eurydiku zkontroloval, zda nepadá únavou. Podobně jako v creepypasta příbězích mu zvědavost zkazila život – jeho milá se proměnila ve stín a navždy se rozplynula (Houtzager 2003)⁵⁷.

Spisovatel David Wellington přirovnává zvědavost protagonisty creepypasta příběhů k lovecraftovskému hrdinovi – člověku, kterého jednoduše vesmír ignoruje a který tuto skutečnost nedokáže zvrátit⁵⁸. Podobně jako v díle Howarda Phillipse Lovecrafta i vypravěč creepypast vypráví svůj příběh čtenáři a sleduje, jak se blíží jeho vlastní zánik, a ví, že jej nikdo nemůže zachránit. Zajímavostí je, že je většina creepypast psaná formou memorátu, a to i přesto, že neexistuje jediné logické vysvětlení, jak jej po své smrti mohl sdílet mezi uživatele internetu (Wellington 2017).

⁵⁷ S motivem „zvědavosti, která zabíjí,“ se dnes setkáváme, kromě creepypast, i v řadě hororových filmů – například *Lesní duch (1981)*, *Kruh (2002)*, *Hory zalité krví (2009)* či *Sinister (2012)*.

⁵⁸ Lovecraft ve svém díle často využíval tématu světa a vesmíru, který je chladným a lhostejným místem, zatímco my, jakožto lidé, jsme oproti němu opovrženě malí. Viz Lovecraft 2012.

Na podobném principu funguje i oblíbený filmový, zejména hororový⁵⁹, žánr „found footage“ (doslova nalezený záznam). Jedná se o filmová díla, která jsou prezentována tak, jako by se jednalo o nalezený videozáznam z nějakého, zpravidla tragického, sletu událostí. Děj je obvykle sledován prostřednictvím „oka přiznané kamery“, jejímž operátorem je jedna nebo více hlavních postav. Ty poskytují po dobu filmu doplňující komentář. Záznam je prezentován bez úprav a s technickými či střihovými chybami – syrové a nesestříhané záběry evokují v divákovi, podobně jako u creepypast, efekt autentičnosti. Rovněž i v creepypastách se protagonista filmu často setkává v samém závěru s krutým a nevyhnutelným osudem. Záznam z kamery, kterou hrdina příběhu užíval k dokumentování dění, pak nalezne třetí strana, která jej zveřejní. (Turner 2019 str. 1–6).

Další hojně zastoupená kategorie creepypasta příběhů je ta, ve které nefiguruje vypravěč jako protagonista. Hlavním hrdinou příběhu vyprávěného formou třetí osoby bývá padouch. V takových příbězích se, na rozdíl od minulé kategorie, explicitně zaměřujeme přímo na záporáka, jeho zločiny či jeho vzhled, který bývá tím nejvýraznějším prvkem charakteru – viz postava *Jeff The Killera* či *Slender Mana*.⁶⁰ Ve *Slender Man*ově případě demonstruje důležitost vzhledu folkloristka Andrea Kittová. Úspěch postavy je z velké části stavěn na jejím vyobrazení – vysoký, vychrtlý muž bez tváře v obleku. Vizáž působila na uživatele internetu tak „atraktivně“, že postavu umisťovali do fotomontáží a virálně ji šířili na diskusních fórech a sociálních sítích. Fotografie pak přilákala pozornost nových lidí, kteří o příběhu nic nevěděli, avšak děsila je podstata a vzhled tajemného monstra, které bylo vyobrazované za nic netušící skupinou hrajících si dětí. Tento zájem pomohl k dalšímu budování *Slender Man*ova mýtu (Kitta 2018, str 65–66).

⁵⁹ Styl „found footage“ je hojně užíván také při natáčení pseudodokumentárních snímků – například *Kanibalové* (1980), *The Poughkeepsie Tapes* (2007), *Co děláme v temnotách* (2019–2022).

⁶⁰ Vzhled *Slender Mana* byl pravděpodobně inspirován několika různými fenomény a popkulturními postavami, ze kterých si převzal určité motivy. Z *Lovecraftova Cthulhu* se inspiroval chapadly a díky městské legendě o tajemných mužích v černém, popřípadě mimozemské rase *Ticho* ze seriálu *Doctor Who*, se oděl do obleku s kravatou.

Wellington tvrdí, že zatímco vrazi jsou v creepypastách květnatě popisováni, oběti a zejména vypravěči zůstávají téměř vždy v pozadí. Nedostávají jména, neznáme jejich podobu a životní příběh. Autoři se snaží docílit odlidštění obětí, aby nedocházelo k litování a budoval se výhradně kult osobnosti fiktivního vraha, který dopomáhá k masovému zájmu o příběhy (Wellington 2017).

Folklorista a antropolog Timothy H. Evans vidí paralelu mezi monstry a zápornými postavami creepypast s lovecraftovským hororem. Uvádí, že creepypasta tvorové jako Slender Man mají sice svého identifikovatelného tvůrce, stejně jako čas a místo vzniku, ale obsahují také (podobně jako lovecraftovští prastaří bohové) prvky folkloru jako je variabilita a často anonymita v konkrétních textech a performancích (zpravidla díky používání internetových pseudonymů), a specificky mají rysy internetového folkloru – například vizuálnost. Svým tvrzením navazuje na Fostera a Tolberta (viz Foster a Tolbert 2016), kteří pracovali s pojmem „folkloreska“, který se týká zejména motivů, vyprávění, postav, pojmů a dalších výrazových forem, které jsou záměrně vytvořeny tak, aby připomínaly existující folklorní tradice, ale nejsou (zatím) jejich součástí. Například o postavě Slender Mana či Lovecraftova Cthulhu (Viz Lovcraft 2012) lze říci, že čerpají z existujícího folkloru, ale stojí mimo životní světy lidí, kteří tento folklor vytvářejí a předvádějí. Evans v závěru dodává, že jak představy o Slender Manovi, tak i představy o Cthulhu se různí⁶¹. Obraz Cthulhu v knize *Volání Cthulhu* je popsán jako „monstrum nejasných antropoidních obrysů, ale s hlavou podobnou chobotnici, jejíž obličej tvořila masa chapadel, šupinatým, gumově vypadajícím tělem, ohromnými drápy na zadních a předních nohách a dlouhými, úzkými křídly vzadu“. Když se hlavní hrdina s Cthulhu skutečně setká, nedokáže jej přímo popsat. Neexistuje jazyk, který by dokázal vylíčit takové šílenství a rozpory vesmírného řádu. Ačkoli, dle Evanse, Slender Man není obvykle vyobrazován v takových kosmických termínech, se u obou zmiňovaných stvůrách objevuje náznak porušení přírodních zákonů (Evans 2018, str. 132–134).

⁶¹ Slender Manův autor Victor Surge nám poskytl pouze vizuální podobu monstra. Zbylý mýtus vybudovali společným konsenzem uživatelé internetu. V případě Cthulhu byl H.P. Lovecraft explicitnější – popsal monstrum barvitěji, včetně jeho vlastností.

4.2 Intermedialita

4.2.1 Intermedialita městských legend

I přesto, že jsou městské legendy převážně orálním žánrem, staly se některé z nich inspirací pro mnohé „slasherové filmy“, které se jakožto hororový žánr stříbrného plátna objevily na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let dvacátého století. „Slasher“ je žánrem, který se vyznačuje svými výraznými tropy a pravidly – jeho standardním motivem je maniakální zabiják pronásledující skupinu lidí, jejíž členy postupně vraždí⁶² (Viz Koven 2008, str 114–115). Za zárodky žánru bývají obecně považovány italské „giallo“⁶³ filmy a snímky Alfreda Hitchcocka, které vznikly již počátkem šedesátých let či exploatační⁶⁴ díla z raných sedmdesátých let dvacátého století (Petridis 2019 str. 76–84).

Slasherové filmy obvykle přebírají motivy z již zmiňovaných kriminálních a „giallo“ filmů, ve kterých je během finálního aktu odhalen, někdy zcela předvídatelný, vrah a jeho motiv. Po odkrytí zabijákovy tajemné identity zpravidla následuje scéna plná dialogů mezi útočníkem a finálním přeživším eskalující ve finální souboj (Kerswell 2012, str. 46).

V devadesátých letech dvacátého století se však setkáváme s obměnou slasherového žánru – stává se sebe-referenčním a motivy přebírá z městských legend, které během předešlé dekády nabraly na popularitě zejména díky folkloristovi Janu Haroldu Brunvandovi, který problematiku současných pověstí přiblížil širší veřejnosti díky své knize *The Vanishing Hitchhiker* (Brunvand 2003).

Filmy založenými na městských legendách se blíže zabýval folklorista Paul Smith, který je vymezil do dvou kategorií: „filmy s více ději a zápletkami“ – které jsou vyprávěny zejména povídkovou formou (podobně, jako jsou orálně předávány příběhy táborových ohňů) – a „filmy s jediným dějem a zápletkou“. Některé ze snímků téměř přímo adaptují

⁶² Termín „slasher“ se občas mylně užívá jako obecné označení pro jakýkoli horor, v němž se vraždí.

⁶³ „Giallo“ je italský termín označující literární či filmové mysteriózní romány a thrillery. Slovo „giallo“ znamená v italštině žlutý. Termín je odvozen od řady levných brakových detektivek a kriminálních thrillerů se žlutými obálkami, které byly v Itálii populární ve 20. století. Viz Kannas 2021.

⁶⁴ Exploatace je obecné označení pro filmy, které se pokouší finančně uspět využitím aktuálních trendů, nemainstreamových žánrů nebo hrůzostrašného obsahu. Obvykle vyobrazují sugestivní či explicitní sex, násilí či užívání drog. Mezi širokou veřejností jsou filmy označovány jako „béčkové“. Viz Schaefer 1999, str. 42–43.

a opisují děj určité současné pověsti, například v případě děl *Temná legenda* (1998), *When a Stranger Calls* (1979) či seriálu *Věřte nevěřte* (1997–2002), v jiných případech z městských legend přebírají jen některé motivy či tropy – viz filmy *Candyman* (1992), *Tajemství loňského léta* (1997) nebo *Záhada Blair Witch* (1999) (Smith 1999 str. 144–145).

Typologii folkloristy Paula Smithe rozšířil anglický filmový vědec Mikel J. Koven, který Smithovi vytýká, že ve svém rozdělení nevěnoval důkladnější pozornost motivům současných pověstí i v ostatních filmech. Koven sice nevylučuje existenci vlivu městských legend na slasherový žánr, nicméně zmiňuje, že některými tématy inspirovaly i jiné filmy, které nemusí být nutně hororové – motivy, které se často objevují v příbězích současného folkloru lze nalézt i například v komediích či akčních a romantických filmech. Jako příklad zde autor uvádí film *Gremlins* (1984), kde se setkáváme s motivem „zvířátka v mikrovlnné troubě“⁶⁵ (Koven 2008, str. 99).

Za nejtěžejnější filmy týkající se městských legend je obecně považována, díky svému nabytému kultovnímu statusu, již zmiňovaná *Temná legenda* (1998), *Candyman* (1992) a seriál *Věřte nevěřte* (1997–2002). Všechna zmiňovaná díla využívají materiály městských legend jako hlavní aspekt svého vyprávění.

