



OPEN  ACCESS

ARTICLE INFO

Submitted: 18 January 2019

Accepted: 04 March 2019

DOI: 10.4458/1965-04

Word Of Mouth (WOM) in 2.0 era. When *rumors* become urban legends

Il Word Of Mouth (WOM) nell'era 2.0. Quando i *rumors* diventano leggende metropolitane

Renata Metastasio

Dipartimento di Psicologia dei Processi di Sviluppo e Socializzazione, Sapienza Università, Roma

ABSTRACT

New forms of communication via web 2.0, and Social Networks particularly, have acted as powerful means of amplifying a phenomenon with ancient origins and which has stimulated the interest of communication and society scholars since the beginning of the last century: *urban legends*. Stories exemplary, unverified, believed to be true, showing an extraordinary ability to spread and survive dozens of years in deeply different social realities. This research aims to highlight, beyond the apparent fleetingness of the phenomenon, stable elements of structure and content, functional invariants of the narration, detectable through the presence and the succession of narrative functions, hypothesizing a continuity with other kinds of popular narration, such as the fairy tale and myth, and differences with similar phenomena, such as *rumors*. A content analysis was conducted on 165 texts of stories reported in different repertoires and web sites. Multiple correspondence analysis and cluster analysis led to identify four factors and four clusters that underline typical aspects of this kind of stories, highlighting specific structural characteristics and content of the same, in line with the theoretical indications coming from the studies conducted so far in this field.

Keywords: *rumors*; urban legends; narrative functions; content analysis.

RIASSUNTO

Le nuove forme di comunicazione via web, e i Social Network in particolare, hanno agito da potenti mezzi di amplificazione di un fenomeno che ha origini antichissime e che ha stimolato fin dagli inizi del secolo scorso l'interesse degli studiosi della comunicazione e della società: le leggende metropolitane. Storie esemplari, non verificate, credute come vere, con una straordinaria capacità di diffondersi e sopravvivere decine di anni in realtà sociali profondamente differenti. Questa ricerca ha come obiettivo di evidenziare, al di là dell'apparente sfuggevolezza del fenomeno, elementi *stabili* di struttura e contenuto, *invarianti funzionali* della narrazione, rilevabili attraverso la presenza e la successione delle funzioni narrative, ipotizzando una continuità con altri generi di narrazione popolare, quali la fiaba e il mito, e differenze con fenomeni affini, come le dicerie. Una analisi del contenuto è stata condotta su 165 testi di storie riportate in diversi repertori e siti web. L'analisi delle corrispondenze multiple e l'analisi dei cluster hanno portato all'individuazione di quattro fattori e quattro cluster. I risultati ottenuti hanno consentito di individuare alcuni aspetti tipici di questo genere di storie, ponendo in risalto specifiche caratteristiche strutturali e di contenuto delle stesse, coerentemente con le indicazioni teoriche provenienti dagli studi finora condotti in questo campo.

Parole chiave: *rumors*; leggende metropolitane; funzioni narrative; analisi del contenuto.

*Corresponding author.

Renata Metastasio

Dipartimento di Psicologia dei Processi di

Sviluppo e Socializzazione

Via dei Marsi 78,

00185 Roma

Email: renata.metastasio@uniroma1.it



RdP

Introduzione

Nel maggio del 1969 si diffonde ad Orléans la diceria secondo cui sei negozi di abbigliamento femminile sarebbero implicati nella tratta delle bianche. Tutti i negozi chiamati in causa sono gestiti da commercianti ebrei. Le ragazze, drogate nelle sale di prova e nascoste nei sotterranei, sarebbero avviate di notte verso luoghi di prostituzione in Estremo Oriente. In brevissimo tempo lo scandalo assume proporzioni incontrollabili, esaurendosi solo dopo un mese di attiva campagna di smentita (Morin, 1979). Nel marzo del 1985 il capoluogo della Vandea è scosso da un identico episodio. La notizia, del tutto infondata, è la stessa diffusasi ad Orléans e prima ancora a Rouen, Le Man e in numerose altre cittadine europee, anche se il tema specifico delle punture narcotizzanti è presente già nei primi decenni dell' '800. Con alcune varianti, il rapimento di donne e bambini è solo uno dei temi delle tante storie che manifestano una straordinaria capacità di diffondersi e ripresentarsi, per molti anni e in realtà sociali profondamente differenti (Metastasio, 1991). Racconti generalmente credibili, ambientati in un passato recente, con protagonisti esseri umani, anziché, come nei miti, dei o semidei, che acquistano credibilità da particolari specifici di tempo e di luogo che si riattualizzano nel racconto, principalmente basati su una struttura denominata *friend of a friend tale* (FOAF), ovvero una storia capitata a, o raccontata da, un *amico di un amico*, frase che rappresenta l'*incipit* comune di molti di essi.

Nel pieno della civiltà tecnologica e post-tecnologica, nella quale la presenza dei nuovi media è sempre più pervasiva e costante, si rivela così operativo a tutti gli effetti un sistema di comunicazione orale con una sua propria autonomia, suoi propri codici di riferimento, un suo linguaggio. La trasmissione delle notizie di bocca in bocca, che ha costituito una grande forza di conservazione delle idee dall'età classica all'avvento della scrittura, non è stata soppressa neanche dall'affermazione delle nuove forme di comunicazione via web, ma ha subito un processo di specializzazione, trovando nei Social Network in particolare, un potente mezzo di amplificazione della comunicazione in tempo reale. Fino all'avvento di internet il passaparola (Word of Mouth - WOM) avveniva tramite il rapporto tra "persone fisiche". Attualmente il WOM si è spostato sul web e l'attendibilità della fonte è diventato il tema centrale del dibattito contemporaneo relativo alla *condivisione* delle notizie in rete e alla diffusione di quelle che comunemente vengono definite *fake news*¹.

La rete oggi, come i media tradizionali ieri, non ha però eliminato il processo di *ri-costruzione* delle storie, che include correzioni ed aggiustamenti da parte della fonte e del ricevente sulla base delle aspettative reciproche, ma ha contribuito a dare potenza e visibilità ad un fenomeno che ha origini antichissime e ha stimolato fin dagli inizi del secolo scorso l'interesse degli studiosi della comunicazione e della società.

Le prime riflessioni sistematiche sull'argomento sono riconducibili alla letteratura nordamericana; il numero di storie circolanti durante la Seconda Guerra Mondiale e i conseguenti effetti negativi sul morale delle truppe e della popolazione hanno indotto alcuni ricercatori ad interessarsene. In uno dei primi studi sistematici Knapp (1944) ha catalogato oltre un migliaio di storie diffuse in Massachusetts nel settembre del 1942 individuando tre categorie: *pipe dreams rumors* o voci di desiderio, *bogie rumors* o voci di paura e *wedge-driving rumors* o voci aggressive. Nell'ipotesi dell'A. il primo tipo di voci esprimerebbe le speranze, il secondo le paure e le inquietudini, il terzo sarebbe mosso dall'aggressività e dall'odio.

Allport & Postman (1947) definiscono come *rumor* «una proposizione legata agli avvenimenti del giorno, destinata ad essere creduta, propagata da persona a persona, trasmessa in genere di bocca in bocca, senza che esistano dati concreti tali da comprovarne l'esattezza» (p.9). Per Peterson e Gist (1951) si tratta di «racconti non verificati o spiegazioni di eventi, circolanti di bocca in bocca, riguardanti argomenti di pubblico interesse» (p. 160).

Molti ricercatori hanno sostenuto che queste storie rappresentino una forma inaffidabile e fantasticamente distorta di comunicazione, che si diffonde rapidamente e misteriosamente, che può manifestarsi come fenomeno *psicopatologico* della collettività. Mausner & Gezon (1967), ad esempio, analizzando il caso di una epidemia "fantasma" di gonorrea in una scuola elementare di una cittadina dell' Ohio, suggeriscono l'isolamento dei soggetti con evidenti sintomi di isteria come misura immediata di controllo per evitare il contagio. Stessa funzione negativa è evidenziata da Mc Sweeney

¹ Con questo termine si tende a catalogare qualunque notizia falsa comunicata come vera e come tale creduta e condivisa, che fa riferimento ai campi più eterogenei della comunicazione on line, dalla politica allo spettacolo.

(1976), che afferma che questi racconti sarebbero disattenti e maliziose “disseminazioni” di fatti inaccurati o impressioni che tendono ad evocare irrazionali risposte individuali o di gruppo.

Schacter & Burdick (1955) e Shibutani (1966) evidenziano il processo di discussione collettiva alla base del fenomeno della propagazione delle voci. All’origine delle stesse gli Autori collocano un evento significativo ed ambiguo, che porterebbe gli individui a mettere in comune le risorse intellettuali del gruppo per giungere ad una interpretazione plausibile di eventi, in particolare quelli inattesi e catastrofici, come, ad esempio, i terremoti, attivando le risorse collettive.

Va peraltro detto che non tutte le storie nascono da un avvenimento che vuole essere spiegato, poiché alcune lo creano letteralmente; è il caso ad esempio delle voci circolanti sulla tratta delle bianche ad Orléans, studiate da Edgar Morin (1979), prive di alcun fondamento reale; la definizione data dal sociologo francese al fenomeno ha fatto scuola:

- non esiste alcun fatto che possa servire come base di partenza della diffusione di queste storie;
- l’informazione circola sempre di bocca in bocca, al di fuori della stampa, del manifesto, dei volantini o delle scritte sui muri.

Strutturalmente, fa notare Jean Noël Kapferer nel suo saggio *Rumeurs* (1987), l’approccio di Morin è simmetrico a quello di Shibutani. Qualificare come *rumors* solo le storie nate dal nulla e prive di alcun fondamento reale può produrre un effetto perverso: fare acquisire alle narrazioni l’immagine di una *malattia mentale* del corpo sociale; non a caso, infatti, Morin si avvale di una terminologia medica: germe, patologia, focolaio di infezione, fasi di incubazione, metastasi. Kapferer si oppone ad una definizione che assimila i *rumors* a qualcosa che si allontana dalla verità distorcendo il reale, affermando che creano difficoltà proprio perché potrebbero rivelare un fondo di verità, come nel caso di fughe di notizie e di segreti politici divulgati. Inquietano perché sfuggono al controllo, creando il “mercato nero” dell’informazione.

