

# **K povaze slovesného folkloru v prostředí internetu**

**Jan Pohunek**

**2005**

V dobách, kdy na našem území probíhala většina rozsáhlých sběrů folkloristického materiálu, byl slovesný folklor vázán a předáván prakticky jen ústně nebo písemně. S nástupem moderních médií se ale situace začala měnit, i když zpočátku poměrně nenápadně. Rozhlasový nebo televizní přenos sice dokáže šířit informace podstatně rychleji než stará textově orientovaná média, a to i z globálního hlediska, na druhou stranu s nimi má i leccos společného. Cokoli projde těmito médii totiž zároveň prochází i výběrem a redakční přípravou, je zpravidla zpětně dohledatelné a neanonymní. I tak se ale v současnosti podílejí na šíření řady typů látek, které mohou být předmětem folkloristického studia.

Chceme-li se ale věnovat slovesnému folkloru přenášenému v prostředí nejmladšího významného média, internetu, dostáváme se do větších obtíží způsobených jeho odlišnou povahou. Vystává dokonce otázka, jestli chápání internetu jako samostatného typu média je z klasifikačního hlediska dostatečné. Celosvětovou sítí je totiž možné používat mnoha způsoby, které se od sebe nakonec možná liší více, než jednotlivá klasická média mezi sebou. Hlavní odlišnosti těchto způsobů komunikace asi leží v jejich *anonymitě, exkluzivitě, stupni interakce, trvanlivosti a technickém řešení*. Anonymita určuje, nakolik je možné ztotožnit autora podání s konkrétní osobou, exkluzivita pak, jak širokému publiku je toto podání přístupné. Jednotlivé aplikace se také odlišují stupněm interakce autora podání s ostatními uživateli a trvanlivostí v nich uložených informací, tedy dobou, po kterou je zpravidla možné konkrétní podání zpětně dohledat. Všechny tyto faktory jsou ovlivňovány technickým

řešením. To jim dává vymezující rámec a hranice, které nemůže jejich variabilita překročit.

Na základě srovnávání těchto faktorů můžeme pracovním vymezením pět významných způsobů komunikace - statické weby, diskusní fóra, chat, IM/VoIP a e-mail.

Statické weby jsou vlastně informace zveřejněné jejich autorem, ať už jednotlivcem nebo například mediální společností či státní institucí v prostředí WWW (World Wide Web) a bez možnosti diskuse. WWW je přístupné různým způsobům vytváření webových stránek a umožňuje vysokou variabilitu dílčích technických řešení. Anonymita i exkluzivita závisí na rozhodnutí autora, trvanlivost může být vysoká, závisí ale na frekvenci změn, zájmu autora o své dílo a automatické archivaci stránek.

Od statických stránek se stupněm interakce liší diskusní fóra - z širšího úhlu pohledu lze takto označit aplikace, které umožňují vzájemnou komunikaci většího množství osob, která je nějakou aplikací transformována do podoby webových stránek. Je možné sem zařadit jak čtenářské komentáře k různým webům, tak i aplikace přímo orientované na interaktivní komunikaci a vytváření virtuálních komunit. Obvykle umožňují i čtení bez nutnosti podílet se na diskusi a vysoký stupeň anonymity. Vznikly však kolem nich virtuální komunity<sup>1</sup> nebo jsou kvůli komunikaci nějaké komunity přímo vytvořeny, pak jejich uživatelé často v různé míře vymění svou anonymitu za možnost lépe se účastnit sociálních interakcí. Exkluzivita zde závisí na rozhodnutí autora aplikace nebo jednotlivých skupin v rámci virtuální komunity.

---

<sup>1</sup> Jako stručný úvod do problematiky virtuálních komunit a jejich kolektivních projevů lze doporučit např. Lévy, P. 2000: *Kyberkultura. Zpráva pro radu Evropy v rámci projektu „Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace“*. Praha., kap. 7, s.109-119

Chat již není vázán jen na prostředí WWW, chatové aplikace mohou využívat jak rozšířený protokol IRC (Internet Relay Chat), tak i například P2P sítě nebo například sloužit pro komunikaci v online hrách. Narozdíl od diskusních fór je chat více zaměřen na komunikaci v reálném čase, v diskusním fóru bývá příspěvek formulován spíše jako krátký dopis nebo komentář, chaty jsou spíše už jen rozhovor vedený písemnou formou. Trvanlivost informací je nízká, staré chaty se zálohují jen zřídka a z toho důvodu i účast na chatu zpravidla vyžaduje interakci. Velká variabilita technických řešení chatů zvyšuje i jejich exkluzivitu, řadu z nich už z jejich podstaty například nedokáže naindexovat žádný internetový vyhledávač.