Příklad 1: Temná legenda (1998)

Snímek vypráví příběh skupiny krásných dívek studujících na odlehlé univerzitě v Nové Anglii. V centru příběhu je Natalie, pohledná, akademicky nadaná studentka fiktivní Pendletonské univerzity. Natalie a její kamarádky se účastní kurzu folkloru, který vede profesor Wexler. Ten vypráví své třídě městské legendy, mezi nimiž je i místní pendletonská pověst o profesorovi psychologie, který před pětadvaceti lety v jedné z místních budov zavraždil šest studentů. Natalie jako první pojme podezření, že je příběh skutečný a že na škole stále řádí vrah. Nikdo, včetně jejích přátel, jí nevěří, dokud není příliš pozdě. Nyní zjišťuje, že jsou ona i její kamarádi součástí vrahovy ultimátní městské legendy (Popis filmu *Temná legenda* 1998).

⁶⁵ Zmiňovaná městská legenda vypráví příběh (nejčastěji) staré osamělé ženy, která si společnost nahrazuje domácím mazlíčkem – psem (jindy křečkem, kočkou, papouškem, či želvou). Jednoho dne se však po deštivé procházce žena snaží psa osušit ručníkem, nicméně ten se stále třese a je mu zima. Žena, která se, taktéž promočená, potřebovala osušit sama, se rozhodla, že mazlíčka dá asi na pět minut do mikrovlnné trouby, zatímco se bude sušit. Její milované zvíře v příběhu po pár vteřinách v troubě exploduje.

Příklad 2: Candyman (1992)

Helen Lyleová je studentka, která se rozhodne napsat diplomovou práci o legendách na místním chicagském sídlišti Cabrini-Green. Zde se před zrcadlem v jednom z opuštěných bytů dozví o legendě o Candymanovi, jednorukém muži, který se zjeví, když pětikrát vyslovíte jeho jméno. Helen, jakožto studentka folkloristiky, pověrám nevěří, nicméně obyvatelé v okolí se postavy skutečně bojí. Když nedbá jejich varování a začne pátrat v místech, kde se podle pověstí Candyman zjevuje, nevědomky rozpoutá sérii hrůzných vražd. (Popis filmu Candyman 1992).

Příklad 3: Věřte nevěřte (1997–2002)

Věřte nevěřte – americký seriál, v jehož každé epizodě se divák setkává s pěti příběhy, které se zdají být v rozporu s logikou, avšak některé z nich byly údajně založeny na skutečných událostech⁶⁶. Sledující měl pak za úkol určit, které z nich jsou pravdivé a které pouhou fikcí. O správnosti svých tipů se dozvěděl na konci pořadu (Popis seriálu Věřte nevěřte 1997).

4.2.2 Intermedialita creepypast

S popularitou creepypast se mezi internetovými tvůrci objevil zájem i o jejich první adaptace – nejprve prostřednictvím mluveného slova (viz YouTubové kanály StaySteak, MrNightmare, CreepsMcPasta) a později, když došlo k zavedení žánru mezi webovým publikem, i formou, zpravidla krátkých, fanouškovských filmů. Jejich kvalita, stejně tak i jejich délka, se od sebe značně lišila (lze se setkat s amatérskými videi či díly poloprofesionálních filmařů s délkou od několika málo minut až po dlouhometrážní série a filmy). Ty bývají vzhledem k ochraně děl a užití ochranných známek natočené zejména bez oficiálního povolení držitelů autorských práv. V současnosti se však v některých zemích (například Kanada) vztahuje na fanouškovské filmy zákon o „fair-use“, který za určitých podmínek umožňuje nekomerční tvorbu fanouškovských filmových materiálů (Rostama 2015).

⁶⁶ Většinu pravdivých příběhů scénáristům seriálu údajně poslali sami diváci. Díky práci redakce folkloristického webu Snopes.com se však později ukázalo, že jde o přeepsaná, moderně pojatá, převyprávění klasických městských legend.

Mezi nejznámější fanouškovské creepypasta projekty patří již zmiňovaný seriál *Marble Hornets* inspirovaný creepypastou o *Slender Manovi*. Seriál sleduje Jaye Merricka, mladého muže, který se snaží zjistit, co se stalo během natáčení nedokončeného studentského filmu *Marble Hornets*. Mezi další projekty lze zmínit například krátký film amerického komika Brandona Rogerse *The Keyhole* (2012) (česky „Klíčová dírka“), který je adaptací duchařského příběhu *White With Red* (česky „Červená a bílá“), vyprávějící o hotelovém hostovi, který se setká s rudookým přízrakem či pilotní díl zamýšleného českého amatérského seriálu *LÉČEBNA pro choromyslné* (2017) o dívce trpící halucinacemi a poruchou příjmu potravy.

Některé creepypasty, u kterých existuje známý a dohledatelný autor, se dočkaly i komerčního profesionálního zpracování. Původním impulzem byl plán americké videoherní společnosti Machinima, Inc. zrealizovat hraný creepypasta seriál, který měl zaštiťovat spisovatel hororových děl Clive Barker. Projekt dostal název *Clive Barker's Creepypasta* a měl se zaměřovat na příběhy *Slender Man* a *Ben Drowned*. Firmu však o rok později koupila mateřská společnost Warner Bros. Digital Networks a za několik let, v roce 2019, díky restrukturalizaci a fúzi s organizací Fullscreen, LLC definitivně ukončila činnost. Plánovaný seriál tak nikdy nebyl realizován (Rife 2015).

V roce 2016 se creepypasta komunita setkala s prvním úspěšným televizním zpracováním díky hororové seriálové antologii *Channel Zero*, kterou vysílala americká televizní stanice SyFy. První série se soustředí, podobně jako ve své předloze (creepypasta povídce *Candle Cove*) na vzpomínání protagonisty na záhadný dětský televizní pořad z osmdesátých let dvacátého století. Druhá série, která měla premiéru o rok později, vychází z creepypasty Briana Russella *The No-End House*. Předlohou třetí série je povídka autorky Kerry Hammondové *Search and Rescue Woods* a vzorem pro čtvrtou a poslední sezónu pořadu, která byla odvysílána začátkem roku 2019, je příběh *Hidden Door* od Charlotte Bywaterové (Andreeva a Petski 2019).

Ve stejný rok, kdy dceřiná stanice sítě NBC – SyFy Channel – odvysílala první sérii antologie *Channel Zero*, získala filmová společnost Sony Pictures práva k užití vizuální podoby nadpřirozené mýtické postavy *Slender Mana* a oznámila natáčení filmu, o jehož děj se postaral scénárista David Birke. Ten snímek zasadil do malého městečka v americkém státě Massachusetts, ve kterém se skupina přátel, fascinovaných internetovou pověstí o *Slender Manovi*, snaží dokázat, že ve skutečnosti neexistuje... Dokud jeden z nich záhadně nezmizí (Rogers 2016).

4.3 Ostenze

4.3.1 Vymezení pojmu

Termín ostenze lze v akademickém užití sledovat už v díle svatého Augustina, který ve svém spisu *De Magistro* (viz Svoboda 2000) použil termín pro výuku jazyka prostřednictvím přímého odvolání se na věc, k níž slovo odkazuje. Termínu si všiml italský sémiolog a filosof Umberto Eco, který ve svém díle rozlišoval mezi „primitivními“ a „slovníkovými“ slovy (tj. pojmy, které odkazují k něčemu konkrétnímu, oproti termínům, které pouze odkazují k jiným slovům), poznamenal, že k porozumění „primitivním“ slovům dochází prostřednictvím ostenzivního jednání: zkušenosti přímého vztahu mezi označujícím (slovem) a označovaným (věcí). Jev demonstroval situací, při které lidé vyjadřují sdělení prostřednictvím mimických akcí (například když drží krabičku cigaret a říkají: „Dáte si?“) (Eco 2009, str. 224–226).

Badatelé Linda Déghová a Andrew Vázsonyi si Ecovu myšlenku vypůjčili a definovali ostenzi ve folkloristickém kontextu jako „ukazování reality samotné namísto pouhého naznačování.“ Ostenzivní akce je pak dle nich definována jako přímé provedení nebo vyličení dané činnosti prostřednictvím akce s ní související (předpokládáme-li, že samotný ostenzivní akt je nějakým způsobem „skutečný“) (Dégh, Vázsonyi 1983).

Folklorista Jeffrey A. Tolbert dodává a vysvětluje, že díky ostenzi jsou pověsti ztělesňovány a ztvárněny. Z mnoha folklórních narativních žánrů jsou k ostenzi nejvhodnější současné pověsti či pověsti s nadpřirozenými prvky, a to právě skrze jejich propojení s dnešní společností a otázkami uskutečnitelnosti. Další druhy ostenzivního chování jsou zkoumány v tématech jako cosplay, pranking, legend tripping, a hry – stejně jako i otázka „reverzní ostenze“ na internetu, ve které kolektivní jednání vede spíše k narativu, než naopak (Tolbert 2013 str. 2–3).

4.3.2 Ostenzivní chování městských legend

Déghová a Vázsoni si všimli, že nejvýraznější formou ostenze v případě městských legend bývá jejich napodobování formou spáchání skutečného zločinu zmíněného v konkrétní současné pověsti⁶⁷ – skutečnost se, dle jejich slov, může stát vyprávěním a naopak, vyprávění se může stát skutečností. Jako příklad uvádí mýtus o otrávených halloweenských sladkostech. Jedná se o příběhy zejména o zlovolných cizincích, kteří záměrně ukrývají v bonbonech jedy nebo ostré předměty, jako jsou žiletky, jehly nebo rozbité sklo, a rozdávají je náhodným dětem, zejména během halloweenského koledování. (Dégh, Vázsonyi 1983, str 11).

I přesto, že existuje několik případů, kdy média představila příběh dítěte, které náhle zemřelo po zkonsumování halloweenských sladkostí, u žádného z úmrtí nebylo nikdy prokázáno, že by ho zavinil jiný člověk. Lékařské vyšetřování skutečné příčiny smrti vždy odhalilo, že tyto děti nezemřely na následky konzumace sladkostí, které jim dali cizí lidé, a ve vzácných případech dokonce ukázalo, že někteří členové rodiny oběti tuto historku rozšířili ve snaze zakrýt vraždu nebo nešťastnou náhodu (Brunvand 2012, str. 468).

Příklady skutečných zločinů: Kevin Toston

V listopadu 1970 zemřel pětiletý chlapec z chudě části amerického Detroitu – Kevin Toston – poté, co nedopatřením snědl heroinovou kapsli patřící jeho strýci. Rodina se snažila strýce ochránit tvrzením, že droga byla dítěti nasypána do halloweenských sladkostí (New York Times 1970).

Příklady skutečných zločinů: Timothy O'Bryan

V předvečer svátku všech svatých, 31. října 1974, zemřel osmiletý Timothy O'Bryan z texaského města Deer Park, a to krátce po konzumaci údajně vykoledovaných ochucených cukříků. Ty byly otráveny kyanidem. I přes původní tvrzení, že v sousedství řádil neznámý vrah, který nesnáší mládež, a proto se jí snaží vymýtit, policejní vyšetřování

⁶⁷ Je nutné podotknout, že ostenzivní zločiny nebývají inspirovány pouze městskými legendami a creepypastami, ale také popkulturou a klasickou literaturou. Například, německou společnost koncem osmnáctého století zaplavila vlna „wertherovských sebevražd“ (viz Schmidtke a Häfner 1988), dále v roce 1980 inspirovala kniha *Kdo chytá v žitě* fanouška Johna Lennona – Marka Chapmana – k vraždě slavného zpěváka (viz Jones 1992).

nakonec odhalilo, že kontaminovanou sladkost do chlapcovy hromádky na koledování podstrčil sám jeho otec Ronald Clark O'Bryan. Ten pak ve snaze zakrýt vraždu a setřást ze sebe podezření, rozdal kyanidové cukrovinky i dalším dětem, ačkoli ty otrávené pochoutky nezkonzumovaly. Jeho motivem bylo získání vysokého finančního obnosu z životního pojištění. V jiných případech, které nesouvisí se zločiny, se i přes myšlenku, že děti zemřely následkem konzumace otrávených halloweenských cukrátek, následně provedenou pitvou ukázalo, že mladiství zemřeli kvůli srdečnímu onemocnění, streptokokové infekci či následkem blíže nespecifikovaných situacích selhání orgánů (Skal 2002, str. 1–3).