La linea di demarcazione tra informazione e *rumors* non è oggettiva: è il risultato del nostro personale convincimento e della fiducia che riponiamo nelle agenzie di informazione. L’uso del termine nel testo di Kapferer non viene fatto dipendere in alcun modo dal carattere veridico o falso della stessa, ma dalla sua fonte non ufficiale. Data la sua natura, la “voce” propone una realtà che il gruppo non avrebbe dovuto conoscere: per questo tutti sono a caccia di storie che provengono da fonti “non ufficiali” e si affrettano a comunicarle: sono il tradimento di un segreto, rare, dunque preziose. Ma il loro valore non è duraturo e bisogna quindi comunicarle al più presto. Chi diffonde e condivide la storia si afferma detentore di un sapere prezioso, e la sua immagine assume riflessi lusinghieri agli occhi di chi riceve il messaggio.

Negli ultimi anni lo studio delle voci ha attirato l’interesse di molti ricercatori (Marcarino, 1997; Benvenuto, 2000; Livolsi & Volli, 2005; Sunstein, 2010) e si è focalizzato anche sui contesti organizzativi, confermando sostanzialmente la presenza delle caratteristiche di non ufficialità e mancata verifica (Michelson & Mouly, 2000). Hozouri, Yaghmaeib & Bordbar (2018), in particolare, hanno evidenziato tra i fattori che possono favorirne la diffusione l’intensità delle emozioni e delle tensioni affettive che vengono attivate, il gap informativo che possono colmare, la curiosità e il divertimento, ma, anche, la presenza di sentimenti ostili che troverebbero espressione attraverso queste storie.

Va, peraltro, messa in evidenza la difficoltà di definire il fenomeno con un termine che evochi nella lingua italiana, con la stessa evidenza del termine inglese *rumor* o del francese *rumeur*, qualcosa di incredibilmente potente in grado di mettere a “rumore” persone, luoghi, attività di una intera collettività che si differenzia dalla semplice diceria, che pure avviene al di fuori dei canali istituzionali e coinvolge le relazioni interpersonali, ma che del fenomeno in questione non ha la capacità di diffusione e convincimento.

Sebbene possa apparire improbabile che il mito, la tradizione magica e il simbolico facciano tuttora parte stabilmente della civiltà post-industriale, è possibile rilevare in molte di queste storie la vitalità di nuovi temi folclorici legati alla vita contemporanea. Pur mantenendo un nucleo centrale fisso, questi racconti assumono diverse varianti e si riattualizzano in diversi contesti diventando quelle che correntemente vengono definite leggende *metropolitane*, aggettivo con il quale si tende ad accentuare la valenza di modernità assunta da queste forme narrative di spessore tale da resistere ai cambiamenti della nostra civiltà e riattualizzarsi nei moderni contesti metropolitani. Ma la denominazione non esaurisce la complessità di un fenomeno che interessa anche contesti diversi da quello urbano, e che permea tessuti

sociali molto diversificati. Per questa ragione, alcuni istituti come il *Centre for English Cultural Tradition and Language* dell'Università di Sheffield, negli annuali incontri di studio sul tema e nei report di ricerca, preferiscono l'uso dell'aggettivo "contemporaneo" a "metropolitano".

Smith (1982) propone una visione dinamica del rapporto tra *rumors* e leggende, definendo come voci leggendarie (*legendary rumor*) tutte le narrazioni che forse un tempo erano solo voci, ma che sono diventate successivamente parte integrante della tradizione popolare, assumendone il carattere di costanza e riproposizione temporale.

Arona (1994) sostiene che la leggenda si propone come rappresentazione scenica della voce stessa, rifinita e condotta alle sue più logiche conclusioni: «La voce tende, da un lato, a raggiungere la dignità di leggenda per essere consegnata al mito, luogo dell'immortalità della fiaba, dall'altro, trova il suo humus più fecondo proprio all'interno della metropoli, zona teoricamente esente dalla presenza di antichi nuclei folklorici» (p.21), creando così un parallelo anche con altri due generi narrativi: il mito e la fiaba. Ad un esame attento è possibile rintracciare dei rilevanti punti in comune tra questi tre generi. Anche le leggende, come accadeva un tempo per fiabe e miti, si diffondono per via orale, ma, soprattutto, è rilevabile al loro interno la presenza di temi e simboli tipici della antica tradizione folklorica e mitologica. Bermanni (1991) ha, ad esempio, evidenziato come la leggenda conosciuta come "l'Autostoppista fantasma", che circola in tutto il mondo in centinaia di differenti versioni, presenti straordinarie analogie con le storie raccontate nella Roma imperiale da Flegonte di Tralle, ne *Il libro delle meraviglie*. Accogliendo la tesi di Bermanni, potremmo estendere le analogie tra i due momenti storici al processo di discussione pubblica che le storie attivano, alle conseguenze disastrose delle apparizioni dei cadaveri rianimati riferite nei racconti e, soprattutto, alla curiosità che il cittadino mostra nei confronti dei miti popolari diffusi attraverso gli oracoli allora e i social network oggi. Il ritratto della società del nuovo millennio non sarebbe poi così dissimile da quello della Roma imperiale inedita: da un lato, rispettosa del logos e della razionalità, dall'altro, affamata di leggende e macabre superstizioni.

Ci troviamo, quindi, di fronte sì alla novità dei motivi narrativi, ma, paradossalmente, anche alla ripetitività degli stessi. «Le leggende contemporanee discendono dai loro antenati tradizionali, non sono altro che una riproposizione moderna; semplicemente la percezione che ne abbiamo fa sì che ci appaiano differenti» (Williams, 1982, p.216).

Lèvi-Strauss (1966) ritiene che mito e fiaba non siano separabili in modo netto. Paiono utilizzare una sostanza comune, senza che nessuno dei due possa vantare la priorità, avendo tra di essi un rapporto di complementarietà. Se la fiaba è considerabile come «mito in miniatura, in cui le stesse opposizioni sono riportate in scala ridotta» (p.183), è possibile estendere l'osservazione anche alla leggenda, avendo con questa molti punti di contatto. Anche le leggende metropolitane, che prendono spunto e si diffondono nei contesti della società post-moderna, non sembrano così diverse dagli antichi racconti che narravano di fate, orchi e boschi incantati. Indicano come temi mitici e delle fiabe operino ancora nella nostra vita, seppur trasformati e travestiti. Alcuni elementi sono caduti, altri sostituiti, perché «il pensiero mitico è essenzialmente trasformatore» (Lèvi-Strauss, 1974, p.673).

Vladimir Propp, nel suo celeberrimo saggio *Morfologia della fiaba* (1966), propone un'analisi di tipo morfologico degli elementi costitutivi o strutturali della fiaba, che definisce *funzioni narrative*, identificabili con i significati o con i valori delle azioni compiute dai personaggi che «costituiscono gli elementi principali...quelli sui quali si fonda lo svolgimento della vicenda» (p.76). Azioni e comportamenti vengono attribuiti ad una determinata funzione in base al luogo che questi occupano nell'asse narrativo e alle conseguenze che producono nella trama. Le funzioni narrative sono fattori costanti che restano tali pur nel variare delle azioni dei personaggi, delle circostanze, degli intrecci e sono in numero limitato. Sebbene non siano sempre presenti, l'ordine di successione è sempre identico anche in assenza di alcune di esse. «Le funzioni sono straordinariamente poche e i personaggi straordinariamente numerosi. Ciò spiega l'ambivalenza della fiaba: la sua sorprendente varietà, la sua pittoresca eterogeneità, da un lato, la sua non meno sorprendente uniformità e ripetibilità, dall'altro» (ibidem, p.27).

La tesi centrale del modello di Propp è che tutte le fiabe presentino una struttura monotipica. All'interno di esse le funzioni si succedono con necessità logica ed estetica, senza che la presenza di una ne escluda qualcun'altra, e si organizzano, nel corso dello sviluppo narrativo, secondo un determinato ordine. La fiaba presenta comunque anche un margine di libertà che si manifesta nella scelta dei

personaggi che sorreggono le varie funzioni, negli attributi dei personaggi stessi, nelle motivazioni degli intrecci.

L'opera di Propp ha suscitato l'interesse di vari studiosi e, in particolare, di Claude Lévi-Strauss (1966), che ne ha criticato l'eccessivo formalismo e l'essersi indirizzato solo sulle regole che governano la concatenazione delle parti, trascurando i personaggi, gli attributi e le motivazioni che sorreggono le funzioni. Rifiutandosi di opporre forma e contenuto, in quanto la struttura è il contenuto stesso colto nella propria organizzazione logica, Lévi-Strauss esemplifica questa tesi chiarendo che le parole e le regole del discorso operano su due piani: quello del significato *normale*, che si coglie seguendo la narrazione, e quello del *meta-linguaggio*, dove le parole diventano «elementi di significazione, in relazione ad un sistema significativo supplementare [...]» (p.183).

Prescindendo dallo specifico dibattito, nell'analisi delle leggende contemporanee, considerando queste forme narrative moderne come una configurazione attualizzata delle antiche fiabe, può essere utile un'integrazione delle due posizioni, analizzando la presenza di possibili invarianti funzionali dei racconti, ma anche le caratteristiche dei personaggi, gli attributi e le motivazioni che sostengono le funzioni, al fine di effettuare comparazioni tra leggende differenti per contenuto, ambientazione e provenienza.

