



UNIVERSIDADE DO PLANALTO CATARINENSE

UNIVERSIDADE DO PLANALTO CATARINENSE – UNIPAC
LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA PORTUGUESA E LÍNGUA INGLESA

JOÃO PAULO DOS SANTOS PEREIRA

***CREEPYPASTAS E O RECONHECIMENTO LITERÁRIO: IMPACTO DAS
HISTÓRIAS DIGITAIS SEM AUTOR NA LITERATURA MODERNA***

LAGES – SC
2025

JOÃO PAULO DOS SANTOS PEREIRA

***CREEPYPASTAS E O RECONHECIMENTO LITERÁRIO: IMPACTO DAS
HISTÓRIAS DIGITAIS SEM AUTOR NA LITERATURA MODERNA***

Monografia apresentada à Universidade do Planalto
Catarinense – Uniplac, como parte dos requisitos para
a conclusão do Curso de Graduação de Licenciatura
em Letras – Língua Portuguesa e Língua Inglesa.

Orientador(a): Prof. Me. Rodrigo Ogliari Coelho

LAGES – SC

2025

JOÃO PAULO DOS SANTOS PEREIRA

***CREEPYPASTAS E O RECONHECIMENTO LITERÁRIO: IMPACTO DAS
HISTÓRIAS DIGITAIS SEM AUTOR NA LITERATURA MODERNA***

Monografia apresentada à Universidade do Planalto Catarinense - Uniplac, como parte dos requisitos para a conclusão do Curso de Graduação de Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa e Língua Inglesa.

() Aprovado () Reprovado Nota: _____

Lages, _____ de _____ de 2025.

Banca examinadora:

Orientador(a) Prof. Me. Rodrigo Ogliari Coelho

Prof. Me. Carlos Eduardo Canani

Profa. Ma. Vanessa Goulart Branco

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha mãe, ao meu pai e ao meu irmão. Vocês sempre me apoiaram em tudo o que me propus a fazer, estiveram ao meu lado em cada passo e enfrentaram comigo todos os desafios. Foram minha rocha, meu porto seguro e minha maior motivação. Esta conquista também é de vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por sempre estar comigo, me guiar e me fortalecer ao longo da minha trajetória acadêmica.

Aos meus colegas de curso, pela parceria, pelas conversas, pelas risadas e pelo companheirismo. Vocês tornaram essa caminhada muito mais leve e divertida.

Aos meus amigos, que sempre estiveram ao meu lado, que presenciaram meu crescimento, minhas quedas e recomeços, e que nunca deixaram de me apoiar, seja com uma palavra de incentivo ou apenas com um ombro amigo.

Ao meu professor e orientador, Rodrigo, que teve um papel muito importante durante toda essa jornada. Sempre muito solícito e dedicado, sou imensamente grato pela paciência e pelos valiosos ensinamentos ao longo de todo o processo de escrita deste trabalho. Além disso, é um excelente profissional, que tenho como inspiração.

E a todas as pessoas que, de alguma forma, contribuíram para que eu persistisse e concluísse este trabalho, deixo aqui meu muito obrigado.

“A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o mais antigo e mais forte de todos os medos é o medo do desconhecido”.

H.P. Lovecraft

RESUMO

A presente monografia investiga o papel das *creepypastas* como manifestações contemporâneas da literatura digital, considerando seu caráter anônimo, coletivo e amplamente difundido em ambientes virtuais. O objetivo geral do estudo é compreender o papel das *creepypastas* enquanto manifestações literárias digitais, explorando sua origem, sua relação com a tradição literária e seu potencial como forma de expressão social, bem como seu papel no estímulo à leitura e à escrita. O referencial teórico foi composto por autores como Pierre Lévy (1999), Michel Foucault (1992), Henry Jenkins (2013), Tzvetan Todorov (1981) e H. P. Lovecraft (2008), entre outros, cujas obras contribuíram para a compreensão dos aspectos da cibercultura, da literatura digital e do gênero horror. O método utilizado consistiu em uma revisão bibliográfica de livros e artigos relacionados à cultura digital, à literatura de horror e à cultura popular, além da análise de algumas *creepypastas*. A pesquisa demonstrou como as *creepypastas* constituem um gênero literário frequentemente marginalizado e ainda pouco explorado academicamente, mas que revela uma ativa comunidade de jovens autores e leitores de narrativas de horror. Como resultado, identificou-se que as *creepypastas* não se restringem a simples narrativas de terror na internet, mas consistem em textos coletivos que dialogam com elementos da tradição oral e da literatura clássica. Assim, constituem um gênero textual complexo dentro da cibercultura, representando uma forma contemporânea de expressão humana que fomenta o envolvimento literário de jovens, tanto na posição de leitores quanto de autores.

Palavras-chave: *Creepypasta*. Literatura digital. Cibercultura. Horror. Autoria coletiva.

ABSTRACT

Creepypastas and Literary Recognition: The Impact of Authorless Digital Stories on Modern Literature

This monograph investigates the role of *creepypastas* as contemporary manifestations of digital literature, considering their anonymous, collective nature and widespread dissemination in virtual environments. The main objective of the study is to understand *creepypastas* as digital literary expressions, exploring their origins, their relationship with literary tradition, and their potential as a form of social expression, as well as their role in promoting reading and writing. The theoretical framework is based on authors such as Pierre Lévy (1999), Michel Foucault (1992), Henry Jenkins (2013), Tzvetan Todorov (1981) e H. P. Lovecraft (2008), among others, whose works contribute to understanding aspects of cyberculture, digital literature, and the horror genre. The methodology employed consisted of a bibliographic review of books and articles related to digital culture, horror literature, and popular culture, in addition to the analysis of selected *creepypastas*. The research demonstrated how *creepypastas* constitute a literary genre often marginalized and still little explored academically, but one that reveals an active community of young authors and readers of horror narratives. As a result, it was identified that *creepypastas* are not limited to simple internet horror stories but consist of collective texts that dialogue with elements of oral tradition and classical literature. Thus, they constitute a complex textual genre within cyberculture, representing a contemporary form of human expression that fosters the literary involvement of young people, both as readers and authors.

Keywords: *Creepypasta*. Digital literature. Cyberculture. Horror. Collective authorship.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1 – Trecho de “Jeff the Killer” em inglês e sua tradução.....	39
Figura 2 – Trecho de “The Cabin in the Woods (a.k.a. The Portraits)” em inglês e sua tradução	41
Figura 3 – Trecho de “The Thing in the Window” em inglês e sua tradução	42
Figura 4 – Trecho de “Gateway of the mind” em inglês e sua tradução	43
Figura 5 – Captura de tela de comentário na publicação da despedida do site	52
Figura 6 – Captura de tela de comentário na publicação da despedida do site	52

QUADROS

Quadro 1 – Classificação do fantástico segundo Todorov.....	38
---	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 O QUE SÃO CREEPYPASTAS?.....	13
1.1 A ORIGEM DAS CREEPYPASTAS NO CIBERESPAÇO	13
1.2 ESCRITA NO SÉCULO XXI: A ASCENSÃO DA LITERATURA DIGITAL.....	16
1.3 A ESCRITA COLETIVA DIGITAL	19
2 LITERATURA E AUTORIA ATRAVÉS DO TEMPO	25
2.1 A ESSÊNCIA DA LITERATURA	25
2.2 A LITERATURA SEM AUTORIA E O ANONIMATO	27
2.3 CULTURA POPULAR E AUTORIA	31
3 CREEPYPASTAS E O SEU LUGAR NA LITERATURA	36
3.1 CREEPYPASTAS: O FANTÁSTICO, O MEDO E O HORROR	36
3.2 A MENOSPREZADA ARTE DE HORRORIZAR	45
3.3 CREEPYPASTAS COMO PORTA DE ENTRADA PARA A LITERATURA.....	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
REFERÊNCIAS	58
ANEXO A - Creepypasta “Jeff the killer”	64
ANEXO B - Creepypasta “The Cabin in the Woods (a.k.a. The Portraits)”	71
ANEXO C - Creepypasta “The thing in the window”	71
ANEXO D - Creepypasta “Gateway of the mind”	73

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o surgimento e a consolidação do ciberespaço transformaram radicalmente as formas de produção, circulação e recepção de textos literários. Nesse cenário, surgem as *creepypastas*, um gênero da literatura digital de horror que, embora pouco conhecido pelo público em geral, frequentemente serve de inspiração para grandes filmes, séries, *games* e outras produções midiáticas amplamente conhecidas, como por exemplo: a transmídia *Slender Man*.

Segundo Blank e McNeill (2018), as *creepypastas* são narrativas de horror geralmente publicadas em fóruns e plataformas digitais, construídas e impulsionadas coletivamente, o que é uma característica marcante do espaço virtual. Em razão dessa dinâmica colaborativa, muitas dessas histórias não possuem autoria definida, o que reforça seu vínculo com uma cultura de produção textual anônima. Dessa forma, possuem um público, em sua maioria mais jovem e habituado ao ambiente digital.

Considerando esse cenário, esta pesquisa tem como tema o lugar das *creepypastas* na literatura contemporânea, com ênfase em suas características enquanto narrativas digitais de horror, marcadas pelo anonimato e pela autoria coletiva. Também se destaca o potencial dessas produções como objeto legítimo de estudo acadêmico, por seu papel no incentivo à leitura, à escrita e à participação ativa de leitores no ambiente virtual. Sendo assim, surge a questão-problema: Por que as *creepypastas* não são vistas como instrumentos importantes no incentivo à literatura, ao mesmo tempo que influenciam a cultura popular atual?

Algumas hipóteses são: a literatura sem autoria passa a ideia de que qualquer um pode ter escrito tal obra e, por conta disso, recebe menos atenção e crédito. Há também a desvalorização da literatura digital, o que impossibilita as *creepypastas* de serem mais conhecidas, devido à supervalorização dos clássicos da literatura que não cedem espaço a novas formas de literatura mais modernas. Além disso, a literatura de terror sofre preconceito por ser, muitas vezes, percebida como um gênero menor que apenas busca chocar o leitor com entretenimento superficial.

Diante da expansão do meio virtual e do surgimento de novas mídias, como a literatura digital, torna-se imprescindível investigar como essas expressões impactam a sociedade contemporânea. Esse movimento é especialmente relevante no contexto das gerações mais jovens, como a chamada geração Z, nascida já inserida no ambiente da internet e que, por isso, apresenta maior familiaridade e domínio com as dinâmicas digitais de leitura, escrita e compartilhamento de conteúdos.

Nesse cenário, há o surgimento de novos gêneros textuais, como as *creepypastas*, narrativas que por se assemelharem a lendas urbanas acabam viralizando na rede e se popularizando entre os meios digitais. No entanto, as *creepypastas* infelizmente não detêm grande reconhecimento no campo acadêmico, conforme aponta Dentzien (2022). Sendo assim, a relevância da pesquisa está em evidenciar as *creepypastas* como uma forma de expressão humana da literatura digital, ampliando o olhar acadêmico para produções que escapam aos moldes tradicionais, mas que expressam aspectos profundos da experiência humana. Também é relevante destacar o potencial incentivador dessas narrativas, especialmente entre os jovens leitores e escritores, frequentemente autores dessas histórias.

Particularmente, minha aproximação com o tema se dá pelo fato de eu não ser um grande leitor de clássicos. Porém, encontrei nas *creepypastas* uma categoria de literatura que me atraiu e uma experiência que me prendeu. Algumas razões se devem ao fato de os textos serem, geralmente, em língua inglesa, unindo assim minha paixão por terror e a língua inglesa. Ademais, as narrativas possuem um potencial gigante que pode ser explorado em vários contextos além das telas de cinema, por exemplo.

Dessa maneira, esta monografia tem como seu principal objetivo compreender o papel das *creepypastas* enquanto manifestações literárias digitais, analisando sua origem, bem como sua relação com a tradição literária e seu potencial como forma de expressão social e incentivo à leitura e à escrita. Para isso, foram definidos como objetivos específicos 1) Investigar a origem das *creepypastas* e suas características estruturais, considerando sua natureza digital e colaborativa; 2) Analisar a presença do anonimato e da autoria coletiva ao longo da história da literatura, relacionando essas questões ao contexto contemporâneo das *creepypastas* e 3) Explorar como elementos clássicos da literatura, como o horror, o fantástico e os contos de fadas dialogam com as *creepypastas*, evidenciando seu papel social, formativo e cultural como estímulo à leitura e à produção textual.

A pesquisa fundamenta-se em autores como Pierre Lévy (1999), Michel Foucault (1992), Henry Jenkins (2013), Noël Carroll (1990), Tzvetan Todorov (1981), H. P. Lovecraft (2008), entre outros, que discutem os conceitos de cibercultura, autoria, horror e literatura. Além da análise de algumas *creepypastas* conhecidas, como *Jeff the Killer*, que servem como ilustração prática dos aspectos históricos, culturais e sociais explorados.

Portanto, a monografia está estruturada em três capítulos. O primeiro apresenta conceitos referentes ao ciberespaço e à cibercultura, para que se possa entender o terreno que possibilitou o surgimento das *creepypastas*. Posteriormente serão exploradas a ciberliteratura e a escrita coletiva digital, que evidenciam o caráter interativo e participativo dessa cultura.

O segundo capítulo discute a questão da autoria na literatura e o papel das narrativas anônimas e coletivas ao longo da história, contextualizando o surgimento das *creepypastas*. Serão abordados aspectos da literatura medieval e da oralidade, destacando como a oralidade atuou ao longo do tempo para se tornar o que hoje se conhece por cultura popular, além de reconhecer aspectos históricos que consagraram o papel do autor como um símbolo de autoridade e legitimidade textual.

Já o terceiro capítulo propõe uma análise de algumas *creepypastas* a partir de sua relação com o gênero do horror e o fantástico, além de destacar o papel social e cultural das narrativas de horror na contemporaneidade. Por fim, busca-se evidenciar o caráter incentivador e colaborativo das *creepypastas* na promoção da prática de leitura e escrita, bem como o sentimento de pertencimento que elas proporcionam.

1 O QUE SÃO *CREEPYPASTAS*?

Neste primeiro capítulo, serão apresentados conceitos fundamentais da esfera digital, com base principalmente nos estudos de Pierre Lévy, a fim de construir uma base teórica que permita compreender o surgimento das *creepypastas*. Partindo da compreensão de como o espaço virtual se organiza e influencia as práticas sociais e discursivas, é possível entender de onde vêm essas narrativas, os motivos pelos quais elas assumem determinadas formas e quais mecanismos culturais e tecnológicos contribuem para sua difusão. Além disso, serão abordados aspectos ligados à literatura digital e à escrita coletiva, elementos essenciais para contextualizar as *creepypastas* como manifestações contemporâneas no cruzamento entre oralidade, textualidade e tecnologia.

1.1 A ORIGEM DAS *CREEPYPASTAS* NO CIBERESPAÇO

O ciberespaço é definido por Lévy (1999, p. 92) como “[...] o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.”. O crescimento do ciberespaço é um fato incontestável, e a internet se tornou um facilitador da vida humana, capaz de preservar todo o conhecimento humano já existente em rede. Mas não apenas isso, o ciberespaço impulsionou a criação de novas formas de literatura, arte, comunicação e culturas digitais (Lévy, 1999). A digitalização das interações sociais e culturais mudou radicalmente a maneira como as pessoas vivem e realizam suas demandas cotidianas. Nesse cenário, Jenkins (2013, p. 54) exemplifica algumas das inúmeras possibilidades que o ciberespaço oferece aos usuários:

Um adolescente fazendo a lição de casa pode trabalhar ao mesmo tempo em quatro ou cinco janelas no computador: navegar na Internet, ouvir e baixar arquivos MP3, bater papo com amigos, digitar um trabalho e responder e-mails, alternando rapidamente as tarefas. E fãs de um popular seriado de televisão podem capturar amostras de diálogos no vídeo, resumir episódios, discutir sobre roteiros, criar fan fiction (ficção de fã), gravar suas próprias trilhas sonoras, fazer seus próprios filmes – e distribuir tudo isso ao mundo inteiro pela Internet.

Como resultado de toda essa interação em rede, surgem as comunidades virtuais, que independem da localização geográfica. Pessoas ao redor do mundo conseguem encontrar outras que compartilham dos mesmos interesses, promovendo a troca de experiências, conhecimentos e opiniões, além de se dedicarem a diversas formas de produção digital (Lévy, 1999).

Ademais, uma das expressões características do espaço virtual são os hipertextos, que permitem a construção de estruturas não lineares de informação. Segundo Xavier (2002, p. 29), “Hipertexto é o espaço virtual inédito e exclusivo no qual tem lugar um modo digital de enunciar e construir sentido.”. Em consonância com essa ideia, Lévy (1999, p. 56) define hipertexto como “constituído por nós (os elementos de informação, parágrafos, páginas, imagens, sequências musicais etc.) e de links entre esses nós, referências, notas, ponteiros, “botões” indicando a passagem de um nó a outro.”. Nesse sentido, compreendem-se os hipertextos como uma estrutura textual online que pode incluir diversas mídias e possibilita a fácil navegação entre elas, levando o leitor a traçar seu próprio caminho de leitura.

Assim, é nesse contexto digital de hipertextualidade que surgem as *creepypastas*, narrativas de horror, geralmente curtas, que nasceram no ciberespaço, no início dos anos 2000, com o avanço da internet. Normalmente, as *creepypastas* são escritas como relatos em primeira pessoa, a fim de conferir maior verossimilhança às histórias, levantar dúvidas e incertezas e intensificar o medo no leitor (Sánchez, 2020). Além disso, as histórias ganham imagens dos próprios leitores, adicionando uma camada maior de imersão para quem lê. De acordo com Blank e McNeill (2018) as *creepypastas* se assemelham às lendas urbanas, pois fazem parte do folclore, ou seja, histórias do imaginário coletivo que trazem um elemento fantástico ou sobrenatural. Porém, diferem na forma como são criadas e difundidas: enquanto as lendas são transmitidas oralmente e não dependem da internet para existirem, as *creepypastas* são conhecidas majoritariamente na rede, pois representam as criações de comunidades virtuais dentro do ciberespaço.