Legend tripping

Méně morbidní formou ostenze je takzvaný „legend tripping“ (doslova „výlety za pověstmi“) – název, který folkloristé a antropologové dali činnosti a zvyku mladých lidí, při němž obvykle konají výpravu na místo, které se údajně stalo dějištěm nějaké tragické, hrůzné a možná nadpřirozené události nebo strašení. V procesu pak mladiství často ověřují pravdivost legendy, která se s místem pojí. Tato praxe byla dosud nejdůkladněji zdokumentována ve Spojených státech (Tolbert 2013, str. 6).

Legend tripping je, dle Ellise, většinou neškodnou či možná i prospěšnou zábavou pro mládež – umožňuje jí totiž prokázat odvalu na místě, kde je riziko sice malé, avšak v mysli náctiletého skutečné. Na druhou stranu se v případě výletů za pověstmi můžeme setkat i s přestupky, jako je vandalismus, vniknutí na cizí pozemek a zřídka i obětování zvířat v důsledku napodobení rituálu z městské legendy, která se k místu váže. Zmiňovaná praktika tak byla jedním z důvodů vyvolání masové satanistické paniky osmdesátých let dvacátého století, která zachvátila USA (Ellis 1989, str. 203–204).

4.3.3 Ostenzivní chování creepypast

I v případě creepypast se setkáváme se dvěma druhy ostenzivního chování – se škodlivým a neškodným. Díky tomu, že je creepypasta zejména internetovým fenoménem, který čítá silnou fanouškovskou základnu, je ostenze poměrně snadno realizovatelná a podporovaná napříč creepypasterskou komunitou. Jak uváděl Tolbert, do „neškodného“ ostenzivního chování lze řadit internetové fenomény jako cosplay, pranking, nebo role-playové hry (viz Tolbert 2013, str. 2–3).

Ty bývají uskutečňovány na komunitních akcích, kde je takové chování přímo vítané – na jednom místě se shromáždí fanoušci z různých koutů světa, předvádějí své vlastnoručně vyrobené kostýmy na motivy creepypasta postav, předstírají, že jimi skutečně jsou a sdílí svoje oblíbené příběhy a povídky. Mezi nejznámější tuzemskou creepypasterskou akci patří v současné době CreepyCon pořádaný v moravských Oslavanech u Brna.

Totožně jako u současných pověstí je negativní strana ostenze spojená se zločinem. Majoritní většina případů sleduje téměř totožný vzorec, ve kterém se mladistvý příznivec creepypasty ztotožní s představitelem určitého příběhu a rozhodne se situaci řešit podobně jako jejich vzor (viz příběhy o psychotických zabijácích – například *Jeff The Killer*). Druhou variantou je víra v mytické postavy (*Slender Man*, *The Rake*, *Smiledog.jpg* nebo *Sirenhead*) a pokus o jejich zhmotnění formou rituálu.

Příklad 1: Slender Man a pokus o vraždu

Slender Man sice není jedinou postavou z creepypast, která inspirovala ostenzivní chování, nicméně je pravděpodobně tou nejvýznamnější. Dne 31. května 2014 Slender Man poprvé vstoupil do povědomí široké veřejnosti. Ten den, ve městě Waukesha ve státě Wisconsin, dvanáctileté dívky Morgan Geysarová a Anissa Weierová vylákaly svou kamarádku Payton Lutnerovou do lesa, kde ji devatenáctkrát bodly a nechaly zemřít. Leutnerová však díky včasnému zásahu přežila – podařilo se ji odplazit z lesa na cestu, kde ji spatřil projíždějící cyklista, který jí zavolal pomoc. Dívky zadržela pátrací hlídka projíždějící po dálnici. Ta si všimla jejich zakrváceného oblečení. Útočnice své jednání vysvětlily tím, že zločin spáchaly pro Slender Mana a svou inspiraci čerpaly z creepypast. Dívky byly shledány nevinnými a byly odsouzeny ke dvaceti pěti a čtyřiceti letům pobytu v ústavní léčbě (Tolbert in Blank 2018, str. 94–95).

Žurnalista Lee Moran ve svém článku zmiňuje další až nápadně podobné případy, u kterých je dle jeho slov možné, že se jedná o inspiraci wisconsinskou událostí, nicméně spousta dalších zločinů, ve kterých figurují mladí lidé – ať už se jedná o násilí mezi nimi, sebeпоškozování, či pokusy vzít si život – je „přisuzováno právě Slender Manovi“. Krátce po wisconsinské tragédii, v září 2014, ve městě Port Richey na Floridě zapálila čtrnáctiletá Lily Marie Hartwellová rodinný dům, ve kterém žila. Vyšetřovatelé prohlásili, že byla náctiletá na Slender Mana „fixována“, a implikovali tak jasnou spojitost mezi tímto faktem a požárem (Moran 2014).

Příklad 2: Slender Man a vlna sebevražd

Možná více znepokojující situací je spojení Slender Mana s vlnou sebevražd mladých lidí v oblasti rezervace domorodých Američanů z kmene Oglala Sioux. V květnu 2015 napsal deník New York Times, že devět mladých lidí, žijících v indiánské rezervaci Pine Ridge v Jižní Dakotě, spáchalo v předešlých měsících sebevraždu a více než sto se o ni pokusilo.

Jak vysvětluje reportérka Julie Bosmanová: „*Několik vyšetřovatelů, kteří znají podrobnosti případů, sdělilo, že nejméně jeden mladistvý, který spáchal sebevraždu, byl ovlivněn postavou Slender Mana – vysokou bytostí bez tváře, která se objevuje v internetových příbězích, v nichž své oběti pronásleduje a zabíjí.*“ (Bosman 2015)⁶⁸

Ještě před Slender Manovým vznikem se v této oblasti věřilo na takzvaného „ducha sebevražd“, který je známý pod různými jmény, například *Vysoký muž*, *Velký muž*, či *Chodící Sam*. Údajně navštěvuje lidi a nabádá je k sebevraždě. Řešení však může být méně mystické, než se na první pohled může zdát – většina mladých lidí z rezervace Pine Ridge žije v extrémní chudobě, ve složitých rodinných situacích, bez zdroje pomoci v oblasti duševního zdraví (Bosman 2015).

Příklad 3: Jeff The Killer v Čechách

Příkladem negativní ostenze creepypast lze pravděpodobně spatřit i v tuzemském prostředí. Na příbramské základní škole v červnu 2021 napadl dvanáctiletý chlapec svého spolužáka nožem, přičemž mu poranil horní a dolní končetiny. Po útoku byl zraněný převezen do nemocnice, zatímco zastupitelstvo města doporučilo útočnickovu hospitalizaci v psychiatrické léčebně. Reportéři zpravodajských deníků se domnívali, že jedním z podnětů k útoku mohly být creepypasty, které útočník miloval. Na svém facebookovém profilu pak údajně sdílel obrázky postavy psychopatického creepypasterského vraha *Jeffa*, na kterých byl vyobrazený, jak nožem bodá do své oběti. V březnu téhož roku si dvanáctiletý školák vyplnil jednoduchý facebookový kvíz, ve kterém mu vyšlo, že se jeho duše skládá pouze ze špatných úmyslů a žádné lásky. K výsledku pachatel připsal, že si jej budou příbramští obyvatelé jednou pamatovat jako místního šilence. (Janouš 2021).

⁶⁸ Překlad z anglického jazyka: Eduard Březina, autor bakalářské práce.

Dle oficiálních informačních webových stránek města, které o události informovaly, může být údajným motivem, rovněž jako u mladistvých z rezervace Pine Ridge, jeho domácí zázemí. Web zmiňuje, že chlapec pochází z rozvedené rodiny a že jeho problémy s chováním a kolektivem přetrvávaly již delší dobu. Vyšetřovatelé a zastupitelé města však možný vliv creepypast a internetu obecně nevyklučují a dodávají, že útočník měl údajně krátce před útokem vytvořit jmenný seznam svých nepřátel, kterým chtěl ublížit. (Pečenka 2021)

4.4 Funkce a audience

4.4.1 Funkce a audience městských legend

U současné pověsti obecně dominuje funkce varovných příběhů. Povídky s varovným poselstvím se objevují už v klasickém folkloru a mají za úkol upozornit na potenciální nebezpečí a šířit povědomí o morálních otázkách. Z tohoto důvodu se varovné příběhy často vyprávějí dětem, aby je přiměly dodržovat pravidla, která je mají za úkol chránit. Dětská varování se pak, dle švédského folkloristy Bengta af Klintberga přetransformovala do života dospělých lidí, kteří se taktéž potýkají se všedními strachy, které odstraňují vytvářením fám (Klintberg 1987 str. 9–11).

Vilém Uhlíř ve své závěrečné práci na téma *Role jednotlivce v přenosu kulturních prvků: Urban legends jako polemika s memetickou teorií* dodává, že fámy vznikají proto, aby umožnily společnosti porozumět nepředvídatelným a potenciálně ohrožujícím situacím. Vznikají jako reakce na, zejména pro jednotlivce (ale i pro masu), důležitá témata a utvářejí nový způsob získávání informací. Druhým důvodem je, dle Uhlíře odkazujícího na dílo Bordii a DiFonza (viz Bordia a DiFonzo 2017, str. 87), vytváření sociálních vztahů, při kterém městské legendy slouží pouze jako prostředek, kterým lze udržet hovor, a nejde tak ani o obsah sdělení. Poslední variantou je pak utváření individuální identity – lidé pohlíží na věrohodnost současných pověstí a fám na základě svého pohledu na svět. Jedinci mají tendenci šířit takové příběhy, které odpovídají jejich vlastnímu přesvědčení. (Uhlíř 2010 str. 28–29).

Britský folklorista a filmový vědec Mikel J. Koven v rozhovoru pro vědecko-zpravodajský web *Live Science* názor sdílí a dodává, že městské legendy jsou dobrým ukazatelem a zrcadlem toho, čím si společnost v dané době prochází. Určitá témata a motivy tak představují jednotlivé strachy. Nedostatek informací o dané problematice ve spojení

s obavami bývá příčinou vzniku nových legend. Dle autora musí městské legendy „dávat kulturní smysl“ – ty, které jej dávají, se v kolektivu drží i desítky let, zatímco jiné vyšumí v závislosti na jejich významu pro moderní společenský řád (Whipps 2006).

Sociální psycholožka Vicki S. Connová ve svém článku uvádí, že městské legendy na sociální úrovni přetrvávají díky pravidelnému převyprávování. K usnadnění kulturního šíření slouží mnohdy také prohlášení v rámci městské legendy (či řetězové zprávy), v němž se uvádí, že existuje určité riziko spojené s tím, když příjemci nepředají jejich obsah dál. Kromě toho se některé současné pověsti navzdory vyvrácení a protidůkazům opakovaně pravidelně znovu objevují v aktualizovaných variantách (narativy se přizpůsobují době a okolnostem a jsou upravovány tak, aby nedošlo k jejich snadnému vyvrácení). Autorka dodává, že se tak děje zejména díky e-mailové komunikaci a digitálním sociálním médiím, které zajišťují, že mohou městské legendy kolovat neomezeně dlouho (Conn 2008, str. 415–416).