Obiettivo della ricerca

Questa ricerca ha come obiettivo di evidenziare, al di là dell'apparente *aspecificità* del fenomeno, elementi stabili di struttura e contenuto di queste storie, rilevabili attraverso la presenza e la successione delle funzioni narrative, ipotizzando una continuità con altri generi di narrazione popolare, quali la fiaba e il mito, e differenze con fenomeni affini, come le dicerie. Si è così deciso di procedere all'analisi sistematica degli elementi costitutivi dei racconti, per evidenziare le invarianti funzionali della narrazione.

Metodo e tecniche

Campione e strumenti di rilevazione

Il problema della selezione delle unità di analisi, che andasse oltre l'impasse determinato dalla natura stessa di un fenomeno in continuo divenire, ha determinato la scelta di analizzare le storie pubblicate in diversi repertori (Smith, 1982; Smith & Benneth, 1987; 1988; 1989; Bermani, 1991; Arona, 1994; Bonato, 1998; Brunvand, 1984; 1988; 1989; 2001) e presenti nei più importanti siti web dedicati al tema (www.strangehistory.net; www.leggendemetropolitane.eu/; <https://contemporarylegend.org/> - consultati nel periodo aprile - maggio 2018).

Nello specifico si è giunti ad individuare 165 storie, selezionate in base ai seguenti criteri:

- sono state escluse versioni simili di una stessa leggenda, facendo riferimento con tale espressione a versioni nelle quali ambientazione, protagonisti e coordinate spazio-temporali risultano uguali;
- tra le diverse versioni simili è stata scelta la più lunga e/o più particolareggiata;
- sono state escluse storie o versioni di storie troppo specifiche di determinati contesti culturali e le storie le quali si presentano chiaramente come aneddoti, barzellette o racconti umoristici piuttosto che come leggende.

Si è utilizzata la tecnica dell'analisi del contenuto del terzo tipo, definibile anche "come inchiesta" (Losito, 1996), che ha previsto, al fine di rilevare determinate proprietà nell'insieme delle unità d'analisi selezionate, l'utilizzo di una scheda d'analisi articolata in due aree. Una prima area volta a rilevare le caratteristiche "esplicite e manifeste" della storia: *Tempo*, *Ambientazione prevalente*, *Tematiche preminenti* (*benessere fisico, interessi economici, sessualità, religione, politica, morte e soprannaturale, conflitti interpersonali*), *Caratteristiche dei Personaggi umani* (*genere, etnia, età, rilevanza sociale, connotazione morale, relazioni intercorrenti con altri personaggi, ruolo attivo o passivo nella narrazione*), e dei *Personaggi animali* (*genere, pericolosità, provenienza*), *Conseguenze della situazione descritta*, e, infine, *Oggetti con una rilevanza particolare nella storia*.

Una seconda parte della scheda ha avuto come obiettivo di mettere in luce gli elementi "latenti", gli *invarianti* delle storie, rilevabili attraverso la presenza e successione delle "funzioni narrative" definite da Propp quali «azioni del personaggio determinate da punto di vista del significato per l'andamento della narrazione» (op. cit. p.215). Dopo una fase di pre-test su un numero ridotto di casi, si sono

selezionate, partendo dalle 31 originarie, 23 funzioni narrative delle quali si è valutata la ricorrenza e la specificità in relazione alla tematica preminente:

- *Allontanamento* (relativa agli spostamenti di luogo, viaggi, trasferimenti, partenze compiuti dai personaggi);
- *Desiderio* (inerente ai comportamenti tendenti a realizzare o a possedere qualcosa, indipendentemente dalla possibilità di ottenerla);
- *Divieto* (presenza di norme, anche implicite o morali, che ostacolano o impediscono il raggiungimento di un obiettivo);
- *Infrazione del divieto* (in relazione alla variabile precedente);
- *Ricerca, investigazione* (attività non consueta volta all'acquisizione di dati conoscitivi su situazioni ambigue);
- *Compito difficile* (situazioni in cui vengono richieste particolari abilità per la soluzione di un problema);
- *Adempimento* (soluzione positiva delle situazioni descritte dalla variabile precedente);
- *Tradimento* (comportamento del personaggio, attivo o passivo, che viene meno alla parola data);
- *Inganno* (azioni insidiose volte a danneggiare con frode o malizia altri personaggi);
- *Danneggiamento* (azioni che recano svantaggio o perdita, materiale o psicologica, a persone, animali o cose);
- *Reazione* (in relazione ai comportamenti della variabile precedente);
- *Incidente* (avvenimenti inattesi, infortuni, malattie che turbano il corso previsto degli eventi);
- *Competizione* (comportamenti di contrasto, sfida o lotta tra i personaggi per il raggiungimento di un obiettivo);
- *Avvelenamento* (causato da animali, piante o sostanze tossiche contenute in prodotti alimentari);
- *Rapimento* (azioni in cui con la violenza i personaggi vengono portati in altri luoghi contro la propria volontà);
- *Equivoco* (azioni che determinano risposte inadeguate in maniera dolosa (scherzo), o colposa (fraintendimento));
- *Errore* (comportamenti o inabilità che, per incapacità o mancanza, determinano conseguenze negative, possibili o effettive, per i personaggi);
- *Trascuratezza, abbandono* (comportamenti dolosi che determinano conseguenze negative, possibili o effettive, per i personaggi);
- *Possibile sciagura* (eventi che determinano condizioni di grande pericolosità per qualche personaggio);
- *Salvataggio* (intervento attivo che modifica le condizioni della variabile precedente);
- *Riparazione del danno* (corrispondente alla variabile *danneggiamento*);
- *Punizione, vendetta* (comportamenti reattivi ad azioni negative di altri personaggi);
- *Morte* (evento luttuoso precedente o susseguente allo svolgimento dei fatti).

Analisi dei dati

I dati sono stati sottoposti ad una preliminare analisi delle frequenze e all'Analisi delle Corrispondenze Multiple (ACM) e Cluster Analysis, utilizzando il programma statistico SPAD². L'ACM è un'analisi di tipo fattoriale che consente di trattare contemporaneamente un numero elevato di variabili categoriali, individuando dimensioni "latenti" sottese ai dati, che sintetizzano le molteplici relazioni tra le variabili originarie. Queste dimensioni, dette fattori, possono essere considerate come delle nuove variabili sintetiche al cui interno si ritrovano le modalità delle variabili originarie associate tra loro secondo combinazioni lineari ottimali. Le modalità, dunque, concorrono alla determinazione dei fattori e le variabili originarie dalle quali derivano sono dette variabili *attive*. Sono invece variabili *illustrative* quelle variabili le cui modalità non partecipano alla costituzione dei fattori, ma la cui posizione sugli assi fattoriali contribuisce a chiarire il significato dei fattori stessi e ad evidenziare eventuali relazioni con questi. Ai fini della ricerca vengono considerati rilevanti quei fattori che spiegano la maggiore quota di varianza. Quest'ultima viene individuata per mezzo dell'autovalore associato a

² La rilevazione e l'analisi dei dati sono state condotte in collaborazione con le dott. sse Serena Lettieri e Susanna Fazio.

ciascun fattore. Le modalità considerate significative ai fini della costituzione del fattore risultano quelle il cui contributo assoluto (c.a.) è maggiore di $100/q$ (dove q è il numero delle modalità).

Individuati i fattori più rilevanti, si è poi applicata una procedura di *cluster analysis*, tramite la quale è stato possibile ottenere un sistema di classificazione dei casi in riferimento alle variabili che hanno contribuito a determinare i fattori prescelti. I casi vengono raggruppati secondo tipologie massimamente simili al loro interno e massimamente dissimili tra loro.

Risultati

Analisi delle frequenze

L'analisi delle frequenze delle modalità delle variabili ha posto in risalto alcune caratteristiche specifiche delle leggende contemporanee.

Il tempo recente (presente o passato prossimo) della narrazione è quasi una costante (90,9%). La narrazione fa infatti riferimento ad una storia che ha davvero avuto luogo e da poco tempo, riferibile perché capitata a qualcuno che è abbastanza vicino al narratore, *l'amico di un amico*. La fonte, prevalentemente non esperta (43%), avrebbe una relazione di parentela o amicizia diretta (35,2%) con il protagonista del racconto, dato che ne conferma la natura di *Friend Of A Friend's tale*, ovvero di vicende raccontate da un amico vicino, ma accadute, lontano. Nella fiducia accordata alla fonte, in realtà mai direttamente conosciuta, risiede uno dei motori principali della diffusione delle storie.

L'ambientazione è prevalentemente quella del contesto urbano (69,4%) - sebbene anche la campagna nasconda pericolose insidie (11,2%) - e il luogo specifico è un luogo conosciuto: la propria abitazione (15,2%) o un locale pubblico (36,4%), luogo della tentazione ineluttabile (boutique, salone di bellezza, palestra, sauna, bar, ristorante, supermercato, parco giochi, cinema). Lo svolgimento della storia è condizionato in massima parte dall'intervento di una variabile relativa all'*imprevedibilità* della situazione (74,5%), provocata dalla presenza di un elemento (uomo o animale) estraneo o di un oggetto con caratteristiche di novità o ambiguità (57%).

In circa la metà dei casi (50,9%) il protagonista passivo subisce ripercussioni negative che, in prevalenza, si caratterizzano come danno fisico (13,9%) e morte (11,5%). Tuttavia, anche il protagonista attivo può subire conseguenze negative legate agli eventi, le quali, però, sono di tipo morale o psicologico (14,5%).

Le variabili volte a rilevare la presenza di una *lezione morale* (Donovan, Mowen & Chakraborty, 2001), nei termini di ricerca, perdita e ottenimento di risorse, mostrano come tutte queste tre condizioni occorranza in circa la metà delle leggende analizzate. In particolare, è presente la ricerca di risorse, prevalentemente di tipo fisico (26,1%) e materiale (18,1%), la perdita di risorse per lo più di tipo affettivo sociale (21,8%) e fisico (18,8%) e il successivo ottenimento di risorse, esclusivamente di tipo informativo (54,5%).

