

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού.

Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου



Επιμέλεια:
Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού
Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρος, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ρόδος, 2022

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού
Αφιερώματα και προοπτικές ενός νέου πεδίου

ISBN 978-618-84330-7-6

Copyright 2022

Εργαστήριο Γλωσσολογίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρας

Αναπληρωτής Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Εμμανουήλ Φωκίδης

Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Το σχεδιασμό του εξώφυλλου και οπισθόφυλλου ανέλαβε η graphic designer

Μυρτώ Φωτίου Φεγγερού

LinkedIn: Mirto Fotiou -Feggerou

E-mail: mirtof80@gmail.com

Το σχεδιασμό των μμιδίων ανέλαβε ο

Βαγγέλης Βαλασιάδης

Οι συγγραφείς των άρθρων που δημοσιεύονται στον τόμο διατηρούν τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί των άρθρων τους. Τα άρθρα του τόμου μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αναφορά στους συγγραφείς τους. Οι συγγραφείς των άρθρων μπορούν να τα καταθέσουν σε ιδρυματικό ή άλλο αποθετήριο ή να τα δημοσιεύσουν σε άλλη έκδοση, με υποχρεωτική την αναφορά της πρώτης δημοσίευσης του τόμου. Οι συγγραφείς ενθαρρύνονται να δημοσιοποιήσουν την εργασία τους στο Διαδίκτυο.

Περιεχόμενα

Πρόλογος	7
Εισαγωγή.....	10
Αποτελεί το Διαδίκτυο μονόδρομο για τις Σύγχρονες Λαογραφικές Σπουδές; <i>Μαρία Γκασούκα</i>	10
Ψηφιακές πηγές για τη μελέτη του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού και της λαϊκής θρησκευτικότητας, <i>Εμμανουήλ Γ. Βαρβούνης</i>	20
Α΄ θεματική ενότητα: Θεωρητικά και μεθοδολογικά ζητήματα της ψηφιακής λαογραφίας.....	29
Η σύγχρονη λαογραφία στο πλαίσιο των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών (digital humanities): ορισμοί, περιεχόμενο ερευνητικά πεδία, εργαλεία της Ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης</i>	30
Παράθυρο στη θάλασσα. Ένα «παράθυρο» στον λαϊκό πολιτισμό μέσα από τον κινηματογράφο και το Διαδίκτυο, <i>Άννα Λυδάκη</i>	49
Οι λαϊκές ψηφιακές ομάδες ως πεδίο της ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Ξανθίππη Φουλίδη</i>	56
Β΄ θεματική ενότητα: Διάχυση και διάδοση παραδοσιακών και νέων μορφών του λαϊκού πολιτισμού στον ψηφιακό κόσμο	65
Λαϊκός πολιτισμός και διαδικτυακά μιμίδια: Η εκπαίδευση μέσα από τα μιμίδια κατά την περίοδο της πανδημίας του COVID-19, <i>Βασιλεία Αντωνάκη, Γεώργιος Κατσαδώρας</i>	66
Η διάχυση και διάδοση της λαογραφίας της Δωδεκανήσου στον ψηφιακό κόσμο, μέσα από δράσεις συλλόγων και ατόμων την περίοδο της καραντίνας, <i>Μαρία Α. Αντωνοπούλου</i>	83
Ο Ray Harryhausen και η απεικόνιση της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια, <i>Ευάγγελος Βαλασιάδης</i>	98
Επιστήμη των πολιτών και πολιτισμός: Η περίπτωση της ψηφιακής καταγραφής του λαϊκού πολιτισμού, <i>Βικτώρια Γαβάνα, Μαγδαληνή Μάρη, Ευαγγελία Καβακλή</i>	116
Οι στρατηγικές ή οι μορφές τρολαρίσματος στο μέσο κοινωνικής δικτύωσης Facebook., <i>Μαρία Ζαρέντη</i>	129
Creepypasta: Ο ψηφιακός αστικός θρύλος, <i>Μαρία Ζούρου</i>	141
Τα μιμίδια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Η διαχείριση του πρωτόγνωρου μέσω ενός σατιρικού είδους του ψηφιακού λαϊκού λόγου, <i>Ρέα Κακάμπουρα, Αφροδίτη-Λήδια Νουνανάκη</i> ..	153
Πολιτικές μνήμης και διαδικασία δόμησης ταυτοτήτων στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ιστότοπου «Δίκτυο Mikrasiatis.gr», <i>Ιωάννης Καραχρήστος</i>	183
Το λαϊκό εορτολόγιο μέσα από τα διαδικτυακά μιμίδια, <i>Ευηλένα Καρδαμήλα</i>	195
Αινίγματα, παροιμίες και άλλες λαϊκές φράσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης την περίοδο της πανδημίας. Η σελίδα ««Λαϊκές ρήσεις, Αινίγματα και Ανέκδοτα» στο Facebook, <i>Χρυσάνθη Κόζα</i> .	209
Τα λαχνίσματα στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο: Από το τελετουργικό των υπαίθριων παιδικών παιχνιδιών στο τεχνολογικό σύμπαν του Διαδικτύου., <i>Δημήτρης Ε. Κόκκινος, Ανθούλα Κολιάδη-Τηλιακού</i>	220
Διάχυση πολιτισμικών στοιχείων της Τσακωνιάς μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (η περίπτωση του Facebook), <i>Μαρία-Κομινή Κολινιώτη</i>	235
The tinderisation of romance, <i>Yvonne Kosma, Vasilis Gialatzis, Jojo Ekate Diakoumakou</i>	253

Διαρκείς ανατροφοδοτήσεις μεταξύ πρωτογενούς και δευτερογενούς προφορικότητας: Η κυκλοφορία του κουτσομπολιού από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην καθημερινή ζωή και αντίστροφα, <i>Γιώργος Κούζας</i>	269
Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων, <i>Κωνσταντίνα Κουτσονικολή</i>	281
Μοιράσου κι εσύ μian ιστορία: Από τη ζωντανή αφηγηματική κοινότητα στη διαδικτυακή συνύπαρξη. Η περίπτωση της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας. Όψεις, σκέψεις, προοπτικές, <i>Δημήτρης Β. Προύσαλης</i>	294
Η περίπτωση του Ελληνικού YouTube community: Ένας βιότοπος λαογραφικών φαινομένων μέσα σε μία μικρογραφία της κοινωνίας στο Διαδίκτυο, <i>Αικατερίνη Σχοινά</i>	305
Ο έντεχνος λαϊκός λόγος στο Διαδίκτυο: Δύο παραδείγματα χρήσης των παροιμιών στη διάρκεια της πανδημίας, <i>Γεώργιος Τσερπές, Μαριάνθη Καπλάνογλου</i>	319
Εκδηλώσεις θρησκευτικότητας και λαϊκής ευσέβειας στο χώρο του Διαδικτύου. Το τραγούδι «Μπαγιάσας» του Νικόλα Άσιμου, <i>Νικόλαος Γ. Τσιρέβελος, Εμμανουήλ Χ. Κυριαζάκος</i>	331
Τα διαδικτυακά μμίδια στις ομάδες των αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook, <i>Βαρβάρα Τσούγγου</i>	346
Διαδικτυακός κόμβος «Καρπάθικο Γλέντι»: Η συνεργατική διαδικτυακή ανάπτυξη ενός στοιχείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, <i>Βασιλική Χρυσανθοπούλου, Παρασκευή Γ. Κανελλάτου</i>	360
Η εικόνα του θρύλου του βρικόλακα μέσα από ψηφιακά παιχνίδια, <i>Έλενα Ψυχάρη, Ρέα Κακάμπουρα</i>	387
Γ' θεματική ενότητα: Η ψηφιακή λαογραφία στην τυπική, μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση	402
Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εθιμικών δρώμενων, <i>Χρήστος Θεολόγος, Στέφανος Κυριαζάκος</i>	403
Προσεγγίζοντας τη λαογραφία μέσα από τη θεωρία των πολυγραμματισμών και τη δημιουργική γραφή: Λαϊκά μαγικά παραμύθια και ψηφιακός μετασχηματισμός στη λογοτεχνία του Γυμνασίου, <i>Κωνσταντίνα Καλαούζη</i>	419
Ο λαϊκός πολιτισμός σε συνδυασμό με την χρήση των νέων τεχνολογιών, ως μέσου επικοινωνίας και προσέγγισης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, <i>Άννα Μαρία Καρακωνσταντίνου</i>	431
Μοντελοποίηση προγράμματος διαχείρισης εκκλησιαστικού κειμηλίου ως συμβολή των προηγμένων τεχνολογιών στην Ψηφιακή Λαογραφία, <i>Αικατερίνη Κορωναίου, Δημήτριος Κοτσιφάκος, Χρήστος Δουληγέρης</i>	444
Η συμβολή του παραδοσιακού χορού στη διαμόρφωση της συλλογικής ταυτότητας. Σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την εξ αποστάσεως διδασκαλία, <i>Χριστίνα Παληά, Γεώργιος Κατσαδώρος, Απόστολος Κώστας</i>	459
Τα λαϊκά παραμύθια μέσα στη ψηφιακή πραγματικότητα, <i>Αναστάσιος Παππάς</i>	473
Λαϊκός πολιτισμός στην εποχή της τηλεεκπαίδευσης: Στάσεις και αντιλήψεις των εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης για το αντικείμενο της Λαογραφίας και της Ψηφιακής Λαογραφίας στη διδακτική πράξη, <i>Γεώργιος Πασιόπουλος, Ευστάθιος Ξαφάκος</i>	490
Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά στο ψηφιακό περιβάλλον: Μια χαρτογράφηση των διαδικτυακών συλλογών και μουσείων για την ελληνική μουσική, <i>Νίκος Πουλάκης</i>	506
«Όψεις λαϊκής θεραπευτικής στην Ήπειρο, άλλοτε και τώρα»: Εκπαιδευτικές δράσεις Ψηφιακής Λαογραφίας για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, <i>Χαράλαμπος Σταμπόλης, Ρέα Κακάμπουρα</i>	518