Audience městských legend může být prakticky kdokoli – a je téměř jisté, že se s nimi setkal každý z nás – ať už během každodenních pracovních rozhovorů, během rodinných oslav, při vyprávění doma, se spolužáky ve škole. Proto, aby městská legenda zaujala své publikum, je tedy nezbytné, aby byla konkrétní a věrohodná. Lidé jsou náchylní legendám věřit, pokud jsou prezentovány jako pocházející z nějakého spolehlivého zdroje. Příběh často začíná tím, že se o něm vypravěč dozvěděl od neidentifikovaného přítele (běžně označovaného jako FOAF), od policisty nebo „ve zprávách“. Přesný zdroj nemusí být uveden; zřídka je legenda předávána z vyprávění první osoby. Na tomto nejasném zdroji zřejmě nezáleží, protože „přítel“ by nikdy nelhal. Po anonymním (ale spolehlivém) zdroji následují další podrobnosti, které dodávají příběhu věrohodnost a činí ho pro publikum relevantním. Tyto detaily zahrnují takové informace jako je konkrétní název ulice, města, firmy nebo školy, a dokonce i jméno zdroje zpráv. (Janeček 2012, str. 11).

4.4.2 Funkce a audience creepypast

I přes zdánlivou podobnost žánrů, nesdílejí creepypasty stejnou funkci jako současné pověsti. Creepypasta, jakožto nově vznikající žánr internetového folkloru, který zahrnuje tvorbu a šíření kreativních hororových příběhů a obrázků, je určen především mladšímu publiku a jím je také šířena. Díky tomu, že narativy čerpají ze znepokojivých,

mysteriózních, podivných, a někdy groteskních témat, a jsou taktéž zasazovány do prostředí nám známého (či využívá populárních motivů jako jsou seriály, videohry, filmy) nabývají creepypasty na věrohodnosti. Mají za cíl vyvolat v publiku pocity znepokojení⁶⁹, paranoie a skutečného strachu. Žánr creepypasty, vycházející z útrob internetových fór, digitálních sociálních médií a webových stránek jako 4chan a Reddit, se z velké části udržuje naživu, podobně jako městské legendy (viz Conn 2008) díky opakovanému sdílení nebo přeposílání těchto příběhů a je dále podporován následnými diskurzivními komentáři o nuancích jejich obsahu nebo kompozice, které vznikly v reakci na jejich on-line šíření (Blank a McNeill 2018, str. 6).

I Henriksenová souhlasí s názorem, že primárním cílem creepypast je ve čtenáři či posluchači navodit skutečný strach. Dosahují tomu díky zdánlivé autenticitě – creepypasty se často prezentují jako pravdivé příběhy, které odhalují nějakou zlověstnou pravdu o světě. Příkladem je již zmiňovaný narativ o zlověstném *Ruském spánkovém experimentu*, který je vyprávěný prostřednictvím deníkových záznamů. Dalším příkladem jsou četné příběhy o „Deep Webu“ a „Darknetu“, v nichž samozvaní svědci do hrůzných detailů popisují, co se podle nich odehrává v hlubokých a temných částech internetu. Henriksenová tvrzení o údajné pravosti srovnává s hoaxy a dodává, že právě „reálnost“ příběhů může být důvodem, proč se creepypasty stávají stále populárnějšími převážně mezi mladou populací, zejména díky rychlému rozvoji digitálních médií a jejich schopnosti šířit informace, ať už pravdivé, či nikoliv (Henriksen 2018 str. 267–268).

S tvrzením se ztotožňují i neakademičtí autoři. Americký spisovatel David Wellington definuje žánr jako „rychlou literární fikci“ tvořenou s jediným cílem – vystrašit. Definuje ji jako žánr, který funguje zejména proto, že na příběh, zpravidla věkově mladší, čtenář narazí s vírou, že objevil něco, co mělo zůstat jeho očím skryto, a čte jej tak potají (Wellington 2017).

Spisovatel a žurnalista Will Wiles ve své eseji *Creepypasta* doplňuje, že se žánr do jisté míry podobá fámě, primárně díky jejímu opakování a šíření bez uvedení původního tvůrce, příběh je dále kumulativně kolektivně upravován a existuje v mnoha verzích.

⁶⁹ I některé městské legendy se snaží ve svém příjemci vyvolat pocit znechucení a znepokojení, nicméně není to jejich primárním cílem. Díky vyvolané emoci jsou příběhy zapamatovatelnější. Viz Heath 2001.

Dokonce i samotní jeho tvůrci mohou tvrdit, že ho slyšeli od někoho jiného nebo ho našli na jiné stránce, čímž zastírají své autorství, aby napomohli odbourání nedůvěry. Nicméně i přesto mají, jak již bylo uvedeno výše, zcela jinou sociální funkci, a to dosáhnout „perverzního potěšení ze strachu“ (Wiles 2013).

Autor ono „podivné perverzní potěšení ze strachu“ demonstroval na úryvku z Lovecraftovy eseje, kde definoval pojem „weird fiction“:

„Musí v ní být přítomna určitá atmosféra bezdechého a nevysvětlitelného strachu z vnějších, neznámých sil a musí v ní být náznak vyjádřený s vážností a předvídavostí odpovídající jejímu tématu, oné nejstrašnější koncepci lidského mozku – zlovolnému a zvláštnímu pozastavení nebo porážce těch pevných zákonů přírody, které jsou naší jedinou ochranou před útoky chaosu a daeligmonů [démonů] neprobádaného prostoru.“
(Lovecraft 1998, str. 163)

Wiles aplikuje definici i na creepypastu. Dále, stejně jako výše jmenovaní autoři, doplňuje, že nejdůležitějším faktorem, proč jsou příběhy šířeny, je autenticita. Dle jeho tvrzení má účinný horor s krvavostí, násilím nebo počtem mrtvých těl společného jen pramálo, či vůbec nic. Klíčovým prvkem je atmosféra, která napomáhá k vytvoření daného pocitu. Creepypasta tak podle Wilese dokáže vzbudit zvláštní emocionální odezvu a „hluboký pocit strachu a kontaktu s neznámými sférami.“ Creepypasta je tedy internetovou snahou o co možná nejefektivnější přenos hrůzy s minimem prostředků. Wiles dále doplňuje, že stejně jako například žánr pornografie se creepypasta snaží v čtenáři či posluchači cíleně vyvolat určitou odezvu (Wiles 2013).

5 Závěr

Tato teoreticky laděná bakalářská práce se zabývala dvěma žánry současné folklorní slovesnosti. Tím prvním jsou městské legendy neboli současné pověsti – příběhy, které ovlivňují naše každodenní strachy a obavy. Vyskytují se v mnoha verzích a obměnách jako téma akademického výzkumu už od druhé poloviny dvacátého století. Tím druhým jsou creepypasty – internetový hororový fenomén, který napříč kyberprostorem virálně koluje přibližně od roku 2008, a který s městskými legendami sdílí nejednu charakteristiku, a bývá tak často se současnými pověstmi spojován či zaměňován. Jak je tomu ale ve skutečnosti? Jedná se o totéž? Jsou creepypasty skutečně pouze další fází vývoje městských legend, či jde o zcela na sobě nezávislý paralelní jev?

K zjištění, zda jsou oba jmenované žánry ukázkou vzájemného vývoje, či samostatnou paralelou, bylo nutné položit několik badatelských otázek, jejichž odpovědi by měly oba žánry definovat, zjistit, zda jsou díky svým definičním znakům tak podobné, že by bylo možné je volně zaměňovat, a pokud ne, jak se od sebe narativní žánry liší.

K zodpovězení otázek byl zvolen přístup podobný tomu, který použil český folklorista Jan Luffer ve svém díle *Katalog českých démonologických pověstí (2014)*. Luffer tvrdí, že pro správnou a úplnou analýzu narativů je stěžejní žánr neanalyzovat pouze povrchově po stránce textové, která se týká formy, obsahu a struktury narativů, ale také v rovině kontextové, která souvisí s jejich sociální funkcí, autorstvím, jejich intermedialitou a ostenzivním chováním.

V kapitole „Text“ byly nejprve za pomoci odborné literatury z etnologie, folkloristiky a příbuzných oborů vysvětleny základní pojmy, se kterými je v práci operováno, a tudíž bylo možné zodpovědět první výzkumnou otázku: „Co je creepypasta?“ Creepypasta je moderním útvarům, který může mít podobu jakéhokoliv hororového obsahu na internetu – od krátkých povídek připomínající současné pověsti po strašidelná videa, fotografie, krátké filmy či několikadílné rozsáhlé knižní romány. Creepypasty bývají, na rozdíl od městských legend, zřídka šířeny orálně a naopak, městské legendy bývaly do nedávna zřídka šířeny po internetu. V současnosti, s příchodem digitálního věku, se se současnými pověstmi můžeme setkat i v internetovém prostředí, nicméně mají spíše podobu hoaxů, fake news popřípadě řetězových zpráv.

I po stránce obsahové se žánry rozcházejí. Creepypasty jsou téměř vždy hororově laděné, zatímco městské legendy vypravují události, které hororové být vůbec nemusejí, a opírají se o témata jako sex, erotika, příhody se zvířaty, skandály, nešťastné nehody a omyly, zločiny, příběhy z obchodního a profesního prostředí, vládní neschopnost, celebrity nebo akademický folklor. Jediným společným znakem, který nelze vyvrátit, je jejich struktura. Jak městské legendy, tak creepypasty mají jasně vymezený děj s postavami, jejichž činnosti vedou a gradují k tajemné, strašidelné, překvapivé, někdy až šokující či humorné pointě – podobně jako u anekdot a vtipů. Kapitola „*Text*“ tak v závěru odpovídá na otázku, zda lze nalézt rozdíly na úrovni obsahové a estetické.

Kapitola „*Kontext*“ otázku dále rozvádí a hledá odpověď na dotaz odlišností v rovině funkční, autorské a ostenzivní. Autorství městských legend není dohledatelné. Jedná se o žánr kolektivní tvorby a lze, nicméně ne zcela lehce, dohledat starší varianty šířených pověstí a nalézat v nich, jak se v průběhu vývoje technologií a společenského myšlení měnily. Creepypasty autora mají a díky jejich působení v digitálním prostředí bývá velmi snadno dohledatelný. Společným znakem žánrů je proces kolektivní tvorby – populární creepypasty se dočkaly vlastní internetové mytologie, která umožnila vzniku nových variant a obměn příběhů. Aktérem městských legend bývá „konkrétní, vypravěči blízká osoba“ označovaná pojmem „kamarád kamaráda“. Někdo, koho příjemce ani vypravěč nezná, ale jeho existence se váže na konkrétní skutečné lidi. Zatímco vypravěčem creepypast bývá nejčastěji sám hlavní hrdina příběhu – anonym, o kterém příjemce (zpravidla čtenář) neví nic, aby nebyly budovány žádné zbytečné vazby a autor se mohl soustředit na přímé podání příběhu, navázání atmosféry a splnění účelu, kterým není nic než vyděšení a znechucení čtenáře. Naopak městské legendy zaujímají zcela jinou společenskou funkci – jde zejména o moralizující podtext podobný pohádkám a bajkám, a dále sociální hodnotu, která vyprávěním příběhů napomáhá šířiteli udržovat vztahy s jeho okolím. Žánry tak nesdílejí ani funkční hodnotu.