IM (Instant Messaging), VoIP (Voice over Internet Protocol) a další podobné méně rozšířené aplikace, například komunikace prostřednictvím webových kamer, slouží stejně jako chaty k rozhovorům v reálném čase, narozdíl od nich jsou ale vysoce neanonymní a exkluzivní. Využívají je nejčastěji lidé, kteří se osobně znají, zvolili stejné technické řešení (v současnosti asi nejrozšířenější jsou sítě ICQ pro IM a Skype pro VoIP) a nainstalovali příslušné aplikace. Komunikace je uchovávána u nich na disku, zpravidla se příliš nearchivuje a není přístupná třetí straně. Snad by bylo možné zařadit sem i látky šířené prostřednictvím SMS zpráv, obvykle vtipy či fámy, i když u nich se objevuje ještě další výrazný vliv technického řešení, a to omezení délkou zprávy.

Posledním významným způsobem komunikace je e-mail. Co se týče anonymity a exkluzivity, je podobný předchozí skupině. Neslouží však k rozhovorům v reálném čase a jednotlivé zprávy jsou v něm, podobně jako na diskusních

fórech, formulovány spíše jako psaný text než jako dialog. I možnosti jeho archivace jsou podstatně vyšší. E-mailová komunikace mezi jednotlivci bývá vysoce interaktivní, stejně tak je ale možné nechat si tímto způsobem zasílat vyžádané zprávy a upozornění rozesílané hromadně například zpravodajským serverem, nebo účastnit se e-mailových konferencí či usenetových diskusních skupin, které mívají podobnou strukturu jako diskusní fóra, ale poněkud vyšší exkluzivitu není-li jejich obsah přístupný i přes WWW.

Zdá se tedy, že internetová komunikace umožňuje plynulý přechod mezi formou projevu spíše literárního charakteru a tou, která je z hlediska kompozice bližší mluvené řeči.

Při zkoumání folklorních látek vyskytujících se na internetu bude asi nejvhodnější zaměřit se nejprve na ty, které nejsou omezeny na toto prostředí. Jde zejména o anekdoty, příběhy ze života, fámy a moderní městský folklor. Memoráty bývají, především na různých diskusních fórech, prezentovány často, do dlouhodobé tradice se ale, stejně jako v ústní kultuře, začleňují pouze zřídka<sup>2</sup>. Je možné očekávat, že některé humorky a městské legendy mají původ ve skutečném zážitku a naopak některé memoráty ve skutečnosti memoráty nejsou, dokazovat to je ale obvykle těžké, vypravěč může být na internetu anonymní už při prvním podání. Anekdoty jsou velmi rozšířeným žánrem a globální charakter internetu dále usnadňuje rychlé šíření, které je pro tento žánr typické<sup>3</sup>. Na jejich charakter internetové prostředí výrazný vliv nemá, umožňuje ale i šíření žertů blízkých nápisovému folkloru nebo jinak

---

<sup>2</sup> Leščák, M. - Sirovátka, O. 1982: *Folklór a folkloristika*. Bratislava. s.174-175

<sup>3</sup> Leščák, M. - Sirovátka, O. 1982: *Folklór a folkloristika*. Bratislava. s.179-181

závislých na textové podobě. Jako příklad může posloužit například tato „hádanka“: *Jak rozčílíte typografa ?*.

Pověsti a pohádky jsou zastoupeny spíše jen v podobě fixovaných materiálů převzatých z folkloristické literatury, výraznou výjimku ale představují současné městské pověsti volně se prolínající s fámami a někdy chápané přímo jako zvláštní případ fámy<sup>4</sup>, byť jejich variabilita je patrně širší. U *urban legends* bývá příběh ve shodě s ústním podáním prezentován jako zážitek, který se stal „kamarádovi kamaráda“, odkaz na známou osobu je ostatně charakteristickým rysem tohoto žánru, který má posílit důvěryhodnost vyprávění<sup>5</sup>. Svéráznou formu fámy představují poplašné či jinak „aktuální“ řetězové e-maily a IM zprávy, pro které se vžil anglický termín *hoax*. Nejčastěji jde o varování před bezpečnostními riziky, prosby o pomoc, petice a výzvy, příležitosti ke snadnému zisku a podobně. Příznačná je výzva k dalšímu šíření, která je součástí textu. V některých případech mohou mít reálný základ (např. „*Dívěnka se ztrátou paměti po Tsunami*“<sup>6</sup>, „*Krev B Rh + pro Míšu*“<sup>7</sup>), jindy jde ale o texty zcela smyšlené (např. *Bill Gates se rozhodl podělit o své bohatství*<sup>8</sup>) a objevují se i látky, které lze již považovat za klasické příklady městské fámy („*INFIKOVANÉ JEHLY - Francie a HIV*“<sup>9</sup>). Občas se stává, že výzva o pomoc se skutečným základem přežívá i v době, kdy již není