Διδάσκοντας τοπική ιστορία, πολιτισμό, παραδόσεις και έθιμα με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Προκαταρκτικά αποτελέσματα από μία μελέτη περίπτωσης στο νησί της Νισύρου, Άννα Χαρτοφύλη, Εμμανουήλ Φωκίδης.....	529
Κατάλογος συγγραφέων	542

Creepypasta: Ο ψηφιακός αστικός θρύλος

Μαρία Ζούρου

Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτιστικών Σπουδών

maria.zrou@gmail.com

Περίληψη

Τα creepypasta, σύντομες ιστορίες τρόμου που δημιουργούνται και μεταδίδονται κυρίως στον χώρο του Διαδικτύου, αποτελούν μια ενδιαφέρουσα περίπτωση συλλογικής δημιουργίας που στηρίζεται στους μακρινούς δεσμούς και τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ μελών της ψηφιακής κοινότητας που συσπειρώνεται γύρω από αυτές. Έχοντας χαρακτηριστεί από πολλούς ως «ψηφιακοί αστικοί θρύλοι», τα creepypasta φέρουν μια παραλλακτική ιδιότητα όμοια με εκείνη των παραδοσιακών συλλογικών δημιουργιών όπως τα παραμύθια και οι θρύλοι. Δεδομένου του χώρου δημιουργίας και ανάπτυξης τους, που λόγω της ψηφιακής του φύσης αφαιρεί την άμεση επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων αλλά ταυτόχρονα τους εφοδιάζει με εύκολα προσβάσιμα μέσα διάδοσης και δημιουργικότητας, οι παραλλαγές που προκύπτουν από τις ιστορίες αυτές δεν αρκούνται στο μέσο της προφορικής ή γραπτής αφήγησης. Εστιάζοντας σε μια συγκεκριμένη περίπτωση, το παρόν άρθρο αποσκοπεί σε μια αρχική παρουσίαση των διαφόρων τρόπων μετασχηματισμού και αναδιήγησης των creepypasta από μέλη της ψηφιακής κοινότητας, ως απόδειξη μιας νέας μορφής αναμετάδοσης και παραλλαγής της διαδικτυακής συλλογικής δημιουργίας.

Λέξεις-κλειδιά: Creepypasta, Slenderman, Διαδίκτυο, αστικοί θρύλοι, ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες

Abstract

Creepypasta, brief horror stories often created and transmitted through the worldwide web, are an intriguing case of a collective work that is based on the distant bonds and interactions between the members of the digital communities formed around said stories. Characterized by many as “digital urban legends”, creepypasta hold a transformative quality similar to that of traditionally social creative works such as folk tales and legends. Given the space of their creation and growth which, due to its digital nature, allows no immediate contact between those involved but instead provides them with easily accessible creative and social tools, the variations that emerge from these stories are not limited to only verbal or written narration. By focusing on a specific example, the following article aims at presenting the various ways in which these stories have been transformed and retold by members of the online community as proof of the new forms in which this digital collective creation can be spread and create new variations around the internet.

Keywords: Creepypasta, Slenderman, web, urban legends, digital humanities

Εισαγωγή

Η σταδιακή στροφή της Λαογραφίας στο ψηφιακό χώρο έφερε την επιστήμη αντιμέτωπη με ένα φαινομενικά χαοτικό πεδίο κοινωνικοποίησης κι αλληλεπίδρασης, που συνεχώς εξελίσσεται και μεταβάλλεται. Ως άμεση προέκταση της καθημερινής ζωής και δραστηριότητας του ατόμου (Peck, 2017, σ. 32), το Διαδίκτυο στεγάζει πλέον ξεχωριστές κοινότητες με δικούς τους κανόνες, νόρμες κι

ανησυχίες, ανοίγοντας τον δρόμο για νέα παραδείγματα συλλογικής δημιουργίας που ενδεχομένως αξίζει να μελετηθούν από μια λαογραφική σκοπιά. Η παρούσα μελέτη ευελπιστεί να εστιάσει σε ένα τέτοιο παράδειγμα. Πιο συγκεκριμένα, αποσκοπεί σε μια σύντομη παρουσίαση του είδους των *creepypasta*, δημιουργιών που αρχικά εκφράζονται με τη μορφή γραπτών ιστοριών τρόμου ή επεξεργασμένων εικόνων, γνωστών σε κύκλους χρηστών και αρκετών μελετητών ως «ψηφιακοί αστικοί θρύλοι». Τι είναι όμως αυτό που επιτρέπει σε μια γραπτή, παγιωμένη αφήγηση να μοιράζεται την ίδια ταυτότητα με ένα προφορικό είδος, βασισμένο στην ποικιλία και τις παραλλαγές;

Μελετώντας την περίπτωση του *Slenderman*, ενός από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα *creepypasta*, σε συνάρτηση με τα κύρια στοιχεία παραδοσιακών λαϊκών δημιουργιών, και λαμβάνοντας υπόψιν τις ποικίλες επικοινωνιακές δυνατότητες που προσφέρει ο ψηφιακός χώρος, μπορεί κανείς ενδεχομένως να διακρίνει την ανάδυση μιας νέας μορφής λαϊκής έκφρασης, απομακρυσμένης από την αποκλειστικά προφορική μετάδοση.

Από το χωριό στην πόλη και παραπέρα: Η εξέλιξη της λαϊκής αφήγησης

Ήδη από τις παραδοσιακές αγροτικές κοινωνίες, ο άνθρωπος έχει την έμφυτη τάση να δημιουργεί και να μοιράζεται ιστορίες (Oring, 2008, σ. 145). Παραμύθια και παραδόσεις πλασμένα πάνω στις ανασφάλειες, τους φόβους και τις ελπίδες του απλού, λαϊκού ανθρώπου κι εμπλουτισμένα με τη συμβολικότητα του υπερφυσικού, γεννιούνται και εξαπλώνονται μέσα στην κοινότητα συνήθως μέσω κάποιου χαρισματικού αφηγητή προς ένα κοινό, πρόθυμο να ακούσει, να συμμετάσχει και στη συνέχεια να αναπαράγει και να εμπλουτίσει (Καπλάνογλου, 2015, σ. 57). Η σταδιακή μετάβαση από την αγροτική ζωή της επαρχίας στα αστικά κέντρα και οι ριζικές αλλαγές στις συνθήκες διαβίωσης, θα σημάδουν και την αντίστοιχη μεταβολή της μέχρι τότε προφορικής, συλλογικής δημιουργίας. Στα πλαίσια της πόλης, ενός χώρου τότε νεοεισερχόμενου στη λαογραφική μελέτη, ο Δ. Λουκάτος, εισάγοντας για πρώτη φορά τους όρους «σύγχρονη» κι «αστική» στο ελληνικό πεδίο της λαογραφικής επιστήμης, θα κάνει λόγο για την ύπαρξη νέων μορφών ζωής, οι οποίες «παρουσίασαν ένα ανακάτεμα συνθηκών και εθίμων, που χαρακτήριζε ολόκληρη την πόλη» (Αλεξιάδης, 2012, σ. 31). Στα αποτελέσματα αυτού του «ανακατέματος» μπορεί να συγκαταλεχθεί και το πέρασμα της λαϊκής αφήγησης από τους παραμυθιακούς δράκοντες και τα ξωτικά των παραδόσεων στους θρύλους μιας περισσότερο απρόσωπης αστικής κοινωνίας η οποία, στην προσπάθεια της να εκφράσει και να μοιραστεί τις αγωνίες και τους φόβους της (Ellis, 2002, σ. 64) θα συνεχίσει να μοιράζεται ιστορίες για υπερφυσικές απειλές και στοιχειωμένους τόπους, ακόμη και σε ένα τεχνολογικά ακμάζον περιβάλλον που χαρακτηρίζεται από έναν όλο και ισχυρότερο ορθολογισμό.