Desse modo, a origem do termo “*creepypasta*” vem da gíria em inglês “*copypasta*” que significa copiar e colar, uma prática muito comum pelos usuários na internet e *creepy* é um adjetivo que significa assustador ou arrepiante (Blank; McNeill, 2015). Com isso em mente, torna-se mais fácil entender como essas histórias se manifestam. As *creepypastas* geralmente são postadas em fóruns na internet, como o *4chan* e o *Reddit*. A partir de um desses fóruns, elas são compartilhadas em outros espaços da rede, de modo que, muitas vezes, não é possível atribuir um autor às narrativas. Ademais, a natureza das *creepypastas* permite que cada leitor se torne um autor em potencial, resultando em uma rica diversidade de interpretações e continuações da história original, seja por meio de comentários em fóruns ou pelo método “copia e cola” junto de modificações na narrativa.

Embora as *creepypastas* ainda tenham pouco reconhecimento no meio acadêmico, algumas dessas histórias já viralizaram na internet, ultrapassando as comunidades virtuais e alcançando um público mais amplo e diversificado (Dentzien, 2022). Um bom exemplo é a

história de *Slender Man*, um personagem famoso no universo das *creepypastas*, descrito como um homem muito alto, magro, sem rosto e com longos braços, supostamente responsável por perseguir, ferir ou sequestrar pessoas, especialmente crianças. A história se tornou tão viral que muitos começaram a questionar se o *Slender Man* era real ou não. Em virtude disso, a narrativa do *Slender Man* evoluiu para um fenômeno transmídia, expandindo-se para diferentes mídias, como jogos e filmes. Jenkins (2013, p. 61) define a narrativa transmídia como:

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica.

A *creepypasta* do *Slender Man*, impulsionada pela força das comunidades virtuais e pelo impacto das mídias sociais, quebrou as barreiras da internet, culminando na produção de conteúdos audiovisuais, como o jogo *Slender: The Eight Pages* (2012) e o filme *Slender Man* (2018). Ademais, tanto o *Slender Man* quanto as *creepypastas*, de modo geral, são difíceis de categorizar, devido às amplas possibilidades que esse gênero explora. Blank e McNeill (2018, p. 129, tradução nossa) destacam essa questão ao abordar a *creepypasta Slender Man*:

Outra maneira de enxergar o *Slender Man* (e muitos exemplos semelhantes da cultura da Internet) é que ele não é facilmente classificável como folclore ou cultura popular—ele é ambos, ou pelo menos possui características de ambos. Ele é transmitido por meio de memes anônimos na Internet e em narrativas em sites de fanfic, como o *Creepypasta.com*, mas também aparece em videogames e programas de televisão. Talvez ele represente um terceiro tipo híbrido de cultura, exibindo elementos tanto do folclore quanto da cultura popular, além de modos de transmissão que diferem de ambos ou que combinam os dois.

Nesse sentido, as *creepypastas* demonstram amplitude e pluralidade por não se restringirem a um único conceito. Elas podem ser compreendidas simultaneamente como manifestações do folclore, da cultura popular, de lendas urbanas e produções de fãs, adaptando-se a diferentes meios e expandindo-se continuamente. São criadas e consumidas por pessoas que participam de comunidades virtuais, compostas por indivíduos que assistem a filmes, séries, leem livros do gênero e se interessam por narrativas de horror.

Consequentemente, as *creepypastas* oferecem a esses participantes uma forma de expandir o universo do terror, reinterpretando elementos já conhecidos e expressando

criatividade com base nas referências culturais acumuladas ao longo da vida. Trata-se de criações coletivas voltadas para um nicho específico, composto, em grande parte, por fãs da cultura nerd. Ademais, para grande parte desse público, o encanto de ser fã está em sentir-se parte de algo exclusivo. Por isso, quando histórias como a de *Slender Man* viralizam, é comum que alguns fãs percam o interesse, já que aquilo que antes era restrito à comunidade acaba sendo abraçado pelo público em geral (Blank; McNeill, 2018).

Com isso, percebe-se que a noção de comunidade é um elemento central nesse universo. Mais do que o prazer de ler ou criar *creepypastas*, há uma dimensão afetiva importante: o sentimento de pertencimento. Participar de fóruns, compartilhar histórias e interagir com outros fãs atende à necessidade humana de fazer parte de um grupo. Assim, as *creepypastas* não são apenas narrativas de terror na internet, mas expressões culturais que conectam pessoas por meio de interesses semelhantes.

Ainda, outras *creepypastas* que merecem destaque são: *Ben Drowned*, *Jeff the Killer* e *Ted the Caver*, esta última é considerada a primeira *creepypasta*. A narrativa gira em torno de Ted e seu amigo, que saíram para explorar uma caverna e ao longo da exploração, Ted publica na internet suas novas descobertas e aventuras. A história começa a ficar obscura quando ele passa a relatar acontecimentos estranhos, como barulhos, sombras e vultos, a ponto de os leitores não saberem mais distinguir se ele estava falando a verdade ou apenas preso em ilusões. A *creepypasta* termina de forma ambígua: Ted simplesmente para de postar. Não se sabe se o que aconteceu foi real ou apenas alguém tentando assustar, mas o fato é que *Ted the Caver* se tornou uma lenda do terror na internet, sendo um exemplo pioneiro de como a narrativa pode ser integrada à era digital.

Todas essas narrativas são facilmente encontradas na internet. O ciberespaço permitiu que novas formas de escrita e leitura se desenvolvessem, e as *creepypastas* refletem isso em sua estrutura, na maneira como são produzidas e disseminadas. O ciberespaço foi sendo expandido por usuários anônimos que alavancaram esse espaço (Lévy, 1999). Da mesma forma, as *creepypastas* também nasceram do anonimato e agora representam um notável gênero dentro da literatura digital. Nesse cenário, torna-se essencial compreender como a tecnologia tem impactado as práticas literárias contemporâneas, favorecendo o desenvolvimento de novos formatos e experiências textuais.

1.2 ESCRITA NO SÉCULO XXI: A ASCENSÃO DA LITERATURA DIGITAL

A tecnologia tem provocado inúmeras mudanças na sociedade, no conhecimento humano e na cultura, influenciando também a literatura que atualmente não se prende apenas a livros impressos e explora novas possibilidades no ciberespaço. Lévy (1999, p. 25) enfatiza essa evolução ao afirmar: “A emergência do ciberespaço acompanha, traduz e favorece uma evolução geral da civilização.”. Nesse sentido, esse movimento de expansão contínua do ciberespaço impulsiona mudanças sociais, ao passo que a própria sociedade interage com a tecnologia e transforma o mundo.

Diante disso, a literatura digital, ou ciberliteratura, surge por intermédio dos meios digitais, Hayles (2008, p. 3, tradução nossa) conceitua literatura digital como "obra com um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos proporcionados por um computador independente ou em rede.". Dessa maneira, a literatura digital engloba todas as produções realizadas no mundo digital com o auxílio de computadores ou quaisquer outras tecnologias que acessam a rede. Isso resulta em uma imensa variedade de gêneros textuais dentro desse universo, ao mesmo tempo que a literatura digital mantém características da literatura impressa, porém, vai além. Como aponta Hayles (2008, p. 4, tradução nossa):

Os leitores chegam ao trabalho digital com expectativas formadas pela impressão, incluindo um conhecimento tácito extenso e profundo das formas das letras, convenções tipográficas e modos literários impressos. Por necessidade, a literatura eletrônica deve se basear nessas expectativas, mesmo enquanto as modifica e transforma. Ao mesmo tempo, como a literatura eletrônica é normalmente criada e apresentada dentro de um contexto de mídia em rede e programável, ela também é influenciada pelos pilares da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, design gráfico e cultura visual eletrônica. Nesse sentido, a literatura eletrônica é um 'monstro esperançoso' (como os geneticistas chamam as mutações adaptativas), composto por partes retiradas de diversas tradições que nem sempre se encaixam perfeitamente.

Sob esse olhar, a ciberliteratura oportuniza a escrita de textos cada vez mais criativos e diversos, que rompem as barreiras do que é tradicionalmente considerado literatura, à medida que se adaptam à realidade contemporânea. As possibilidades são praticamente infinitas, o que permite que as obras existentes em rede circulem e se transformem à medida que são lidas e compartilhadas. O leitor torna-se não apenas um espectador, mas um agente ativo na construção dessas narrativas, devido à sua influência em uma cultura. Dessa maneira, a cibercultura rompe com limites fixos, expandindo a literatura para além dos formatos tradicionais e permitindo uma interação dinâmica que desafia o convencional (Lévy, 1999).

Do mesmo modo, para entender a diversidade da literatura digital, é pertinente considerar sua classificação. Viies (2005, p. 154, tradução nossa) apresenta o termo “ciberliteratura” como um guarda-chuva que pode ser dividido em três categorias:

(i) Todos os textos literários disponíveis na Internet (WWW). Esse termo abrange textos de prosa ou poesia disponíveis em páginas pessoais de escritores profissionais; antologias de prosa ou poesia publicadas e digitalizadas; coleções de textos clássicos (por exemplo, *Project Gutenberg*); revistas literárias online (por exemplo, *Ninniku*), etc.

(ii) Textos literários não profissionais disponíveis na Internet, cuja inclusão na análise literária expande os limites da literatura tradicional. Aqui, a rede funciona, antes de tudo, como um espaço independente de publicação. O termo abrangeria páginas pessoais de escritores amadores, grupos de jovens autores não reconhecidos e seus portais (por exemplo, *Kloaak*). Aqui, também poderíamos incluir as periferias da literatura, como fanfics ou blogs que descrevem o cotidiano das pessoas, bem como jogos de interpretação baseados em texto (*text-based role-playing games*) e romances coletivos online.

(iii) Literatura hipertextual e cibertextos. Isso incluiria textos literários com estrutura mais complexa, que exploram diversas soluções hipertextuais, além de cibertextos multimídia sofisticados. Esses cibertextos seriam os exemplos mais autênticos de artefatos multimídia, combinando literatura, artes visuais, cinema e música.

Nesse contexto, é possível traçar um paralelo com o objeto de estudo desta monografia: as *creepypastas*. Ao mencionar textos literários não profissionais disponíveis na rede, bem como grupos de jovens autores não reconhecidos e seus portais, o autor delinea características que definem precisamente o público que consome e produz essas narrativas. Além disso, as *creepypastas* compartilham traços típicos dos hipertextos com estruturas que possibilitam leituras interativas e personalizadas e também dos cibertextos, ao incorporarem elementos multimídia, como imagens e vídeos. (Santaella, 2012).

Para compreender melhor as diferenças conceituais entre hipertexto e cibertexto, Santaella (2012, p. 234-235) explora essa questão ao abordar a evolução da literatura digital e suas implicações na experiência do leitor:

O hipertexto é conhecido como escrita não sequencial, uma rede interligada de nós que os leitores podem percorrer de modo multidimensional. [...] Trata-se de uma literatura baseada no texto e nas conexões entre blocos de textos. Com a entrada de outras linguagens, como animações, vídeos e música nas redes, a literatura digital, a partir do final da segunda metade dos anos 1990, passou a fazer uso desses recursos multimídia. [...] Cibertexto é sinônimo de literatura ergódica realizada no espaço virtual. O termo ergódico, derivado do grego *ergon* ("trabalho") e *hodos* ("passagem"), significa que, ao ler, o leitor faz movimentos, esforços e toma decisões. Entre esses esforços, há o movimento dos olhos de uma linha a outra e a virada das páginas. Assim, o termo ergódico também pode ser aplicado à literatura em papel. No entanto, no caso da literatura gerada computacionalmente, a ciberliteratura, os esforços envolvidos são menos triviais e multilineares.

Assim sendo, as *creepypastas* se encaixam adequadamente no campo da ciberliteratura, pois mesclam elementos do hipertexto e do cibertexto em sua estrutura. O cibertexto não se limita a um tipo específico de texto, mas abrange as diferentes formas de escrita e leitura,

incentivando também a valorização de novas ideias e formatos não convencionais, que muitas vezes acabam sendo subestimados (Aarseth, 1997). Da mesma forma, as *creepypastas* exemplificam como a literatura digital desafia conceitos tradicionais da literatura impressa e expande suas fronteiras para novas formas narrativas e participativas que exploram a pluralidade midiática disponível. No entanto, como consequência dessa quebra de padrões, as *creepypastas* acabam frequentemente sendo marginalizadas e pouco reconhecidas no meio acadêmico.

Cabe destacar também que os hipertextos, com sua rede de links interligados, proporcionam inúmeros caminhos ao leitor, ao ponto de que um clique (ou a ausência dele) pode mudar totalmente a experiência para quem lê (Kobs, 2017). Assim, as *creepypastas* funcionam da mesma forma, instigando leitores a buscarem mais, descobrirem novas narrativas por meio dos comentários, sugestões de outros usuários e conexões entre outras plataformas, tornando esse processo uma experiência colaborativa e dinâmica.

Ademais, é importante destacar que, apesar de todas as transformações sociais e digitais, a simples menção da literatura evoca imediatamente, para a maioria, a imagem do livro impresso (Santos; Gross; Spalding, 2017). Consequentemente, a literatura tradicional representada pelos grandes clássicos em formato físico, continua tendo uma melhor recepção do público em geral. A digitalização e a emergência da cibercultura não anulam essa tradição, em vez disso, a complementam, diversificando as formas de produção e recepção dos textos literários. Desse modo, a ciberliteratura objetiva ampliar as possibilidades no campo da literatura, sem a intenção de substituir o formato impresso (Santos; Gross; Spalding, 2017).

Nesse contexto de transformação digital, a literatura tem proporcionado um espaço dinâmico para escritores criarem suas obras, articulando formas inovadoras, experimentais e criativas de se escrever (Hayles, 2008). De maneira semelhante, Jenkins (2013) discute a questão da criatividade nas mídias sociais, cujo ambiente permite que as produções não se limitem a grandes autores, mas a qualquer usuário que queira compartilhar uma ideia. Por conseguinte, o espaço virtual fomenta a interatividade, não havendo distinção entre leitor e autor, tornando toda e qualquer obra em algo com potencial em si, a exemplo das *creepypastas* que surgem nesses mesmos contextos. Diante dessa realidade, torna-se relevante discutir o papel das comunidades virtuais e o potencial coletivo que emerge da interação constante entre seus membros.

1.3 A ESCRITA COLETIVA DIGITAL

As interações do mundo virtual são a base desse universo. As informações circulam de modo contínuo, atualizando-se constantemente. À medida que essas interações crescem, o ciberespaço se torna um condutor de inteligência e criações coletivas (Lévy, 1999). Os grupos que compartilham dos mesmos interesses cognitivos e ideais, recebem o nome de comunidades de conhecimento, um espaço no qual é possível trocar conhecimentos e sistematizar novos (Jenkins, 2013). Inegavelmente, esses grupos que se formam no ciberespaço representam uma força em potencial, a forma como se organizam e se manifestam mostra como a comunicação é algo poderoso.

Nessa perspectiva, é pertinente destacar o conceito e a relevância da escrita coletiva digital. Segundo Maria, Lorandi e Behar (2021), a Escrita Coletiva Digital (ECD) é a produção escrita coletivamente por dois ou mais autores no meio digital. As autoras Maria, Lorandi e Behar (2021, p. 3) comentam sobre a evolução da escrita tradicional até a ECD:

A escrita, uma das formas de expressão mais antigas, vem assumindo novos formatos que se estruturam em diferentes moldes para atender às necessidades dos meios digitais. Nesse cenário de mudança estão, por exemplo: os jornais on-line, os wikis (são websites colaborativos que podem ser modificados pelos usuários), os blogs (diários on-line), as redes sociais, entre outros. De modo geral, as ferramentas digitais estão ajudando pessoas ao redor do mundo a explorar novas possibilidades de comunicação, instrução e orientação de escrita.

Dessa forma, é evidente como a emergência da tecnologia acompanha e potencializa as criações coletivas digitais, adaptando-se e reinventando-se, tornando-as parte do cotidiano. Assim, a ECD apresenta características abertas, não se preocupando com as limitações impostas pela escrita tradicional. Por não depender do espaço físico, a ECD está no mundo virtual e seus colaboradores espalhados ao redor do globo (Maria; Lorandi; Behar, 2021).

Além disso, a ECD possui um vasto potencial de aplicação em diversas áreas, incluindo a educação, o ambiente de trabalho e a cultura. Suas possibilidades e recursos são inúmeros, promovendo colaboração, inovação e compartilhamento dinâmico de conhecimento. Contudo, há algumas questões que não favorecem a ECD como uma ferramenta de uso recorrente, um dos principais motivos é a pouca quantidade de pesquisas sobre o assunto, a autoria coletiva e a dificuldade de manter uma boa comunicação entre os escritores (Maria; Lorandi; Behar, 2021). Diante disso, participar de projetos assim exige uma consciência coletiva por parte dos indivíduos. Um experimento realizado com dois grupos de universidades gaúchas exemplifica isso. Primo e Recuero (2006, p. 90-91) relatam os resultados do experimento, que consistia na prática da escrita coletiva digital desses grupos:

É também importante mencionar que o exercício de interferir no trabalho de outra pessoa é um exercício de respeito, como G comentou, e responsabilidade, de acordo com B. No entanto, a percepção de interferência no trabalho de um colega como um ato intrusivo mostra como o paradigma tradicional do autor é ainda forte em alguns dos participantes. A compreensão de que ninguém possui o texto (apenas o grupo) não é uma tarefa fácil.

Considerando esse aspecto, verifica-se que a ECD proporciona novas formas de criação textual. Entretanto, como qualquer outra interação humana, a ECD enfrenta desafios. Trabalhar coletivamente em projetos assim exige maturidade, respeito e disposição para dividir o protagonismo — algo que pode ser difícil para algumas pessoas, pois é natural do ser humano desejar validação. Além disso, o ato de participar da ECD implica estar sujeito à constante correção dos colegas, assim como é conveniente que o indivíduo também corrija os outros quando necessário. Entender que a ECD é realmente um trabalho em equipe, e não uma competição, pode ajudar a esclarecer expectativas e evitar conflitos ao longo do processo.