---

<sup>4</sup> Kapferer, J.-N. 1992: *Fáma - nejstarší médium lidstva*. Praha. s.234-236

<sup>5</sup> Šrámková, M. 2002: *Vyprávění ve městě jako specifický druh narace*, in: *Národopisná revue* 4, 195-202, s.198

<sup>6</sup> <http://www.hoax.cz/index.php3?action=detail&id=365>

<sup>7</sup> <http://www.hoax.cz/index.php3?action=detail&id=386>

<sup>8</sup> <http://www.hoax.cz/index.php3?action=detail&id=6>

<sup>9</sup> <http://www.hoax.cz/index.php3?action=detail&id=11>

aktuální a je dokonce modifikována tak, aby se tato skutečnost zastřela („Daruj krv - Alexander Gál“<sup>10</sup>).

Kromě fám se můžeme setkat i s klasickými řetězovými dopisy a velmi širokým spektrem různých žertovných dopisů. Ty se sice vyskytovaly již dříve (různé „dopisy štěstí“ nebo třeba samizdatově šířený dopis občana, který žije v jeskyni a po komplikovaném výčtu příjmů a výdajů žádá úřad o zvýšení platu<sup>11</sup>), internet ale velmi usnadňuje jejich šíření a dá se říci, že jsou pro něj charakteristické.

Než přistoupíme k problematickým látkám vyskytujícím se pouze na internetu, zkusme se nejprve podívat na to, zda můžeme u těch již zmíněných nalézt Gusevovy hlavní znaky folkloru, tedy *kolektivnost, ústnost, variantnost a proces tradování*<sup>12</sup>. Kolektivnost díla je vlastnost, kterou je možné u některých typů internetového folkloru nalézt poměrně snadno, a to nejen u látek pocházejících z jiného prostředí. Zůstává ale otázkou, nakolik kolektivní „opracovávání“ materiálu probíhá na samotném internetu a zda nejde pouze o fixaci látky převzaté odjinud, která není dále měněna. Tuto otázku bude nutné posuzovat současně s procesem tradování, který má některé specifické rysy. Jednotlivé látky přecházejí z internetu do orální kultury a zpět, samotný přenos po internetu je ale možné provádět beze změny prostým zkopírováním textu, přeposláním e-mailu a podobně. Část variací tedy patrně

---

<sup>10</sup> <http://www.hoax.cz/index.php3?action=detail&id=54>

<sup>11</sup> v archivu autora. Dopis pochází z 80.let 20.století a je formulován jako úřední žádost s titulkem „Věc: Žádost o zvýšení platu na zvýšení životní úrovně“. Vybírám: „Mám dvě děti a ženu, která nepracuje. Bydlím v jeskyni, koberce a nábytek nemáme. (...) Oděvy a obuv nekupujeme, zhotovujeme si je sami z lesní zvěře. (...) Bartoloměj Vozobule, Jeskyně Velká Díra, Pytlíkov II.“ Část dopisu tvoří účetně rozepsaný rozpočet se schodkem 24 Kč, o jehož vyrovnání „autor“ žádá.

<sup>12</sup> Leščák, M. - Sirovátka, O. 1982: *Folklór a folkloristika*. Bratislava. s.21

vzniká pouze v orální fázi celého procesu a v elektronické podobě je pouze možné zachytit jednotlivá podání, i když i zde je prostor pro improvizaci. Na druhou stranu, kolektivně měněny mohou i texty spíše literárního charakteru, a to především doplňováním, úpravami a překladem. Jako významný příklad zde lze zmínit historii jednoho žertovného dopisu:

V roce 2000 začal po amerických prezidentských volbách po internetu kolovat „Dopis o zrušení nezávislosti“ („Notice of Revocation of Independence“), humorný text podepsaný členem skupiny Monty Python Johnem Cleese alias Basilem Fawlty, anglickým hoteliérem, kterého tento herec představoval v seriálu „Fawlty Towers“ (česky „Hotýlek“). V textu je oznámeno opětovné připojení Spojených států k Velké Británii a vyjmenováno několik bodů, které budou muset Američané přijmout, převážně narážek na rozdíly mezi americkou a britskou angličtinou a kulturou.