Το φαινόμενο των αστικών (ή σύγχρονων) θρύλων, όπως ορίστηκε από τον Jan Harold Brunvand στη μελέτη του το 1981, αναφέρεται σε δήθεν βιωματικές, προφορικές ιστορίες, τοποθετημένες στο κοντινό παρελθόν και με πρωταγωνιστές απλούς ανθρώπους, οι οποίοι έρχονται αντιμέτωποι με παράξενα φαινόμενα ή επικίνδυνες, μακάβριες καταστάσεις. Κατά τον Brunvand (1981), οι παραδοσιακοί θρύλοι φέρουν ως κύριο ζητούμενό τους την αληθοφάνεια ή έστω τείνουν να αντιμετωπίζονται ως πιστευτές ιστορίες. Στην περίπτωση των αστικών θρύλων, αυτό επιτυγχάνεται μέσα από τις λεπτομερείς περιγραφές του χώρου, του χρόνου και των γεγονότων, όπως και των πρωταγωνιστών ή πηγών της ιστορίας, συχνά ατόμων οικείων στον εκάστοτε αφηγητή, με το πρότυπο του «friend of a friend» (ο φίλος ενός φίλου) να καθίσταται στερεότυπη πηγή τέτοιων αφηγήσεων (De Vos, 2012, σ. xix). Αυτή η στενή σύνδεση με την πραγματική ζωή δρα ως «άγκυρα» που επιτρέπει στις ιστορίες αυτές την αποτύπωση συμβάντων συχνά μακάβριων ή προερχόμενων πολλές φορές από τη σφαίρα του υπερφυσικού (De Vos, 2012, σ. xviii), παραμένοντας ωστόσο αρκετά πειστικές, ώστε να εξαπλώνονται από στόμα σε στόμα, ακόμα και στα πλαίσια του καθημερινού διαλόγου.

Καθώς η επικοινωνία άρχισε να μετακινείται στη ψηφιακή σφαίρα με την έλευση του Διαδικτύου, η μέχρι τότε μετάδοση λαϊκών αφηγήσεων και ανώνυμων ιστοριών, σύντομα θα περάσει από τον προφορικό λόγο στον γραπτό με τη μορφή ηλεκτρονικών μηνυμάτων ή αναρτήσεων σε blogs

και πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, όπως επιβεβαιώνει και η Barbara Mikkelsen, παρατηρώντας το φαινόμενο (De Vos, 2012, σ. xvi). Για την ίδια, η μετάβαση αυτή έδρασε αρνητικά για το είδος, αναγκάζοντας τους θρύλους να παραμείνουν στατικοί, αφού ο γραπτός λόγος εμπόδιζε τη δημιουργία παραλλαγών μέσω της συμπερίληψης ή αφαίρεσης λεπτομερειών και στοιχείων από τον εκάστοτε αφηγητή. Αντίστοιχα, ο Bill Ellis θεωρεί πως η ουσία των θρύλων έγκειται ακριβώς στην ικανότητά τους να παραμένουν ζωντανοί με το να αλλάζουν μορφή και να προσαρμόζονται σε διάφορα περιβάλλοντα και κοινότητες με διαφορετικές ευαισθησίες, εμπειρίες κι ανάγκες (2002, σσ. 61-62). Έτσι, η γραπτή μορφή αντίστοιχων αφηγήσεων αποτελεί μονάχα ένα αντικείμενο, παγωμένο στο χρόνο και ανεξάρτητο από τα άτομα που το μεταδίδουν ή το παραλαμβάνουν (De Vos, 2012, σ. xviii). Μπορεί συνεπώς ένα αφηγηματικό είδος, ανεξάρτητο πλέον από τους ανθρώπους που το παράγουν και μη επιτρέποντας τη δημιουργία παραλλαγών του μέσω της συλλογικής μετάδοσης, να θεωρείται ακόμα λαϊκό;

Για λαογράφους του ψηφιακού χώρου όπως ο Blank (2012, σσ. 8-9), το Διαδίκτυο, ένα πεδίο κοινωνικοποίησης χωρίς ορισμένη χωρική υπόσταση, διατηρεί τη δυναμική της ανάδυσης λαϊκών εκφράσεων, οι οποίες, αν κι εμφανίζονται σε διαφορετική μορφή σε σχέση με την παραδοσιακή θεώρηση της Λαογραφίας, δεν παύουν να αποτελούν δημιουργίες μιας κοινότητας, ενός «λαού». Για τον ίδιο, οι διαστάσεις της επανάληψης (repetition) και ποικιλότητας (variation) που χαρακτηρίζουν τις λαϊκές εκφράσεις, εμφανίζονται σε τέτοια ψηφιακά πλαίσια με τη μορφή των memes, τα οποία σχηματοποιούνται κι εμπλουτίζονται μέσα από την τριβή τους με την υπόλοιπη διαδικτυακή κοινότητα, αφήνοντας συχνά τον αρχικό δημιουργό τους στην ανωνυμία και λαμβάνοντας μια «λαϊκή», δηλαδή συλλογική ταυτότητα. Δεχόμενοι ότι, κατά τον Dundes (1980, σσ. 6-7), η έννοια «λαός» μπορεί να αναφέρεται σε οποιαδήποτε ομάδα ανθρώπων που μοιράζεται έστω και ένα κοινό χαρακτηριστικό, έναν κοινό πυρήνα παραδόσεων και συνηθειών, που τη βοηθά να διατηρεί μια αίσθηση ομαδικής ταυτότητας, είναι πράγματι δυνατόν να εντοπιστούν διάφορες εκφράσεις συλλογικής δημιουργικότητας, αυτή τη φορά σε κοινότητες που δρουν κι αλληλεπιδρούν αποκλειστικά στο Διαδίκτυο. Ως έκφραση τέτοιων ομάδων εμφανίζονται και τα creepypasta, δημιουργήματα γεννημένα σε forums ή message boards και μεγαλωμένα μέσα από τη συμμετοχή της κοινότητας που συσπειρώνεται γύρω από αυτά, τα κρίνει, τα εμπλουτίζει και τα αναπαράγει (Peck, 2017, σ. 35).

Προσεγγίζοντας ένα νέο, εξελισσόμενο είδος

Ο όρος «creepypasta», πρωτοεμφανιζόμενος γύρω στο 2008, είναι μια εκδοχή της λέξης «copy-paste», ενός διαδικτυακού νεολογισμού που προέρχεται από τους όρους «copy» και «paste», εννοώντας την αντιγραφή κι επικόλληση κειμένων (Cooley & Milligan, 2018, σσ. 194-195). Τα copy-pasta αποτελούν συνήθως σύντομα, άγνωστης προέλευσης κείμενα που χρησιμοποιούνται διαδικτυακά ως μιμίδια ή σάτιρα, ενώ τα creepypasta έχουν αποκλειστικά τρομακτικό ή μακάβριο περιεχόμενο, συνήθως με αναφορά σε κάποιο υπερφυσικό περιστατικό ή ον. Η πιο συνηθισμένη μορφή του είδους είναι αυτή της σύντομης ιστορίας σε forums ή message boards πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Reddit (www.reddit.com), το 4Chan (www.4chan.org) και οι ιστοσελίδες SomethingAwful (www.somethingawful.com) και Creepypasta, που περιέχει αποκλειστικά creepypasta ιστορίες που αναρτούν χρήστες της (www.creepypasta.com). Ο αφηγητής, πίσω από ένα username (ψευδώνυμο), περιγράφει κάποιο μυστηριώδες γεγονός που συνέβη είτε στον ίδιο, είτε σε κάποιον γνωστό του, προσπαθώντας να αποτυπώσει μια όσο το δυνατόν περισσότερο αληθοφανή εμπειρία (Peters, 2015). Τα γεγονότα που περιγράφονται είναι συνήθως μακάβριου ή υπερφυσικού χαρακτήρα και μπορεί να περιλαμβάνουν στοιχεία όπως δαιμονικά όντα, στοιχειωμένα μέρη ή καταραμένα αντικείμενα, ενώ κάποιες περιπτώσεις ιστοριών συνοδεύονται από βίντεο ή εικόνες προς ενίσχυση της αληθοφάνειάς τους (Henriksen, 2018, σ. 267). Τέλος, στηριζόμενα κατά κύριο λόγο στην εικονοποιία, κάποια creepypasta φέρουν τη μορφή επεξεργασμένων φωτογραφιών, οι οποίες παρουσιάζονται από ανώνυμους χρήστες ως μυστηριώδη ντοκουμέντα μιας τρομερής παρουσίας,

ωθώντας τους υπόλοιπους χρήστες να μοιραστούν την εικόνα και σε άλλα σημεία του Διαδικτύου. Ως χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της εκδοχής, η Henriksen (2018, σ. 267-269) αναφέρει στη σχετική μελέτη της, την περίπτωση του «Smile Dog» ή «Smile.jpg», μιας δήθεν καταραμένης εικόνας που κάνει τον γύρο του Διαδικτύου μέσα από το διαμοιρασμό χρηστών, με την απειλή ότι αν κάποιος εντοπίσει αυτή τη φωτογραφία στο Διαδίκτυο και δεν την μοιραστεί, θα αντιμετωπίσει τρομερές συνέπειες, κακοτυχία, ακόμα και θάνατο.