Sob essa perspectiva, é interessante resgatar o conceito de hipertexto, pois ele está diretamente relacionado com os processos de ECD. Segundo Primo e Recuero (2006, p. 85), existem duas formas de hipertextos que possibilitam a escrita coletiva:

Aqueles documentos em que diversas pessoas podem justapor textos escritos em separado são chamados de hipertextos colagem. Já os hipertextos cooperativos são aqueles em que todos os envolvidos compartilham a invenção do texto comum, à medida que exercem e recebem impacto do grupo, do relacionamento que constroem e do próprio produto criativo em andamento.

Nesse contexto, percebe-se como esses dois tipos de hipertextos, apesar de diferentes em suas manifestações exploram características de ECD, o primeiro mencionado chamado de hipertexto colagem reúne criações coletivas que vão se modificando ao longo do tempo. Um bom exemplo é a *creepypasta Jeff the Killer*, que foi lançada em 2008 por um usuário chamado “Sesseur” na plataforma *Youtube*, cuja história gira em torno de um menino que sofria *bullying* na escola e que, por conta de todo esse ódio que carregava, desenvolveu uma afeição por matar pessoas.

Nesse sentido, algo interessante dessa narrativa é que ela foi se transformando à medida que mais pessoas passaram a conhecê-la. Novas versões foram sendo criadas e compartilhadas pelos usuários, resultando em muitas variações da história original. Ainda, Jeff foi incorporado em outros enredos, gerando *crossovers* e expandindo cada vez mais o universo dessa *creepypasta*. Esse processo o transformou em um verdadeiro fenômeno transmídia, uma vez que, para acompanhar suas diferentes narrativas, o usuário precisa explorar diversas plataformas digitais (Jenkins, 2013).

O segundo tipo de hipertexto é o hipertexto cooperativo, e um ótimo exemplo disso é a *Wikipédia*. Essa plataforma foi desenvolvida utilizando a ferramenta *wiki*, que permite a edição colaborativa de conteúdos. Nesse sentido, Coutinho e Bottentuit (2007, p. 201) definem *wiki* da seguinte maneira:

Um wiki é um sítio (site) na Web para o trabalho colectivo de um grupo de autores, a sua estrutura lógica é muito semelhante à de um blog, mas com a funcionalidade acrescida de que qualquer um pode juntar, editar e apagar conteúdos ainda que estes tenham sido criados por outros autores.

Tendo isso em mente, entende-se os *wikis* como sites colaborativos alimentados por inúmeros indivíduos simultaneamente, no mesmo espaço virtual. Outro exemplo de hipertexto cooperativo é o *wiki SCP Foundation*, um site colaborativo que surgiu por volta de 2007 inspirado pelo fenômeno das *creepypastas*. A Fundação, como é chamada por muitos, é uma organização fictícia encarregada de proteger o mundo de anomalias, criaturas, entidades ou qualquer fenômeno que represente uma ameaça à integridade humana. O seu papel consiste em identificar, capturar e conter essas anomalias (Dande, 2021). A *SCP Foundation* reúne as descrições e relatórios de contenção das milhares de anomalias já catalogadas. O que mais impressiona nisso tudo é a criatividade e a verossimilhança que os relatórios apresentam, além da organização dos usuários que alimentam a Fundação, mantendo-a sempre atualizada.

Uma das anomalias mais conhecidas é a *SCP-096*, também conhecido como *Shy guy*. Ele é descrito como uma criatura humanoide de 2,38 metros de altura, magro e com longos e desproporcionais braços. Quando alguém olha diretamente para a criatura, ele entra em um estado de sofrimento e tristeza, após alguns minutos choramingando e sofrendo, a criatura correrá atrás da pessoa e não descansará até esfaquear com o corpo da vítima, tornando-se uma ameaça muito perigosa. Além da descrição da anomalia, a Fundação também compartilha diálogos entre agentes e cientistas da organização, adicionando uma camada extra de imersão e realismo à *creepypasta*. A seguir, alguns trechos do diálogo extraídos do site da Fundação:

[...] Dr. █████: Foi quando o Zulu 9-B chegou?

Capt. █████: Sim, e meu esquadrão tinha ido embora. Zulu 9-B conseguiu colocar o saco sobre sua cabeça, e ele simplesmente sentou. Nós o colocamos no helicóptero e o trouxemos para cá. Não sei como nunca vi seu rosto. Talvez Deus ou Buda ou quem quer que tenha pensado que eu deveria viver. O idiota.

Dr. █████: Obtivemos uma representação artística do rosto de SCP-096. Gostaria de vê-la?

Capt. █████: [Pausa] Sabe, depois de ouvir os gritos daquela coisa, e os gritos dos meus homens, acho que não quero dar um rosto ao que ouvi. Não. Só... não.

Dr. ■■■: Tudo bem, acredito que terminamos aqui. Obrigado, Capitão.

[Ouve-se cadeiras se movendo, e passos saem da sala. O Capitão (Ret.) ■■■ foi confirmado como tendo deixado a Sala de Entrevista 22.]

Dr. ■■■: Que fique registrado que estou solicitando formalmente que SCP-096 seja eliminado o mais rápido possível.

<Fim do registro> (Dr. Dan, [s.d.], tradução nossa).

Esses trechos ilustram perfeitamente a criatividade que a Fundação possui em todas as suas catalogações. Conjuntamente, o sentimento e o realismo que esses diálogos transmitem são extremamente envolventes, reforçando a ideia de que a *SCP Foundation* realmente poderia existir. Primo (2003) discute a questão da interatividade dos hipertextos, focando em suas várias características e tipos. O autor também critica o uso do termo "usuário", sugerindo "interagente" como uma alternativa que valoriza a participação ativa dos indivíduos inseridos no ciberespaço, especialmente daqueles envolvidos na criação e manutenção de hipertextos cooperativos.

Sob esse olhar, Dande (2021, p. 124, tradução nossa) aponta: “a manutenção e o crescimento contínuo do arquivo *SCP* são uma questão de contribuição e gestão comunitária, e a direção tomada pelo arquivo em expansão reflete tanto a plasticidade quanto a elasticidade das sensibilidades estéticas daqueles que participam.”. Nesse sentido, a Fundação é um projeto muito bem-sucedido, que se autorregula e se reinventa a depender da vontade da sua comunidade de fãs.

Em adição, Primo (2003) também reforça os vários caminhos que as produções hipertextuais coletivas proporcionam aos seus interagentes. Sob essa perspectiva da hipertextualidade, Dande (2021, p. 124, tradução nossa) complementa ao afirmar que:

O caminho de alguém através do corpus não é linear, mas labiríntico. Ao navegar pelo SCP, as páginas previamente lidas não são fechadas para o leitor. Isso é incentivado pela estrutura, que, à primeira vista, sobrecarrega qualquer leitor/escritor com seu tamanho imenso. O leitor, então, pode ser imaginado como estando em um círculo plano, equidistante de todos os outros pontos do site. O espaço de possibilidades não precisa ser percorrido no movimento unidirecional de um romance, nem retornar constantemente a um centro. Todos os documentos, cuja estrutura rizomática compõe o arquivo, coexistem e, de fato, dependem uns dos outros, mesmo quando seu conteúdo literal se contradiz.

Sendo assim, o papel das comunidades virtuais, mencionadas por Lévy (1999), é primordial para que essas grandes produções coletivas possam existir. É através desses indivíduos que compartilham interesses mútuos que o ciberespaço se expande, acompanhando o nascimento das mais variadas formas de arte, literatura e hipertexto. Até mesmo as

creepypastas, embora pouco conhecidas, integram um fenômeno muito maior, reforçando o potencial interativo que permeia todo esse universo digital.

2 LITERATURA E AUTORIA ATRAVÉS DO TEMPO

Neste segundo capítulo, será explorado um aspecto importante das *creepypastas*: o anonimato e a autoria coletiva. Ao longo da história da humanidade, diversas manifestações literárias e narrativas orais também se desenvolveram sob esses mesmos princípios, o que não impediu essas obras de serem amplamente difundidas e reconhecidas perante a sociedade. Assim, busca-se investigar como o anonimato e a construção coletiva não apenas coexistem com a difusão dessas narrativas digitais, mas também como encontram precedentes históricos que permitem uma percepção mais legitimadora e acolhedora das *creepypastas* enquanto fenômeno narrativo contemporâneo.

2.1 A ESSÊNCIA DA LITERATURA

A literatura está constantemente presente na vida cotidiana, ainda que, muitas vezes, essa presença passe despercebida. Ela se manifesta de maneira natural em textos acessados ocasionalmente, nas histórias contadas e ouvidas no convívio social, bem como nas grandes produções cinematográficas inspiradas em obras literárias. Candido (2004, p. 174) define literatura como “todas as criações de toque poético, ficcional ou dramático em todos os níveis de uma sociedade, em todos os tipos de cultura, desde o que chamamos folclore, lenda, chiste, até as formas mais complexas e difíceis da produção escrita das grandes civilizações.”. Com efeito, a literatura é tudo aquilo que a humanidade quer e precisa expressar, relacionando-se com a cultura e com a história da raça humana, com o intuito de preservar narrativas, memórias e as emoções de um povo, constituindo, através das palavras, a própria identidade de uma sociedade (Braga, 2000).

Nesse sentido, o homem sempre procurou formas de fugir da realidade à qual estava inserido, guiado por sentimentos, o ser humano sempre usou do seu poder de imaginação para criar outras realidades que fossem mais confortáveis à sua existência (Candido, 2004). Sob essa perspectiva, Eagleton (2006, p. 3) traz uma visão parecida ao afirmar: “A literatura transforma e intensifica a linguagem comum, afastando-se sistematicamente da fala cotidiana.”. Assim, percebe-se uma necessidade do ser humano de produzir e consumir literatura, uma necessidade de reorganizar a realidade sob um viés sensível e criativo, culminando na escrita literária.

Considerando esse aspecto, a literatura é um espaço seguro para que leitores e escritores possam experimentar e expressar, por meio da linguagem, seus sentimentos agradáveis ou

dolorosos, suas angústias e suas conquistas. Fischer et al. (2007, p. 940) destacam esse papel da literatura na vida do indivíduo leitor:

[...] a literatura é obra de compaixão que convida o leitor a se colocar no lugar do outro quando ela anima um personagem no nosso imaginário e quando ela o faz viver uma gama de emoções humanas com nuança. A literatura é a escuta particular da vida interior de si mesmo e dos outros, onde a imaginação é sinônimo de escuta.

Dessa forma, entende-se o valoroso papel da literatura na vida humana. Além de possibilitar a expressão das mais profundas emoções do escritor, a escrita acessa lugares sensíveis do leitor, despertando identificação, empatia e reflexão. Ao acompanhar uma narrativa, quem lê consegue experienciar o que uma personagem sente, entender o que o autor quis passar ou até mesmo ir além do que está escrito, criando suas próprias conclusões. Ademais, a literatura age como um amparo tal qual um amigo que consola e acolhe. Ela nos ajuda a compreender o mundo, a entender os outros e como viver melhor em sociedade (Todorov, 2009).

Diante disso, é importante reconhecer a literatura como uma potência capaz de explorar as particularidades humanas em suas narrativas, revelando emoções, anseios e conflitos subjetivos. Ao mesmo tempo, por meio de relatos e experiências compartilhadas, a literatura também se apresenta como uma ferramenta de instrução e formação, exercendo um papel educativo e transformador na sociedade (Candido, 2004). As produções simbólicas humanas não se resumem apenas à literatura, há também os textos religiosos, científicos, filosóficos, entre outros, que exploram outras camadas da existência humana. Todorov (2009, p. 80) destaca essa questão de forma comparativa:

A Literatura tem um papel particular a cumprir nesse caso: diferentemente dos discursos religiosos, morais ou políticos, ela não formula um sistema de preceitos; por essa razão, escapa às censuras que se exercem sobre as teses formuladas de forma literal. As verdades desagradáveis - tanto para o gênero humano ao qual pertencemos quanto para nós mesmos - têm mais chances de ganhar voz e ser ouvidas numa obra literária do que numa obra filosófica ou científica.

Sob essa ótica, percebe-se como a literatura atinge esferas que outras formas de expressão não conseguem alcançar. Desse modo, as partes não prazerosas da existência humana fazem mais sentido no campo literário, isso poderia explicar a presença da melancolia e de sentimentos profundos, como o medo, na escrita. Assim, as *creepypastas* podem ser compreendidas como formas narrativas contemporâneas que exploram a imaginação, o medo e

a profundidade afetiva da experiência humana, dimensões que sempre estiveram presentes na tradição literária.

De maneira similar, Fischer et al. destacam que (2007, p. 953) “A obra literária não é um simples artefato, não se resume à presença física do texto impresso, não é apenas uma realidade mental ou a sensação vivida pelo autor ou pelo leitor, mas está além da experiência individual.”. Com isso, a literatura contemporânea transcende barreiras entre autores e leitores. Ela deixa de ser individual e simples e torna-se complexa e coletiva, de modo especial no meio digital, o qual tem crescido bastante. Além disso, Fischer et al. ainda destacam (2007, p. 941):

Quando a expressão das percepções e vivências do autor encontra eco no leitor, reproduz-se a magia presente na relação mestre/aprendiz, quando esta é revitalizada por meio de recursos estéticos que integram cognição e emoção. A literatura, ou seja, o registro escrito, é um meio fecundo de compartilhar com aprendizes a sabedoria acumulada pela humanidade, permitindo a recriação dela, como uma tocha que passa de mão em mão, de uma geração para outra.

Nessa perspectiva, evidencia-se a flexibilidade que ocorre no processo de escrita e leitura, os autores impactam a vida de seus leitores e vice-versa, essa dinâmica se torna aberta e contínua, assim as narrativas exploram emoções profundas e conseguem se reinventar frequentemente. Da mesma forma, as *creepypastas* impactam seus leitores ao mesmo tempo que os leitores participam da produção e disseminação das histórias. Seus autores, muitas vezes anônimos, contribuem para um processo coletivo de construção das narrativas, no qual a autoria se dilui e o texto se torna um organismo vivo, moldado por múltiplas mentes (Blank; McNeill, 2018). Essa dinâmica evidencia a necessidade de se repensar a centralidade da autoria na literatura. Para uma melhor compreensão dessa transformação, faz-se pertinente revisitar a história literária e observar como, ao longo dos tempos, a figura do autor assumiu diferentes configurações, inclusive a do anonimato, demonstrando que a ausência de um nome associado à obra não impediu sua difusão, recepção ou valorização em diversos contextos históricos.

2.2 A LITERATURA SEM AUTORIA E O ANONIMATO

Ao longo da história, a figura do autor foi sendo gradualmente construída como um elemento central da produção literária. Contudo, essa centralidade não foi sempre a regra. Em muitos contextos, especialmente nas tradições orais e populares, as histórias circulavam sem autoria definida, sendo transmitidas coletivamente e modificadas ao longo do tempo. Considerando as práticas da época, a literatura na era medieval não necessitava evidenciar a

figura de um autor em suas produções, assim como o anonimato não era uma questão que impedia obras de serem lidas e valorizadas (Sousa Alves, 2021). Essa lógica pode ser observada, por exemplo, nas práticas de leitura e escrita durante a Renascença, como destaca Sousa Alves (2021, p. 193):

Os livros manuscritos renascentistas de lugares-comuns poéticos, por exemplo, eram compostos de poemas de diversas fontes, sem atribuição de autoria, em geral passíveis de serem complementados ou alterados pelos próprios leitores. Nomes próprios por vezes apareciam, mas com outras funções: indicar o compilador, copista ou interpolador, nomear aquele a quem determinado poema se dirigia, entre outras funções. Ou seja, a indicação dos nomes não tinha o objetivo de se referir às fontes ou à autoria dos textos, mas a diferentes finalidades no seio de outras estratégias de escrita e leitura.

Tendo em vista o exposto, percebe-se como os poucos nomes que eram mencionados nos textos cumpriam funções variadas, como identificar compiladores, copistas ou destinatários, e não necessariamente indicavam os autores das produções. Mesmo com essa ausência de um autor definido, essas obras circulavam amplamente e eram acolhidas pelos leitores da época. Cumpre acrescentar que, em uma sociedade mais conservadora, fazia mais sentido atribuir autoria apenas a algumas obras clássicas e de cunho religioso, enquanto outras produções, que passavam pelas mãos de compiladores, por exemplo, possuíam um caráter anônimo, aberto e coletivo (Sousa Alves, 2021).

Diante disso, a autoria só começou a ser fator relevante em determinados momentos históricos, especialmente quando a sociedade da época precisou identificar e punir possíveis transgressores (Foucault, 1992). Em decorrência disso, constata-se que a figura do autor não era um elemento determinante para que a literatura existisse, uma vez que, contos, epopeias e quaisquer outras formas de narrativa eram suficientes por si só, não havendo a necessidade de possuírem um autor como dono de tais textos (Foucault, 1992). Ademais, Lévy (1999, p. 152–153) exemplifica como algumas criações culturais não exigem a presença de um autor:

Existem grandes obras, grandes criações culturais sem autor? Sem nenhuma ambiguidade, a resposta é sim. A mitologia grega, por exemplo, é uma das jóias do patrimônio cultural da humanidade. Ainda assim, é incontestavelmente uma criação coletiva, sem autor, vinda de um fundo imemorial, polida e enriquecida por várias gerações de retransmissores inventivos. [...] A Bíblia é um outro caso exemplar de uma obra maior do fundo espiritual e poético da humanidade, à qual, no entanto, não podemos atribuir um autor. Precursor do hipertexto, sua constituição resulta de uma seleção (de um *sampling!*) e de um amálgama tardio de um grande número de textos de gêneros heterogêneos redigidos em diversas épocas.

Todavia, mesmo evidenciando-se que a falta de autoria não era um grande problema para que grandes obras pudessem ser difundidas e respeitadas, Sousa Alves (2021, p. 196) observa que, com o passar do tempo, o anonimato passou a ser visto de forma negativa:

O anonimato era, em suma, um problema a ser resolvido, algo embaraçoso para os novos estudos. Em linhas gerais, os olhos modernos tenderam a ver nas “trevas medievais” um período no qual o homem não conseguiu desenvolver adequadamente sua individualidade e força criativa.