V tomto případě se výjimečně podařilo amatérským folkloristům, zejména Angličance Sarah Hartwell, vysledovat původ celého díla. Dopis ve skutečnosti poprvé vytvořil A.Baxter z britského Rochestru, inspirován žertovnou zmínkou o zrušení nezávislosti USA pronesenou v rámci ranního vysílání BBC Radia 4, a vložil jej 8.listopadu 2000 do interní diskusní skupiny sloužící zaměstnancům jedné mezinárodní korporace. Tato původní verze měla pouze 4 body. V diskusi byl text přispěním dalších uživatelů rozšířen na 10 a později 13 bodů a jeden ze spoluautorů, angličan P.Rieden, umístil desetibodovou verzi do usenetové diskusní skupiny sci.military.naval pro pobavení jejích amerických uživatelů. Dopis byl dále vybrán jako „vtip pro tento den“ a rozeslán elektronickou poštou čtenářům po celém světě, kteří danou službu odebírali. Upravenou a na základě připomínek čtenářů doplněnou třináctibodovou verzi pak umístil do několika dalších diskusních fór a e-mailových konferencí. Obě varianty se dále šířily i bez přispění původních autorů, Dopis o zrušení nezávislosti se 16.listopadu objevil na webu BBC a byl postupně zmiňován i v televizi a čten v rádiu (21.listopad, BBC Radio Merseyside).

Objevila se i méně úspěšná varianta obdobným způsobem naopak zdůvodňující připojení Velké Británie k USA a text

byl dále měněn, vylepšován a doplňován dalšími anonymními uživateli internetu. V současnosti nejrozšířenější varianta má 15 bodů a vznikla kompromisem pěti nebo šesti různých verzí.<sup>13</sup>

Česká verze se objevila zřejmě až počátkem roku 2005, kdy se díky dalším americkým prezidentským volbám text opět dočkal větší popularity. Podobně jako jinde se na českém internetu šířil prostřednictvím webových stránek, e-mailu a diskusních fór. Česká verze vycházela z anglické šetnáctibodové, uživatelské úpravy se týkala hlavně vypilování překladu a smysluplné úpravě jednotlivých britských kulturních reálií vzdálených českému čtenáři. Jeden z bodů anglické verze, z níž byl český překlad vytvořen, také zmiňoval pivo Budweiser, umísťoval ale jeho výrobu do Plzně. Tato chyba se v rané verzi překladu vyskytovala, byla ale při dalším předávání opravována.

Nejstarší dohledaný překlad pochází ze 7.2.2005, kdy byl uveřejněn v internetovém deníku „Britské listy“<sup>14</sup>. Autor překladu není uveden.

Nejproblematictější tedy zůstává asi požadavek ústnosti. Komunikaci v reálném či téměř reálném čase je v tomto ohledu možné považovat za srovnatelnou s rozhovorem, i když zde není zastoupena jeho neverbální složka. Více vypracované, literárnější texty by bylo možné považovat za blízké masové kultuře, nejsou ale nezbytně jednosměrné a nemusí se orientovat na neohraničený okruh sociálně heterogenního publika<sup>15</sup>, může totiž například jít o věci vytvářené pouze jednotlivými internetovými komunitami a určené pouze jim, profesní odborný humor a podobně. Hranice mezi folklorem a masovou literaturou je zde neostrá a chceme-li se problému podrobněji věnovat, bude nutné občas zacházet i daleko za ni.

Z folkloristického pohledu je problematická je skupina látek s některými rysy folkloru, které jsou pevně

---

<sup>13</sup> [http://urbanlegends.about.com/od/government/a/revocation\\_a.htm](http://urbanlegends.about.com/od/government/a/revocation_a.htm)

<sup>14</sup> <http://www.blisty.cz/2005/2/7/art21879.html>

<sup>15</sup> Leščák, M. - Sirovátka, O. 1982: *Folklór a folkloristika*. Bratislava. s.42-43

vázány na elektronické prostředí a mimo něj mohou existovat jen obtížně. Jako příklad je možné uvést fotomontáže, animace a počítačové hry či specifické výrazové prostředky (emotikony, akronymy, 1337sp34k).