Δεν είναι ωστόσο μόνο η ανωνυμία των αρχικών δημιουργών ή η ελεύθερη κυκλοφορία των creepypasta στο Διαδίκτυο που δημιουργεί ενδιαφέρον για περαιτέρω λαογραφική μελέτη. Συχνά χαρακτηρισμένα ως «ψηφιακοί αστικοί θρύλοι» (Henriksen, 2018, σ. 266), τα creepypasta φαίνεται εν μέρει να διατηρούν την ευελιξία των παραδοσιακών λαϊκών αφηγήσεων ως προς την κυκλοφορία τους και τη δυνατότητα σχηματισμού παραλλαγών. Με σκοπό την καλύτερη δυνατή κατανόηση των creepypasta και των κοινοτήτων που τείνουν να συσπειρώνονται γύρω από τέτοιες περιπτώσεις συλλογικής δημιουργίας, το παρόν άρθρο θα επιχειρήσει μια βαθύτερη ματιά στο είδος μέσω του παραδείγματος του Slenderman, ίσως της πιο χαρακτηριστικής περίπτωσης creepypasta. Μέσα από την επισκόπηση διεθνούς βιβλιογραφίας, βασισμένης κυρίως στην ενδελεχή έρευνα του Andrew Peck (2015, 2016, 2017), όπως και του Jeffrey Tolbert (2015) πάνω στον θρύλο του Slenderman, η σύντομη αυτή καταγραφή καλύπτει την πρώτη εμφάνιση του χαρακτήρα, την αποδοχή του από την υπόλοιπη κοινότητα και τις διασκευές που προέκυψαν από άλλους χρήστες, μέχρι και την ξαφνική άφιξη του στον κόσμο έξω από την οθόνη του υπολογιστή, συνοδευόμενη από ένα εξαιρετικά ατυχές περιστατικό, που σχεδόν αμαύρωσε όλα όσα είχαν προηγηθεί. Σε συνάρτηση με θεωρίες και μελέτες που αφορούν την αναπαράσταση θρύλων και τελετουργικών (Ellis, 1989· Tolbert, 2015), όπως και τη μετάδοση λαϊκής προφορικότητας σε ψηφιακά και μη πλαίσια (Blank, 2012· De Vos, 2012), το παρόν άρθρο ευελπιστεί να φανερώσει κάποιες από τις πτυχές της δυναμικής του είδους των creepypasta, ως μια μορφή δημιουργίας που αναπτύσσεται κι εξαπλώνεται συλλογικά (Peck, 2015, σ. 334).

Τέλος, αξίζει να επισημανθεί πως η ακόλουθη επισκόπηση δεν σχετίζεται συγκεκριμένα με το ελληνόφωνο Διαδίκτυο, αλλά με την παρουσίαση ενός παραδείγματος μιας δημιουργικής έκφρασης που αφορά το σύνολο του διαδικτυακού χώρου. Σε έρευνα τους σχετικά με τους ελληνικούς θρύλους και τη μεταφορά εκδοχών τους στο Διαδίκτυο, οι Νουνανάκη και Κακάμπουρα (2021) κάνουν πρώτες λόγο για το φαινόμενο των creepypasta, παραθέτοντας παραδείγματα τέτοιων σύντομων ιστοριών γραμμένων στα ελληνικά και παρουσιάζοντας την έννοια ως μια νέα μορφή θρυλικής αφήγησης που δημιουργείται και μεταδίδεται ψηφιακά. Ωστόσο, σκοπός του παρόντος άρθρου δεν είναι τόσο ο εντοπισμός creepypasta σε τοπικά ή γλωσσικά προσδιορισμένες κοινότητες, όσο η ανάδειξη ενός παραδείγματος που καλύπτει το είδος όσο το δυνατόν πιο σφαιρικά, ως μια συλλογική δημιουργία που εκφράζει το σύνολο του διαδικτυακού χώρου κι επιτρέπει τη συμμετοχή κάθε χρήστη, ανεξαρτήτως εθνικότητας, γλώσσας ή άλλων χαρακτηριστικών.

Δημιουργώντας ένα ψηφιακό τέρας: Πρώτη εμφάνιση και αποδοχή

Ο «θρύλος» του Slenderman ξεκινά στις 10 Ιουνίου 2009, όταν ένας χρήστης με το ψευδώνυμο Victor Surge ανάρτησε δύο εικόνες στο forum της ιστοσελίδας SomethingAwful, σε ένα thread (συζήτηση) με τον τίτλο «Create Paranormal Images» («Δημιουργήστε Υπερφυσικές Εικόνες»). Οι δύο ασπρόμαυρες φωτογραφίες αποτελούσαν στιγμιότυπα παιδιών να παίζουν σε ένα πάρκο ή παιδική χαρά, ενώ μια μυστηριώδης, ανθρωπόμορφη φιγούρα παραμονεύει στο βάθος της εικόνας (Peck, 2017, σ. 35). Οι εικόνες ήταν επεξεργασμένες με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι όσο το δυνατόν πιο φυσικές, σοκάροντας οποιονδήποτε εντόπιζε την παράξενη φιγούρα να κρύβεται ανάμεσα στα δέντρα, ένα ξένο, απειλητικό στοιχείο σε μια, κατά τα άλλα, αληθοφανή σκηνή. Η ανάρτηση συνοδευόταν από το παρακάτω κείμενο:

One of two recovered photographs from the Stirling City Library blaze. Notable for being taken the day which fourteen children vanished and for what is referred to as 'The Slender Man'. Deformities

cited as film defects by officials. Fire at library occurred one week later. Actual photograph confiscated as evidence. 1986, photographer: Mary Thomas, missing since June 13th, 1986¹ (Surge, 2009).

Αν και ήταν σαφές ότι οι εικόνες αποτελούσαν προϊόντα επεξεργασίας, παρουσιάστηκαν από τον δημιουργό τους ως πραγματικά ντοκουμέντα ενός δαιμονικού πλάσματος που ο ίδιος ονόμασε «The Slender Man», αποφεύγοντας να μοιραστεί περισσότερες λεπτομέρειες με σκοπό να διατηρηθεί η αίσθηση μυστηρίου γύρω από τον χαρακτήρα (Peck, 2017, σ. 35). Αυτή η επιτυχής μίξη καθημερινότητας και υπερφυσικού τρόμου γρήγορα τράβηξε την προσοχή των υπόλοιπων χρηστών της ιστοσελίδας, οι οποίοι θέλησαν να μάθουν περισσότερες λεπτομέρειες για τη μυστηριώδη φιγούρα. Η παραπάνω αντιμετώπιση δεν είναι ασυνήθιστη στα πλαίσια του είδους των creepypasta. Είτε με τη μορφή αφηγήσεων, είτε με τη μορφή εικόνων, τα creepypasta συνήθως κινούνται στο όριο μεταξύ αλήθειας και φαντασίας, σαν θεωρίες συνομωσίας ή καλά κρυμμένα μυστικά που μόνο λίγοι έχουν την ευκαιρία να γνωρίζουν (Henriksen, 2018, σ. 267). Ο ψηφιακός χώρος, ως κύρια πλατφόρμα για τη δημιουργία creepypasta, ενισχύει αυτή τη δυναμική, θολώνοντας τα όρια μεταξύ αλήθειας και φαντασίας πιο ρεαλιστικά από ποτέ άλλοτε (Chess & Newsom, 2014, σ. 9). Παράλληλα, όπως αναφέρει η Marjorie Kibby, η υποσυνείδητη πεποίθηση ότι ο υπολογιστής είναι αλάνθαστος βοηθά όλα όσα παρουσιάζονται μέσω αυτού να φαίνονται πιο αληθοφανή (Tolbert, 2015, σ. 49).

Σύμφωνα με τον δημιουργό του, ο Slenderman γεννήθηκε τυχαία, ως ένα αμάλγαμα επιρροών από διάφορες πηγές, όπως κλασικά κινηματογραφικά τέρατα, σχετικές συζητήσεις και παρόμοιες δημιουργίες σε αντίστοιχα forum, ιστορίες ή αστικοί θρύλοι που ο ίδιος έβρισκε τρομακτικά (Peck, 2015, σ. 339). Μελετητές που έχουν ασχοληθεί με τον χαρακτήρα και την επιρροή του παρατηρούν ότι ο Slenderman παρουσιάστηκε εξ αρχής μιμούμενος την ταυτότητα ενός αστικού θρύλου (Peck, 2016). Ο Surge, παρουσιάζοντας τον χαρακτήρα για πρώτη φορά στον διαδικτυακό κόσμο, φρόντισε να τον τοποθετήσει και στον πραγματικό, περιγράφοντάς τον ως ένα δαιμονικό ον που είχε υπάρξει αντικείμενο θρυλικών αφηγήσεων του παρελθόντος. Η σύνδεση με τον παραδοσιακό και σύγχρονο θρύλο έπαιξε επίσης σημαντικό ρόλο στην αληθοφάνεια του χαρακτήρα, δημιουργώντας μια συνθήκη «μετα-λαογραφίας», όπως την ορίζει ο Dundes, όπου η νέα λαϊκή έκφραση δρα ως σχολιασμός της ήδη υπάρχουσας λαϊκής έκφρασης και δημιουργίας (Peck, 2017, σ. 35). Υπό μια διαφορετική σκοπιά, θα ήταν εύκολο τέτοιες δημιουργίες να θεωρηθούν μη αυθόρμητες ή μη αυθεντικές, ωστόσο για τον J. Tolbert, η συνειδητή μίμηση παραδοσιακά λαϊκών μοτίβων για το χτίσιμο νέων δημιουργικών εκφράσεων, δεν είναι αναγκαστικά απορριπτέα και έχει τη δυνατότητα να συγκαταλεχθεί ως δείγμα ειλικρινούς συλλογικής έκφρασης (Foster & Tolbert, 2015). Πράγματι, η μετέπειτα εμπλοκή της υπόλοιπης κοινότητας και οι διαστάσεις που θα λάμβανε ο χαρακτήρας χωρίς τη συμβολή του σύντομα ξεχασμένου δημιουργού του, θα τον έφερναν πολύ πιο κοντά στην ταυτότητα ενός αληθινού λαϊκού δαιμονίου, δημιουργημένου ωστόσο στη ψηφιακή σφαίρα.