Analisi delle corrispondenze Multiple (ACM)

Per omogeneità di aree e in ragione della numerosità del campione in rapporto al numero delle modalità delle variabili, è stata effettuata un'analisi delle corrispondenze multiple (ACM) su due sottogruppi di variabili attive e illustrative. La prima delle due ACM ha avuto lo scopo di indagare le caratteristiche della fonte e le caratteristiche strutturali della narrazione e dei personaggi in essa rappresentati, considerate come variabili attive, in relazione alle tematiche e ad alcune caratteristiche generali, considerate come variabili illustrative. La seconda ACM ha considerato come variabili attive quelle relative alle circostanze narrative (novità, imprevedibilità, ambiguità, estraneità), alle tematiche e alle funzioni narrative, e come variabili illustrative le caratteristiche generali, strutturali e dei personaggi. In questo modo è stato possibile valutare quanto e come le funzioni narrative caratterizzassero la struttura delle storie in relazione alle tematiche (I ACM) e ai protagonisti (II ACM).

Nella I ACM sono state così considerate 44 variabili di tipo attivo e 32 variabili di tipo illustrativo che hanno dato origine a due fattori estratti, che spiegano in totale il 58.12 % della varianza rivalutata.

Il primo fattore (41% di varianza rivalutata) spiega la *complessità della struttura narrativa*, e contrappone quelli che potremmo definire "bollettini di allerta" vs "storie e racconti". Le modalità delle variabili attive presenti sul semiasse negativo rimandano a trame nelle quali è difficile riconoscere una specifica struttura narrativa. Nessuna delle caratteristiche relative alla narrazione o ai personaggi in essa rappresentati, quali l'ambientazione, la conclusione, il protagonista attivo, il protagonista passivo,

risultano presenti. L'aspetto che caratterizza queste storie è l'esistenza di un'interpretazione di eventi dell'attualità, ovvero di situazioni che riguardano oggetti, luoghi o persone preesistenti e reali. Le modalità delle variabili illustrative del semiasse negativo evidenziano che queste leggende si riferiscono alle tematiche specifiche dei rischi tecnologici e dei contagi e degli avvelenamenti attraverso sostanze (alimentari e non). La peculiarità di questi racconti è la potenziale possibilità di verifica, un basso livello di ricchezza descrittiva, e un periodo di comparsa recente. Essi inoltre giungono nel repertorio considerato prevalentemente tramite la rete.

Le modalità delle variabili attive presenti nel semiasse positivo, al contrario, specificano molte delle caratteristiche strutturali della narrazione e dei personaggi. Il protagonista *attivo* è un adulto, di genere maschile, negativamente connotato dal punto di vista morale. Il protagonista *passivo*, che può essere sia uomo sia donna, è maggiormente caratterizzato dall'essere presentato da solo e, ancor più, dalle conseguenze negative che subisce.

Tabella 1- I fattore I ACM Complessità della struttura narrativa (41% di varianza rivalutata – n.p.= non presente; n.d.= non determinabile/non dovuto)

SEMIASSE NEGATIVO Bollettini di allerta				SEMIASSE POSITIVO Storie e racconti			
VARIABILI ATTIVE							
Modalità		c.a.	c.q.	Modalità		c.a.	c.q.
Ambientazione.	n.p.	3.4	0.53	Ottenimento risorse	informative	1.7	0.47
Conclusione	n.p.	2.8	0.49	Rilevanza soc. protag. pass.	normale	1.6	0.31
Protagonista attivo	n.p.	2.6	0.40	Conseguenze protag. pass.	negative	1.5	0.38
Conseguenze protag.att.	n.d.	2.6	0.40	Protagonista attivo	persona	1.4	0.42
Protagonista passivo	n.p.	2.4	0.47	Protagonista passivo	persona	1.4	0.41
Connot.morale protag.att.	n.d.	2.3	0.41	Presentaz. personag. pass.	singolo	1.4	0.27
Età protag. att.	n.d.	2.2	0.44	Interpr. evento realtà	n.p.	1.2	0.44
Sesso protag. att.	n.d.	2.2	0.44	Connot.morale protag.att.	negativa	1.1	0.24
Conseguenze protag. pass.	n.d.	2.2	0.42	Rilevanza.soc.protag. att.	normale	1.1	0.23
Etnia/Nazion. protag. att.	n.d.	2.2	0.37	Età protag. att.	adulto	1.1	0.21
Rapporto protag./fonte	nessun protagonista	2.2	0.30	Genere protag. pass.	maschile	1.0	0.16
Ottenimento risorse	n.p.	2.1	0.47	Perdita risorse	affettive/ sociali	1.0	0.16
Ricerca risorse	n.p.	2.0	0.45	Conclusione	negativa	0.9	0.18
Presentaz. personag. pass.	n.d.	2.0	0.44	Genere protag. att.	maschile	0.9	0.16
Età protag. pass	n.d.	2.0	0.44	Etnia/Nazion. protag. pass.	bianco	0.9	0.15
Genere protag. pass.	n.d.	2.0	0.44	Età protag. pass.	adulto	0.9	0.14
Etnia/Nazion. protag. pass.	n.d.	2.0	0.44	Genere protag. pass	femminile	0.8	0.12
Presentaz. personag. att.	n.d.	1.9	0.42	Tipo cons. neg. prot. att.	danno mor./psic.	0.8	0.12
Rilevanza.soc.protag. att.	n.d.	1.8	0.35	Presentaz. persong. att.	singolarmente	0.7	0.13
Perdita risorse	n.p.	1.6	0.41	Età protag. pass.	adolescente/giov.	0.7	0.11
Tipo cons. neg. protag. pass.	n.d.	1.5	0.37	Tipo cons. neg. prot. pass.	danno mor./psic.	0.7	0.10
Rilevanza soc. protag. pass.	n.d.	1.4	0.36	Oggetti rilevanti	n.p.	0.6	0.11
Conn. mor. prot. pass.	n.d.	1.4	0.36	Marca	n.d.	0.6	0.11
Interpr. evento realtà	presente	1.4	0.23	Utilizzo	n.d.	0.6	0.11
Contesto	altro	1.1	0.15	Contesto	occasionale	0.6	0.10
Natura fonte	n.d.	1.0	0.13	Ricerca risorse	materiali	0.6	0.10
Tipo utilizzo	recente immis.mercato	0.9	0.13	Conn. mor. prot. pass.	positiva	0.6	0.09
Interpr. evento realtà	presente	0.9	0.12	Presentaz. persong. att.	coppia affettiva	0.6	0.07
Oggetti rilevanti	prodotti alimentari	0.6	0.09				
VARIABILI ILLUSTRATIVE							
Modalità		val. test		Modalità		val. test	
Risvolto	n.p.	9.6		Imprevedibilità	presente	9.0	
Imprevedibilità	n.p.	9.0		Incid./infortuni	presente	6.0	
Liv. verosimiglianza	n.d.	6.7		Pot. poss.verifica	n.p.	6.0	
Incid./inf./equivoci imb.	n.p.	6.0		Sessualità	presente	4.5	
Pot.poss.verifica	presente	6.0		Liv. verosimiglianza	medio	3.8	
Liv. ricch. descrit.	basso	5.6		Liv. ricch. descrit.	medio	3.7	
Durata temporale	1-2 anni	4.5		Stati Uniti	presente	3.6	
Sessualità	n.p.	4.5		Estraneità	presente	3.5	
Stati Uniti	n.p.	3.6		Risvolto	comico	3.5	
Prod. letter./film. rec./pass.	n.p.	3.6		Risvolto	tragicomico	3.5	
Estraneità	n.p.	3.5		Paese di rilevazione	Stati Uniti	3.4	
Matrimonio	n.p.	3.4		Matrimonio	presente	3.4	
Fonte secondaria	e-mail	3.2		Risvolto	drammatico	3.2	
Italia sett./cent./mer.	presente	3.2		Tecnologia	n.p.	3.1	
Tecnologia	presente	3.1		Italia sett./cent./mer.	n.p.	3.1	
Ambiguità	n.p.	2.9		Ambiguità	presente	2.9	
Salute	contam./avvelen.	2.8		Azioni crim.int.	furti	2.6	
Mondo studentesco	n.p.	2.6		Mondo studentesco	presente	2.6	
Diverse versioni	n.p.	2.5		Prod.lett./film.rec./pass.	presente	2.6	
Conflitti sociali	presente	2.5		Diverse versioni	presente	2.5	
Sopranat./satanismo	presente	2.3		Conflitti sociali	n.p.	2.5	

La conclusione di queste leggende prevede generalmente una situazione negativa. La modalità che ha il peso più rilevante nel fattore si riferisce all'ottenimento, da parte del protagonista, di una risorsa di tipo informativo.

È evidente l'importanza rivestita dall'imprevedibilità degli eventi e, anche se in misura minore, dall'estraneità del contesto per i protagonisti. Le tematiche prevalenti sono relative alla sessualità, ad incidenti o infortuni che occorrono ai personaggi, con risvolti perlopiù tragicomici e inattesi, che impartiscono ai personaggi una lezione morale.

Il secondo fattore della prima ACM, che spiega il 17,12 % della varianza rivalutata, mette in contrapposizione *storie di animali* nel ruolo opposto di "carnefici" e "vittime". Le modalità delle variabili attive del semiasse negativo fanno riferimento ad un protagonista attivo rappresentato da un animale, esotico e, in quanto tale, pericoloso. Si possono identificare in questo semiasse le storie che periodicamente si diffondono di avvistamenti di animali pericolosi o dei "lanci" di vipere lanciate per ripopolare i boschi, ma anche i racconti che vedono protagonisti animali, importati illegalmente da Paesi lontani, che si rivelano un pericolo imprevisto. Possono fuoriuscire improvvisamente da piante o oggetti di provenienza non ben nota, a volte diventando agenti di contagio di terribili malattie, ma anche, come nella storia del "cagnolino africano" (che diventa messicano nella versione statunitense), essere introdotti furtivamente di ritorno da viaggi in luoghi esotici, perché scambiati per animali domestici, e rivelarsi, in seguito, pericolosissimi.