Není nezvyklé, že si creepypasty z městských legend převzaly některé tropy či motivy (viz podkapitola *Témata a motivy creepypast*), nicméně oba žánry jsou na sobě v současnosti nezávislé – každý z nich je primárně šířen v jiném prostředí, opírá se o odlišná témata a zaujímá zcela jinou funkční hodnotu. Creepypasty jsou tedy paralelním žánrem, z čehož vyplývá, že s městskými legendami dokáží koexistovat.

6 Seznam použitých zdrojů

6.1 Primární zdroje

An Adventure of the War: A Camp Fire Story. *Wood County Reporter*. Wisconsin, USA: Wood County reporter, 1884, 27(52), 1. Dostupné také z:

<https://chroniclingamerica.loc.gov/lccn/sn85033078/1884-12-25/ed-1/seq-1/>

ARATANI, Lori. The Keeper of Local Haunted Lore. *Washington Post* [online].

Washington, USA: Washington Post, 2008, 26. října 2008 [cit. 2022-05-21]. Dostupné z:

[https://www.washingtonpost.com/wp-](https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/10/23/AR2008102303620.html)

[dyn/content/article/2008/10/23/AR2008102303620.html](https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/10/23/AR2008102303620.html)

BLAUVELT, Christian. Goldfinger and the myth of a Bond girl's death. *BBC* [online].

Londýn, Velká Británie: BBC, 2018, 17. července 2018 [cit. 2022-05-21]. Dostupné z:

<https://www.bbc.com/culture/article/20180716-goldfinger-and-the-myth-of-bond-girl-shirley-eaton-death>

BOESE, Alex. Cursed Japanese Kleenex Commercial. *Museum of Hoaxes* [online].

Kalifornie, USA: Museum of Hoaxes, 1997, 1. října 2007 [cit. 2022-05-21]. Dostupné z:

http://hoaxes.org/weblog/comments/cursed_japanese_kleenex_commercial

Boy, 5, Who Died of Heroin May Have Taken a Capsule. *The New York Times* [online].

New York, USA: The New York Times Company, 1851, 10. listopadu 1970 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: [https://www.nytimes.com/1970/11/10/archives/boy-5-who-died-of-](https://www.nytimes.com/1970/11/10/archives/boy-5-who-died-of-heroin-may-have-taken-a-capsule.html)

[heroin-may-have-taken-a-capsule.html](https://www.nytimes.com/1970/11/10/archives/boy-5-who-died-of-heroin-may-have-taken-a-capsule.html)

CHRISTENSEN, Brett M. Bloody Mary Curse Chain Email. *Hoax-Slayer* [online].

Bundaberg, Austrálie: Brett Christensen, 2003, 1. února 2017 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z:

<https://www.hoax-slayer.net/bloody-mary-curse-chain-email/>

CHRISTENSEN, Brett M. Q33 NY Wingdings Hoax: Elevens and the Wrath of the

Eagle. *Hoax-Slayer* [online]. Bundaberg, Austrálie: Brett Christensen, 2003, 9. února 2017 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20200701202434/https://www.hoax-slayer.net/q33-ny-wingdings-hoax-elevens-and-the-wrath-of-the-eagle/>

CONLEY, Brian A. The Bunny Man Unmasked: The Real Life Origins of an Urban

Legend. *Fairfax County: Virginia* [online]. Virginie, USA: Fairfax County, 2002, 5. prosince 2008 [cit. 2022-05-21]. Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20110614032943/http://www.fairfaxcounty.gov/library/branches/vr/bunny/bunny.htm>

Creepypasta.com [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008 [cit. 2022-05-22].

Dostupné z: Creepypasta.com

Creepypasta Backrooms. *4chan* [online]. New York, USA: Hiroyuki Nishimura, 2003, 12. května 2019 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z:

<https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164>

Creepypasta Nanožka a Ponožek. *YouTube: Broadcast Yourself* [online]. Kalifornie, USA: Google, 1995, 18. prosince 2016 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/c/SklepovePodnozi>

Creepypasta Polybius. *Creepypasta.com* [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008, 20. července 2008 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z:

<https://www.creepypasta.com/polybius/>

Creepypasta Russian Sleep Experiment. *Creepypasta.com* [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008, 8. července 2012 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z:

<https://www.creepypasta.com/the-russian-sleep-experiment>

Creepypasta Smile Dog. *Creepypasta.com* [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008, 28. dubna 2010 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z:

<https://www.creepypasta.com/smile-dog/>

Creepypasta Sonic.exe. *Creepypasta.com* [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008, 3. září 2013 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.creepypasta.com/sonic-exe/>

Creepypasta Ted The Caver. *Welcome to the Page of Ted: Updated 5/19/01* [online]. Pensylvánie, USA: Angelfire, 2001 [cit. 2022-05-21]. Dostupné z:

<https://www.angelfire.com/trek/caver/>

Creepypasta The Rake. *Creepypasta.com* [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008, 27. dubna 2009 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.creepypasta.com/the-rake/>

DannoW. Creepypasta Lavender Town Syndrome. *Pastebin.com* [online]. Stevenage, Velká Británie: pastebin.com, 2002, 21. února 2010 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z:

<https://pastebin.com/mmVJa1is>

FACEBOOK: COPYRIGHT NA PROFIL. *Hoax.cz* [online]. Praha: Hoax.cz, 2000, 2022 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.hoax.cz/hoax/facebook---copyright-na-profil/>

GeekRAT. Heath Ledger portraying the Joker had nothing to do with his death. *Reddit: Dive into anything* [online]. Kalifornie, USA: Advance Publications, 2013 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z:

https://www.reddit.com/r/movies/comments/1ff8u9/heath_ledger_portraying_the_joker_had_nothing_to/

HALL, Alexander D. Creepypasta Ben Drowned. *Creepypasta.com* [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008, 19. prosince 2017 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z:

<https://www.creepypasta.com/ben-drowned/>

JANOUSH, Václav. Jsem místní šílenec, napsal dvanáctiletý chlapec. Poté pobodal spolužáka. *IDNES.cz* [online]. Praha: MAFRA, a. s, 1998, 16. června 2021 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/pribram-pobodani-deti-skola.A210615_193455_domaci_kzem

MIKLICA, Adam. YouTube kanál StaySteak. *YouTube: Broadcast Yourself* [online]. Kalifornie, USA: Google, 2005, 17. prosince 2012 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/c/StaySteak>

Nec1. Creepypasta Suicide Mouse: Freaky Footage. *YouTube: Broadcast Yourself* [online]. Kalifornie, USA: Google, 2005, 26. listopadu 2009 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: https://youtu.be/C_h1dY66Rm4

PEČENKA, Jakub. Známe podrobnosti brutálního útoku nezletilého chlapce, který svému spolužákovi zasadil sedm bodnořezných ran. *Příbram.cz* [online]. Příbram: Rosalota, 2014, 23. června 2021 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: <https://www.pribram.cz/clanek/zname-podrobnosti-brutalniho-utoku-nezletileho-chlapce-ktery-svemu-spoluzakovi-zasadil-sedm-bodnoreznych-ran/19975/>

Popis filmu Candyman. *IMDb: Internet Movie Database* [online]. Denton, Velká Británie: IMDb, 1990, 1992 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0103919/>

Popis filmu Temná legenda. *IMDb: Internet Movie Database* [online]. Denton, Velká Británie: IMDb, 1990, 1998 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0146336/>

Popis seriálu Věřte nevěřte. *IMDb: Internet Movie Database* [online]. Denton, Velká Británie: IMDb, 1990, 1997 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0138956/>

ROSTAMA, Guilda. Remix Culture and Amateur Creativity: A Copyright Dilemma. *World Intellectual Property Organization* [online]. Ženeva, Švýcarsko: Světová organizace duševního vlastnictví, 1967, červen 2015 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2015/03/article_0006.html

ROWNEY, Jo-Anne. Is Blair Witch real?: The truth behind the horror story that still haunts its actors. *Mirror* [online]. Londýn, Velká Británie: Daily Mirror, 2018, 23. července 2018 [cit. 2022-05-21]. Dostupné z: <https://www.mirror.co.uk/film/blair-witch-real-truth-behind-8844017>

RUSSEL, Brian. Creepypasta No End House. *Creepypasta.com* [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008, 30. června 2011 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.creepypasta.com/noend-house/>

ScareTheater. Interview with the Creator of Jeff the Killer. *YouTube: Broadcast Yourself* [online]. Kalifornie, USA: Google, 2005, 12. prosince 2015 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MhPpcvD01Ok>

- SCP Wiki. *Wikidot* [online]. Toruń, Polsko: Wikidot, 2006, 2008 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://scp-wiki.wikidot.com>
- Sesseur. Creepypasta Jeff The Killer. *Creepypasta.com* [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008, 12. srpna 2012 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.creepypasta.com/jeff-the-killer/>
- SIMPSON, KI. Creepypasta Dead Bart. *GameFAQs* [online]. Kalifornie, USA: Paramount Streaming, 1995, 19. ledna 2010 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/244-the-simpsons/62021727>
- SOUTHARD, Richard. 11 Miles. *Creepypasta Wiki* [online]. Kalifornie, USA: Fandom, 2004, 6. října 2013 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20131009051251/http://creepypasta.wikia.com/wiki/11_Miles
- STRAUB, Kris. Candle Cove. *Creepypasta.com* [online]. Kalifornie, USA: Creepypasta.com, 2006, 5. června 2009 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.creepypasta.com/candle-cove/>
- STRIBOG, Wiktor. Creepypasta Kraina Grzybów. *YouTube: Broadcast yourself* [online]. Kalifornie, USA: Google, 1995, 23. prosince 2013 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/c/krainagrzybowtv>
- The Elevator Game: Entrance to the Otherworld. *Silenceofthenight* [online]. Pensylvánie, USA: The Pennsylvania State University, 2017, 21. září 2017 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://sites.psu.edu/silenceofthenight/2017/09/21/the-elevator-game-entrance-to-the-otherworld/>
- The Midnight Game INSTRUCTIONS. *Inu's Creepy Stuff* [online]. Kalifornie, USA: Blogspot, 2003, 17. srpna 2010 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://inuscreezystuff.blogspot.com/2010/08/midnight-game-instructions.html>
- VEVERKA, Marek. Webová série Strašidelné historky. *YouTube: Broadcast yourself* [online]. Kalifornie, USA: Google, 1995, 15. června 2016 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: https://youtube.com/playlist?list=PLOF3w4XBQb8uuz4E_Gcjxli4bnfdhyvZA
- Zyon J. The Harbinger Experiment. *Creepypasta.com* [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008, 20. prosince 2013 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.creepypasta.com/harbinger-experiment/>

6.2 Sekundární zdroje

ALLCHIN, Douglas. Monsters & Marvels: How Do We Interpret the "Preternatural?." *The American Biology Teacher* [online]. 2007, **69**(9), 565-568 [cit. 2022-06-18]. ISSN 0002-7685. Dostupné z: doi:10.2307/4452227

ANDREEVA, Nellie a Denise PETSKEI. 'Channel Zero' Canceled By Syfy After 4 Seasons. *Deadline Hollywood* [online]. Kalifornie, USA: Penske Media Corporation, 2009, 16. května 2019 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: <https://deadline.com/2019/01/channel-zero-canceled-syfy-after-4-seasons-1202536195/>

BALANZATEGUI, Jessica. Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic. *Journal of Visual Culture* [online]. 2019, **18**(2), 187-208 [cit. 2022-05-22]. ISSN 1470-4129. Dostupné z: doi:10.1177/1470412919841018

BLANK, Trevor J., ed. *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. University Press of Colorado: Colorado, USA, 2009. ISBN 978-0-87421-751-3.