Δημιουργικές συμβολές της κοινότητας: Παραλλαγές, διασκευές και νέες πλατφόρμες

Ο ενθουσιασμός της κοινότητας σύντομα μεταφράστηκε σε συζητήσεις και θεωρίες σχετικά με την τερατώδη φιγούρα. Χρήστες δημιούργησαν αντίστοιχο φωτογραφικό υλικό ή σχέδια μιμούμενα παραδοσιακή τέχνη, παρουσιάζοντας τα ως επιπλέον ντοκουμέντα της ύπαρξης του Slenderman από τα βάθη της ιστορίας κι ενισχύοντας την αληθοφάνεια του χαρακτήρα. Με τη σειρά της, η υπόλοιπη κοινότητα σχολίασε, καυτηρίασε κι εν τέλει αποδέχθηκε ή απέρριψε αφηγήσεις, φωτογραφικά ντοκουμέντα κι άλλες δημιουργικές εκφράσεις, εντάσσοντας ασυνείδητα τις πιο ευρέως αποδεκτές

¹ Απόδοση στα ελληνικά: «Μία από τις δύο φωτογραφίες που επιβίωσαν από τη φωτιά στην δημοτική βιβλιοθήκη της πόλης Stirling. Αξιοσημείωτες, καθώς τραβήχτηκαν την ημέρα που δεκατέσσερα παιδιά εξαφανίστηκαν, ενώ φέρεται να συνδέονται και με κάτι που αναφέρεται ως «The Slender Man». Οι παραμορφώσεις που φαίνονται χαρακτηρίστηκαν ως σφάλμα στο φιλμ, σύμφωνα με τις αρχές. Η φωτιά στην βιβλιοθήκη συνέβη μια εβδομάδα μετά. Οι αυθεντικές φωτογραφίες κατασχέθηκαν από τις αρχές ως στοιχεία. 1986, φωτογράφος: Mary Thomas, αγνοείται από τις 13 Ιουνίου, 1986».

στον θρύλο του Slenderman ή αλλιώς «The Slenderman Mythos» (Peck, 2017, σ. 35). Συνεπώς, παρά το μιμητικό της ξεκίνημα ως συνέχεια μιας δήμευσης προϋπάρχουσας λαϊκής παράδοσης, η φιγούρα του Slenderman ενεργοποίησε τη συλλογική δημιουργικότητα μιας κοινότητας εκατοντάδων μελών. Η κοινότητα αυτή δέχτηκε τον χαρακτήρα, τον έκανε κτήμα της, και μέσα από διηγήσεις, φωτογραφικά και άλλα στοιχεία, διαμόρφωσε την ταυτότητα και τη μορφή του (Chess & Newsom, 2014, σ. 4). Αξιοσημείωτο ήταν και το προσωπικό στοιχείο σε πολλές από τις ιστορίες που μοιράζονταν οι χρήστες. Στην έρευνα του πάνω στις απαρχές του θρύλου του Slenderman, ο Andrew Peck (2015) παρατηρεί περιπτώσεις χρηστών που μοιράζονται αναμνήσεις της παιδικής τους ηλικίας, υποστηρίζοντας ότι είχαν έρθει σε επαφή με το θρυλικό τέρας ή είχαν αντιληφθεί την παρουσία του. Ο Peck χαρακτηρίζει τις ιστορίες αυτές ως performance του θρύλου, μια μορφή αναδιήγησης όπου τα άτομα αξιοποιούν τον υπάρχοντα χαρακτήρα προκειμένου να δημιουργήσουν δικά τους αφηγήματα με σκοπό να τα μοιραστούν και να τα συζητήσουν με τα υπόλοιπα μέλη της κοινότητας στην οποία ανήκουν (2015, σ. 335). Έτσι, μέσω μιας ομαλής, οργανικής κοινωνικής διαδικασίας, η αρχική αφήγηση μιας επιβλητικής, μυστηριώδους παρουσίας που υιοθετούσε τα χαρακτηριστικά τυπικών κινδύνων που συναντώνται σε αστικούς θρύλους, απέκτησε σταδιακά δικές της ιδιότητες, όπως και μια πρωτότυπη, αναγνωρίσιμη εικόνα.

Η πιο γνωστή όψη του χαρακτήρα από τις αφηγήσεις και «μαρτυρίες» της κοινότητας, είναι αυτή μιας απρόσωπης ανθρωπόμορφης φιγούρας, αφύσικα ψηλής και πάντοτε φορώντας ένα μαύρο κοστούμι. Αρκετές παραλλαγές που έγιναν επίσης δεκτές από την κοινότητα, κάνουν λόγο για σκιές που μοιάζουν με πλοκάμια καθώς υψώνονται πίσω από την πλάτη του χαρακτήρα (Peck, 2017, σ. 35). Αντίστοιχα, αντλώντας έμπνευση από σύγχρονα είδη ψυχαγωγίας, η απειλή του Slenderman στράφηκε περισσότερο προς τον ψυχολογικό τρόπο, με όλο και περισσότερες ιστορίες να κάνουν λόγο για θύματα που έχασαν τη ζωή τους λόγω της σκοτεινής επιρροής του. Ένας από τους πρώτους χρήστες του forum που έφεραν την πτυχή αυτή στο προσκήνιο, αναφέρει τα εξής με την ανάρτηση της φωτογραφίας ενός φλεγόμενου σχολείου:

«The second photo is of an elementary school fire in 1978. No official cause was ever found. Seven students and a teacher became trapped and died before firefighters could respond. Many of the students and teachers from the time have a history of anxiety disorders and panic attacks, even those who weren't at the school on that day. At least one has since committed suicide, and several others legally changed their names once they reached adulthood and have disappeared²» (LeechCode5, 2009).

Με την καθηλωτική μορφή του και την πληθώρα αφηγηματικών και οπτικών στοιχείων γύρω από το όνομα και τον κατασκευασμένο θρύλο του, ο Slenderman δεν άργησε να εμφανιστεί και σε άλλες γωνιές του ψηφιακού χώρου, με έναρξη την ανάρτηση ενός χρήστη στις 19 Ιουνίου 2009. Η ανάρτηση έκανε λόγο για έναν φίλο του χρήστη, τον Alex, ο οποίος είχε αναλάβει τα γυρίσματα μια ταινίας μικρού μήκους με τον τίτλο «Marble Hornets», στα πλαίσια ενός φοιτητικού project. Ωστόσο, κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, ο Alex φαινόταν όλο και πιο απόμακρος, ώσπου τελικά εγκατέλειψε το project κι εξαφανίστηκε, αφήνοντας τις κασέτες των γυρισμάτων στον χρήστη με την εντολή να τις κάψει. Την επομένη, το πρώτο βίντεο της συλλογής αναρτήθηκε στο YouTube, με τον τίτλο «Introduction» και με την υπόσχεση να «ανέβει» οποιοδήποτε άλλο ενδιαφέρον εύρημα από τις κασέτες που άφησε πίσω ο Alex. Αν και ο αρχικός χρήστης, που αποκάλυψε το όνομα του ως Troy, δεν ανέφερε τον Slenderman συγκεκριμένα, το πρώτο βίντεο υπονόησε την παρουσία του χωρίς να αναφέρει το όνομα του χαρακτήρα (Chess, 2012, σσ. 380-381).

² Απόδοση στα ελληνικά: «Η δεύτερη φωτογραφία είναι από μια πυρκαγιά σε ένα δημοτικό σχολείο το 1978. Δεν βρέθηκε ποτέ επίσημη αιτία. Επτά μαθητές και ένας δάσκαλος παγιδεύτηκαν και έχασαν τη ζωή τους πριν προλάβουν να έρθουν οι πυροσβέστες. Εκείνο τον καιρό, πολλοί μαθητές και δάσκαλοι είχαν ιστορικό κρίσεων πανικού και διαταραχών άγχους, ακόμα και εκείνοι που έλειπαν εκείνη τη μέρα. Τουλάχιστον ένας αυτοκτόνησε από τότε και πολλοί άλλοι άλλαξαν το όνομά τους όταν ενηλικιώθηκαν κι εξαφανίστηκαν».

Έτσι ξεκίνησε η σειρά «Marble Hornets»³, η πρώτη παραστατική μετενσάρκωση του Slenderman. Η σειρά κυκλοφόρησε επεισοδιακά στο YouTube από το 2009 μέχρι και το 2014 κι έχει συλλέξει συνολικά γύρω στις 55 εκατομμύρια προβολές, με 92 βίντεο στο κεντρικό κανάλι των δημιουργών. Πρόκειται για μια πρωτότυπη ιστορία τρόμου, με τον Slenderman ως κύριο εχθρό των πρωταγωνιστών, παρουσιάζοντας αρχικά μόνο ίχνη της παρουσίας του, τα οποία στη συνέχεια γίνονται όλο και πιο έντονα, επηρεάζοντας ψυχολογικά και πνευματικά τους υπόλοιπους χαρακτήρες με σκοπό να τους οδηγήσει στην καταστροφή (Daniel, 2016). Η σειρά αποτυπώνεται μέσα από την τεχνική του «found footage», δηλαδή ως βίντεο γυρισμένα από τους ίδιους τους χαρακτήρες, τα οποία και παρουσιάζονται ως μαρτυρίες αληθινών γεγονότων.