Tabella 2- II fattore I ACM *Storie di animali* (17,12 % di varianza rivalutata – n.p.= non presente; n.d.= non determinabile/non dovuto)

SEMIASSE NEGATIVO Carnefici				SEMIASSE POSITIVO Vittime			
VARIABILI ATTIVE							
Modalità		c.a.	c.q.	Modalità		c.a.	c.q.
Età protag. att.	n.d.	2.3	0.44	Protag. passivo	animale	3.8	0.34
Sesso protag. att.	n.d.	2.3	0.44	Presentaz. personag.	n.d.	3.0	0.44
Presentaz. personag. att.	n.d.	2.3	0.42	Età protag. pass.	n.d.	3.0	0.44
Protag. attivo	n.p.	2.2	0.45	Sesso protag. pass.	n.d.	3.0	0.44
Conn. mor. prot. pass.	né pos., né neg.	2.0	0.21	Etnia/Nazion. protag. pass.	n.d.	3.0	0.44
Etnia/Nazion. protag. att.	n.d.	1.7	0.19	Rilev. soc. protag. pass.	n.d.	2.3	0.39
Rilev. soc. prot. att.	n.d.	1.6	0.20	Conn. mor. protag. pass.	n.d.	2.3	0.39
Protag. attivo	animale	1.5	0.13	Conseguenze protag. att.	negative	2.5	0.28
Caratt. anim. att.	pericoloso	1.5	0.13	Caratt. anim. passivo	innocuo	2.3	0.21
Rilev. soc. protag. pass.	normale	1.4	0.18	Tipo animale pass.	esotico/n.dom.	2.1	0.18
Conn. mor. prot. att.	n.d.	1.4	0.17	Specie animale pass.	n. mammifero	2.0	0.18
Etnia/Nazion. prot. pass.	bianco/occid.	1.3	0.14	Protag. attivo	umano	1.7	0.34
Tipo anim. att.	esotico	1.3	0.14	Specie animale pass.	mammifero	1.7	0.15
Presentaz. personag. pass.	singolo	1.2	0.16	Tipo animale pass.	domestico	1.7	0.15
Età protag. pass.	adulto	1.2	0.14	Età protag. att.	adulto	1.5	0.20
Genere protag. pass.	femminile	1.0	0.10	Caratt. anim. pass.	pericoloso	1.5	0.13
Tipo conseguenze. neg. protag. att.	n.d.	0.8	0.26	Conseguenze protag. pass.	n.d.	1.2	0.15
Etnia/Nazion. protag. pass.	n.d.	0.8	0.10	Etnia/Nazion. protag. att.	n.d.	1.1	0.17
Genere protag. pass.	n.d.	0.8	0.08	Protag. passivo	n.p.	1.1	0.14
Rilev. soc. protag. pass.	normale	0.8	0.08	Tipo cons. neg.	danno mor./psic. e fis.	1.1	0.10
Tipo cons. neg. prot. pass.	danno fisico	0.8	0.08	Rilev. soc. prot. att.	normale	0.9	0.13
Specie animale att.	non mamifero	0.8	0.07	Geere protag. att.	maschile	0.8	0.10
Specie animale att.	mammifero	0.7	0.06	Presentaz. personag. att.	singolo	0.8	0.10
Età protag. pass.	adolesc./giovane	0.7	0.07	Rapporto narr./fonte	n.d.	0.8	0.08
Conseguenze prot. att.	n.p.	0.6	0.10	Tipo cons. neg. prot. att.	danno mor./psic.	0.8	0.08
Conseguenze prot. pass.	negative	0.6	0.10	Conn. mor. prot. att.	negativa	0.8	0.08
Protag. attivo	ente/organizz.	0.6	0.06	Perdita risorse	affettive sociali/psic.	0.8	0.08
Perdita risorse	fisiche	0.6	0.06	Presentaz. pers. att.	coppia affettiva	0.7	0.07
Genere protag. pass.	maschile	0.6	0.06	Tipo cons. neg. prot. att.	morte	0.7	0.06
Conn. mor. protag. pass.	sia pos., sia neg.	0.6	0.06	Rapporto. prot./fonte	n.d.	0.6	0.06
Tipo cons. neg. prot. pass.	più d'uno	0.6	0.06				
VARIABILI ILLUSTRATIVE							
Modalità		Val. test		Modalità		Val. test	
Incid./infortuni	n.p.	2.9		Incid./infortuni	presente	2.9	
Stati Uniti	n.p.	2.7		Stati Uniti	presente	2.7	
Estraneità	presente	2.5		Durata temporale	anni 60/70	2.6	
Xenofobia	presente	2.5		Prod.lett./film. rec./pass.	presente	2.2	
Pot. poss. verifica	presente	2.4		Fonte secondaria	trasm. orale	2.1	
Azioni crimin.	droga/contagi malattie	2.1					

Le modalità delle variabili attive del semiassi positivo del II fattore rivelano anch'esse la presenza di un animale come protagonista, il quale però è, in questo caso, è in prevalenza innocuo, subisce l'azione incauta del protagonista attivo umano: in questi racconti patisce la triste sorte di essere vittima inerme dell'uomo, gettato giù per lo scarico del water, cotto a microonde, seppellito e riesumato, anche se, alla fine della vicenda, le conseguenze negative ricadono con maggiore frequenza su chi ha compiuto il gesto, con conseguenze in termini di danno morale e psicologico.

Nella seconda ACM, che ha considerato 44 variabili attive e 22 variabili illustrative, sono stati considerati i primi due fattori estratti che spiegano in totale il 59.91% della varianza rivalutata.

In entrambi i semiassi del primo fattore della seconda ACM, che spiega il 41,63% della varianza rivalutata, si trovano modalità tipiche di storie in cui è presente la *realizzazione di un desiderio*. La differenza tra i due semiassi è rintracciabile prevalentemente nel tipo di desiderio e nel modo in cui si articola la vicenda, contrapponendo l'"infrazione di un divieto" alla "soluzione di un problema".

Le modalità delle variabili attive presenti nel semiassi negativo evidenziano chiaramente l'importanza rivestita dalla tematica della sessualità, seguita da quella del matrimonio, e degli incidenti e infortuni. Le funzioni narrative più rilevanti sono la presenza di un divieto e dell'infrazione dello stesso. Risultano significative, inoltre, le funzioni del desiderio, del tradimento e della vendetta. I protagonisti sono esseri umani e la vicenda si svolge in un luogo pubblico e in un contesto con caratteri di occasionalità. Il desiderio è esplicito e di tipo sessuale, e per soddisfarlo vengono infranti divieti di natura reale o morale. La vicenda inoltre si struttura come un vero proprio racconto, con ambientazione e protagonisti. A questo semiassi sono riconducibili le storie in cui uno dei due coniugi tradisce l'altro, salvo poi essere successivamente scoperto a causa di un incidente imprevisto.

Le modalità delle variabili attive del semiassi positivo evidenziano l'assenza delle funzioni narrative che caratterizzano il semiassi negativo, in particolare il desiderio, il divieto e la presenza della funzione fornitura del mezzo magico. Il nucleo narrativo risulta infatti costituito da un'informazione relativa ad un oggetto tecnologico che viene utilizzato in modo differente dallo scopo per cui è stato progettato. L'oggetto permette di realizzare qualcosa di positivo e inimmaginabile. L'azione positiva può essere di tipo etico, con ricadute sociali e benefiche, come nel caso delle catene social per aiutare bambini malati, riproposizione moderna della raccolta di codici a barre per comprare ausili protesici. Così, con piccoli gesti, per lo più senza impegno economico, si agisce pensando di fare del bene, quasi a compensare il senso di colpa che aleggia nelle nostre società, prospere, consumatrici, edonistiche e inquinatrici.

Il secondo fattore della seconda ACM spiega complessivamente il 18,28% di varianza rivalutata e descrive i *rischi della società moderna*, contrapponendo sui due semiassi storie di piccoli, e perlopiù senza gravi conseguenze, "incidenti" derivanti dall'uso di nuove tecnologie vs azioni dolose ai danni della "salute dei consumatori" da parte delle multinazionali della grande distribuzione alimentare.

Sul semiassi negativo le modalità delle variabili attive evidenziano la predominanza della funzione narrativa "incidente", intesa come presenza di avvenimenti inattesi che turbano il corso degli eventi, e delle tematiche relative ai possibili pericoli per la salute derivanti dalla tecnologia.

La modalità delle variabili illustrative più significativa nel semiassi negativo è relativa alla natura della leggenda, la quale si caratterizza come *rosa*. Viene indicata inoltre la presenza di elettrodomestici o oggetti elettronici e di un lieto fine. L'incidente che occorre, infatti, fortunatamente non si risolve tragicamente, ma ha spesso risvolti divertenti.

Le modalità delle variabili attive posizionate sul semiassi positivo, invece, rilevano funzioni e tematiche tipiche di leggende *noir*, ovvero che evocano paure e ansie della collettività. Sono presenti le funzioni narrative che fanno riferimento ad azioni connotate negativamente, quali, l'avvelenamento da prodotti alimentari e non, il danneggiamento, l'inganno, la connivenza, la trascuratezza e l'abbandono. E' presente anche lo smascheramento del colpevole.