Dessa maneira, houve uma necessidade maior de combater o anonimato, não só para controlar quem escrevia, mas também como forma de individualizar os escritores, valorizar novas ideias e instigar a criatividade humana. Assim, o autor ganha um papel relevante, como Foucault (1992, p. 46) destaca: “A função autor é, assim, característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade.”. Nesse sentido, a autoria traz mais autenticidade às obras, facilitando sua circulação e recepção entre os leitores, algo que o anonimato, cada vez mais marginalizado, dificilmente poderia assegurar.

Ademais, essa valorização da autoria também pode ser explicada pelos avanços científicos ocorridos, nos quais a presença do autor era primordial para validar e dar credibilidade às descobertas (Almeida, 2008). De certo modo, essa lógica foi depois levada para o campo literário, logo o nome do autor passou a conferir veracidade à obra. Adicionalmente, Sousa Alves (2021, p. 201) afirma: “A obra autoral é dotada de um estatuto mais nobre, distinto da fala ordinária, algo que merece ser preservado em bibliotecas e respeitado em sua integridade.”. Sendo assim, a autoria confere às obras um estatuto de nobreza e legitimidade, garantindo reconhecimento social e valor.

Contudo, com o avanço da tecnologia e a constante expansão do ciberespaço, esse modelo de autoria começa a se desconstruir para então se reconstruir. A interatividade própria da cultura digital modifica a estrutura tradicional entre obra, autor e público. Como observa Veronese (2017, p. 2, grifo do autor), “o processo de desmaterialização da arte contemporânea é seguido pela desmaterialização da própria autoria, a partir do novo relacionamento com o público, provocado pela interatividade característica da *cibercultura*.”. Nesse novo contexto, a função autor passa por um processo de transformação, tornando-se fluida e colaborativa. É nesse cenário que debates sobre autoria e anonimato voltam a ganhar relevância. Como destaca Sousa Alves (2021, p. 196):

A internet e o meio digital fazem renascer práticas que marcaram, de certa forma, a ordem medieval, como o anonimato, a fragmentação e as colagens e apropriações, em

um novo contexto, em outra escala, como novos instrumentos e com significados e funções muito distintos.

Sob essa ótica, é interessante perceber como traços marcantes dos tempos medievais continuam a moldar aspectos do presente. É possível traçar um paralelo entre a sociedade medieval e o contexto contemporâneo das comunidades virtuais advindas do meio digital. Na era medieval, a legitimação social dos discursos ocorria de maneira natural, sem espaço para grandes questionamentos sobre sua veracidade ou origem. Tratava-se de uma época marcada por tradições e pela ausência de meios eficazes de comunicação, o que limitava a circulação de informações. Em contrapartida, atualmente a legitimação e outros processos literários também acontecem, porém, com muito mais recursos, precisão e rapidez, como destaca Telles (2018, p. 200, grifos do autor):

Tais comunidades acabam por reproduzir virtualmente o que encontramos postulado na teoria pelo conceito de sistema literário, composto por autor, obra e público leitor, com a diferença de que nesses ambientes virtuais tais componentes são mais fluidos e obedecem a outra dinâmica, uma vez que os atores não são fixos e podem passar de um papel a outro simultaneamente. [...] o sucesso de uma narrativa pode ser medido quase que instantaneamente, à medida que as leituras vão se realizando. Os leitores, por seu turno, podem fazer críticas antes mesmo de a narrativa ter sido completada, e os autores podem transformar suas histórias e modificar sua técnica conforme os *feedbacks* dos leitores, recebidos quase em tempo real. O processo de legitimação social da prática literária nesses espaços é totalmente *sui generis* e obedece a uma dinâmica particular, em que a produção literária, a leitura e a sua crítica se fazem quase que concomitantemente.

Consequentemente, dentro dessas comunidades a circulação de discursos é acompanhada de intensa interatividade, comentários, compartilhamentos e críticas que criam um espaço permanente de validação ou contestação. Outrossim, a autoria se torna flexível e coletiva, devido ao forte trânsito de informações que fluem no ambiente virtual, ao passo que o anonimato ganha força novamente, uma vez que muitos usuários optam por não se identificar plenamente. Assim, práticas associadas ao passado medieval como a circulação anônima e coletiva de narrativas, são traduzidas em novas formas, agora mediados pela tecnologia. Entretanto, as razões da existência do anonimato atualmente são diferentes daquelas observadas em épocas mais antigas, como afirma (Frois, 2010, p. 176):

[...] o recurso ao anonimato na sociedade contemporânea apresenta-se como alternativa a um controlo físico, moral e social, criando condições para que determinados grupos (em alguns casos marginais) encontrem o seu lugar num todo social e cultural, ao mesmo tempo que mantêm a sua especificidade e a sua invisibilidade, isto é, a não divulgação ou a não exposição da sua existência. É uma estratégia de quase sobrevivência da intimidade e da privacidade pessoal e, em alguns contextos, é mesmo a pedra-de-toque fundamental para gerir as relações sociais.

Sob essa ótica, entende-se o importante papel que o anonimato teve para o surgimento de comunidades virtuais e, posteriormente, para o nascimento das *creepypastas*. Outrossim, é possível identificar vários pontos durante a história, além do anonimato, como as tradições orais e a autoria coletiva, que serviram de base para a criação das *creepypastas* na contemporaneidade. Assim, as comunidades virtuais ao se articularem de maneira colaborativa e, muitas vezes, anônima, encontram uma forma de fugir da realidade para se tornarem parte de uma comunidade marginalizada.

Todavia, mesmo sendo o anonimato um fator oportuno para o surgimento de comunidades virtuais e para a criação coletiva de narrativas como as *creepypastas*, observa-se que ele continua marginalizado. Como destaca Foucault (1992, p. 49-50), “o anonimato não nos é suportável;”. Desse modo, a autoria é um elemento determinante para a sociedade atual, pois traz responsabilidade e originalidade. A ausência de um nome próprio levanta suspeitas, visto que é muito comum as pessoas se perguntarem de onde surgiu tal informação, tal texto, e assim por diante. Isso pode, em parte, explicar por que produções anônimas, como as *creepypastas*, ainda não possuem grande reconhecimento, especialmente no campo acadêmico. No entanto, para compreender plenamente o valor dessas produções e o contexto em que surgem, é necessário recorrer ao conceito de cultura popular, que historicamente também esteve ligada à oralidade, ao anonimato e à coletividade na produção de saberes e narrativas.

2.3 CULTURA POPULAR E AUTORIA

A cultura popular é um conceito primordial para compreender como tradições e costumes são construídos, difundidos e perpetuados pela humanidade ao longo da história. A cultura popular emana do povo e, por conta disso, engloba inúmeros aspectos dos setores menos afortunados de uma sociedade, em contraste com a cultura erudita, cujo acesso é restrito às elites e aos grupos com maior poder aquisitivo (Domingues, 2011). De forma que, a cultura popular, especialmente em tempos passados, era majoritariamente transmitida por meio da oralidade, ou seja, tradições repassadas de geração em geração. Isso ocorria porque os grupos sociais que produziam essa cultura, muitas vezes, não possuíam recursos ou acesso aos meios formais de registro.

Nesse contexto mais antigo de produção da cultura popular, a autoria individual não era considerada uma questão relevante, uma vez que essas manifestações culturais eram coletivas, anônimas e transmitidas oralmente. Isso contribuiu para a perda de muitas informações ao longo

do tempo, especialmente pela ausência de registros escritos, o que Lévy (1999) associa às limitações do conhecimento não registrado formalmente. Em face disso, os historiadores desempenharam um papel pertinente e desafiador, diante da falta de fontes confiáveis, muito do que se tem registro atualmente não necessariamente provém de indivíduos pertencentes às camadas populares (Domingues, 2011). Assim, a autoria dessas manifestações assume um caráter coletivo e, muitas vezes, incerto.

Ademais, em razão da escassez de fontes confiáveis nos períodos mais antigos, o que ganhou destaque foram apenas os objetos e manifestações da cultura popular, enquanto os sujeitos que as criaram, os agentes sociais, acabaram invisibilizados, sem o devido reconhecimento. Como observa Canclini (2008), há uma valorização muito maior pelos bens culturais como lendas, músicas e artefatos, enquanto os camponeses, por exemplo, chamados aqui segundo a abordagem proposta de agentes sociais, são frequentemente esquecidos, apesar de serem elementos essenciais na construção da cultura popular.

Houve um tempo em que a cultura popular e a cultura erudita se mesclavam, sem que fosse possível estabelecer com precisão em que ponto uma terminava e a outra começava. Assim era muito comum que as classes nobres consumissem elementos da cultura popular, todavia o contrário não acontecia (Ortiz, 1992). Sendo assim, percebe-se que a cultura popular englobava, de fato, a todos, pois mesmo aqueles que não participavam ativamente dela, eram parte de um fenômeno coletivo maior e difícil de mensurar. Ainda assim, é necessário compreender que os grupos dominantes da época só passaram a reconhecer a existência de outras formas culturais diferentes da sua própria, ao se depararem com povos considerados “selvagens” e perceberem que suas próprias sociedades também apresentavam manifestações igualmente exóticas (Brandão, 2009). Nesse processo, a cultura popular não foi moldada e construída de forma lapidada pelos nobres, mas é importante lembrar que os registros históricos eram controlados pelas elites, e não por pessoas comuns.

À medida que a sociedade se modernizou, também mudaram as formas de transmissão cultural. Com o surgimento de novos meios de comunicação, como jornais, livros e mídias digitais, as tradições orais começaram a ceder parte do seu espaço, mas não foram substituídas, pelo contrário, passaram a coexistir e a se desenvolver em conjunto (Canclini, 2008). Nesse sentido, Santaella (2003, p. 52) analisa essas transformações e seus impactos na distinção entre cultura erudita e popular na modernidade:

Até meados do século XIX, dois tipos de cultura se delineavam nas sociedades ocidentais: de um lado, a cultura erudita das elites, de outro lado, a cultura popular, produzida no seio das classes dominadas. O advento da cultura de massas a partir da

explosão dos meios de reprodução técnico-industriais – jornal, foto, cinema –, seguida da onipresença dos meios eletrônicos de difusão – rádio e televisão –, produziu um impacto até hoje atordoante naquela tradicional divisão da cultura em erudita, culta, de um lado, e cultura popular, de outro. Ao absorver e digerir, dentro de si, essas duas formas de cultura, a cultura de massas tende a dissolver a polaridade entre o popular e o erudito, anulando suas fronteiras. Disso resultam cruzamentos culturais em que o tradicional e o moderno, o artesanal e o industrial mesclam-se em tecidos híbridos e voláteis próprios das culturas urbanas.

A partir dessas transformações, percebe-se que, com o passar do tempo, a cultura popular passou a assumir novas formas, influenciada pelos avanços tecnológicos, pela expansão da internet e das mídias digitais. Além disso, com o processo de urbanização das últimas décadas, a cultura popular adquiriu um caráter mais urbano e moderno, o que contribuiu para que antigas manifestações se tornassem mais flexíveis, híbridas e adaptáveis aos novos contextos sociais (Canclini, 2008). Sob essa ótica, fica evidente que a cultura popular, atualmente, não apenas encontra novos espaços para se reinventar, como também passa a ser produzida e propagada por diferentes meios.

Juntamente com isso, Canclini (2008, p. 259) destaca “Os comunicólogos vêm (sic) a cultura popular contemporânea constituída a partir dos meios eletrônicos, não como resultado de diferenças locais, mas da ação difusora e integradora da indústria cultural.”. Nessa perspectiva, com o crescimento econômico e a intensa industrialização, a cultura popular passou a ser vista como um produto. Os bens culturais, antes transmitidos predominantemente pela oralidade, passaram a ser produzidos em larga escala, utilizando técnicas industriais com o objetivo de atingir as massas (Canclini, 2008). Desse modo, esses novos bens culturais, como filmes, séries e músicas, encontram especialmente nos jovens um público engajado e participativo, que contribui ativamente para sua circulação e valorização.

Assim, é através da participação ativa deste público que surgem novas práticas culturais, que partem de um produto cultural e se desdobram em comunidades engajadas no ciberespaço. Um bom exemplo dessas manifestações são as *fanfictions*, narrativas criadas por comunidades de fãs online, nas quais os autores exercitam sua criatividade ao explorar diferentes possibilidades de escrita dentro dos universos ficcionais de obras da cultura popular contemporânea (Dos Santos, 2024). Essas produções, como já mencionado, circulam amplamente na internet, especialmente em fóruns digitais e plataformas de autopublicação, como o *Wattpad*.

Nesse cenário, Dos Santos (2024, p. 11, grifo do autor) destaca dados relevantes: “A plataforma *Wattpad* possui no mês de julho de 2023, mais de 90 milhões leitores e escritores em mais de 50 idiomas, sendo 92% desses usuários pertencentes à geração Z, também chamada

de Milenial.”. Em vista disso, os números evidenciam como novamente o ciberespaço se tornou uma força, reunindo usuários de todo o globo que neste espaço encontram oportunidades para criar, interagir e compartilhar conhecimento. Outro aspecto que se destaca é o perfil predominante desses sujeitos, a chamada geração Z, indivíduos nascidos a partir dos anos 2000, que cresceram em meio a cultura digital desde a infância, sendo protagonistas no consumo e na produção dessas novas formas culturais.

Outrossim, com a ampliação do ciberespaço, há a democratização desse espaço virtual, de modo que há uma facilitação para que usuários consumam mídias sociais e também as produzam, fortalecendo uma cultura participativa (Jenkins, 2013). Considerando esse panorama, as noções tradicionais de autoria deixam de ser restritas e individualizadas, passando a refletir práticas mais colaborativas e coletivas, típicas da cultura digital. Como Jenkins (2013, p. 362) afirma: “À medida que expandimos o acesso à distribuição em massa pela web, nossa compreensão do que significa ser autor – e que tipo de autoridade se deve atribuir a autores – necessariamente muda.”. Sob esse olhar, é interessante observar como a cultura popular e as mídias se entrelaçam, criando pontes nas quais inúmeras pessoas encontram formas de se expressar. Essas manifestações podem ocorrer tanto por meio de comentários em plataformas digitais, quanto por práticas mais elaboradas, como a produção de textos autorais e criativos.

Por conseguinte, na cultura popular contemporânea, existe uma forte interdependência entre o público e as manifestações culturais. O público influencia a produção cultural e vice-versa, o que se evidencia especialmente nas criações de fãs, como as *fanfictions*, que podem influenciar diretamente o mercado, como no lançamento de novos filmes, por exemplo (Jenkins, 2013). Todavia, mesmo havendo uma lógica capitalista na cultura popular atualmente, isso não significa que fãs participem desses movimentos pensando no lucro ou que necessitem de dinheiro para contribuir com suas próprias produções, como destaca Demo (2008, p. 117-118):

As novas condições digitais da economia em rede de informação facultam, em primeiro lugar, o surgimento de um setor produtivo fora do mercado (nonmarket production), amplamente eficiente, de estilo social e colaborativo, no qual prêmios financeiros não desempenham papel decisivo e, muitas vezes, nenhum papel. Em segundo lugar, o uso da Internet permite ao indivíduo manejo pessoal individualizado de informação, não se submetendo mais a centros controladores típicos da economia industrial centralizada.

Isso demonstra que, o uso da internet facilita a criação e circulação de conteúdos, de modo que as produções culturais no meio digital não dependem de capital financeiro. A motivação dos escritores é, muitas vezes, o desejo de criar, compartilhar e participar culturalmente, e não o lucro. Isso também se aplica às *creepypastas*, que, embora compartilhem

características com *fanfics*, têm uma origem diferente: enquanto as *fanfics* dependem de obras pré-existentes da cultura pop, as *creepypastas* surgem das experiências culturais acumuladas pelos próprios autores ao longo do tempo, sem necessariamente derivarem de um produto comercial em específico.

Ademais, como destacam Souza et al (2011, p. 165) “As tecnologias Web2.0 têm contribuído fortemente para que o exercício de autoria prospere, sobretudo entre os jovens [...]”. Nesse cenário, emergem produções como as *creepypastas* que, embora possam parecer despreziosas e marcadas por uma estética própria, dialogam com elementos tradicionais da literatura. Há um processo híbrido, uma produção cultural contemporânea que, ao mesmo tempo em que se ancora nas dinâmicas participativas da cultura digital, resgata aspectos consagrados dos gêneros literários clássicos.

3 *CREEPYPASTAS* E O SEU LUGAR NA LITERATURA

Ao longo desta pesquisa, levantou-se diversos pontos que reconhecem e evidenciam as *creepypastas* como um gênero textual digital, dotado de características próprias e contemporâneas. Todavia, as *creepypastas* não devem ser encaradas como meros conteúdos banais e efêmeros da rede, mas sim como expressões legítimas da experiência humana na contemporaneidade. Mesmo em meio à intensa imersão na cultura digital, é necessário reconhecer e valorizar os elementos clássicos da literatura, bem como os aspectos históricos que moldaram a forma como são narrados medos, mitos e inquietações. Dessa forma, pretende-se evidenciar esses aspectos em algumas *creepypastas*, usando como base escritores influentes na área de teoria literária.

3.1 *CREEPYPASTAS*: O FANTÁSTICO, O MEDO E O HORROR

As *creepypastas*, narrativas digitais que constituem o objeto de estudo desta monografia, possuem como tema central o horror. A forma como são escritas e disseminadas mescla características contemporâneas com traços herdados de tradições narrativas mais antigas, desde a oralidade da era medieval até o compartilhamento instantâneo de informações, impulsionado pelo ciberespaço. Assim, não apenas sua estrutura remete a práticas narrativas do passado, mas também o próprio elemento central das *creepypastas*: o horror, o qual carrega uma herança histórica, enraizada em modelos clássicos da literatura.