Η συμπερίληψη του Slenderman σε μια φανταστική σειρά με ορισμένη αρχή, μέση και τέλος, δεν σήμαινε αναγκαστικά και το «πάγωμα» της παραλλακτικής δύναμης του θρύλου. Αντιθέτως, ενίσχυσε κάποιες από τις ήδη αποδεκτές πτυχές του χαρακτήρα, όπως την ικανότητα του να επηρεάζει το μυαλό των ανθρώπων, ενώ του απέδωσε και νέες ιδιότητες, όπως την ικανότητά να προκαλεί βλάβη σε ηλεκτρονικές συσκευές και μηχανήματα, γεγονός που δυσκολεύει την καταγραφή και δήθεν μελέτη του ως υπερφυσικό ον. Περιπτώσεις όπως το «Marble Hornets», έχοντας δημιουργηθεί στα πλαίσια της «οικολογίας» του θρύλου του Slenderman (Tolbert, 2015, σ. 52), δηλαδή της γενικότερης διαδικτυακής κοινότητας που γνωρίζει, συζητάει κι εμπλουτίζει τον θρύλο διαμέσου πολλαπλών πλατφορμών, αποτελούν ακόμη μέρος της performance του. Πιο συγκεκριμένα, ο Tolbert αναφέρει πως οι διάφορες διασκευές του θρύλου σε multimedia, όπως βίντεο, εικόνα ή άλλα μέσα, θολώνουν ακόμη περισσότερο τα όρια του χαρακτήρα μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας, νομιμοποιώντας εν μέρει την ταυτότητα του ως σύγχρονο θρύλο (2015, σ. 46). Πρόκειται εντούτοις για μια συνεχή λαϊκή εξάπλωση κι αναδιήγηση μέσω ψηφιακών οδών που δεν υφίσταντο στο παρελθόν (Peck, 2017, σ. 31), άρα υπάρχει η τάση να αντιμετωπίζονται με δυσπιστία ως προς την ελευθερία που επιτρέπουν στον θρύλο να μεταβληθεί και να εξελιχθεί (De Vos, 2012, σ. xviii). Το κοινό που γνώρισε για πρώτη φορά τον Slenderman μέσω της σειράς, δεν παρέλαβε αναγκαστικά έναν στατικό εχθρό ενάντια στους πρωταγωνιστές, αλλά μια μυστηριώδη φιγούρα με ελάχιστα σταθερά χαρακτηριστικά, της οποίας η ιστορία είχε απομείνει με αρκετά κενά, τα οποία οι ίδιοι οι θεατές μπορούσαν να καλύψουν στη φαντασία τους ή την πράξη.

Η σειρά «Marble Hornets» και η σημαντική απήχηση της, ενέπνευσε κι άλλες εκδοχές του χαρακτήρα μέσω ερασιτεχνικών σειρών στεγασμένων κυρίως στο YouTube, με πιο γνωστά παραδείγματα το «EverymanHYBRID» (2010-2019) και το «Tribetwelve» (2010-2019), που επίσης καταγράφουν τις εμπειρίες των πρωταγωνιστών ενάντια στην απειλή του Slenderman, εντάσσοντας νέα στοιχεία στον θρύλο κι ενισχύοντας κάποια από τα ήδη αποδεκτά⁴. Συχνά, οι δημιουργοί των προαναφερόμενων σειρών συνεργάζονταν μεταξύ τους, γυρίζοντας συνεργατικά επεισόδια που συνέδεαν τα σύμπαντα που ο καθένας τους είχε δημιουργήσει σε ένα ενιαίο αφήγημα, με τον Slenderman στο επίκεντρο. Κατά τα επόμενα χρόνια, η ψηφιακή θρυλική φιγούρα θα έπαιρνε τεράστιες διαστάσεις, καταλαμβάνοντας σημαντική θέση στον διαδικτυακό χώρο.

Ως άλλη μια ενδιαφέρουσα διασκευή του θρύλου, προκύπτει και το «Slender: The Eight Pages»⁵, ένα indie ηλεκτρονικό παιχνίδι που κυκλοφόρησε το 2012 από την Parsec Productions. Πρόκειται για το πρώτο εγχείρημα ηλεκτρονικού παιχνιδιού με πρωταγωνιστή τον Slenderman και το πρώτο παράδειγμα του πλήθους παρόμοιων διασκευών που θα ακολουθούσε. Τα indie (independent, ανεξάρτητα) ηλεκτρονικά παιχνίδια, δηλαδή εκείνα που δεν δημιουργούνται κάτω από την αιγίδα κάποιας μεγάλης εταιρείας, αλλά με τους ελάχιστους πόρους μιας μικρής ομάδας ή ενός ατόμου, αποτελούν επίσης προϊόν δημιουργικότητας της διαδικτυακής κοινότητας. Ο δημιουργός του

³ Γενικά στοιχεία για τη σειρά «Marble Hornets», διαθέσιμα στους παρακάτω συνδέσμους: <https://www.youtube.com/user/MarbleHornets/about> και <http://marblehornets.wikidot.com/>

⁴ Ενδεικτική λίστα με ερασιτεχνικές web series βασισμένες στον Slenderman, διαθέσιμη στο: https://www.reddit.com/r/Slender_Man/comments/29ufwz/list_of_slenderman_series_and_their_status/

⁵ Γενικά στοιχεία για το παιχνίδι «Slender: The Eight Pages», διαθέσιμα στο: <https://www.indiedb.com/games/slender-the-eight-pages>

παιχνιδιού, Mark Hadley, φρόντισε να διατηρήσει κάποια από τα στοιχεία που είχαν ήδη αποδοθεί στον χαρακτήρα, προσθέτοντας ταυτόχρονα νέες διαστάσεις στην απειλή του Slenderman.

Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι τοποθετεί τον ανώνυμο, αμίλητο πρωταγωνιστή σε ένα δάσος μέσα στη νύχτα, μόνο με έναν φακό για να μπορεί να κινηθεί στο σκοτάδι και την εξής εντολή: «Collect 8 pages» (Μάζεψε οκτώ σελίδες). Χωρίς επιπλέον οδηγίες, ο παίκτης κατευθύνει τον χαρακτήρα, βλέποντας το περιβάλλον μέσα από τα μάτια του, αναζητώντας τις σελίδες αυτές ανάμεσα στα δέντρα, σε τούνελ και σε εγκαταλελειμμένα κτίρια. Δεν υπάρχει μουσική ή άλλοι ήχοι, παρά μόνο τα βήματα του καθώς κινείται μέσα στο δάσος. Οι σελίδες που καλείται να συλλέξει αναπαριστούν μουντζούρες ή γραμμές τοποθετημένες στο χαρτί με φρενήρη τρόπο, προδίδοντας τον πανικό του ατόμου που τις δημιούργησε. Κάποιες από τις σελίδες περιείχαν φράσεις όπως: «Can't run» (Δεν μπορώ να τρέξω), «What does it all mean?» (Τι σημαίνει όλο αυτό;), «Help me» (Βοήθεια). Ο παίκτης δεν γνωρίζει ποιος άφησε στο δάσος αυτές τις σελίδες ή γιατί πρέπει να τις συλλέξει. Αυτό όμως που σύντομα καταλαβαίνει είναι ότι, όσο περισσότερες σελίδες συλλέγει, σε τόσο μεγαλύτερο κίνδυνο βρίσκεται. Ανάμεσα στα δέντρα ή πίσω από τοίχους, ο παίκτης μπορεί περιστασιακά να διακρίνει τη φιγούρα του Slenderman, караδοκώντας στο σκοτάδι και παρακολουθώντας την κάθε του κίνηση. Δεν υπάρχει κάποια εξήγηση γιατί το πλάσμα αυτό τον κυνηγά, είναι όμως προφανές ότι θέλει να τον σταματήσει από το να συλλέξει τα διασκορπισμένα χαρτιά. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο πρωταγωνιστής καταφέρει να συλλέξει τις σελίδες ή όταν ο Slenderman τον πιάσει. Στην περίπτωση αυτή, η οθόνη γεμίζει παράσιτα, φανερώνοντας το ανατριχιαστικό, χωρίς χαρακτηριστικά πρόσωπο του Slenderman, αφήνοντας να εννοηθεί ότι σκοτώνει τον πρωταγωνιστή.