Tab. 3 I fattore II ACM Realizzazione di un desiderio (41,63% di varianza rivalutata – n.p.= non presente; n.d.= non determinabile/non dovuto)

SEMIASSE NEGATIVO Infrazione di un divieto				SEMIASSE POSITIVO Soluzione di un problema			
VARIABILI ATTIVE							
Modalità		c.a.	c.q.	Modalità		c.a.	c.q.
Sessualità	presente	6.1	0.36	Imprevedibilità	n.p.	4.9	0.33
Divieto	presente	5.9	0.52	Divieto	n.p.	5.9	0.52
Infrazione del divieto	presente	5.9	0.52	Infrazione del divieto	n.p.	4.5	0.52
Tradimento	presente	5.6	0.29	Desiderio	n.p.	4.5	0.52
Matrimonio	presente	5.0	0.27	Incid./infortuni	n.p.	1.7	0.27
Desiderio	presente	4.2	0.33	Allontanamento	n.p.	1.7	0.23
Punizione/vendetta	presente	4.0	0.23	Incidente	n.p.	1.7	0.22
Incidenti/infortuni	presente	3.7	0.27	Tecnologia	presente	1.5	0.09
Salvataggio	presente	3.4	0.21	Sessualità	n.p.	1.2	0.36
Allontanamento	presente	3.0	0.23	Fornitura mezzo magico	presente	1.2	0.08
Trascuratezza/abbandono	presente	2.9	0.18				
Incidente	presente	2.7	0.22				
Possibile sciagura	presente	1.9	0.14				
Imprevedibilità	presente	1.7	0.33				
Estraneità	presente	1.5	0.09				
VARIABILI ILLUSTRATIVE							
Modalità		Val. test.		Modalità		Val. test.	
Protag. attivo	persona	6.7		Risvolto	n.p.	7.3	
Risvolto	comico	2.0		Ambientazione	n.p.	6.4	
Risvolto	tragicomico	5.5		Liv. verosimiglianza	n.d.	5.6	
Pot.poss.verifica	n.p.	5.4		Protag. attivo	n.p.	5.5	
Contesto	occasionale	4.8		Pot. poss. verifica	presente	5.4	
Oggetti	n.p.	4.1		Liv. rich. descrit.	basso	5.4	
Tempo	pass.prossimo	2.5		Protag. passivo	n.p.	4.6	
Ambientazione	luogo pubblico	4.0		Tempo	presente	4.5	
Stati Uniti	presente	3.8		Contesto	altro/n.d.	3.8	
Diverse versioni	presente	3.5		Diverse versioni	n.p.	3.5	
Liv. verosimiglianza	medio	3.3		Oggetti	elettrod./elettronica	3.0	
Protag. passivo	persona	3.1		Prod.lett./film.rec./pa	n.p.	2.9	
Liv. rich. descrit.	medio	3.1		Contesto	quotidiano	2.8	
Protag. passivo	animale	2.7		Protag. attivo	ente/organizz.	2.5	
Liv. verosimiglianza	basso	2.6		Italia sett./cent./mer.	presente in tutti	2.5	
Tipo di paese	straniero	2.5		Oggetti rilev.	prod. alimentari	2.3	
Fonte secondaria	trasmis. orale	2.1		Tipo di paese	non straniero	2.2	

L'aspetto centrale di queste storie, con conseguenze negative gravi, è l'intenzionalità dell'azione. A questo semiasse si riconducono anche le storie che attribuiscono a colossi come Procter e Gamble, CocaCola e Mc Donalds' legami con sette sataniche, contaminazioni da ratti, lombrichi negli hamburger. Qui le grandi organizzazioni agirebbero senza scrupoli per aumentare i profitti a scapito del benessere dei consumatori. Il colpevole viene, dunque, smascherato, ma non punito.

Tab. 4 II fattore II ACM Rischi della società moderna (18,28% di varianza rivalutata – n.p.= non presente; n.d.= non determinabile/non dovuto)

SEMIASSE NEGATIVO Incidenti				SEMIASSE POSITIVO Salute dei consumatori			
VARIABILI ATTIVE							
Modalità		c.a.	c.q.	Modalità		c.a.	c.q.
Danneggiamento	n.p.	3.5	0.33	Azioni crimin.	drogare/contag.malattie	6.3	0.24
Azioni crimin.	n.p.	3.4	0.41	Avvelenamento	presente	6.1	0.25
Incidente	presente	2.5	0.15	Danneggiamento	presente	5.6	0.33
Trasformazione	n.p.	2.4	0.18	Salute	contaminaz./avvelen.	5.6	0.23
Smascheramento	n.p.	2.3	0.24	Smascheramento	presente	4.3	0.24
Salute	pericoli tecnologia	2.3	0.09	Inganno	presente	3.8	0.17
Incid./infortuni	presente	2.2	0.12	Conflitti sociali	presente	3.5	0.14
Allontanamento	presente	1.7	0.07	Connivenza	presente	3.2	0.16
Tecnologia	presente	1.5	0.09	Xenofobia	presente	2.9	0.12
Errore	presente	1.3	0.06	Azioni crimin.	illegal. nel commercio	2.9	0.12
Connivenza	n.p.	1.1	0.16	Azioni crimin.	altro	2.6	0.10
Soprannat./satanismo	presente	1.1	0.05	Trasformazione	presente	2.5	0.18
				Salute	contagi malattie	2.5	0.10
				Trascurat./abbandono	presente	1.8	0.08
				Competizione	presente	1.7	0.07
				Incidente	n.p.	1.6	0.15
				Reazione	presente	1.3	0.05
				Riparazione	presente	1.2	0.05
				Punizione/vendetta	presente	1.1	0.05

		Incid./infortuni	n.p.	1.0	0.12
		Fornitura mezzo magico	presente	1.2	0.08
VARIABILI ILLUSTRATIVE					
Modalità		Val. test	Modalità		Val. test
Natura della leggenda	rosa	3.2	Oggetti	prod. alimentari	4.5
Oggetti rilev.	elettrod./elettronica	2.7	Protag.attivo	ente/organizz.	4.3
Risvolto	tragicomico	2.7	Natura della leggenda	nera	2.8
Contesto	occasionale	2.3	Fonte secondaria	n.p.	2.2
Durata temporale	anni '20 e addietro	2.3	Durata temporale	anni '80	2.1
Protag. passivo	n.p.	2.1	Protag. passivo	persona	2.0
Ambientazione	est. naturale	2.1			
Fonte secondaria	e-mail	2.0			
Contesto	quotid./lav./ studio	2.0			

Cluster Analysis

Per analizzare la compresenza delle funzioni narrative nei racconti si è proceduto ad una *cluster analysis*. Le variabili considerate in totale sono 78, delle quali 28 illustrative e 45 di tipo attivo. Tale analisi ha consentito di individuare quattro cluster.

Il primo cluster, che potremmo denominare *i revenants*, comprende 31 casi (18,8%), con espliciti riferimenti al mondo del soprannaturale. Oltre la metà delle storie che trattano tale tematica (55%), e, la quasi totalità di quelle che presentano un'entità soprannaturale come protagonista attivo (91%) rientrano in questo cluster. Altro aspetto caratterizzante è la conclusione, che non risulta connotata né in modo positivo, né in modo negativo. L'esempio prototipico di questa classe è rintracciabile nella leggenda comunemente denominata "l'autostoppista fantasma", che circola in numerose versioni e in molti Paesi. Nel campione sottoposto ad analisi vi sono comunque anche storie in cui l'entità soprannaturale non si presenta come fantasma, ma come Satana, sotto le mentite spoglie di un giovane affascinante, immagine peraltro presente anche nella recente filmografia (ad es. *My name is Joe Black*).

Tabella 5- I cluster *Revenants* (31 casi; 18,8% – n.p.= non presente; n.d.= non determinabile/non dovuto)

V.TEST	CLA/MOD	MOD/CLA	GLOBALE	MODALITA'	della	VARIABILE
5.81	38.89	90.32	43.64	n.p.		ottenimento risorse
5.49	91.67	35.48	7.27	entità soprannaturale		protagonista attivo
5.28	33.72	93.55	52.12	n.p.		perdita risorse
5.27	36.99	87.10	44.24	n.p.		ricerca risorse
4.79	55.17	51.61	17.58	presente		soprannaturale/satanismo
4.09	66.67	32.26	9.09	n.p.		conseguenze protagonista passivo
3.71	29.55	83.87	53.33	n.p.		conseguenze protagonista attivo
3.35	46.15	38.71	15.76	altro/n.d.		risvolto
3.19	40.00	45.16	21.21	né positiva né negativa		conclusione
3.18	23.13	100.00	81.21	n.p.		trascuratezza /abbandono
2.94	53.33	25.81	9.09	presente		produzione letteraria / film
2.83	26.60	80.65	56.97	n.p.		infrazione del divieto
2.83	26.60	80.65	56.97	n.p.		divieto
2.83	47.37	29.03	11.52	esterna naturale		ambientazione
2.65	24.14	90.32	70.30	n.p.		azioni criminali
2.54	21.83	100.00	86.06	n.p.		punizione/vendetta
2.49	62.50	16.13	4.85	animale		protagonista attivo
2.48	24.76	83.87	63.64	n.p.		desiderio
2.44	24.11	87.10	67.88	n.p.		salute

Il secondo cluster, che comprende 39 casi (23,6%), potrebbe assumere la denominazione *sipari di paura*. Queste storie, di natura *noir*, si caratterizzano per la presenza di una persona che subisce conseguenze negative, perdendo risorse di tipo fisico, da azioni caratterizzate da circostanze imprevedibili e con risvolti drammatici. Le funzioni narrative presenti sono l'inganno, l'avvelenamento e il danneggiamento. All'interno del cluster è significativa la presenza di un cambiamento di caratteristiche di un oggetto, personaggio o situazione, da positivo a negativo. Esempi di questo cluster sono le storie di rapimenti ai danni di ragazze nei camerini di prova delle boutique, per alimentare la "tratta delle bianche" verso paesi esotici, o di bambini nei supermercati, al fine di espianarne organi.

Anche nelle leggende sulle più improbabili forme di contagio del virus dell'AIDS, particolarmente attive negli anni '80, si ritrovano le caratteristiche relative alle modalità individuate dal cluster.