Žertovné fotomontáže jsou vytvářeny pomocí grafických programů, někdy bývají zcela anonymní, jindy ale mají konkrétní první výskyt a autora, který se k nim hlásí. Mohou dosahovat až profesionální úrovně a být vystavovány na specializovaných serverech a přetiskovány v dalších médiích, často se ale šíří spíše exkluzivní cestou například prostřednictvím e-mailu. Dá se také říci, že některé z nich spolu s různými delšími žertovnými texty do jisté míry nahrazují dnes nepříliš častou politickou anekdotu. Jakkoli nápad, který dá vzniknout fotomontáži, může být kolektivním dílem a může se projevit i vícekrát, samotné konkrétní provedení je již modifikováno jen zřídka, zpravidla bývá jednodušší vytvořit novou fotomontáž inspirovanou původním obrázkem, než modifikovat již existující. Pokud fotomontáž vychází z kolektivně dotvářené ideje - například debaty na diskusním fóru, u „hotového“ obrázku již spíše jde jen o fixované podání. Kolektivnost, ústnost a variantnost jsou zde odděleny od procesu tradování. V podstatě srovnatelné s fotomontážemi jsou animace a jednoduché hry vytvářené pomocí programu Macromedia Flash, tzv. „flashovky“.

S tím, jak se vzdalujeme od komunikace blízké svým charakterem rozhovoru, jednotlivé rysy folkloru se postupně vytrácejí. Odlišné výrazové prostředky nejprve vytlačují ústnost, s fotomontážemi můžeme uvažovat o ztrátě variantnosti. Už za hranicemi folkloru se zřejmě nacházejí různé další lidské projevy, například složitější počítačové hry a doplňky k nim, které se mohou (někdy

ilegálně) šířit stejnými informačními kanály a být dokonce s různou náročností modifikovány anonymními tvůrci. I to může být potenciálně zajímavá oblast studia, klasické folkloristické nástroje zde ale selhávají a celý problém může být zřejmě lépe uchopen spíše ze strany sociologie nebo dokonce ekonomiky. Podobně je tomu i s výrazovými prostředky příznačnými pro elektronická média, jejichž studium spadá spíše do oblasti lingvistiky.

Za zmínku stojí, že internetový folklor je někdy vnímán jako specifikum celovětové sítě i jeho samotnými uživateli a jako takový rozpoznáván, což může být užitečné i pro folkloristiku. Převážně z amatérské iniciativy či jiných, například bezpečnostních důvodů (např. český server [hoax.cz](http://www.hoax.cz)<sup>16</sup>), totiž vznikají i rozsáhlé webové stránky a databáze věnované tomuto problému<sup>17</sup>. Zejména u „městských legend“ se již lze často setkat i s tím, že součástí podání je i informace o tom, že jde o městskou legendu. I přes zpochybněnou věrohodnost příběhu jsou ale šířeny dále kvůli svému obsahu, oblíbeny jsou především příběhy bizarní či potenciálně humorné<sup>18</sup>.

Zdá se tedy, že internet představuje velmi slibné prostředí pro studium některých typů folklorních látek, jiné zde ale nejsou v živé podobě zastoupeny vůbec. Jednotlivá podání se vyskytují převážně ve formě textu, s tímto textem je ale někdy zacházeno spíše jako s mluveným slovem, které nahrazuje. Výskyt jednotlivých forem folklorní slovesnosti je také limitován a určován

---

<sup>16</sup> <http://www.hoax.cz>

<sup>17</sup> např. <http://www.snopes.com>

<sup>18</sup> jako příklad je možné uvést například diskusní kluby na [http://www.okoun.cz/boards/urban\\_legends](http://www.okoun.cz/boards/urban_legends) nebo [http://www.lopuch.cz/klub.php?klub=urban\\_legends](http://www.lopuch.cz/klub.php?klub=urban_legends), kde si převážně laičtí uživatelé vyměňují zkušenosti se zaslechnutými fámami a městskými legendami, stejně jako příběhy samotné či je využívají jako záminku k rozhovoru.

konkrétním technickým řešením aplikace, jejímž prostřednictvím komunikace probíhá. Prostředí internetu také nelze považovat za homogenní prostor, řada látek je vázána na konkrétní virtuální komunity s různou mírou exkluzivity. Celosvětová síť, podobné jako jiné moderní formy komunikace, také podstatně zrychluje a usnadňuje migraci jednotlivých látek.