Historicamente, o gênero do horror emergiu sob a influência do medo e das crenças de povos antigos, cuja incompreensão de muitos fenômenos os levava a suspeitar da existência de seitas e forças sobrenaturais diante de qualquer manifestação social diferente do habitual (Lovecraft, 2008). Por tal razão, o horror na literatura remonta a tempos muito antigos da humanidade e tem como base essencial o medo daquilo que não se compreende. Os boatos e mitos que circulavam nas comunidades perpetuaram esse medo e mistério que, com o tempo, foram incorporados à literatura, consolidando o horror literário como uma expressão das angústias humanas diante do desconhecido e daquilo que se opõe à racionalidade (Lovecraft, 2008).

Ao longo da história, diversos autores contribuíram para as características do que hoje se entende como horror. Lovecraft (2008, p. 26) destaca um nome relevante nesse processo: “Mas coube ao muito jovial e mundano inglês — ninguém menos que o próprio Horace Walpole — dar ao impulso crescente uma forma definitiva e se tornar o verdadeiro fundador da história

de horror literária como forma permanente.”. Em virtude disso, a partir das obras de Walpole, o horror começa a tomar forma, explorando temas até então inéditos e ganhando aos poucos mais notoriedade. Ainda, Lovecraft (2008, p. 28) destaca alguns elementos marcantes que surgiram após as contribuições de Walpole:

Essa nova parafernália dramática consistia, antes de tudo, do castelo gótico com sua antiguidade espantosa, vastas distâncias e ramificações, alas desertas e arruinadas, corredores úmidos, catacumbas ocultas insalubres e uma galáxia de fantasmas e lendas apavorantes como núcleo de suspense e pavor demoníaco. Incluía também, além disso, o nobre tirânico e perverso como vilão; a heroína santa, muito perseguida e geralmente insípida que sofre os maiores terrores e serve de ponto de vista e foco das simpatias do leitor; o herói valoroso e sem mácula, sempre bem-nascido, mas frequentemente em trajes humildes; a convenção dos nomes estrangeiros altissonantes, principalmente italianos, para os personagens; e a série infinita de acessórios de palco que incluía luzes estranhas, alçapões úmidos, lâmpadas apagadas, embolorados manuscritos ocultos, dobradiças rangentes, cortinas se mexendo, e tudo o mais. Toda essa parafernália ressurgiu com divertida mesmice, mas, às vezes, com um efeito tremendo, em toda história da novela gótica e não está, de maneira alguma, extinta ainda hoje, embora técnicas mais sutis a obriguem a assumir agora uma forma menos óbvia e menos ingênua. Um ambiente harmonioso para uma nova escola fora encontrando e o mundo da escrita se apressou a agarrar a oportunidade.

Sob essa perspectiva, o gênero do horror revela diversas camadas em sua construção. Embora tenha passado por transformações ao longo do tempo, muitos de seus elementos fundamentais, como o medo do desconhecido, a ambientação sombria e os arquétipos de personagens, seguem presentes nas narrativas contemporâneas, adaptando-se a novas linguagens e mídias, sem perder sua essência.

Desse modo, muito próximo ao horror, surge o gênero fantástico, que também se manifesta nas *creepypastas*. Como já mencionado, essas narrativas exploram intensamente o horror, mas é possível ir além, destacando outras características que tornam o gênero excepcionalmente único e intrigante. As fronteiras entre os gêneros, por sua vez, acabam se diluindo e abrindo espaço para uma construção narrativa mais híbrida, como Todorov (1981, p. 35) destaca “é preciso dizer que um gênero se define sempre com relação aos gêneros que lhe são próximos.”. Assim, novos gêneros não surgem do nada, diversos dialogam entre si, compartilham influências e se desdobram em novas formas, criando ideias e nuances cada vez mais complexas.

Diante disso, o fantástico e o horror se relacionam devido à sua abordagem constantemente interessada no sobrenatural, no medo e em tudo aquilo que causa a incerteza humana. Segundo Todorov (1981, p. 33) “O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural.”. Nessa perspectiva, o fantástico surge quando o personagem sugere ou o próprio

leitor constata algo que não se explica, algo que não é aceito pelas regras do racional, ou seja, quando não se sabe ao certo se o que está acontecendo é real ou sobrenatural. Essa ambiguidade é o que caracteriza o fantástico.

Ademais, se ao longo da narrativa surge uma explicação racional para os eventos aparentemente sobrenaturais, o fantástico se desfaz, isso é o que se chama “fantástico estranho” (Todorov, 1981). A história foi fantástica até certo ponto, mas, ao se tornar explicável, perde esse status. Já o “fantástico puro” permanece até o fim da narrativa, mantendo a dúvida e sem oferecer respostas definitivas, nem ao leitor nem ao personagem (Todorov, 1981). Esses conceitos conversam com a essência das *creepypastas*, muitas delas são escritas em forma de relato, o que já empresta verossimilhança à narrativa, assim tudo que fugir da normalidade causará estranheza ao próprio autor e ao leitor, evidenciando o fantástico.

Para exemplificar de forma mais clara como o horror e o fantástico se manifestam nas *creepypastas*, elaborou-se um quadro com base nos cinco conceitos fundamentais propostos por Todorov (1981) para explicar as variações dentro do gênero fantástico. A proposta é apresentar esses conceitos de maneira simples e didática, permitindo visualizar suas diferenças e relações com as narrativas analisadas.

Quadro 1 – Classificação do fantástico segundo Todorov

Categoria	Descrição Geral	Relação com o Sobrenatural
Estranho-puro	Situações que causam medo ou estranhamento, mas que têm explicação racional.	O sobrenatural é negado.
Fantástico-estranho	Inicialmente parece sobrenatural, mas ao final há uma explicação lógica.	A dúvida é resolvida a favor da razão.
Fantástico-puro	Ambiguidade constante entre o natural e o sobrenatural.	A dúvida permanece até o fim.
Fantástico-maravilhoso	Há dúvida no início, mas ao final o sobrenatural é confirmado.	O sobrenatural é confirmado.
Maravilhoso-puro	O sobrenatural é aceito desde o início como parte da realidade narrativa.	O sobrenatural é plenamente aceito e naturalizado, como nos contos de fadas

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Todorov (1981)

Uma das primeiras e mais conhecidas *creepypastas* é *Jeff the Killer*, que, assim como muitas das narrativas mais antigas do gênero, possui diversas versões espalhadas pela rede. O trecho a seguir, assim como os próximos, foram retirados do site *CreepypastaStories.com*, uma plataforma que se autodenomina uma coleção de histórias de horror, abrigando diversas *creepypastas*, desde as mais antigas que eram anônimas, até produções mais atuais, pois o site incentiva e cede espaço para novos autores que desejam submeter suas próprias narrativas.

Figura 1 – Trecho de “*Jeff the Killer*” em inglês e sua tradução

"I couldn't see my face. I got tired and my eyes started to close. I burned out the eyelids so I could forever see myself; my new face." Jeff's mother slowly started to back away, seeing that her son was going insane. "What's wrong mommy? Aren't I beautiful?"

"Eu não conseguia ver meu rosto. Fiquei cansado e meus olhos começaram a fechar. Queimei as pálpebras para poder me ver para sempre; meu novo rosto." A mãe de Jeff começou a recuar lentamente, vendo que o filho estava ficando louco. "O que houve, mamãe? Eu não sou lindo?"

"Yes son," she said, "Yes you are. L-let me go get daddy, so he can see your face." She ran into the room and shook Jeff's dad from his sleep. "Honey, get the gun we....." She stopped as she saw Jeff in the doorway, holding a knife.

"Sim, filho", disse ela, "sim, você está. Deixa eu ir buscar o papai para ele ver a sua cara." Ela correu para o quarto e acordou o pai de Jeff. "Querido, pega a arma, nós..." Ela parou ao ver Jeff na porta, segurando uma faca.

"Mommy, you lied." That's the last thing they hear as Jeff rushes them with the knife, gutting both of them.

"Mamãe, você mentiu." Essa é a última coisa que eles ouvem quando Jeff avança com a faca, estripando os dois.

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de *CreepypastaStories.com* (2025)

Esta *creepypasta* foca nos eventos que levaram o personagem Jeff à insanidade, até se tornar um assassino. Ele é apenas um menino, mas descobre ser um exímio lutador quando precisa defender seu irmão e a si mesmo de valentões. Ele os machuca gravemente, e se sente bem com isso. Esse acontecimento teve consequências que o levaram a se envolver novamente em uma situação de defesa pessoal. Dessa vez, a briga foi ainda mais intensa, Jeff tenta não se envolver, mas os valentões o atingem com socos, chutes e outros objetos, como uma garrafa de vodca.

Jeff chega ao seu limite, e a raiva toma conta de seu corpo. Ele, então, acaba assassinando um dos meninos, ao dar socos repetidamente no peito, durante uma festa de

aniversário. Dois outros valentões continuavam a importuná-lo, e a confusão se estendeu até o interior da casa, terminando no banheiro. Foi nesse momento que Jeff foi gravemente ferido em um acidente envolvendo ácido, que corroeu seu rosto e olhos, e, em seguida, com fogo, provocado por um dos meninos, que atirou um isqueiro sobre suas roupas encharcadas de vodca, o que quase o matou. Depois de acordar no hospital, e finalmente retirar as bandagens que cobriam seu rosto, Jeff fica muito empolgado com seu novo rosto, destoando do olhar de estranheza de seus familiares. Quando ele volta para casa, sua mãe o encontra no banheiro desenhando um sorriso em suas bochechas com uma faca. A mãe, vendo sangue escorrendo do rosto de seu filho, recua assustada e tenta fugir, porém, naquela noite, Jeff assassinou toda sua família.

O interessante dessa *creepypasta* é a presença de um narrador que não participa da história, algo que não é tão comum no gênero, mas evidencia a flexibilidade e possibilidades que as narrativas exploram. Ao longo da história, são apresentados elementos que causam estranhamento e desconforto, não se espera de uma criança em idade escolar comportamentos como os de Jeff. Logo, as cenas que descrevem o personagem sentindo prazer em infligir dor nos outros tendem a chocar o leitor.

Posteriormente, no final da história, Jeff demonstra extrema satisfação com sua nova aparência totalmente desfigurada, e passa a agir de forma cada vez mais perturbadora, a ponto de assassinar toda a sua família com uma faca. Nessa história, não há uma forte sugestão do sobrenatural. É possível identificar uma explicação racional para os acontecimentos, sem qualquer interferência de elementos fantásticos. O que se sugere, na verdade, é que Jeff tinha alguma doença mental. A narrativa começa com o choque provocado pela briga de Jeff com os valentões e culmina no assassinato a sangue frio de seus pais. Tal estrutura narrativa remete à categoria do estranho-puro, conforme definida por Todorov (1981), em que o medo e o horror emergem de eventos plausíveis e psicológicos, sem ultrapassar os limites da realidade.

Outra *creepypasta* que traz uma abordagem diferente é *The Cabin in the Woods* (*a.k.a. The Portraits*). Trata-se de uma narrativa mais curta, que trabalha com um tipo de horror baseado na estranheza e na surpresa, especialmente em seu desfecho. A história acompanha um caçador que, após um longo dia na floresta, sente-se exausto e procura um local para descansar. Ele encontra uma cabana aparentemente desabitada e decide passar a noite ali. Ao adentrar a cabana, percebe vários quadros de rostos com expressões de ódio, que pareciam querer lhe fazer mal e o encaravam fixamente, fazendo-o sentir um profundo desconforto. Mas o cansaço o vence. Ele então ignora o ambiente nada receptivo e adormece. No dia seguinte, ao acordar, percebe que a cabana era repleta de janelas.

Figura 2 – Trecho de “*The Cabin in the Woods (a.k.a. The Portraits)*” em inglês e sua tradução

As he looked around the inside of the cabin, he was surprised to see the walls adorned by several portraits, all painted in incredible detail. Without exception, they appeared to be staring down at him, their features twisted into looks of hatred and malice. Staring back, he grew increasingly uncomfortable. Making a concerted effort to ignore the many hateful faces, he turned to face the wall, and exhausted, he fell into a restless sleep.

The next morning, the hunter awoke—he turned, blinking in unexpected sunlight. Looking up, he discovered that the cabin had no portraits, only windows.

Ao olhar ao redor do interior da cabana, surpreendeu-se ao ver as paredes adornadas por vários retratos, todos pintados com incrível riqueza de detalhes. Sem exceção, todos pareciam encará-lo, com as feições distorcidas em expressões de ódio e malícia. Ao encará-lo de volta, ele se sentia cada vez mais desconfortável. Fazendo um esforço concentrado para ignorar os muitos rostos odiosos, virou-se para a parede e, exausto, caiu em um sono agitado.

Na manhã seguinte, o caçador acordou — virou-se, piscando sob a luz inesperada do sol. Olhando para cima, descobriu que a cabana não tinha retratos, apenas janelas.

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de *CreepypastaStories.com* (2025)

Essa narrativa usa do fator surpresa como principal recurso para provocar medo, choque e inquietação no leitor. Quando o caçador entra na cabana, não se sabe ao certo o que são esses quadros, mas sugere-se algo sobrenatural. É muito comum, no horror, histórias com casas mal-assombradas, o que deixa o leitor incerto sobre a natureza desses “rostos com expressões de ódio e malícia”, logo, o fantástico se apresenta na história. Entretanto, com o seu desfecho, o caçador e o leitor descobrem juntos que os rostos eram reais e não quadros, o que sugere uma explicação mais racional do que sobrenatural, pois poderiam ser apenas pessoas que queriam assustar o personagem. Assim, essa *creepypasta* se enquadra no que Todorov (1981) define como fantástico-estranho: ela sugere algo sobrenatural, porém, no fim, há essa quebra que pende para uma explicação muito mais racional do que o contrário.

A próxima *creepypasta* é intitulada *The Thing in the Window*. Trata-se de um relato em primeira pessoa, feito por alguém que não se identifica ao longo do texto. No decorrer da narrativa, o autor descreve com riqueza de detalhes a presença de uma criatura aterrorizante que permanece agarrada à sua janela. O suspense cresce à medida que o personagem se mostra cada vez mais desconfortável e intrigado. Essa coisa, embora não o ataque nem cause danos diretos, continua ali, imóvel, observando-o constantemente com uma face sem face.

Figura 3 – Trecho de “*The Thing in the Window*” em inglês e sua tradução

That menacing grin was now a gaping frown full of teeth. The skin had ripped away from its mouth and I could see down its cavernous throat. A menacing rumble started to fill the house, and that hairline crack began to spread like splintering ice. I pulled down the duct tape. The rumble stopped, the split skin healed over, and it began to smile again. Now it's night, and the noise hasn't started again. There are no sounds, no rumble, no crackling glass. Everything's quiet now.
But I can feel its claws gripping the back of my chair. I can hear its skin stretching as it smiles
It's watching me type.

Aquele sorriso ameaçador agora era uma carranca escancarada e cheia de dentes. A pele havia se arrancado de sua boca e eu conseguia ver sua garganta cavernosa. Um estrondo ameaçador começou a preencher a casa, e aquela rachadura fina começou a se espalhar como gelo se estilhaçando. Puxei a fita adesiva. O estrondo parou, a pele rachada se curvou e ele começou a sorrir novamente. Agora é noite, e o barulho não recomeçou. Não há sons, nem estrondos, nem vidros estalando. Tudo está quieto agora. Mas consigo sentir suas garras agarrando o encosto da minha cadeira. Consigo ouvir sua pele se esticando enquanto ele sorri. Ele está me observando digitar.

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de *CreepypastaStories.com* (2025)

Essa história é muito interessante pelo fato de que o autor demonstra imenso desconforto em ser observado, embora não tenha sido atacado por essa criatura. Ser observado é um medo comum, é extremamente desconfortável, invasivo e estranho ser observado por algo ou alguém. A escolha de abordar esse tema é muito inteligente. Cabe destacar, também, que, por se tratar de um relato, o autor não só sugere a presença de algo sobrenatural, como está constantemente relatando a sua experiência.

Conseqüentemente, por se tratar de um relato pessoal, fica totalmente ambíguo se o que ele vê é real ou apenas fruto de sua imaginação. Não há nenhum outro personagem que possa contribuir com alguma percepção externa, de modo a permitir que se constate com certeza (ou quase certeza) do que se trata essa coisa na janela. Sendo assim, pode-se classificar essa história como fantástico-puro, segundo Todorov (1981), visto que, desde o início, o texto sugere a presença do sobrenatural e, no final, não há qualquer esclarecimento sobre a natureza da criatura. A dúvida permanece, e o leitor, assim como o personagem, é deixado em estado de incerteza.

A última *creepypasta* analisada é *Gateway of the Mind*. A narrativa acompanha um grupo de cientistas envolvidos em uma pesquisa bastante inusitada: tentar falar com Deus e provar a existência do sobrenatural. Para isso, eles encontram um voluntário, um homem idoso que afirmava não ter mais motivos para viver. O experimento consistia em privar completamente o indivíduo de todos os seus sentidos. Então, por meio de procedimentos no

cérebro da cobaia, os cientistas o transformam em algo semelhante a uma “casca vazia”. A hipótese era de que, livre das distrações sensoriais, o ser humano poderia entrar em contato com Deus.

Nos dias que se seguiram, o voluntário passou a demonstrar sofrimento intenso, pedindo para que interrompessem o experimento. Com o tempo, ele começou a revelar informações pessoais sobre os cientistas, dados que ele não teria como saber. A situação piorou ainda mais quando ele passou a dizer que não suportava as vozes que ouvia em sua mente. Para silenciá-las, começou a se automutilar, mordendo-se em desespero. Os cientistas conseguiram intervir, mas o velho acabou falecendo. Contudo, antes do seu último suspiro, ele sussurrou que Deus havia abandonado a humanidade.

Figura 4 – Trecho de “*Gateway of the mind*” em inglês e sua tradução

After another day, the subject could no longer form coherent sentences. Seemingly mad, he started to bite off chunks of flesh from his arm. The scientists rushed into the test chamber and restrained him to a table so he could not kill himself. After a few hours of being tied down, the subject halted his struggling and screaming. He stared blankly at the ceiling as teardrops silently streaked across his face. For two weeks, the subject had to be manually rehydrated due to the constant crying. Eventually, he turned his head and, despite his blindness, made focused eye contact with a scientist for the first time in the study. He whispered “I have spoken with God, and he has abandoned us” and his vital signs stopped. There was no apparent cause of death.