BLANK, Trevor J. a Lynne S. MCNEILL. *Slender Man Is Coming: Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet*. Colorado, USA: Utah State University Press, 2018. ISBN 978-1-60732-781-3.

BORDIA, Prashant a Nicholas DIFONZO. Psychological Motivations in Rumor Spread. *Rumor Mills* [online]. Routledge, 2017, 5. května 2017, 87-102 [cit. 2022-05-23]. ISBN 9781315128795. Dostupné z: doi:10.4324/9781315128795-10

BOSMAN, Julia. Pine Ridge Indian Reservation Struggles With Suicides. *The New York Times* [online]. New York, USA: The New York Times Company, 1851, 1. května 2015 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2015/05/02/us/pine-ridge-indian-reservation-struggles-with-suicides-among-young-people.html>

BRUNVAND, Jan Harold, ed. *American Folklore: An Encyclopedia*. Milton Park, Velká Británie: Taylor & Francis, 2006. ISBN 0-203-30622-8.

BRUNVAND, Jan Harold. *Encyclopedia of Urban Legends: Updated and Expanded Edition*. 2. rozšířené elektronické vydání. Kalifornie, USA: ABC-CLIO, 2012. ISBN 978-1-59884-721-5.

BRUNVAND, Jan Harold. *The Baby Train and Other Lusty Urban Legends*. 2. rozšířené vydání. New York, USA: W. W. Norton & Company, 1994. ISBN 978-0393312089.

BRUNVAND, Jan Harold. *The Vanishing Hitchhiker: American Urban Legends and Their Meanings*. New York, USA: W. W. Norton & Company, 2003. ISBN 978-0-393-34653-4.

COHEN, Daniel. *Monsters, Giants, and Little Men from Mars: An Unnatural History of the Americas*. New York, USA: Doubleday, 1975. ISBN 9780385032674.

- CONN, Vicki S. Editorial research rumors as urban legends. *Western Journal of Nursing Research* [online]. 2008, **30**(4), 415-416 [cit. 2022-05-18]. ISSN 0193-9459. Dostupné z: doi:10.1177/0193945908314975
- CHESS, Shira. OPEN-SOURCING HORROR. *Information, Communication & Society* [online]. 2011, **15**(3), 374-393 [cit. 2022-05-22]. ISSN 1369-118X. Dostupné z: doi:10.1080/1369118X.2011.642889
- DALE, Rodney. *The Tumour in The Whale: A Collection of Modern Myths*. Londýn, Velká Británie: Duckworth, 1978. ISBN 978-0715613146.
- DERRIDA, Jacques. *Specters of Marx: The State of the Debt, The Work of Mourning & the New International*. New York, USA: Routledge, 1994. ISBN 0-415-91045-5.
- DÉGH, Linda a Andrew VÁZSONYI. Does the Word 'Dog' Bite? Ostensive Action: A Means of Legend-Telling. *Journal of Folklore Research*. 1983, **20**(1), 5–34.
- DONOVAN, Todd, John C. MOWEN a Goutam CHAKRABORTY. Urban Legends: The Word-of-Mouth Communication of Morality through Negative Story Content. *Marketing Letters*. New York, USA: Springer, 1999, **10**(1), 23-34.
- DRENDA, Olga. *Duchologia polska: Rzeczy i ludzie w latach transformacji*. Krakov, Polsko: Karakter, 2016. ISBN 978-8365271129.
- ECO, Umberto. *Teorie sémiotiky*. Praha: Argo, 2009. ISBN 978-80-257-0157-7.
- ELLIS, Bill. Death by Folklore: Ostension, Contemporary Legend, and Murder. *Western Folklore*[online]. 1989, **48**(3), 201-220 [cit. 2022-05-23]. ISSN 0043373X. Dostupné z: doi:10.2307/1499739
- ELLIS, Bill. De Legendis Urbis: Modern Legends in Ancient Rome. *The Journal of American Folklore* [online]. 1983, **96**(380), 200-208 [cit. 2022-05-21]. ISSN 00218715. Dostupné z: doi:10.2307/540293
- ELLIS, Bill. *Lucifer Ascending: The Occult in Folklore and Popular Culture*. Kentucky, USA: The University Press of Kentucky, 2004. ISBN 9780813122892.
- EMRICH, Duncan. *Folklore on the American Land*. Massachusetts, USA: Little, Brown & Company, 1972. ISBN 978-3875532722.
- ENDERS, Jody. *Death by Drama and Other Medieval Urban Legends*. Illinois, USA: University of Chicago Press, 2002. ISBN 9780226207872.
- EVANS, Timothy H. Slender Man, H. P. Lovecraft, and the Dynamics of Horror Cultures. *Slender Man is Coming* [online]. Utah State University Press, 2018, 2018, 128-140 [cit. 2022-04-09]. ISBN 9781607327806. Dostupné z: doi:10.7330/9781607327813.c006

FOSTER, Michael Dylan. *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai*. Kalifornie, USA: University of California Press, 2008. ISBN 978-0520253629.

FOSTER, Michael Dylan. *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Kalifornie, USA: University of California Press, 2015. ISBN 978-0520271029.

FOSTER, Michael Dylan a Jeffrey A. TOLBERT, ed. *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Utah, USA: Utah State University Press, 2016. ISBN 978-1607324171.

GOODY, Jack. *The Interface between the Written and the Oral: Studies in Literacy, the Family, Culture and the State*. 978-0521337946. Cambridge, Velká Británie: Cambridge University Press, 1987. ISBN 978-0521337946.

HEATH, Chip, Chris BELL a Emily STERNBERG. Emotional selection in memes: The case of urban legends. *Journal of Personality and Social Psychology* [online]. 2001, **81**(6), 1028-1041 [cit. 2022-06-18]. ISSN 0022-3514. Dostupné z: doi:10.1037//0022-3514.81.6.1028

HENRIKSEN, Line. Here Be Monsters: A Choreomaniac's Companion to The Danse Macabre. *Women & Performance: a journal of feminist theory* [online]. 2013, **23**(3), 414-423 [cit. 2021-02-05]. ISSN 0740-770X. Dostupné z: doi:10.1080/0740770X.2013.857082

HENRIKSEN, Line. "Spread the Word": Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse. *University of Toronto Quarterly* [online]. 2018, **87**(1), 266-280 [cit. 2022-05-18]. ISSN 0042-0247. Dostupné z: doi:10.3138/utq.87.1.266

HOLSTEIN, Hans. *Zeitungsenten: keine Geschichte der Falschmeldung. Heitere und ernste Spielarten vom Aprilscherz bis zur Desinformation*. Stuttgart, Německo: Bertelsmann, 1992. ISBN 3-927763-02-0.

HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřejovice: Rebo Productions, 2003. ISBN 80-723-4287-8.

JANEČEK, Petr. *Černá sanitka a jiné děsivé příběhy*. Praha: Nakladatelství PLOT, 2012. ISBN 978-80-7428-095-5.

JANEČEK, Petr. *Černá sanitka: znovu v akci: hoaxy, fámy, konspirace*. Praha: Nakladatelství PLOT, 2020. ISBN 978-80-7428-367-3.

JANEČEK, Petr. *Krvavá Máry a jiné strašlivé historky*. Praha: Nakladatelství PLOT, 2015. ISBN 978-80-7428-250-8.

JANEČEK, Petr. „Motif of „The Tragic Mistake“ in oral, popular and elite culture of Central Europe.“ *Ethnologica Slovaca et Slavica*. 2020, **41**(1) 77-86. [cit. 2022-05-18]. ISSN 1335-4116.

JONES, Jack. *Let Me Take You Down: Inside the Mind of Mark David Chapman, the Man Who Killed John Lennon*. New York, USA: Villard, 1992. ISBN 0-8129-9170-2.

KANNAS, Alexia. *Giallo!: Genre, Modernity, and Detection in Italian Horror Cinema*. 2. vydání. New York, USA: SUNY Press, 2021. ISBN 9781438480329.

KERSWELL, Justin A. *The Slasher Movie Book*. Illinois, USA: Chicago Review Press, 2012. ISBN 9781556520105.

KITTA, Andrea. "What Happens When the Pictures Are No Longer Photoshops?" *Slender Man, Belief, and the Unacknowledged Common Experience*. *Slender Man is Coming* [online]. Utah State University Press, 2018, 2018, 77-90 [cit. 2022-04-09]. ISBN 9781607327806. Dostupné z: doi:10.7330/9781607327813.c003

KLINTBERG, Bengt af. *Rattan I Pizzan: Folksagner i var tid med bilder av Bengt Malstrom*. 2. vydání. Norstedts Förlag: Stockholm, Švédsko, 1987. ISBN 978-9118732225.

KOVEN, Mikel J. *Film, Folklore, and Urban Legends*. Plymouth, Velká Británie: The Scarecrow Press, 2008. ISBN 978-0-8108-6025-4.

LE GOFF, Jacques. *Paměť a dějiny*. Praha: Argo, 2007. Historické myšlení. ISBN 978-80-7203-862-6.

LEŠČÁK, Milan a Oldřich SIROVÁTKA. *Folklór a folkloristika: O ľudovej slovesnosti*. Bratislava, Slovensko: Smena, 1982.

LOVECRAFT, H. P. *Nadpřirozená hrůza v literatuře. Bezejmenné město a jiné povídky*. Praha: Aurora, 1998, 161-246. ISBN 8085974460.

LOVECRAFT, H. P. *Volání Cthulhu*. Praha: Plus, 2012. ISBN 978-80-259-0114-4.

LOXTON, Daniel a Donald PROTHERO. *Abominable Science: Origins of the Yeti, Nessie, and other Famous Cryptids*. New York, USA: Columbia University Press, 2013. ISBN 978-0-231-52681-4.

LUFFER, Jan. *Katalog českých démonologických pověstí*. Praha: Academia, 2014. ISBN 978-80-200-2383-4.

MANZOCCO, Natalia. *Siren Head: Toronto artist's monster an unlikely gaming hit*. *NOW* [online]. Toronto, Kanada: Media Central Corporation, 1981, 17. dubna 2020 [cit. 2022-06-18]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20200608052309/https://nowtoronto.com/culture/gaming/siren-head-game/>

MCNEILL, Lynne S. a Elizabeth TUCKER, ed. *Legend Tripping: A Contemporary Legend Casebook*. Utah, USA: Utah State University Press, 2018. ISBN 978-1607328070.