Παρά την τον γενικά ερασιτεχνικό χαρακτήρα του, το παιχνίδι απέσπασε θετικά σχόλια από κριτικούς και κοινότητα, που εντυπωσιάστηκαν από την έντονη αίσθηση άγχους και φόβου που μπορούσε να δημιουργήσει ένα τόσο απλό και σύντομο παιχνίδι, βασισμένο κυρίως στην υπάρχουσα επιρροή που ασκούσε ο Slenderman ως φιγούρα τρόμου. Σε αντίθεση με τις ιστορίες, εικόνες ή βίντεο που είχαν προηγηθεί, το παιχνίδι προσέφερε για πρώτη φορά αλληλεπίδραση μεταξύ του κοινού και του ίδιου του θρυλικού τέρατος, εντείνοντας για ακόμη μια φορά το θόλωμα μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας. Το κοινό δεν δρα απλώς ως παρατηρητής στην επίπονη προσπάθεια ενός χαρακτήρα να γλιτώσει από την επιρροή του Slenderman, αλλά αναγκάζεται το ίδιο να συμμετάσχει, καθώς ο παίκτης τοποθετείται ξαφνικά σε ένα άγνωστο, δαιδαλώδες δάσος όπου το τέρας έχει τον απόλυτο έλεγχο (Dudek, 2021). Τα απεγνωσμένα μηνύματα στις σελίδες, μια προσέγγιση που δεν είχε μέχρι τότε αποτυπωθεί σε άλλες διασκευές, επέκτειναν την ήδη αποδεχόμενη θεωρία ότι ο Slenderman έχει την ικανότητα να επηρεάζει το μυαλό των ανθρώπων και να τους οδηγεί στην τρέλα (Peck, 2015), μια θεώρηση που, όπως προαναφέρθηκε, είχε ήδη αποτελέσει ένα από τα κεντρικά σημεία της σειράς «Marble Hornets». Γίνεται έτσι φανερό το πως η μια διασκευή μπορεί να επηρεάσει και να τροφοδοτήσει την άλλη, εμπλουτίζοντας το σύμπαν αυτής της θρυλικής οντότητας και αναμιγνύοντας αλήθεια και ψέμα, με τη δημιουργία όλο και πιο αληθοφανών ή αλληλεπιδραστικών διασκευών.

Πότε όμως η αληθοφάνεια παύει να είναι μια ψευδαίσθηση αλήθειας και μεταμορφώνεται σε κάτι πραγματικό; Καθώς η φιγούρα του Slenderman αποδείχθηκε μεγαλύτερη από τον δημιουργό της και την κοινότητα που την μορφοποίησε, ήταν αναπόφευκτη η έξοδος της από τον ψηφιακό στον πραγματικό κόσμο. Σε ένα τόσο μεγαλύτερο κοινό, το θόλωμα μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας αποδείχθηκε μοιραίο όταν ένα γεγονός έμελλε να αμαυρώσει αυτή τη διάχυση ψηφιακής, συλλογικής δημιουργικότητας στον κόσμο έξω από την οθόνη.

Διάχυση στην πραγματική ζωή: Όταν ο τρόμος γίνεται πραγματικότητα

Στις 31 Μαΐου 2014, η Anissa Weier και η Morgan Geysler, ηλικίας 12 ετών, οδήγησαν τη συνομήλικη φίλη τους Payton Leutner, σε ένα δάσος κοντά στην πόλη Waukesha στο Wisconsin των Ηνωμένων Πολιτειών, όπου την μαχαίρωσαν 19 φορές και την εγκατέλειψαν, πιστεύοντας πως είναι νεκρή. Το θύμα, ωστόσο, παρά την αιμορραγία, κατάφερε να φτάσει μέχρι την άκρη του δάσους, όπου μπόρεσε

να ζητήσει βοήθεια από έναν περαστικό που κάλεσε αμέσως την αστυνομία. Το κορίτσι επιβίωσε και η αστυνομία σύντομα συνέλαβε τις δύο ένοχες. Το έγκλημα αναστάτωσε τις Ηνωμένες Πολιτείες, ωστόσο αυτό που προκάλεσε τη μεγαλύτερη αίσθηση ήταν η ομολογία των δύο κοριτσιών κατά την ανάκρισή τους. Ερωτώμενη γιατί ήθελε να βλάψει τη φίλη της, η Morgan απάντησε στους αστυνομικούς: «Έπρεπε να γίνει για να ικανοποιήσουμε τον Slenderman», «Σε παρακολουθεί. Δεν τον έχω δει ποτέ. Είναι παντού». Η Anissa περιέγραψε τα εξής: «Μπορεί να είναι δύο μέτρα, μέχρι και τέσσερα. Δεν έχει πρόσωπο, το δέρμα του είναι λευκό και μπορεί με τα πλοκάμια που έχει στην πλάτη του, να πνίξει τα θύματα του» (Dooley et al., 2015).

Ο πανικός που ακολούθησε ήταν αναμενόμενος. Με μοναδικό σημείο αναφοράς την απόπειρα δολοφονίας, δημοσιογράφοι και εκπρόσωποι των ΜΜΕ στράφηκαν στο Διαδίκτυο, προσπαθώντας να βρουν απαντήσεις για την ταυτότητα του φανταστικού πλάσματος που οδήγησε δύο νεαρά κορίτσια στο φόνο. Οι Chess και Newsom καταγράφουν μια πληθώρα παραδειγμάτων από πρωτοσέλιδα και ειδήσεις που, μέσα από ελλιπείς πληροφορίες, είτε παρουσίαζαν τον χαρακτήρα ως ένα φαινόμενο που είχε μετατρέψει το Διαδίκτυο σε «σχολείο φόνου», είτε μιλούσαν για διαδικτυακές αιρέσεις (cults) τρόμου που παρέσερναν τα μέλη τους σε αποτρόπαιες πράξεις (2014, σσ. 2-3). Χρήστες του Διαδικτύου, ιδιαίτερα μέλη της κοινότητας που είχε παρακολουθήσει την πορεία του Slenderman, αντιτέθηκαν στη στάση αυτή, ενώ ακαδημαϊκοί που μελέτησαν το συμβάν στα πλαίσια ερευνών ψηφιακής λαογραφίας, κάνουν λόγο για την πρόκληση «ηθικού πανικού», που στην ουσία οδηγούσε στην παραπληροφόρηση, μετατρέποντας τις δημιουργικές εκφράσεις μιας πολυπληθούς διαδικτυακής κοινότητας σε κακοποιητικά, δημαγωγικά κι άλλα αφηγήματα (Chess & Newsom, 2014· Tolbert, 2015· Peck, 2015).

Το παραπάνω γεγονός έλαβε πολλαπλές διαστάσεις κι έθεσε ζητήματα ψυχικής υγείας, κινδύνων του Διαδικτύου, καθώς και γονικής επιτήρησης, κανένα από τα οποία δεν είναι δυνατό να αναλυθεί ή σχετίζεται με την παρούσα εργασία. Ως προς την λαογραφική αξία των διαδικτυακών θρύλων, αυτό που αξίζει να τονιστεί με αφορμή το συγκεκριμένο συμβάν, είναι η διάσταση της αναπαράστασης του θρύλου, όπως αυτή εξωτερικεύεται από τον ψηφιακό στον πραγματικό κόσμο. Για τον Tolbert (2015, σσ. 46-47), η προσπάθεια των δύο κοριτσιών να κερδίσουν την εύνοια του τέρατος, ακολουθώντας ένα από τα τελετουργικά που είχαν παρατεθεί σε αντίστοιχες αφηγήσεις, αποτελεί ακριβώς μέρος της τελετουργικής αναπαράστασης του θρύλου ως λαϊκή έκφραση. Ο Andrew Peck (2016, σ. 15) συμφωνεί με αυτή την οπτική, διευκρινίζοντας πως η καταδικαστέα πράξη των κοριτσιών αποτελεί μεν αναπαράσταση τελετουργικών διαδικασιών του θρύλου, αλλά στην πιο ασυνήθιστη και υπερβολική μορφή της, παραπέμποντας στην αντίστοιχη μελέτη του Bill Ellis. Ο τελευταίος, καταγράφοντας περιπτώσεις βιαιοτήτων που συνέβησαν στα πλαίσια τελετών ή διαδικασιών μύησης ατόμων σε κλειστούς κύκλους ομάδων, εξηγεί πως το φαινόμενο της τελετουργικής βίας, αν και σπάνιο, αποτελεί κομμάτι στη συνολική performance μιας λαϊκής δημιουργικής έκφρασης, όσο και οι θρύλοι ή παραδόσεις που δημιουργούνται στα πλαίσια της ίδιας κοινότητας (Ellis, 1989).

Σαφώς, κανένας μελετητής ή λαογράφος δεν θα ισχυριζόταν πως τέτοιου είδους ακραίες εκφράσεις πρέπει ή μπορεί να αποτελέσουν τη νόρμα ή ότι ο θρύλος του Slenderman και οι χρήστες που συσπειρώθηκαν γύρω του, φέρουν την οποιαδήποτε ευθύνη για αυτές. Το συμβάν με τα τρία κορίτσια ανέδειξε καίρια ζητήματα που αφορούν την ψυχική υγεία των εφήβων, όπως και την επιρροή που η ανεξέλεγκτη χρήση του Διαδικτύου μπορεί να έχει σε νεαρές ηλικίες. Το θόλωμα μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας μοιάζει εντονότερο από ποτέ, καθώς ενισχύεται και από το ίδιο το Διαδίκτυο ως κοινωνικό χώρο. Είτε μέσω ερασιτεχνικών σειρών που παρουσιάζονται ως πραγματικά γεγονότα, είτε μέσα από μαρτυρίες και δήθεν αληθινές φωτογραφίες, είναι πολύ πιο εύκολο, ακόμη και για έναν πλασματικό θρύλο να πάρει σάρκα και οστά, σε ένα περιβάλλον που επιτρέπει την ταχύτατη διάδοση πλήθους εκφράσεων, όπως και την εύκολη πρόσβαση σε αυτές (Peck, 2017, σσ. 33-34). Μπροστά σε μια τόσο έντονη αληθοφάνεια, η κριτική σκέψη, η ωριμότητα και ένα υγιές μυαλό καθίστανται στοιχεία απαραίτητα.