Depois de mais um dia, o sujeito não conseguia mais formar frases coerentes. Aparentemente louco, ele começou a morder pedaços de carne do braço. Os cientistas correram para a câmara de teste e o amarraram a uma mesa para que ele não pudesse se matar. Depois de algumas horas amarrado, o sujeito parou de se debater e gritar. Ele olhou fixamente para o teto enquanto lágrimas silenciosamente escorriam por seu rosto. Por duas semanas, o sujeito teve que ser reidratado manualmente devido ao choro constante. Eventualmente, ele virou a cabeça e, apesar da cegueira, fez contato visual focado com um cientista pela primeira vez no estudo. Ele sussurrou “Eu falei com Deus, e ele nos abandonou” e seus sinais vitais pararam. Não houve causa aparente de morte.

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de *CreepypastaStories.com* (2025)

Essa *creepypasta* difere bastante das outras, pois ela própria aborda a questão da existência do fantástico. Os cientistas querem saber se o sobrenatural existe, ao mesmo tempo que o leitor também adentra na história, questionando essa possibilidade. O experimento é um sucesso: o idoso menciona informações sobre os cientistas, dados que, teoricamente, não deveria conhecer. Além disso, no desfecho da narrativa, é lançado ao leitor mais um fato: o idoso conseguiu falar com Deus. Porém, como essa é uma história de horror, a resposta de Deus não é nada animadora.

Vale destacar, ainda, que outros aspectos da história que buscam causar medo e desconforto são as cenas do homem gritando, sofrendo e se automutilando, tentando fugir das vozes que o atormentavam, levando-o à loucura. Por conseguinte, essa história dialoga perfeitamente com o conceito de fantástico-maravilhoso de Todorov (1981), pois a narrativa insinua, desde o início, a existência do sobrenatural e constrói sua trama de modo a validar essa presença, cumprindo esse objetivo ao final da história.

Diante disso, fica evidente a amplitude de ideias que as *creepypastas* exploram. Além dos elementos do horror, elas também se entrelaçam com os conceitos do fantástico, carregando muitas características clássicas da literatura, ao mesmo tempo que se reinventam e se adaptam à realidade digital que existe atualmente. Sob esse olhar, Todorov (1981, p. 12 e 14) discute justamente a relação entre as obras literárias e as tradições que as antecedem:

É difícil imaginar que na atualidade seja possível defender a tese segundo à qual tudo, na obra, é individual, produto inédito de uma inspiração pessoal, feito que não guarda nenhuma relação com as obras do passado. Em segundo lugar, um texto não é tão somente o produto de uma combinação preexistente (combinação esta, constituída pelas propriedades literárias virtuais), mas também uma transformação desta combinação.

[...]

Por outro lado, é duvidoso que a literatura contemporânea careça por completo de distinções genéricas; o que acontece, é que estas distinções já não correspondem às noções legadas pelas teorias literárias do passado. Não estamos, por certo, obrigados à seguir; mais ainda: volta-se evidente a necessidade de elaborar categorias abstratas suscetíveis de ser aplicadas às obras atuais. Dito em termos mais gerais: não reconhecer a existência dos gêneros equivale a pretender que a obra literária não mantenha relações com as obras já existentes. Os gêneros são precisamente esses elos mediante os quais a obra se relaciona com o universo da literatura.

Logo fica evidente que é indispensável reconhecer e valorizar as relações entre obras atuais e textos clássicos, pois as influências históricas fazem parte da cultura, assim como da literatura. Em continuidade ao exposto, não é possível isolar gêneros textuais uns dos outros, já que possuem traços que se mesclam e estabelecem pontes entre si, permitindo que a literatura continue a evoluir e a se transformar ao longo do tempo. Isso, por consequência, possibilita o nascimento de novos gêneros, como é o caso da *creepypasta*.

Nesse contexto, observa-se que as *creepypastas* analisadas contemplaram quase todos os conceitos de Todorov (1981), exceto o maravilhoso-puro, pois este fica reservado aos contos de fadas. Esse tipo de literatura aborda o fantástico de forma natural. O leitor, ao ler um conto, já entende que as regras daquele universo específico são diferentes da realidade e são aceitas desde o início da história, o que torna os contos de fadas o exemplo perfeito de maravilhoso puro (Todorov, 1981). Sob o mesmo viés, é possível traçar paralelos entre os contos de fadas e

as *creepypastas*, segundo Bettelheim (2001), as barreiras entre os contos e o folclore são pouco visadas em muitas culturas, visto que muitas dessas histórias eram passadas de geração em geração através da oralidade, podendo sofrer alterações cada vez que eram contadas. Essa mesma situação acontece com as *creepypastas*, porém no espaço virtual.

Ademais, os contos de fadas abordam temas cotidianos considerados sensíveis e, por vezes, chocantes, como no caso de *João e Maria*, em que duas crianças são abandonadas na floresta e acabam se tornando um possível banquete para uma bruxa canibal, todavia, sempre com um final feliz (Bettelheim, 2001). Em contrapartida, as *creepypastas* também buscam trazer temas cotidianos com uma pitada de estranheza, entretanto, raramente apresentam um desfecho positivo. Pelo contrário, seus finais tendem a ser abertos, trágicos ou perturbadores, intensificando o impacto emocional no leitor.

Portanto, as *creepypastas* surgem como um gênero textual distinto, que herda muitas características da literatura tradicional, especialmente pela forma como são construídas e disseminadas. O que antes era só tradição oral, hoje se transforma em literatura digital. Contudo, apesar de as *creepypastas* guardarem muitas semelhanças com o horror literário, o fantástico e os contos de fadas, ainda não alcançaram o mesmo prestígio ou reconhecimento no campo literário. Diante disso, torna-se fundamental refletir sobre a complexidade e a relevância do horror enquanto gênero artístico, cultural e social, a fim de compreender não apenas suas funções expressivas, mas também os fatores que contribuíram para que fosse historicamente visto como um gênero menor.

3.2 A MENOSPREZADA ARTE DE HORRORIZAR

Embora nem sempre seja o gênero mais popular entre o grande público, o horror carrega uma complexidade muitas vezes negligenciada. Ao contrário da visão reducionista que o associa unicamente ao susto ou ao choque, o horror explora camadas profundas da condição humana, refletindo medos, angústias e dilemas sociais. O termo arte-horror, proposto por Carroll (1990), abrange todas as produções como filmes, livros e muitas outras, que provocam no público reações de medo e repulsa por meio da presença de criaturas ou eventos considerados estranhos, fantásticos e sobrenaturais. Trata-se, portanto, de um gênero que vai além do entretenimento imediato, funcionando como um espaço de expressão cultural e emocional.

Mas, afinal, por que as pessoas consomem horror? Haveria uma explicação para esse fascínio? Segundo Tudor (1997), o público encontra no gênero a personificação daquilo que considera monstruoso, errado ou indesejável. Para Tudor (1997, p. 445, tradução nossa), "O

gênero serve como um canal para liberar a bestialidade oculta em seus usuários.", sugerindo que o horror funciona como uma forma de lidar com os instintos reprimidos e com o lado sombrio da natureza humana. Além disso, Tudor (1997) também observa que o horror é recorrentemente utilizado para abordar questões relevantes do cotidiano, independentemente da época, o gênero encontra meios de refletir tensões sociais, estabelecendo afinidade com o público ao mobilizar angústias compartilhadas. Outro autor que contribui para a compreensão desse fascínio é Burke (1993, p. 58, grifo do autor), ao propor o conceito de sublime:

As paixões relativas à autopreservação derivam da dor e do perigo; elas são meramente dolorosas quando suas causas afetam-nos de modo imediato; são deliciosas, quando temos uma ideia de dor e de perigo, sem que a elas estejamos realmente expostos; não chamei esse deleite de prazer, porque ele nasce da dor e porque é muito diferente de uma ideia de prazer positivo. Chamo de *sublime* tudo que incita esse deleite. As paixões pertencentes à autopreservação são as mais fortes de todas.

Essa perspectiva ajuda a compreender por que o horror, mesmo abordando temas assustadores, é capaz de atrair e entreter: ele oferece uma experiência segura daquilo que na realidade seria insuportável. O sublime seria esse prazer, um tipo de alívio provocado por essa tensão entre medo e segurança. O leitor ou espectador consegue se projetar dentro de uma história, sentir-se pertencente e depois voltar à sua realidade, a salvo. Ademais, o horror é capaz de evocar no público as mesmas emoções vivenciadas pelas personagens, o que torna a experiência mais imersiva e intensa do que em outros gêneros, contribuindo para o forte envolvimento emocional do leitor ou espectador (Carroll, 1990).

O horror, para além de sua estética e das sensações que provoca, carrega em si questões sociais profundas, frequentemente abordadas por meio de metáforas. Na tese de Calissi (2020), a autora analisa as obras vampirescas de Charlaine Harris, destacando como os vampiros são representados como figuras marginalizadas, associadas à luta de classes e à exclusão de minorias. Nesse contexto, a figura do monstro é utilizada para materializar preconceitos e receios sociais em relação a determinados grupos historicamente oprimidos. A visão proposta por Calissi (2020) evidencia o papel do horror como forma de expressão e crítica social, pois ao comparar os vampiros (criaturas monstruosas típicas do horror) com essas minorias, as narrativas refletem o modo como a sociedade as enxerga: como perigosas, anormais ou prejudiciais:

Em sua obra, os vampiros, ao reivindicarem seus direitos, representam, nesta reflexão, as reivindicações de diversos grupos excluídos da sociedade atual. Transexuais, gays, negros, mulheres violentadas ou que não seguem o padrão predominante de feminino,

prostitutas, que são personagens desta ficção/realidade. Ainda que parte dos movimentos sociais e os conflitos presentes na narrativa de Harris promova uma ressignificação dos sentidos e dos tecidos históricos do século XX, a exemplo dos movimentos dos direitos civis, estes ainda são atuais para pensar a tensão existente entre as práticas de opressão e de resistência social. Os preteridos pela sociedade, representados em diversos personagens, são aqui entendidos como símbolos daquilo que amedronta e ameaça uma ordem social estabelecida. O medo do desconhecido e do estranho ou daquilo que é considerado ameaça para a sociedade aparentemente normatizada, permeia a trama desta obra, sendo, portanto, um espaço de exercício da crítica social. [...] Este é o tema central também do estudo aqui proposto; de uma literatura como marca de uma contemporaneidade que traz todos os dias à tona, através de conflitos cotidianos noticiados, e de movimentos sociais de resistência que lutam por igualdade – étnica, de sexualidade ou de gênero –, os que sempre estiveram entre nós, como os negros, gays e feministas, mas nem sempre foram/são visualizados ou mesmo aceitos como “humanos” ou “normais”(Calissi, 2020, p. 15-16 e 21).

Assim, o papel do horror vai além do simples entretenimento, funcionando como um reflexo da realidade. As *creepypastas*, de forma semelhante, também se configuram como espaços de expressão, especialmente entre aqueles que ocupam posições marginalizadas na sociedade, e que, por meio do horror, podem abordar questões sociais e emocionais como solidão, opressão, vingança, medo e exclusão, de forma artística e ficcional, provocando no leitor tanto identificação quanto desconforto.

Para ilustrar essa perspectiva, um exemplo já analisado no item 3.1 é a *creepypasta Jeff the Killer*. Nela, Jeff é apresentado como um menino que sofre *bullying*, exclusão social e episódios recorrentes de violência. Ao longo da narrativa, torna-se evidente que o personagem enfrenta transtornos emocionais como depressão e ansiedade, que são intensificados pelos abusos sofridos. Embora suas ações, como o assassinato de sua família, sejam extremas, é possível perceber que por trás da máscara monstruosa, esconde-se uma história de exclusão, *bullying* e violência. Sob essa perspectiva, pode-se sugerir que as pessoas que impulsionaram essa história tenham vivenciado ou testemunhado situações semelhantes, e que por meio da escrita literária puderam denunciar o *bullying*, infelizmente ainda tão comum.

Ainda que possa parecer absurdo para alguns a ideia de que uma criança desenvolva sentimentos como o ódio, Bettelheim (2001), assim como Tudor (1997), reconhecem que as narrativas permitem a exploração das emoções humanas, inclusive as mais negativas, a fim de trazer identificação ao leitor. No caso dos contos de fadas, Bettelheim (2001) defende que eles ajudam crianças e adolescentes a identificarem e processarem sentimentos considerados “ruins”, como raiva, inveja ou ódio, sem que se sintam monstruosos por experimentá-los. Essas histórias, ao atribuírem tais emoções a personagens como os vilões, ensinam, de forma simbólica, que esses sentimentos fazem parte da condição humana, mas que suas consequências

podem ser negativas. Assim, como aponta Tudor (1997) no contexto do horror, há um espaço de identificação que permite ao leitor reconhecer aspectos de si mesmo sem culpa, usando a ficção como meio de compreensão, projeção e conexão emocional.

Nesse sentido, é importante considerar também o contexto autoral do gênero, que conta com grandes nomes influentes na literatura, em sua maioria oriundos de contextos estrangeiros. Autores como Edgar Allan Poe, H. P. Lovecraft e Stephen King são figuras de destaque quando se pensa em produções literárias voltadas ao medo, ao sobrenatural e ao estranho. No entanto, ao voltarmos o olhar para a literatura brasileira, é notável como esse gênero ocupa um espaço mais tímido. Dificilmente alguém saberia nomear, de imediato, um autor nacional amplamente reconhecido por sua contribuição ao horror literário, porém, isso não significa que tal produção não exista, mas que a literatura brasileira se preocupou muito mais com produções voltadas à identidade nacional (França, 2011).

Dentro desse contexto, a literatura brasileira tende a se aproximar mais da literatura fantástica do que propriamente do horror, um exemplo claro disso é o uso do folclore nacional, que carrega uma forte identidade cultural e incorpora elementos do fantástico e do sobrenatural (França, 2011). Esses aspectos históricos certamente influenciaram e ainda influenciam a forma como os brasileiros consomem e produzem horror, especialmente quando se trata de fenômenos contemporâneos como as *creepypastas*, visto que o gênero não é original do Brasil.

Apesar de seu movimento histórico expressivo, o gênero do horror ainda é frequentemente alvo de uma visão de menosprezo, sendo tratado como um gênero menor ou de menor relevância (Silva, 2017). Contudo, nas últimas décadas, o horror tem sido impulsionado pela adaptação de muitas obras para as telas do cinema, o que contribuiu para a popularização do gênero (Silva, 2017). Nesse cenário, as produções cinematográficas de horror passaram a abordar uma ampla gama de temas, explorando cada vez mais a realidade humana. Dessa forma, Lu (2023) destaca que, no filme *Us*, de Jordan Peele, há a presença imponente de um horror social. A trama aborda questões sociais, especialmente o racismo, sem, no entanto, abrir mão da estética própria do gênero. Assim, percebe-se como o horror tem se reinventado também no cinema, oferecendo um espaço expressivo para a abordagem de temas de cunho social.

Em vista disso, compreende-se o papel social e complexo que o horror desempenha, indo muito além de uma simples forma de entretenimento voltada a chocar ou inquietar o público. Nesse cenário, é pertinente destacar o fenômeno das *creepypastas*, que são criadas, muitas vezes, por pessoas que não têm acesso aos meios tradicionais de publicação, mas que encontram na internet e em plataformas colaborativas como fóruns, wikis e sites dedicados à escrita, um ambiente democrático, aberto e acolhedor.

O horror, nesse contexto, torna-se uma linguagem acessível e potente, capaz de dialogar tanto com os autores que se veem à margem dos circuitos editoriais quanto com os próprios temas abordados, como medo e violência. Esses espaços digitais funcionam como verdadeiras redes de incentivo à produção textual, permitindo que qualquer pessoa possa criar, compartilhar e ter suas obras lidas, consolidando, assim, o horror como um território de resistência e visibilidade.

3.3 *CREEPYPASTAS* COMO PORTA DE ENTRADA PARA A LITERATURA

O ciberespaço está intrinsecamente ligado à vida humana. Imaginar a existência contemporânea sem a internet e os meios digitais de comunicação soa quase como uma utopia ou, talvez, como uma realidade ultrapassada e inalcançável nos dias de hoje. Esse espaço virtual tem proporcionado a usuários no mundo todo realizar as mais variadas atividades, como trabalhar, assistir, comentar, ler, criar, estudar, entre outras muitas atividades que o ambiente digital possibilita (Lévy, 1999). É no ciberespaço que a cultura, a literatura, a arte e outras manifestações humanas se tornam mais democráticas e experimentais. Livre de amarras tradicionais, esse ambiente favorece o surgimento de novas formas de produzir e consumir, ampliando as possibilidades de criação e participação.

Em razão disso, a literatura digital ganha força ao combinar características tradicionais com uma nova perspectiva orientada pelo ambiente digital, conduzindo autores e leitores em uma jornada mais interativa, colaborativa e em constante transformação (Kobs, 2017). Assim, o letramento digital, fator relevante nesse processo, pressupõe que os usuários não apenas consumam conteúdo de forma passiva, mas atuem como agentes ativos, participando e colaborando com a manutenção e a dinâmica das redes (Jenkins, 2013). Como resultado, evidencia-se o caráter democrático e incentivador da literatura digital ao impulsionar seus leitores a também se tornarem autores, assim como sujeitos fundamentais para a construção e continuidade desse ecossistema participativo.