- MORAN, Lee. Florida teen obsessed with Slender Man set fire to own home as mom, brother slept. *New York Daily News* [online]. New York, USA: Daily News, 1919, 5. září 2014 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKewjeslio5_X3AhWFr6QKHV5eAw4QFnoECAQQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.nydailynews.com%2Fnews%2Fnational%2Fslender-man-obsessed-fla-teen-set-fire-home-cops-article-1.1928945&usg=AOvVaw20UPnfmGdZi4LKdoE8s_5Y
- ORING, Elliot, ed. *Folk Groups and Folklore Genres: An Introduction*. Utah, USA: Utah State University Press, 1986. ISBN 9780874213249.
- PANCZOVÁ, Zuzana. *Konšpiračné teórie*. Bratislava: VEDA, 2017. ISBN 9788022415460.
- PETRIDIS, Sotiris. A Historical Approach to the Slasher Film. *Film International* [online]. 2014, **12**(1), 76-84 [cit. 2022-05-23]. ISSN 16516826. Dostupné z: doi:10.1386/fiin.12.1.76_1
- POHUNEK, Jan. *Stíny mezi stromy: Extravilán v současných pověstech*. Praha: Národní muzeum, 2015. ISBN 978-80-7036-450-5.
- PRESTON, Michael J. Xerox-lore. *Keystone Folklore*. Pensylvánie, USA: Pennsylvania Folklore Society, 1975, **19**(1), 11-26.
- RIFE, Katie. Machinima announces web series from Clive Barker, Bruce Timm, RoboCop, and more. *The A.V. Club: Pop culture obsessives writing for the pop culture obsessed*. [online]. Illinois, USA: G/O Media, 1993, 5. května 2015 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: <https://www.avclub.com/machinima-announces-web-series-from-clive-barker-bruce-1798279257>
- ROBSON, David. What makes an urban legend?: In depth psychology. *BBC* [online]. Londýn, Velká Británie: BBC, 2015, 26. ledna 2015 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/future/article/20150126-how-to-create-an-urban-legend>
- ROGERS, Katie. 'Slender Man,' a Horror Meme, Gets Ready to Step Out of the Shadows. *The New York Times* [online]. New York, USA: The New York Times Company, 1851, 6. května 2016 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2016/05/07/movies/slender-man-a-horror-meme-gets-ready-to-step-out-of-the-shadows.html>
- ROJCEWICZ, Peter M. The "Men in Black" Experience and Tradition: Analogues with the Traditional Devil Hypothesis. *The Journal of American Folklore* [online]. 1987, **100**(396), 148-160 [cit. 2022-05-22]. ISSN 00218715. Dostupné z: doi:10.2307/540919
- SKAL, David J. *Death Makes a Holiday: A Cultural History of Halloween*. New York, USA: Bloomsbury, 2002. ISBN 1-58234-305-5.

- SCHAEFER, Eric. *Bold! Daring! Shocking! True!: A History of Exploitation Films, 1919–1959*. Severní Karolína, USA: Duke University Press, 1999. ISBN 978-0-8223-2374-7.
- SCHMIDTKE, A. a H. HÄFNER. The Werther effect after television films: new evidence for an old hypothesis. *Psychological Medicine* [online]. 1988, **18**(3), 665-676 [cit. 2022-05-23]. ISSN 0033-2917. Dostupné z: doi:10.1017/S0033291700008345
- SMITH, Paul. Contemporary Legend on Film and Television: Some Observations. *Contemporary Legend*. 1999, **9**(2), 137-154.
- SUZUKI, Kodži. *Kruh*. Praha: Knižní klub, 2004. ISBN 80-242-1249-8.
- SVOBODA, Karel. *Estetika svatého Augustina a její zdroje: Aurelius Augustinus: O pořádku - O učitelích*. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 80-246-0090-0.
- THOMPSON, Stith. *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux*. Indiana, USA: Indiana University Press, 1960. ISBN 978-0253338815.
- TOLBERT, Jeffrey A. The sort of story that has you covering your mirrors: The Case of Slender Man. *Semiotic Review*. 2013, **1**(2), 1-23.
- TURNER, Peter. *Found Footage Horror Films: A Cognitive Approach*. Londýn, Velká Británie: Routledge, 2019. ISBN 9780367661847.
- UHLÍŘ, Vilém. *Role jednotlivce v přenosu kulturních prvků: Urban legends jako polemika s memetickou teorií*. Praha, 2010. Bakalářská práce. FHS UK. Vedoucí práce Mgr. Marco Stella.
- UTHER, Hans-Jörg. *The Types of International Folktales: A Classification and Bibliography Based on the System of Antti Aarne and Stith Thompson*. Helsinki, Finsko: Academia Scientiarum Fennica, 2004. ISBN 978-9514109553.
- VANARSDALE, Daniel W. Chain Letter Evolution. *Chain Letter Evolution* [online]. Kalifornie, Colorado, USA: Daniel W. VanArsdale, 2016 [cit. 2022-04-06]. Dostupné z: <http://www.silcom.com/~barnowl/chain-letter/evolution.html>
- VEVERKA, Marek. *13 děsivých těstovin*. Oslavany: Marek Veverka, 2017. ISBN 978-80-270-1907-6.
- VIDMAN, Ladislav. *Od Olympu k Panteonu: antické náboženství a morálka*. 2. vydání. Praha: Vyšehrad, 1997. ISBN 80-702-1221-7.
- WELLINGTON, David. The Lessons of Creepypasta. *David Wellington* [online]. Pittsburgh, Pennsylvánie: David Wellington, 2017, 11. října 2017 [cit. 2022-04-07]. Dostupné z: <https://davidwellington.net/2017/10/11/the-lessons-of-creepypasta/>

WHIPPS, Heather. Urban Legends: How They Start and Why They Persist. *Live Science* [online]. Utah, USA: Purch Group, 2004, 27. srpna 2006 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: <https://www.livescience.com/7107-urban-legends-start-persist.html>

WILES, Will. Creepypasta: How The Internet Learns Our Fears. *Aeon* [online]. Melbourne, Austrálie: Aeon Media Group Ltd., 2012, 20. prosince 2013 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z: <https://aeon.co/essays/creepypasta-is-how-the-internet-learns-our-fears>

YODA, Hiroko a Matt ALT. *Yokai Attack!: The Japanese Monster Survival Guide*. Vermont, USA: Tuttle Publishing, 2013. ISBN 978-1462908837.

6.3 Seznam zdrojů ilustrací

Jeff The Killer: (コワ)アヒヤヒヤヒヤヒヤ!!!. In: *Pya!* [online]. Tokio, Japonsko: pya.cc, 2005, 16. listopadu 2005 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20210313082424/https://pya.cc/pyaimg/pimg.php?imgid=20716>

KATO, Izumi. Bez názvu 2004. In: *SCAI The Bathhouse* [online]. Tokio, Japonsko: SCAI The Bathhouse, 1993, 2004 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: https://www.scaithebathhouse.com/en/exhibitions/2005/04/izumi_kato/

Kozí muž: Cryptid Sound Effects- Goatman. In: *YouTube: Broadcast Yourself* [online]. Kalifornie, USA: Google, 2005, 18. března 2020 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://youtu.be/1-S9ROvc8M>

Smile Dog. In: *Creepypasta.com* [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008, 28. dubna 2010 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://www.creepypasta.com/smile-dog/>

Sony Pictures Releasing. Slenderman – celá postava: Slender Man: Hororový Freddy Krueger z Elm Street nejen pro náctileté, který se zrodil jako žert na internetu. *Fantasymag.cz* [online]. Praha: Fantasymag.cz, 2017, 22. srpna 2018 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://www.fantasymag.cz/slender-man-hororovy-freddy-krueger-z-elm-street-nejen-pro-nactilete-ktery-se-zrodil-jako-zert-na-internetu/>

SURGE, Victor. Slender Man: Create Paranormal Images. *Something Awful: The Internet Makes You Stupid* [online]. Missouri, USA: Something Awful, 1999, 10. června 2009 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=3>

The Backrooms. In: *4chan* [online]. New York, USA: Hiroyuki Nishimura, 2003, 12. května 2019 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164>

United Artists. Herečka Shirley Eatonová: The most iconic Bond girl beauty moments. In: *The Telegraph* [online]. Londýn, Velká Británie: Telegraph Media Group, 1855, 20. října 2015 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://www.telegraph.co.uk/beauty/people/james-bond-girl-beauty-looks/shirley-eaton-goldfinger-1964/>

6.4 Seznam zdrojů příloh

Falešný dřevoryt: 16th Century German Woodcuts. In: *The Slender Man Files* [online]. Kalifornie, USA: The Slender Man Files, 2009, 2009 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <http://www.slendermanfiles.org/home/16th-century-german-woodcuts>

GECKLE, Elizabeth. Kučisake-Onna: Digital Painting Fall. In: *Behance* [online]. Kalifornie, USA: Adobe Systems, 2005, 2017 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/2800_opt_1/cce9e659641005.5a297ef8e2511.jpg

MORIATIS, Michael. Automat hry Polybius: Dimenze 404. In: *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group, 2001, 2017 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/502139-dimenze-404/502142-polybius/galerie/>

Nanožka a Ponožek: Nanožka & Ponožek 2 - Upevňování pout. In: *YouTube: Broadcast Yourself* [online]. Kalifornie, USA: Google, 2005, 14. dubna 2017 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://youtu.be/7509mVA90HQ>

Secretsquirl. Most Králičího muže. In: *Wikimedia Commons* [online]. Kalifornie, USA: Wikimedia Foundation, 2004, 31. března 2005 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f8/Bunnyman_bridge_night.jpg

STRIBOG, Wiktor. Kraina Grzybów: Poradnik Uśmiechu 1 - Jak skutecznie jabłko. In: *YouTube: Broadcast Yourself* [online]. Kalifornie, USA: Google, 2005, 23. prosince 2013 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: https://youtu.be/D_h2G6QMMjA

Suicide Mouse: Suicide Mouse - Unseen Freaky Footage. In: *YouTube: Broadcast Yourself* [online]. Kalifornie, USA: Google, 2005, 26. listopadu 2009 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: https://youtu.be/C_h1dY66Rm4

The Rake. In: *Creepypasta.com* [online]. Massachusetts, USA: Creepypasta.com, 2008, 27. dubna 2009 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://www.creepypasta.com/wp-content/uploads/2009/04/the-rake-536x357.jpg>

Ukázka příspěvku internetové stránky Ted the Caver: Welcome to the Page of Ted: Updated 5/19/01. In: *Angelfire* [online]. Pensylvánie, USA: Angelfire, 2001, 19. května 2001 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://www.angelfire.com/trek/caver/>

Ukázka z reklamy: 1985 クリネックス ティッシュ。 In: *YouTube: Broadcast Yourself* [online]. Kalifornie, USA: Google, 2005, 4. července 2009 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: <https://youtu.be/cG8vQhCQiAo>

Universal Cable Productions. Skin-Taker: SyFy's "Channel Zero" gears up for Season II. In: *AgeoftheNerd.com* [online]. Delaware, USA: Pop Culture Madness, 1999, 19. listopadu

2016 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: https://www.ageofthenerd.com/wp-content/uploads/2016/11/Channel_Zero_01-1050x656-e1479591358268.jpg

Vizuální podoba rituálu Krvavé Mary. In: *Wikimedia Commons* [online]. Kalifornie, USA: Wikimedia Foundation, 2004, 6. července 2021 [cit. 2022-06-19]. Dostupné z: https://miro.medium.com/max/1400/1*Seogt1hn3rBiewQ-3JUFJg.jpeg