Επίλογος: Η έρευνα ενός νέου πεδίου συνεχίζεται

Τα creepypasta δεν είναι αναγκαστικά άμεσοι απόγονοι των παραδοσιακών θρυλικών αφηγήσεων, άλλα περισσότερο μια νέα εκδοχή τους, προσαρμοσμένη στα δεδομένα του χώρου που τη γέννησε. Μαρτυρούν τη διάθεση του σύγχρονου ανθρώπου να δημιουργεί και να μοιράζεται μέσα σε πλαίσια κοινωνικά, τα οποία δεν επηρεάζονται πλέον από γεωγραφικούς περιορισμούς. Αυτή η νέα κοινωνικότητα που επιτυγχάνεται στο Διαδίκτυο, μπορεί να διαφέρει από την μέχρι τώρα λαογραφικά αποδεκτή κοινωνικότητα του σχολείου, της γειτονιάς ή του χωριού, αλλά δεν παύει να είναι μια κοινωνικότητα που έχει πλέον διαμορφώσει τους δικούς της περιορισμούς, κανόνες και δυναμική. Καθώς η τεχνολογία έχει εξελιχθεί σε φυσική επέκταση της ζωής του ανθρώπου (Peck, 2017, σ. 32), η προφορική αναδιήγηση αντικαθίσταται από βίντεο στο YouTube, η περιγραφή γεγονότων μπορεί πλέον να εκφραστεί μέσα από επεξεργασμένες φωτογραφίες κι ο φόβος της συνάντησης με έναν επικίνδυνο θρύλο μπορεί να μεταφερθεί στη ζωντανή εμπειρία ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

Αν η περίπτωση του Slenderman ανέδειξε κάτι σχετικά με τη λαϊκή ταυτότητα των creepypasta, αυτό είναι η δημιουργική συνεργασία μεταξύ των μελών της κοινότητας που υιοθέτησε τον χαρακτήρα ως κοινό κτήμα της. Αν και ο Slenderman προέκυψε από τη συνειδητή μίμηση στερεότυπων στοιχείων αστικών θρύλων, σχημάτισε τελικά μια ειλικρινή θρυλική υπόσταση μέσα από τις δημιουργικές προσφορές της κοινότητας, η οποία συσπειρώθηκε γύρω από εκείνον. Η αναπόφευκτη διάχυσή του στον πραγματικό κόσμο, αν και συνοδευόμενη από ένα εξαιρετικά ατυχές γεγονός, επιβεβαίωσε τη μεταμόρφωση του σε ένα δημιούργημα που μπλέκει πραγματικότητα και φαντασία, διατηρώντας την ευελιξία του να μεταβάλλεται από εκδοχή σε εκδοχή, μια από τις πιο καίριες ιδιότητες των παραδοσιακών και σύγχρονων θρύλων (Ellis, 2002, σσ. 61-62).

Θεωρώντας τους όρους «λαός» ή «λαϊκός» αρκετά ευέλικτους, ώστε να ακολουθούν τις εξελισσόμενες διαστάσεις που λαμβάνει η αλληλεπίδραση των ανθρώπων σε ομάδες και κοινότητες, είναι λογικό και η λαϊκή δημιουργία που προκύπτει από τις αλληλεπιδράσεις αυτές, να υιοθετεί νέες μορφές. Τα creepypasta, ως προϊόντα ενός τέτοιου συλλογικού περιβάλλοντος, εξελίσσονται κι αλλάζουν μορφές συνεχώς, εκμεταλλευόμενα τους προσφερόμενους πόρους του Διαδικτύου. Η παρουσία τους, καθώς και η θερμή συμμετοχή του κοινού στην ανάπτυξη και μετάδοσή τους, τα καθιστά λαϊκές δημιουργίες μιας νέας πραγματικότητας. Με το είδος να είναι ακόμα αρκετά νέο, άρα και σε μια συνεχή πορεία εξέλιξης, θα αποδειχθεί εν τέλει στο μέλλον αν οι ιστορίες αυτές θα μπορέσουν να διατηρήσουν την επιρροή τους και να παγιωθούν ως αναπόσπαστα κομμάτια μιας νέας λαϊκής αφήγησης και δημιουργίας.

Βιβλιογραφία

- Αλεξιάδης, Μ. Αλ. (2012). *Νεωτερική Ελληνική Λαογραφία*. Ινστιτούτο του Βιβλίου-Α. Καρδαμίτσα.
- Καπλάνογλου, Μ. (2015). *Παραμύθι και Αφήγηση στην Ελλάδα: Μια παλιά τέχνη σε μια νέα εποχή*. Πατάκης.
- Blank, T. J. (2012). Introduction: Pattern in the Virtual Folk Culture of Computer-Mediated Communication. In T. J. Blank (Ed.), *Folk culture in the digital age: The emergent dynamics of human interaction* (pp. 1-24). Utah State University Press.
- Brunvand, J. H. (1981). *The vanishing hitchhiker: American urban legends and their meanings*. WW Norton & Company.
- Chess, S. (2012). OPEN-SOURCING HORROR. *Information, Communication and Society*, 15(3), 374-393.
- Chess, S., & Newsom, E. (2014). *Folklore, horror stories, and the Slender Man: The development of an internet mythology* (1st ed.). Palgrave Pivot.
- Cooley, K., & Milligan, C. A. (2018). Haunted objects, networked subjects: The nightmarish nostalgia of creepypasta. *Horror Studies*, 9(2), 193-211. https://doi.org/10.1386/host.9.2.193_1

- Daniel, A. (2016). 'Always Watching': The Interface of Horror and Digital Cinema in Marble Hornets, *Global Media Journal Australian Edition*, 10(1).
- De Vos, G. (2012). *What happens next?: Contemporary urban legends and popular culture*. Libraries Unlimited.
- Dooley, S., Whipp, E., Robinson, K., & Effron, L. (2015). "Slender Man" Interrogation Tapes Reveal Shocking New Details About Alleged Stabbing Plot. ABC News. Ανακτήθηκε από <https://abcnews.go.com/US/slender-man-interrogation-tapes-reveal-shocking-details-alleged/story?id=29117234>
- Dudek, B. (2021). A Sense of Fear and Anxiety in Digital Games: An Analysis of Cognitive Stimuli in Slender--The Eight Pages. *Game Studies*, 21(2).
- Dundes, A. A. (1980). Who Are The Folk? In A. A. Dundes (Ed.), *Interpreting Folklore* (pp. 1-19). Indiana University Press.
- Ellis, B. (1989). Death by folklore: Ostension, contemporary legend, and murder. *Western Folklore*, 48(3), 201. <https://doi.org/10.2307/1499739>
- Ellis, B. (2002). *Aliens ghosts & cults*. Roundhouse Publishing.
- Foster, M. D., & Tolbert, J. A. (Eds.). (2015). *The folkloresque: Reframing folklore in a popular culture world*. Utah State University Press.
- Henriksen, L. (2018). "Spread the word": Creepypasta, hauntology, and an ethics of the curse. *University of Toronto Quarterly*, 87(1), 266-280. <https://doi.org/10.3138/utq.87.1.266>
- LeechCode5. (2009). *Create paranormal images*. [Online]. Ανακτήθηκε από <https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=4>
- Nounanaki, A. L., & Kakampoura, R. (2021). Greek Urban Legends and their Function on the Internet. *Етнолошко-Антрополошке Свеске : Часопис Етнолошко-Антрополошког Друштва Србије*, 32(21), 125-139.
- Oring, E. (2008). Legendry and the Rhetoric of Truth. *The Journal of American Folklore*, 121(480), 127-166.
- Peck, A. (2015). Tall, dark, and loathsome: The emergence of a legend cycle in the digital age. *The Journal of American Folk-Lore*, 128(509), 333-348. <https://doi.org/10.5406/jamerfolk.128.509.0333>
- Peck, A. (2016). At the Modems of Madness: Slender Man Ostension and the digital age. *Contemporary Legend*, 3(5), 14-37.
- Peck, A. (2017). Capturing the Slender Man: Online and Offline Vernacular Practice in the Digital Age. *Cultural Analysis*, 16(1), 30-48.
- Peters, L. (2015). *What is creepypasta? Here's everything you need to know about the internet's spookiest stories*. Bustle. Ανακτήθηκε από <https://www.bustle.com/articles/130057-what-is-creepypasta-heres-everything-you-need-to-know-about-the-internets-spookiest-stories>
- Surge, V. (2009). *Create paranormal images*. [Online]. Ανακτήθηκε από <https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=3>
- Tolbert, J. A. (2015). "Dark and Wicked Things": Slender Man, the Folkloresque, and the Implications of Belief. *Contemporary Legend Series 3*, 38-61.

Πηγές

Γενικά στοιχεία για τη σειρά «Marble Hornets», διαθέσιμα στα: <https://www.youtube.com/user/MarbleHornets/about> και <http://marblehornets.wikidot.com/>

Γενικά στοιχεία για το παιχνίδι «Slender: The Eight Pages», διαθέσιμα στο: <https://www.indiedb.com/games/slender-the-eight-pages>

Ενδεικτική λίστα με ερασιτεχνικές web series βασισμένες στον Slenderman, διαθέσιμη στο:
https://www.reddit.com/r/Slender_Man/comments/29ufwz/list_of_slenderman_series_and_their_status/