Como consequência dessa interatividade e colaboração do meio digital, surgem as *fanfictions*, em especial o *Daily Prophet*, um site criado por uma garota de 13 anos, inspirado no universo de *Harry Potter*, o qual funciona como um portal de notícias, focado, obviamente, no mundo bruxo (Jenkins, 2013). Desse modo, é perceptível o papel que a cultura popular exerce na vida dos indivíduos, especialmente daqueles nascidos após os anos 2000. A criadora do *Daily Prophet* sentiu-se instigada a escrever sobre algo de que ela era muito fã. Assim, ao invés de apenas consumir passivamente, ela decidiu participar ativamente daquele universo, o

que evidencia práticas de letramento digital e o desejo de pertencimento dentro da cultura participativa. Por conseguinte, com o lançamento do site, outras crianças começaram a acompanhar as postagens e quiseram, posteriormente, participar também, tornando o *Daily Prophet* um trabalho de escrita coletiva digital (Jenkins, 2013). Isso mostra como a cultura contemporânea pode incentivar a produção criativa de jovens que, muitas vezes, não se interessam pela escrita tradicional, mas encontram na internet novas possibilidades de expressão, engajamento e autoria.

Ademais, esses espaços de escrita coletiva, além de funcionarem como formas de entretenimento e diversão para quem participa, também configuram “espaços de afinidade”, termo definido por Gee (2005) como um espaço virtual que reúne pessoas com interesses em comum, que aprendem juntas, compartilhando conhecimentos e experiências. Tais espaços contrastam diretamente com os ambientes formais de ensino, onde crianças e adolescentes, frequentemente, não se interessam pelos conteúdos propostos (Gee, 2005). Contudo, quando se deparam com temáticas que realmente aderem aos seus interesses, como, por exemplo, o universo bruxo de *Harry Potter*, mostram-se capazes de engajar ativamente na leitura e na escrita. Isso evidencia o potencial da cultura digital em despertar o interesse pela produção textual, contribuindo para a formação de leitores e autores no contexto contemporâneo. Outrossim, os ambientes digitais configuram-se como espaços privilegiados para a prática da autoria e da colaboração, como destacam Souza et al. (2011, p. 165-166):

Do ponto de vista pedagógico, existem diversas ferramentas de acesso público que favorecem o exercício da autoria em espaços virtuais, sendo as mais comuns: blog, wiki, rede social, e-portfólio, e-books, mashups, vídeo. Dessas ferramentas, as mais populares são o blog - no qual o autor pode construir publicamente sua autoria, expressando com liberdade a sua opinião, dando a chance aos leitores de tecer seus comentários e críticas -; e a wiki - na qual a autoria é elaborada coletivamente, e todos podem escrever e comentar.

Nessa perspectiva, são disponibilizadas no ciberespaço muitas ferramentas e plataformas que incentivam a produção textual e a troca entre indivíduos. Assim, de modo semelhante ao *Daily Prophet*, a *SCP Foundation* (já mencionada no tópico 1.3) é uma plataforma em formato wiki, dedicada à escrita coletiva de um universo narrativo centrado em anomalias supostamente reais e potencialmente perigosas. Trata-se, portanto, de uma grande *creepypasta* colaborativa, construída de forma contínua por uma comunidade de autores e leitores. A principal diferença entre elas é que, enquanto o *Daily Prophet* se inspira em uma obra já existente, no caso, o universo de *Harry Potter*, a *SCP Foundation* constrói e expande seu próprio universo ficcional, baseado exclusivamente na criatividade de seus colaboradores.

Nesse sentido, Sánchez (2020, p. 121, tradução nossa) destaca a complexidade dos papéis que são desempenhados nas plataformas colaborativas:

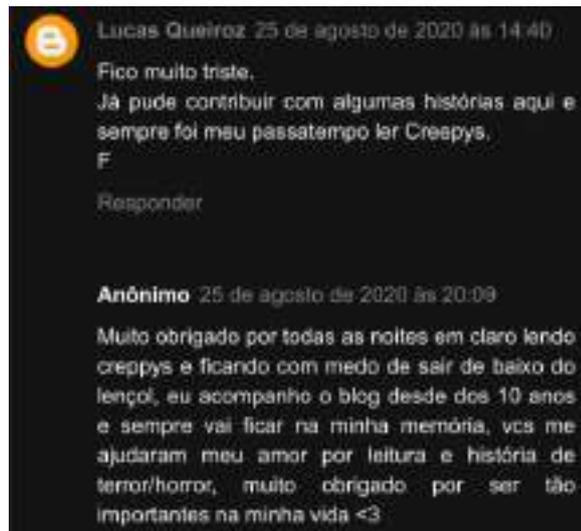
A interação nas plataformas de escrita coletiva e colaborativa favorece o surgimento de diferentes sujeitos discursivos, cujo desempenho não é possível analisar apenas pela noção de prosumer (produsuário). Ao longo da nossa pesquisa, identificamos sujeitos discursivos coletivos ou individuais, como administradores e moderadores; mas também leitores, escritores, revisores, reescritores, editores e críticos (implacáveis e compassivos). Isso evidencia a formação de uma subjetividade leitora coletiva que determina uma nova concepção de autoria e uma nova forma de leitura, em alguns casos, semelhante à leitura avaliativa de um professor.

Dessa maneira, percebe-se uma forte relação de apoio entre os participantes desses projetos, que formam uma comunidade colaborativa e, que por meio de comentários, oferecem críticas construtivas para aprimorar a escrita uns dos outros, ou elogios que os incentivam a continuar produzindo. As *creepypastas*, enquanto um gênero derivado de outros que vêm se transformando ao longo do tempo, encontram-se hoje majoritariamente hospedadas em sites dedicados à preservação e disseminação das primeiras narrativas e das mais recentes. É pertinente destacar que esses sites seguem ativos e em constante atualização, o que evidencia a vitalidade da comunidade.

Além disso, observa-se uma mudança notável em relação às primeiras narrativas dos anos 2000: o anonimato, antes predominante e uma marca registrada das *creepypastas*, vem sendo gradualmente substituído pela identificação dos autores nas novas histórias. Essa transição reflete uma crescente profissionalização e um desejo dos criadores de terem seu trabalho reconhecido em um cenário digital cada vez mais vasto e complexo. Entre os principais sites que hospedam e disseminam esse tipo de conteúdo, destacam-se plataformas consolidadas como *Creepypasta.com*, *CreepypastaStories.com* e o *CreepypastaBrasil.com.br*.

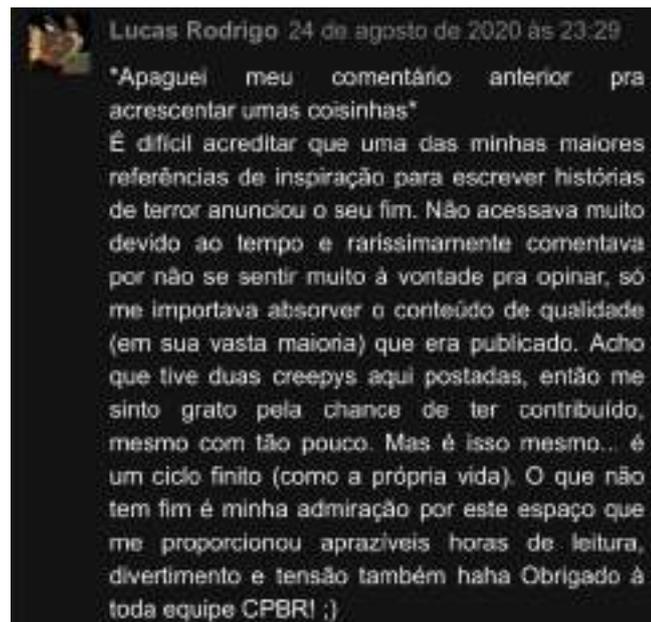
Os dois primeiros sites continuam ativos, com regras claras para a submissão de novas *creepypastas*, incentivando a participação de autores interessados em contribuir com suas narrativas. O terceiro site, de origem brasileira, embora não seja mais atualizado, permanece acessível, permitindo a leitura de mais de 1.900 histórias publicadas ao longo de nove anos de atividade, segundo informações do próprio fundador. Antes de encerrar oficialmente as atualizações, o administrador publicou um comunicado de despedida, em 2020, dirigido à comunidade que acompanhava e participava do projeto. As Imagens 5 e 6, a seguir, apresentam comentários deixados por leitores e autores que participaram ativamente dessa comunidade, evidenciando o vínculo afetivo construído ao longo do tempo.

Figura 5 – Captura de tela de comentário na publicação da despedida do site



Fonte: <http://www.creepypastabrasil.com.br/2020/08/despedita.html#comment-form>

Figura 6 – Captura de tela de comentário na publicação da despedida do site



Fonte: <http://www.creepypastabrasil.com.br/2020/08/despedita.html#comment-form>

Esses e muitos outros comentários no site mostram o impacto que as *creepypastas* tiveram na vida de muitas pessoas. Algumas relatam que apenas liam as histórias; outras, que também as escreviam e se sentiam acolhidas ao compartilhar um pouco de suas criações com a comunidade. De certo modo, essas histórias foram, para muitos, uma porta de entrada para a literatura, ainda que o *Creepypasta Brasil* não esteja em sua melhor fase, as *creepypastas* vivem em outros espaços acessíveis mundialmente e continuam se reinventando.

Sendo assim, as *creepypastas* configuram-se como um gênero textual próprio da contemporaneidade, inserido no campo da literatura digital. Caracterizam-se por sua natureza hipertextual, por trazer muito das próprias vivências e medos dos autores, pela fusão com outras formas de arte e pelas influências históricas, tanto da literatura quanto da cultura popular. Exploram o fantástico e o horror, tornando as narrativas envolventes e complexas, capazes de transportar o leitor nas mais assustadoras e curiosas viagens. Além disso, culminam em práticas de escrita coletiva que incentivam a leitura e a autoria entre os usuários da internet, refletindo uma interação constante entre tradições narrativas do passado e novas formas de expressão digital.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho partiu do interesse em investigar as *creepypastas* como manifestações da literatura digital contemporânea, enquanto narrativas coletivas e anônimas que impactam diretamente a cultura popular. Contudo, as *creepypastas* permanecem à margem do reconhecimento como gênero textual influente, especialmente no campo acadêmico. Diante desse contexto, cada vez mais digital, em que novas formas de expressão digitais ganham cada vez mais evidência e relevância, teve-se como motivação compreender como essas dimensões interagem com a vida das pessoas e as afetam, sobretudo os indivíduos da geração mais jovem, que já nasceram imersos no advento da internet. Em vista disso, indagou-se como essas narrativas digitais de horror, chamadas *creepypastas*, poderiam incentivar indivíduos a não apenas consumir literatura, mas também a serem autores.

Dessa forma, o objetivo geral dessa pesquisa foi compreender o papel das *creepypastas* enquanto manifestações literárias digitais, analisando sua origem, bem como sua relação com a tradição literária e seu potencial como forma de expressão social e incentivo à leitura e à escrita. Tal objetivo foi atingido, visto que ao longo do trabalho foi possível compreender como as *creepypastas* representam muito mais do que apenas um gênero textual de horror. Elas constituem uma manifestação da cultura digital com características muito marcantes de hipertextualidade, autoria coletiva e interatividade, aspectos que refletem o funcionamento do ciberespaço.

Ademais, devido às *creepypastas* serem muito semelhantes a lendas urbanas, verificou-se o contexto histórico que possibilitou o nascimento do gênero. Para isso, partiu-se da era medieval, época em que predominava a oralidade, até os dias atuais e constatou-se como práticas digitais, por mais que pareçam inovadoras, possuem relação direta com contextos históricos. Assim como, o horror e o fantástico que permeiam as temáticas das narrativas contam com um passado marcado por grandes autores, que através de suas contribuições impulsionaram para que os gêneros fossem reconhecidos e se tornassem cada vez mais complexos. Por fim, evidenciou-se o papel incentivador das *creepypastas* em induzir um público majoritariamente jovem que gosta de horror, a compartilhar seus contos macabros, participando de uma comunidade democrática de incentivo à leitura e à escrita.

Como primeiro objetivo específico buscou-se investigar a origem das *creepypastas* e suas características estruturais, considerando sua natureza digital e colaborativa. Ao longo do primeiro capítulo, foram abordados vários conceitos referentes ao ciberespaço, o que é vital para entender como surgem essas narrativas de horror. É nesse espaço digital de possibilidades

e de intensa interatividade que surge também o hipertexto, o qual apresenta características flexíveis, mescla diversas mídias e, o mais importante: permite que o leitor assuma o controle, navegando por outras leituras e sendo convidado a se tornar autor também. Assim, começam a surgir os primeiros indícios de uma literatura digital que não apenas compreende a digitalização de livros, mas vai além, propondo uma democratização e diversificação nas formas de consumir literatura.

Com base nessa compreensão, foi possível analisar o surgimento das comunidades virtuais, formadas por indivíduos com interesses mútuos, e como essas comunidades propiciaram o desenvolvimento das *creepypastas*, através da colaboração e troca entre usuários. Conseqüentemente, essas comunidades virtuais desdobraram-se em *wikis* e fóruns online, ambientes digitais nos quais diversos usuários escrevem, publicam, comentam e, posteriormente, disseminam as narrativas em outras plataformas, adicionando novos detalhes. Esse processo contínuo de compartilhamento, modificação e reinterpretação, baseado na lógica do “copiar e colar”, é justamente o que dá origem ao termo *creepypasta*.

O segundo objetivo buscou analisar a presença do anonimato e da autoria coletiva ao longo da história da literatura, relacionando essas questões ao contexto contemporâneo das *creepypastas*. Dessa maneira, evidenciou-se que o anonimato e a autoria coletiva são práticas que remontam à era medieval, influenciando diretamente a literatura e a cultura popular. Nesse período, a produção textual sem atribuição autoral era amplamente aceita. Somado a isso, era comum que os textos fossem modificados por copistas ou compiladores, sempre que considerassem pertinente, expondo o caráter coletivo desses textos. Atualmente, as produções coletivas promovidas pelo ambiente digital trazem essas características medievais, em que as questões de autoria se diluem, leitor e escritor trocam de lugar, e a interação mediada pelo ciberespaço permite um fluxo imediato de informações, que acabam perdendo o caráter individualista.

Para o terceiro e final objetivo, buscou-se explorar como elementos clássicos da literatura, como o horror, o fantástico e os contos de fadas, dialogam com as *creepypastas*, evidenciando seu papel social, formativo e cultural como estímulo à leitura e à produção textual. No decorrer do terceiro capítulo, foram apresentados conceitos teóricos sobre o horror na literatura, bem como os fundamentos do gênero fantástico conforme Todorov. A partir desses elementos teóricos, foram analisadas quatro *creepypastas*, nas quais foi possível identificar, em todas elas, traços marcantes tanto do horror quanto do fantástico, evidenciando nas narrativas a sua complexidade em mesclar o tradicional com o meio digital.

Para além dessa análise, discutiu-se também o papel social do horror, destacando sua importância como forma de expressão humana. O horror, mesmo enfrentando certos preconceitos e sendo por vezes marginalizado nos estudos literários, cumpre uma função notável ao dar forma a angústias, medos e sentimentos profundos. Ele se mostra um espaço de externalização de emoções que, de outra forma, poderiam permanecer silenciadas.

Por fim, o capítulo explorou os aspectos colaborativos e formativos das *creepypastas* em ambientes digitais, ao compará-las com *fanfictions*, as quais desempenham um papel semelhante às comunidades de *creepypasta*, diferenciando-se principalmente em termos de origem, estilo e objetivos. Esses espaços funcionam como territórios de interação, aprendizado e produção literária coletiva. É possível observar neles não apenas a circulação e transformação dos textos, mas também a criação de comunidades de leitores e escritores que compartilham experiências, saberes e práticas. Tais comunidades reforçam um sentimento de pertencimento e, ao mesmo tempo, atuam como poderosos motivadores para o desenvolvimento da leitura e da escrita entre os jovens, muitas vezes despertando o interesse literário por meio de narrativas acessíveis, envolventes e criadas por seus próprios pares.

Tendo em vista a centralidade do anonimato e da autoria coletiva neste trabalho, levantou-se a hipótese de que a literatura sem autoria passa a ideia de que qualquer um pode ter escrito tal obra e, por conta disso, recebe menos atenção e crédito. O que se provou verdade, apesar de haver exemplos de grandes obras anônimas e de que a cultura em si se alimenta de conhecimentos coletivos, a falta de um autor não traz legitimidade, levanta dúvidas e suspeitas e atualmente não é tão visada quanto antigamente, especialmente pelas lógicas capitalistas de consumo.

Considera-se, entre as hipóteses levantadas, a existência de uma desvalorização da literatura digital, fator que contribui para a baixa difusão das *creepypastas*. Essa marginalização ocorre em decorrência da supervalorização dos clássicos da literatura, que não cedem espaço a novas formas mais modernas e dificultam o reconhecimento de novas formas narrativas. Tal constatação se confirma diante da resistência persistente às inovações no campo literário, visto que o livro físico e a autoria individual seguem sendo elementos centrais na concepção de literatura legítima, sustentando uma concepção tradicional e conservadora que pouco espaço reserva às manifestações contemporâneas, como as *creepypastas*.

Do mesmo modo, outra hipótese foi que a literatura de terror sofre preconceito por ser, muitas vezes, percebida como um gênero menor que apenas busca chocar o leitor com entretenimento superficial. Ainda que o horror tenha ganhado destaque nas últimas décadas e conte com uma comunidade de fãs expressiva, o gênero ainda não é tão valorizado quanto

outros, especialmente no Brasil. Esse cenário impacta diretamente na forma como as *creepypastas* são percebidas, uma vez que, por fazerem parte da literatura digital de horror, acabam herdando esse estigma e sendo desvalorizadas, tanto no meio acadêmico quanto no literário tradicional, o que influencia diretamente na forma como as *creepypastas* são vistas.

Sendo assim, buscou-se responder à pergunta: Por que as *creepypastas* não são vistas como instrumentos importantes no incentivo à literatura, ao mesmo tempo que influenciam a cultura popular atual? Constatou-se que, pelas *creepypastas* representarem um folclore digital, elas possuem um potencial muito grande de propagação e por isso influenciam a cultura popular. Entretanto, mesmo sendo influentes, elas representam narrativas digitais anônimas e coletivas, que infelizmente não são valorizadas pela falta de autoria definida, além de estarem inseridas no campo da literatura digital e horror, fatores que, em muitos contextos sociais e acadêmicos, contribuem para sua desvalorização e dificultam seu reconhecimento como expressão legítima da produção literária atual.