7 Přílohy

Odkazovaný seznam příloh

Příloha 1 – Ukázka příspěvku internetové stránky Ted the Caver

Příloha 2 –Vizuální podoba rituálu Krvavé Mary

Příloha 3 – Kučisake-Onna

Příloha 4 – Ukázka z reklamy

Příloha 5 – Most Králičího muže

Příloha 6 – Suicide Mouse

Příloha 7 – Skin-Taker

Příloha 8 – Kraina Grzybów

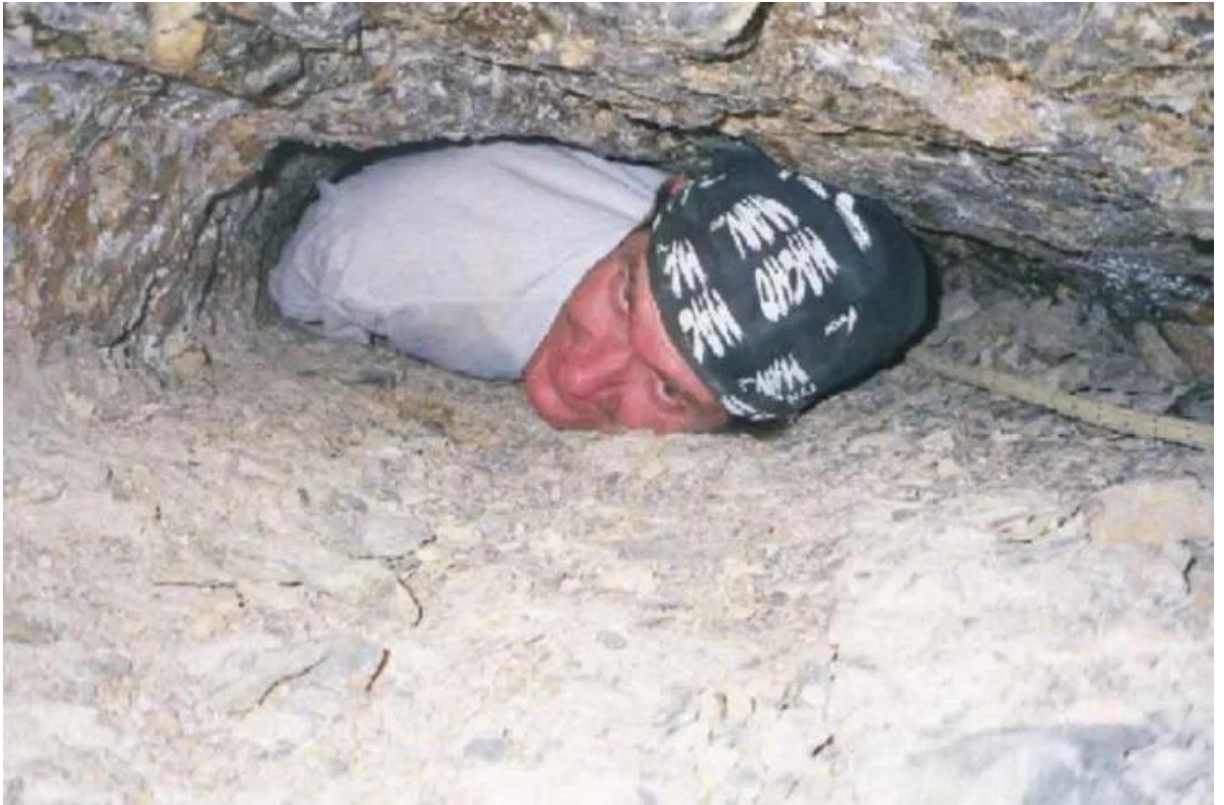
Příloha 9 – Nanožka a Ponožek

Příloha 10 – Automat hry Polybius

Příloha 11 – Falešný dřevoryt

Příloha 12 – The Rake

Příloha 1 – Ukázka příspěvku internetové stránky Ted the Caver



Zdroj: [Oficiální webová stránka](#)

Příloha 2 –Vizuální podoba rituálu Krvavé Mary



Zdroj: Wikimedia Commons

Příloha 3 – Kučisake-Onna



Zdroj: Elizabeth Geckle, Behance.net

Příloha 4 – Ukázka z reklamy



Zdroj: Společnost Kleenex, snímek z YouTube videa [1985 クリネックスティッシュ](#)

Příloha 5 – Most Králičího muže



Zdroj: [Secretsqr1](#), Wikimedia Commons

Příloha 6 – Suicide Mouse



Zdroj: Nec1, snímek z YouTube videa [Suicide Mouse - Unseen Freaky Footage](#)

Příloha 7 – Skin-Taker



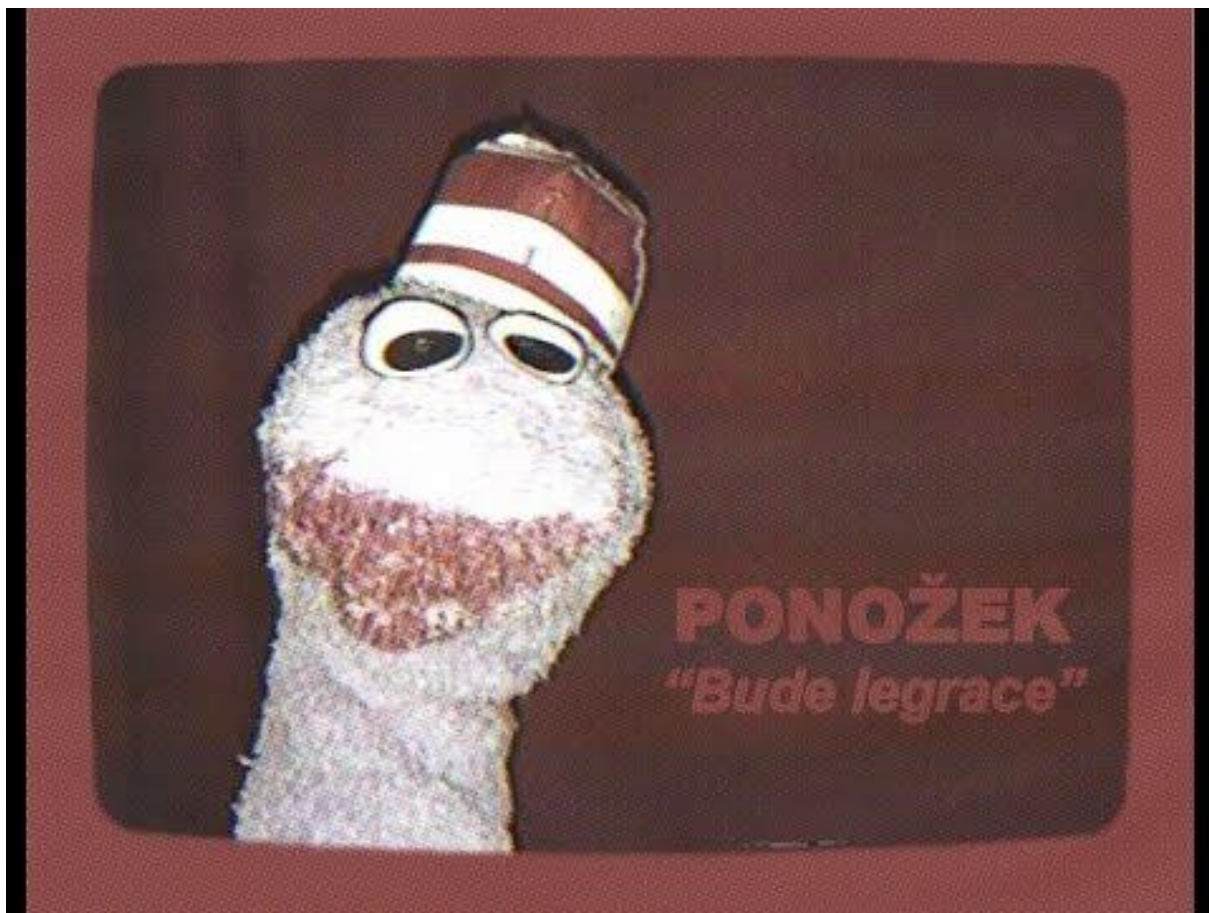
Zdroj: Universal Cable Productions, snímek ze seriálu *Channel Zero*.

Příloha 8 – Kraina Grzybów



Zdroj: Wiktor Stribog, snímek z YouTube videa [Poradnik Uśmiechu 1 - Jak skutecznie jablko](#)

Příloha 9 – Nanožka a Ponožek

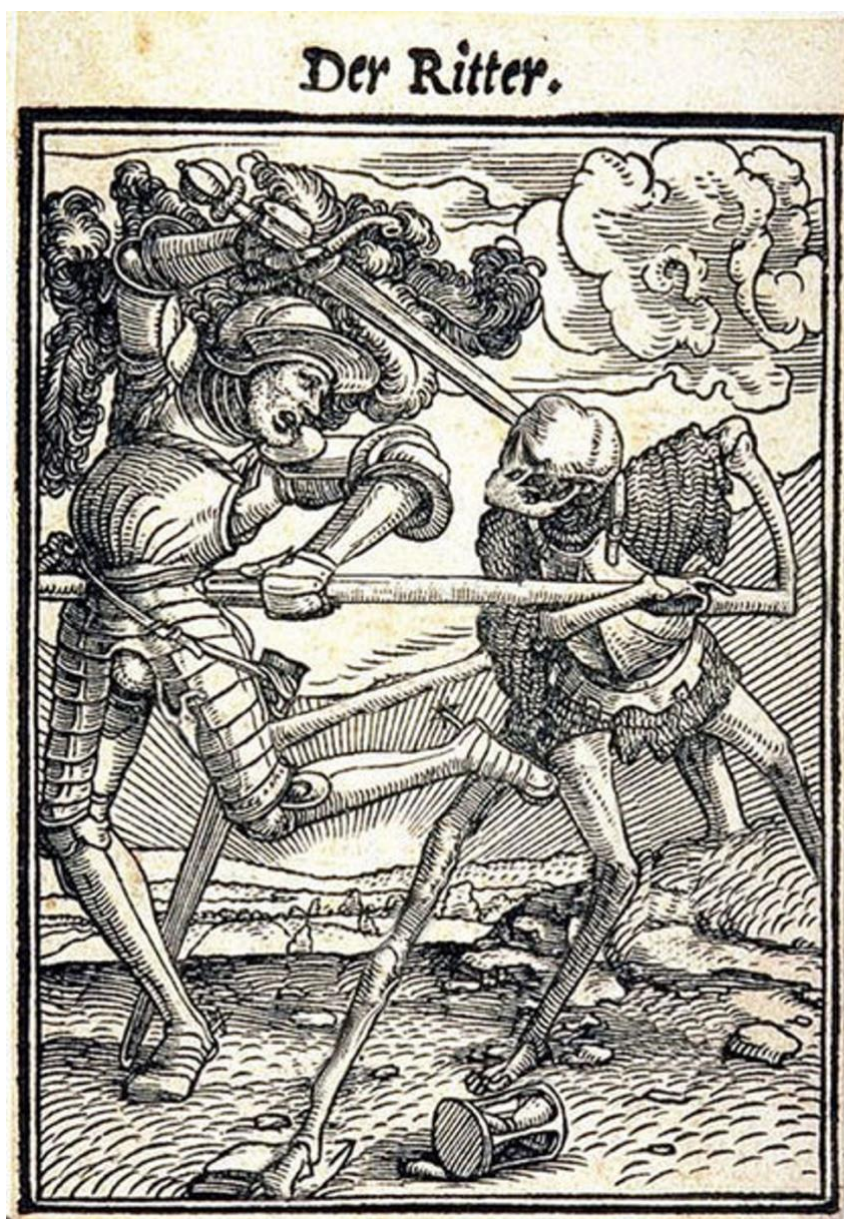


Zdroj: Autor neznámý, snímek z YouTube videa [Nanožka & Ponožek 2 - Upevňování pout](#)

Příloha 10 – Automat hry Polybius



Zdroj: Michael Moriatis, snímek ze seriálu *Dimenze 404*.



Příloha 12 – The Rake



Zdroj: Autor neznámý, Creepypasta.com