Tabella 6- II cluster *Sipari di paura* (39 casi; 23,6% – n.p.= non presente; n.d.= non determinabile/non dovuto)

V.TEST	CLA/MOD	MOD/CLA	GLOBALE	MODALITA'	della	VARIABILE
7.09	77.42	61.54	18.79	fisiche		perdita risorse
5.64	41.67	89.74	50.91	negative		conseguenze protagonista passivo
5.55	42.50	87.18	48.48	presente		trasformazione
5.19	37.89	92.31	57.58	persona		protagonista passivo
4.29	90.00	23.08	6.06	drogare/contagiare		azioni criminali
4.15	42.62	66.67	36.97	negativa		conclusione
4.10	50.00	51.28	24.24	drammatico		risolto
3.65	35.23	79.49	53.33	n.p.		conseguenze protagonista attivo
3.62	53.57	38.46	16.97	presente		inganno
3.59	32.11	89.74	66.06	nera		natura della leggenda
3.36	44.19	48.72	26.06	fisiche		ricerca risorse
3.32	39.66	58.97	35.15	medio		livello di ricchezza descrittiva
3.18	85.71	15.38	4.24	contagi di malattie		salute
3.12	38.33	58.97	36.36	luogo pubblico		ambientazione
2.89	29.27	92.31	74.55	presente		imprevedibilità
2.53	50.00	25.64	12.12	presente		avvelenamento
2.51	66.67	15.38	5.45	abiti/accessori		oggetti rilevanti
2.48	27.14	97.44	84.85	n.p.		compito difficile
2.47	34.92	56.41	38.18	presente		danneggiamento
2.37	29.20	84.62	68.48	n.p.		incidente / infortuni
2.36	30.85	74.36	56.97	n.p.		divieto
2.36	30.85	74.36	56.97	n.p.		infrazione del divieto

Il terzo cluster, al quale si può attribuire l'etichetta *vizi privati e pubbliche umiliazioni*, comprende 64 casi (38,8%) nei quali rientrano i due terzi delle leggende che fanno esplicito riferimento alla sessualità, o, più precisamente, alle trasgressioni ad essa legate. Al cluster appartiene la totalità delle storie in cui è presente la funzione narrativa relativa al tradimento e l'83,3% in cui è presente la tematica del matrimonio. Il copione ricalca la più tradizionale delle commedie: due amanti, pervasi dal desiderio di stare insieme, si ritrovano, infrangendo in tal modo un divieto di tipo morale. Purtroppo, durante l'appassionato incontro occorre un incidente imprevedibile, a causa del quale essi vengono scoperti ed esposti alla pubblica umiliazione. La vicenda dà luogo, dunque, ad una trama dai risvolti comici o tragicomici. La presenza delle modalità relative alla ricerca di risorse affettive e sociali, seguita da una perdita delle stesse e da un ottenimento di risorse informative, suggerisce che questo tipo di storie ricalchino alla perfezione il modello di leggenda come *lezione morale*.

Tabella 7- III cluster *Vizi privati e pubbliche umiliazioni* (64 casi; 38,8% – n.p.= non presente; n.d.= non determinabile/non dovuto)

V.TEST	CLA/MOD	MOD/CLA	GLOBALE	MODALITA'	della	VARIABILE
8.80	65.96	96.88	56.97	persona		protagonista attivo
8.43	66.67	93.75	54.55	informative		ottenimento risorse
8.31	97.22	54.69	21.82	affettive/sociali		perdita risorse
8.30	74.65	82.81	43.03	presente		infrazione del divieto
8.30	74.65	82.81	43.03	presente		divieto
7.55	88.10	57.81	25.45	negative		conseguenze protagonista attivo
7.06	78.85	64.06	31.52	presente		incidente/infotuni
5.53	53.70	90.63	65.45	n.p.		interpretazione evento realtà
4.76	81.48	34.38	16.36	tragicomico		risolto
4.68	61.54	62.50	39.39	presente		incidente
4.61	48.78	93.75	74.55	presente		imprevedibilità
4.50	51.92	84.38	63.03	presente		Stati uniti
4.42	82.61	29.69	13.94	presente		punizione/vendetta
4.20	44.44	100.00	87.27	n.p.		potenziale possibilità di verifica
4.11	61.82	53.13	33.33	Stati uniti		paese di rilevazione
4.05	73.33	34.38	18.18	materiali		ricerca risorse
3.96	87.50	21.88	9.70	presente		equivoco
3.72	58.33	54.69	36.36	presente		desiderio
3.67	65.79	39.06	23.03	n.p.		italia sett/cent/mer.
3.43	70.37	29.69	16.36	comico		risolto
3.17	47.32	82.81	67.88	n.p.		salute
3.08	76.47	20.31	10.30	Affettive/ sociali		ricerca risorse
3.07	100.00	10.94	4.24	presente		tradimento
3.00	66.67	28.13	16.36	presente		sessualità
2.97	44.12	93.75	82.42	n.p.		soprannaturale/satanismo
2.97	83.33	15.63	7.27	presente		matrimonio
2.95	55.36	48.44	33.94	n.p.		oggetti rilevanti
2.94	45.53	87.50	74.55	n.p.		fornitura mezzo magico
2.88	78.57	17.19	8.48	presente		mondo studentesco
2.77	68.18	23.44	13.33	positiva		conclusione
2.72	53.33	50.00	36.36	presente		allontanamento
2.58	57.50	35.94	24.24	medio		livello di verosimiglianza
2.51	55.56	39.06	27.27	Stati uniti		paese ambientazione prevalente
2.46	55.81	37.50	26.06	fisiche		ricerca risorse
2.42	48.24	64.06	51.52	n.p.		trasformazione
2.40	60.00	28.13	18.18	presente		salvataggio
2.36	54.35	39.06	27.88	rosa		natura della leggenda
2.34	75.00	14.06	7.27	animale		protagonista passivo

All'ultimo cluster, 31 casi (18,8%), si può attribuire la denominazione *l'uomo e la tecnologia*. Al suo interno ritroviamo tutte quelle storie che si presentano come brevi notizie, con pochi particolari, che hanno la funzione prevalente di comunicare informazioni sull'uso delle tecnologie e di indicarne l'uso con cautela, esprimendo sentimenti ambivalenti su quanto si può controllare o si possa essere controllati dalla tecnologia stessa.

Tabella 8- IV cluster *L'uomo e la tecnologia* (31 casi; 18,8% – n.p.= non presente; n.d.= non determinabile/non dovuto)

V.TEST	CLA/MOD	MOD/CLA	GLOBALE	MODALITA'	della	VARIABILE
9.53	84.38	87.10	19.39	n.p.		ambientazione
9.24	66.67	96.77	27.27	n.p.		risolto
9.02	63.83	96.77	28.48	n.p.		conclusione
8.10	64.29	87.10	25.45	n.p.		imprevedibilità
7.40	43.06	100.00	43.64	n.p.		ottenimento risorse
7.11	72.41	67.74	17.58	n.d.		conseg prev. prot. att.
7.11	72.41	67.74	17.58	n.p.		protagonista attivo
6.42	36.05	100.00	52.12	n.p.		perdita risorse
6.13	45.61	83.87	34.55	n.p.		protagonista passivo
6.13	45.61	83.87	34.55	n.d.		conseguenze prot. pass.
5.80	57.14	64.52	21.21	n.d...		liv. di verosimiglianza
5.44	52.63	64.52	23.03	presente		interp. evento realtà
5.26	70.00	45.16	12.12	n.d.		paese di amb. prev.
5.17	29.52	100.00	63.64	n.p.		allontanamento
5.07	66.67	45.16	12.73	presente		pot. poss.di verifica
4.86	30.00	96.77	60.61	n.p.		incidente
4.72	30.85	93.55	56.97	n.p.		infrazione del divieto
4.72	30.85	93.55	56.97	n.p.		divieto
4.64	27.43	100.00	68.48	n.p.		incidenti/infornuti
4.40	63.13	38.71	11.52	1-2 anni		durata temporale
4.11	27.01	96.77	67.27	n.p. in ness.		prod lett./filmica rec./ pass.
4.06	41.86	58.06	26.06	basso		liv. di ricchezza descrittiva
3.74	40.48	54.84	25.45	presente		fornitura mezzo magico
3.41	50.00	35.48	13.33	elettrodom./elettron		oggetti rilevanti
3.39	70.00	22.58	6.06	e-mail		fonte del narratore
3.36	52.36	32.26	11.52	presente		interp. evento realtà
3.33	25.44	93.55	69.09	presente		italia sett/cent/mer.
3.33	25.44	93.55	69.09	n.p.		possibile sciagura
3.10	22.96	100.00	81.82	n.p.		salvataggio
2.87	22.46	100.00	83.64	n.p.		sessualità
2.86	31.15	61.29	36.97	n.p.		Stati Uniti
2.72	53.85	22.58	7.88	altro/n.d.		contesto
2.70	22.14	100.00	84.85	n.p.		morte
2.48	24.76	83.87	63.64	n.p.		desiderio
2.47	28.17	64.52	43.03	n. p.		diverse versioni
2.47	28.17	64.52	43.03	n.p.		ambiguità
2.39	36.67	35.48	18.18	presente		tecnologia
2.35	22.22	96.77	81.81	n.p.		estraneità

Discussione e conclusioni

Alla luce di quanto emerso dall'analisi è possibile evidenziare alcuni aspetti rilevanti della struttura di questi racconti. Anzitutto, relativamente al tema della storia, questo è prevalentemente legato alla salute dei personaggi, per i quali il pericolo può essere rappresentato da azioni criminose tentate con l'inganno, da insospettite presenze di animali pericolosi, da avvelenamenti da piante, animali o sostanze alimentari o da apparecchi tecnologici di recente immissione sul mercato.

Di rilievo anche la presenza di storie il cui tema principale è riconducibile alla sessualità e alla trasgressione. Oltre che a divertire chi le ascolta, assolvono alla funzione di impartire una lezione morale: la tentata soddisfazione di un desiderio illecito e peccaminoso non può che concludersi con il pubblico ludibrio e il disonore sociale (Donovan, Mowen & Chakraborty, 2001).

Il fascino del segreto e dell'occulto è, invece, ben esplicitato dalla rilevante presenza di storie con riferimenti alla morte o al soprannaturale. Come osserva Freud «[...] è raro trovare un settore in cui il nostro modo di pensare e di sentire sia cambiato così poco dai tempi primordiali, in cui l'elemento antico si sia conservato così bene sotto una scorza sottile come nella nostra relazione con la morte. [...] e non c'è neanche da stupirci se il timore primitivo nei confronti della morte è ancora così forte in noi e pronto a manifestarsi non appena qualcosa lo faccia affiorare» (1919; p.294-295). Le storie sui morti che ritornano riescono a far rientrare nell'ordine consueto delle cose ciò che è sentito come massimamente perturbante e, forse, ad esorcizzare la paura della propria morte.

Il pericolo non è quasi mai visibile, ma si annida nel cuore delle nostre abitazioni o delle nostre consuetudini; è presente in luoghi ed oggetti insospettabili, portatori al loro interno di elementi di alterazione di una normalità quotidiana: il diverso, il nuovo, il non conosciuto. Così, nelle leggende

relative ai danni della tecnologia, o ai pericoli dei nuovi luoghi del piacere e del consumo, spesso si combinano molti elementi dell'immaginario collettivo, (sesso, rapimenti, avvelenamenti, complotti, morte), e la morale della storia tende a colpire l'elemento di "rottura" della tradizione, che mina le consuetudini di cui luoghi e oggetti si fanno portatori. Tutte le narrazioni sono permeate di elementi rappresentati da quanto è *altro* da noi, ambiguo, non controllabile o, addirittura, non conoscibile e portano ad un processo di *ri-strutturazione cognitiva*, di riconduzione ad una *gestalt* familiare, che individui un pericolo concreto e localizzato dal quale potersi difendere. Le leggende dei rapimenti, degli abbandoni, delle atrocità e degli avvelenamenti si caricano, così, di universi simbolici e assumono significati che, da un lato, rafforzano forme di resistenza al cambiamento e, dall'altro, invitano all'accettazione delle nuove regole di una società in continua e spesso contraddittoria evoluzione. Le storie delle punture narcotizzanti nei camerini di prova delle boutique o dei rapimenti nel supermercato ad opera di stranieri, ad esempio, testimoniano nel riprodursi da una città all'altra, da un momento storico all'altro, la ricomparsa di una situazione nella quale il gruppo sociale condivide, in forma acuta, gli stessi turbamenti profondi, le stesse angosce, le stesse incertezze. E così, attribuendo allo *straniero* l'azione malvagia, i timori e le ansie si placano, dando forme concrete a paure indefinite, legittimandosi, in storie e racconti che prendono di mira luoghi o personaggi precisi, atti ad incarnare il mito. Pur nelle numerose varianti, la leggenda investe i potenziali colpevoli, trovando la causa del male e muovendo un passo verso la sua neutralizzazione; si tratta di volta in volta nuovi soggetti e di nuovi oggetti, la cui valenza simbolica è tale da trasformarli automaticamente in una superficie proiettiva: «Ora la tendenza naturale dell'angoscia è quella di creare dei fantasmi, di cercare arcaici rifugi, e di creare per questa stessa via meccanismi di espulsione e di purificazione: il sacrificio di un capro espiatorio» (Morin, 1969; p.99).

In conclusione, in questa ricerca si è cercato di adottare un approccio più sistematico allo studio di questa forma di narrazione popolare moderna, che agisce nei processi di costruzione della *Weltanschauung*, che si struttura anche sulla base dei quotidiani processi di interazione e acquista forma attraverso storie e racconti, improbabili ma creduti, trasmessi di persona in persona, di gruppo in gruppo, di generazione in generazione. L'analisi del contenuto può concretamente contribuire ad una più coerente definizione della funzione psico-sociale assolta da un fenomeno tanto diffuso quanto poco studiato in maniera sistematica.

Limiti

Questa ricerca ha cercato di definire alcune caratteristiche strutturali rappresentative delle leggende metropolitane, eliminando la confusione tra i sottogeneri e definendo le strutture spazio-temporali e contestuali dei racconti. Un limite di questa ricerca è comunque implicito nella selezione delle fonti scelte. Le narrazioni analizzate, che nascono come racconti orali, hanno, quindi, già subito un processo rielaborazione nella catalogazione delle fonti scritte utilizzate; tuttavia l'analisi dei racconti presenti nei repertori può rappresentare comunque un punto di partenza nell'analisi di un fenomeno che, per la sua complessità, non può di certo ritenersi esaustiva.

Un ulteriore limite è legato al carattere intrinseco delle storie, delle quali non è stato possibile analizzare la nascita, gli specifici contesti socioculturali che possono favorirne o limitarne la diffusione, nonché gli elementi che ne determinano il processo di apparente estinzione.

Compliance with Ethical Standards

Conflict of interest

The author declares that she has no competing interests.

Funding

The author received no financial support for the research, authorship, and/or publication of this article.

Riferimenti bibliografici

- Allport G. W., & Postman L. J. (1947). *The Psychology of rumor*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Arona, D. (1994). *Tutte storie. Immaginario italiano e leggende contemporanee*. Genova: Costa e Nolan.

- Benvenuto, S. (2000). *Dicerie e pettegolezzi. Perché crediamo in quello che ci raccontano*. Bologna: il Mulino.
- Bermani, C. (1991). *Il bambino è servito. Leggende metropolitane in Italia*. Bari: Edizioni Dedalo.
- Bonato L. (1998). *Trapianti, sesso, angosce. Leggende metropolitane in Italia*. Roma: Meltemi.
- Brunvand, J.H. (1984). *The Choking Doberman and Other "News" Urban Legends*. New York – London: Norton & Company.
- Brunvand, J.H. (1988). *Leggende metropolitane. Storie improbabili raccontate come vere*. Genova: Costa & Nolan.
- Brunvand, J.H. (1989). *Nuove leggende metropolitane*. Genova: Costa & Nolan.
- Brunvand, J. H. (2001). *Sarà Vero. Leggende metropolitane di tutto il mondo*. Milano: Pan.
- Donovan, D. T., Mowen, J. C., Chakraborty, G. (2001). Urban Legends. Diffusion processes and exchange of resources. *Journal of Consumer Marketing*, 18(6), 521-533.
- Freud, S. (1991). *Il Perturbante*, in *Saggi sull' arte, la letteratura e il linguaggio*. Milano: Bollati Boringhieri. (Edizione originale pubblicata nel 1919).
- Hozouri, M., Yaghmaeib, M. & Bordbar, H. (2018). Clarifying the impacts of organizational silence on organizational commitment with controlling the effects of organizational rumors. *Management Science Letters*. 8, 533–542. doi: 10.5267/j.msl.2018.5.002
- Kapferer, J.N. (1988). *Le voci che corrono. I più antichi media del mondo*. Milano: Longanesi (Edizione originale pubblicata nel 1987).
- Knapp, R. K. (1944). A Psychology of Rumor. *Public Opinion Quarterly*, 8, 22-37.
- Levi-Strauss, C. (1966). *La struttura e la forma. Riflessioni su un'opera di V. Propp*. Torino: Einaudi.
- Levi-Strauss, C. (1974). *L'uomo nudo*. Milano: Il Saggiatore.
- Livolsi, M., & Volli, U. (20015). (a cura di). *Rumor e pettegolezzi: l'importanza della comunicazione informale*. Milano: Franco Angeli.
- Losito, G. (1996). *L'analisi del contenuto nella ricerca sociale*. Milano: Franco Angeli.
- Mausner, J. S., & Gezon, H. M. (1967). Report on a Phantom Epidemic of Gonorrhea. *American Journal of Epidemiology*. 85(2), 320-331.
- Marcarino, A. (1997). *Il pettegolezzo nella dinamica comunicativa dei gruppi informali*. Urbino: Quattro Venti.
- MC Sweeney, J.P. (1976). Rumors – Enemy of Company Moral & Community. *Personnel Journal*, 55(9), 435-436.
- Metastasio, R. (1991). Sipari di paura. Il bambino tra leggenda e realtà. *Psicologia Contemporanea*, 108, 44 – 48.
- Michelson, G., & Mouly, S. (2000). Rumour and gossip in organisations: A conceptual overview. *Management Decision*. 38, 339-346.
- Morin E. (1979). *Medioevo Moderno ad Orléans*. Torino: ERI. (Edizione originale pubblicata nel 1969).
- Peterson, W. A., & Gist, N. P. (1951). Rumor and Public Opinion. *American Journal of Sociology*, 57, 159-167.
- Propp, V. Ja. (1966). *Morfologia della fiaba*. Torino: Einaudi. (Edizione originale pubblicata nel 1928).
- Schatcher, S., & Burdick, H. (1955). A Field Experiment on Rumor Transmission and Distortion, *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 50, 363-371.
- Shibutani, T. (1966). *Improvised News. A sociological study of rumor*. Indianapolis, Bobbs Merrills.
- Smith, P. (1982). *Perspectives on Contemporary Legends, Proceedings of the Conference on Contemporary Legend*. Sheffield: Cectal.
- Smith, P., & Bennet, G. (1987). *Perspectives on Contemporary Legends*. Sheffield: Academic Press.
- Smith, P., & Bennet, G. (1988). *Monster with Iron Teeth. Perspectives on Contemporary Legends*. Sheffield: Academic Press.
- Smith, P., & Bennet, G. (1989). *The Questing Beast. Perspectives on Contemporary Legends*. Sheffield: Academic Press.
- Sunstein, C.R. (2010). *Voci, gossip e false dicerie. Come si diffondono, perché ci crediamo, come possiamo difenderci*. Milano: Feltrinelli. (Edizione originale pubblicata nel 2009).
- Williams, N. (1982), *Problems in Defining Contemporary Legend*. in Smith P. (ed.) *Perspective on Contemporary Legends. Proceeding of the conference on Contemporary Legend. Sheffield, July 1982*. Sheffield. Cectal. 216-228.