Como limitação, destaca-se a dificuldade de rastrear com precisão as origens e transformações de algumas narrativas, devido à fluidez e anonimato típicos da internet. Para pesquisas futuras, sugere-se o aprofundamento em aspectos educacionais e pedagógicos das *creepypastas*, analisando seu uso como ferramenta de ensino da leitura, da escrita e da análise crítica em sala de aula. Por fim, espera-se que este trabalho contribua para o debate sobre o reconhecimento da literatura digital e das novas formas de autoria e circulação textual no ambiente virtual.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore; London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ALMEIDA, Leonardo Pinto de. A função-autor: examinando o papel do nome do autor na trama discursiva. **Fractal: Revista de Psicologia**, Niterói, v. 20, n. 1, p. 221–236, jan./jun. 2008. DOI: 10.1590/S1984-02922008000100021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/fractal/a/pNgGpjbvxVBV5Q98pnXgCnm/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 19 abr. 2025.

ANÔNIMO. *Gateway of the Mind. Creepypasta Stories*. [S.d.]. Disponível em: <https://www.creepypastastories.com/gateway-of-the-mind/>. Acesso em: 15 maio 2025.

ANÔNIMO. *Jeff the Killer. Creepypasta Stories*. [S.d.]. Disponível em: <https://www.creepypastastories.com/jeff-the-killer/>. Acesso em: 15 maio 2025.

ANÔNIMO. *The Portraits. Creepypasta Stories*. [S.d.]. Disponível em: <https://www.creepypastastories.com/the-portraits/>. Acesso em: 15 maio 2025.

ANÔNIMO. *The Thing in the Window. Creepypasta Stories*. [S.d.]. Disponível em: <https://www.creepypastastories.com/the-thing-in-the-window/>. Acesso em: 15 maio 2025.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Trad. de Arlene Caetano. 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

BLANK, Trevor J.; MCNEILL, Lynne S. *Boiling Over: Creepypasta, Slender Man, and the New Face of Fear in Folklore. Contemporary Legend*, [S. l.], v. 5, p. 1–13, dez. 2015. Disponível em: <https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/cl/article/view/35099/38290>. Acesso em: 13 mar. 2025.

BLANK, Trevor J.; MCNEILL, Lynne S. *Slender Man Is Coming: Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet*. Logan: Utah State University Press, 2018. DOI: 10.7330/9781607327813.

BRAGA, Elizabeth dos Santos. O trabalho com a literatura: memórias e histórias. **Cadernos Cedés**, Campinas, v. 20, n. 50, p. 84–102, abr. 2000. DOI: 10.1590/S0101-32622000000100007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/RqmSgKNQJzK6WJQVtSczGmf/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 21 abr. 2025.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. Vocaç o de criar: anotações sobre a cultura e as culturas populares. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, v. 39, n. 138, p. 715–746, set./dez. 2009. DOI: 10.1590/S0100-15742009000300003. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/cp/a/Ffs6C5NZSw7hMkkhbFm6Pbc/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 04 mai. 2025.

BURKE, Edmund. **Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo**. Trad. de Enid Abreu Dobránszky. Campinas: Papirus; Editora da Universidade de Campinas, 1993.

CALISSI, Luciana. **Literatura e Direitos Humanos: os monstros na obra de Charlaïne Harris**. Orientadora: Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega. 2020. Tese (Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade) – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2020.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade**. Trad. De Ana Regina Lessa; Heloísa Pezza Cintrão. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

CANDIDO, Antonio. **Vários escritos**. 4. ed. São Paulo: Duas Cidades, 2004.

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990.

COUTINHO, Clara Pereira; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. Blog e Wiki: Os Futuros Professores e as Ferramentas da Web 2.0. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, 9., 2007, Porto, Portugal. Anais eletrônicos [...]. Porto, Portugal: **SIIE**, 2007. p. 199-204. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/7358/1/Com%20SIIE.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2025.

CREEPYPASTA BRASIL. **Despedida**. 2020. Disponível em: <http://www.creepypastabrasil.com.br/2020/08/despedida.html#comment-form>. Acesso em: 15 maio 2025.

CREEPYPASTA.COM. [S.d.]. Disponível em: <https://www.creepypasta.com/>. Acesso em: 15 maio 2025.

CREEPYPASTA STORIES. [S.d.]. Disponível em: <https://www.creepypastastories.com/>. Acesso em: 15 maio 2025.

DANDE, Krushna. *Secured, Contained, Protected: Consensus Reality in the SCP Foundation*. **SFRA Review**, [S. l.], v. 51, n. 1, p. 120-126, fev. 2021. Disponível em: <https://sfrareview.org/2021/02/16/secured-contained-protected-consensus-reality-in-the-scp-foundation/>. Acesso em: 27 mar. 2025.

DR DAN. *SCP-096*. **SCP Foundation**. [S.d.]. Disponível em: <https://scpwiki.com/scp-096>. Acesso em: 27 mar. 2025.

DEMO, Pedro. **Metodologia para quem quer aprender**. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

DENTZIEN, Henrique Dombosco. Horror digital: creepypastas e sua herança da literatura de terror. **Linha Mestra**, [S. l.], v. 16, n. 46, p. 131-143, jan./abr. 2022. DOI: 10.34112/1980-9026A2022N46P131-143. Disponível em: <https://lm.alb.org.br/index.php/lm/article/view/1093/905>. Acesso em: 11 mar. 2025.

DOMINGUES, Petrônio. Cultura popular: as construções de um conceito na produção historiográfica. **História (São Paulo)**, [S. l.], v. 30, n. 2, p. 401–419, ago./dez. 2011. DOI: 10.1590/S0101-90742011000200019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/his/a/TX6Cn5qhr85zFwnKbKpBZtK/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 26 abr. 2025.

DOS SANTOS, Érica Raquel Marchesine. A fanfic como gênero: uma análise do contexto de produção de textos escritos nas plataformas de autopublicação. **Revista Fios de Letras**, [S.l.], v. 1, n. 01, p. e11246 | 01-24, jan./abr. 2024. DOI: 10.59666/fiosdeletras.v1i01.3412. Disponível em: <https://periodicos.uea.edu.br/index.php/fiosdeletras/article/view/3412/1807>. Acesso em: 06 mai. 2025.

EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura**: uma introdução. Trad. de Waltensir Dutra. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FISCHER, Tânia; DAVEL, Eduardo; VERGARA, Sylvia; GHADIRI, Philip D. Razão e sensibilidade no ensino de administração: a literatura como recurso estético. **Revista de Administração Pública**, Rio de Janeiro, v. 41, n. 5, p. 935–956, set./out. 2007. DOI: 10.1590/S0034-76122007000500007. Disponível: <https://www.scielo.br/j/rap/a/D3RbPL7dCSCNZVFNyTRFQnf/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 16 abr. 2025.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?**. Trad. de António Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. 3. ed. Vega, 1992.

FRANÇA, Julio. Prefácio a uma teoria do “medo artístico” na Literatura Brasileira. In: SIMPÓSIO O INSÓLITO E A LITERATURA INFANTO-JUVENIL, 9., 2011, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos [...]**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2011. p. 168-182. Disponível em: https://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_literatura/livro_pronto_simposios_julio_francia.pdf. Acesso em: 25 maio 2025.

FROIS, Catarina. Reflexões em torno do conceito de anonimato. **Análise Social**, Lisboa, v. 45, n. 194, p. 165–177, 2010. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/41012787>. Acesso em: 01 abr. 2025.

GEE, James Paul. **Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling**. London; New York: Routledge, 2004. Disponível em:

<https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/Situated-Language-And-Learning.-A-Critique-of-Traditional-Schooling-2004.pdf>. Acesso em: 18 maio. 2025.

HAYLES, N. Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**: a colisão entre os velhos e os novos meios de comunicação. Trad. de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013.

KOBS, Verônica Daniel. Cibertextos e hipertextos: a literatura na era digital. **Cadernos de Letras UFF**, Niterói, v. 27, n. 54, p. 153-170, jan./jun. 2017. DOI: 10.22409/cadlettrasuff.2017n54a381. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/cadernosdeletras/article/view/43714/24975>. Acesso em: 20 mar. 2025.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. de Carlos Irineu da Costa. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOVECRAFT, H.P., **O Horror Sobrenatural na Literatura**. Trad. de Celso M. Paciornik. São Paulo: Iluminuras, 2008.

LU, Yan. *Analysis on Horror Genre Films – Taking Us as an Example*. In: **International Conference on Interdisciplinary Humanities and Communication Studies**, [S.l.], v. 3, p. 442-449. 2023. DOI: 10.54254/2753-7064/3/20220409. Disponível em: <https://www.ewadirect.com/proceedings/chr/article/view/1764#>. Acesso em: 15 maio 2025.

MARIA, Sandra Andrea Assumpção; LORANDI, Alexandra; BEHAR, Patrícia Alejandra. Escrita Coletiva Digital: Conceitos, Características e Tecnologias. **EAD em Foco**. Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, e1559, p. 1-12, set. 2021. DOI: 10.18264/eadf.v11i1.1559. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/230947/001132222.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 25 mar. 2025.

ORTIZ, Renato. **Românticos e folcloristas**: cultura popular. São Paulo: Editora Olho d'Água, 1992.

PRIMO, Alex; RECUERO, Raquel da Cunha. A terceira geração da hipertextualidade: cooperação e conflito na escrita coletiva de hipertextos com links multidirecionais. **Revista Líbero**, v. 9, n. 17, p. 83-93, jun. 2006. Disponível em: https://cienciaslinguagem.eca.usp.br/recuero_terceirageracao.pdf. Acesso em: 25 mar. 2025.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. Quão interativo é o hipertexto? Da interface potencial à escrita coletiva. **Revista Fronteiras**: Estudos Midiáticos, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142, dez. 2003. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/275653/000409240.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 27 mar. 2025.

SÁNCHEZ, Sandra. *Folklore digital, prosumidores y creepypasta*. In: CONGRESO MUNDIAL DE SEMIÓTICA, Buenos Aires, 14., 2019. Buenos Aires, Argentina. **Anais eletrônicos [...]**. Buenos Aires: IASS, 2020. p. 113–122. DOI: 10.24308/IASS-2019-5-011. Disponível em: https://iass-ais.org/proceedings2019/Proceedings_IASS_2019_tomo_5.pdf#page=113. Acesso em: 18 maio 2025.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. Para compreender a ciberliteratura. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 229-240, jul./dez. 2012. DOI: 10.5007/1807-9288.2012v8n2p229. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2012v8n2p229/23637>. Acesso: 20 mar. 2025.

SANTOS, Áurea Maria Brandão; GROSS, Letícia Granado; SPALDING, Marcelo. Conexões entre letramento digital e literatura digital. **Revista Linguagem em Foco**, Fortaleza, v. 9, n. 1, p. 117–130, ago. 2019. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/1544/1319>. Acesso em: 20 mar. 2025.

SILVA, Michel Goulart da. Escritas do medo: horror e sobrenatural na literatura. **Todas as Musas**, [s. l.], v. 9, n. 1, p. 1–6, jul./dez. 2017. Disponível em: https://www.todasasmusas.com.br/17Michel_Silva.pdf. Acesso em: 25 maio. 2025.

SOUSA ALVES, Marco Antônio. O autor como autoridade: anonimato e mutações na ordem dos livros. **Literatura: teoria, história, crítica**, Bogotá, v. 23, n. 1, p. 185-208, jan. 2021. DOI: 10.15446/lthc.v23n1.87671. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/lthc/v23n1/0123-5931-lthc-23-01-185.pdf>. Acesso em: 03 abr. 2025.

SOUZA, Marcia Izabel Fugisawa; SILVA, Luciana Oliveira; ARAÚJO, Izabel Cristina. Autoria na Web 2.0 no contexto da educação e a ética dos hackers. **ETD - Educação Temática Digital, Campinas**, v. 12, n. esp., p. 154-173, mar. 2011. DOI: 10.20396/etd.v12i0.1208. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/1208/pdf_55. Acesso em: 27 abr. 2025.

TELLES, Luís Fernando Prado. Autoria, comunidade e a noção de pertencimento: práticas de escrita literária e suas instâncias de legitimação social. **Cadernos CEDES**, Campinas, v. 38, n. 105, p. 189–204, maio/ago. 2018. DOI: 10.1590/CC0101-32622018183548. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/yRMhGcjCZ7zpSQkHQvQ5hkB/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 abr. 2025.

TODOROV, Tzvetan. **A literatura em perigo**. Trad. de Caio Meira. Rio de Janeiro: DIFEL, 2009.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Trad. de Silvia Delpy. 2. ed. Cidade do México: Premia Editora de Livros S.A., 1981.

TUDOR, Andrew. *Why Horror? The Peculiar Pleasures of a Popular Genre*. **Cultural Studies**, [S. l.], v. 11, n. 3, p. 443–463, 1997. DOI: 10.1080/095023897335691. Disponível em: <https://sci-hub.se/https://doi.org/10.1080/095023897335691>. Acesso: 13 maio 2025.

VERONESE, Thalita Biazuz. A importância da criatividade computacional para a literatura generativa: reflexões sobre arte, ciência e tecnologia na ciberliteratura. **Revista Scientiarum Historia**, [S. l.], v. 1, n. 1, e157, p. 1-7, nov. 2017. DOI: 10.51919/revista_sh.v1i1.157. Disponível em: <https://revistas.hcte.ufrj.br/index.php/RevistaSH/article/view/157/132>. Acesso em: 16 abr. 2025.

VIRES, Piret. *Literature in Cyberspace*. **Folklore : Electronic Journal of Folklore**, [S. l.], v. 29, p. 153-174, 2005. DOI: 10.7592/FEJF2005.29.cyberlit. Disponível em: <https://www.folklore.ee/folklore/vol29/cyberlit.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2025

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. **O hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital**. Orientador: Ingedore Grunfeld Villaça Koch. 2002. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

ANEXOS

ANEXO A - *CREEPYPASTA "JEFF THE KILLER"*

Excerpt from a local newspaper:
OMINOUS UNKNOWN KILLER IS STILL AT LARGE.

After weeks of unexplained murders, the ominous unknown killer is still on the rise. After little evidence has been found, a young boy states that he survived one of the killer's attacks and bravely tells his story.

"I had a bad dream and I woke up in the middle of the night," says the boy, "I saw that for some reason the window was open, even though I remember it being closed before I went to bed. I got up and shut it once more. Afterwards, I simply crawled under my covers and tried to get back to sleep. That's when I had a strange feeling, like someone was watching me. I looked up and nearly jumped out of my bed. There, in the little ray of light, illuminating from between my curtains, were a pair of two eyes. These weren't regular eyes; they were dark, ominous eyes. They were bordered in black and... just plain out terrified me. That's when I saw his mouth. A long, horrendous smile that made every hair on my body stand up. The figure stood there, watching me. Finally, after what seemed like forever, he said it. A simple phrase, but said in a way only a mad man could speak.

"He said, 'Go To Sleep.' I let out a scream, that's what sent him at me. He pulled up a knife; aiming at my heart. He jumped on top of my bed. I fought him back; I kicked, I punched, I rolled around, trying to knock him off me. That's when my dad busted in. The man threw the knife, it went into my dad's shoulder. The man probably would've finished him off, if one of the neighbors hadn't alerted the police.

"They drove into the parking lot and ran towards the door. The man turned and ran down the hallway. I heard a smash, like glass breaking. As I came out of my room, I saw the window that was pointing towards the back of my house was broken. I looked out it to see him vanish into the distance. I can tell you one thing, I will never forget that face. Those cold, evil eyes, and that psychotic smile. They will never leave my head."

Police are still on the look for this man. If you see anyone that fits the description in this story, please contact your local police department.

Jeff and his family had just moved into a new neighborhood. His dad had gotten a promotion at work, and they thought it would be best to live in one of those "fancy" neighborhoods. Jeff and his brother Liu couldn't complain though. A new, better house. What was not to love? As they were getting unpacked, one of their neighbors came by.

"Hello," she said, "I'm Barbara; I live across the street from you. Well, I just wanted to introduce my self and to introduce my son." She turns around and calls her son over. "Billy, these are our new neighbors." Billy said hi and ran back to play in his yard.

"Well," said Jeff's mom, "I'm Margaret, and this is my husband Peter, and my two sons, Jeff and Liu." They each introduced themselves, and then Barbara invited them to her son's

birthday. Jeff and his brother were about to object when their mother said that they would love to. When Jeff and his family are done packing, Jeff went up to his mom.

“Mom, why would you invite us to some kid’s party? If you haven’t noticed, I’m not some dumb kid.”

“Jeff,” said his mother, “We just moved here; we should show that we want to spend time with our neighbors. Now, we’re going to that party, and that’s final.” Jeff started to talk, but stopped himself, knowing that he couldn’t do anything. Whenever his mom said something, it was final. He walked up to his room and plopped down on his bed. He sat there looking at his ceiling when suddenly, he got a weird feeling. Not so much pain, but... a weird feeling. He dismissed it as just some random feeling. He heard his mother call him down to get his stuff, and he walked down to get it.

The next day, Jeff walked downstairs to get breakfast and got ready for school. As he sat there, eating his breakfast, he once again got that feeling. This time it was stronger. It gave him a slight tugging pain, but he once again dismissed it. As he and Liu finished breakfast, they walked down to the bus stop. They sat there waiting for the bus, and then, all of a sudden, some kid on a skateboard jumped over them, only inches above their laps. They both jumped back in surprise. “Hey, what the hell?”

The kid landed and turned back to them. He kicked his skateboard up and caught it with his hands. The kid seems to be about twelve; one year younger than Jeff. He wears an Aeropostale shirt and ripped blue jeans.

“Well, well, well. It looks like we got some new meat.” Suddenly, two other kids appeared. One was super skinny and the other was huge. “Well, since you’re new here, I’d like to introduce ourselves, over there is Keith.” Jeff and Liu looked over to the skinny kid. He had a dopey face that you would expect a sidekick to have. “And he’s Troy.” They looked over at the fat kid. Talk about a tub of lard. This kid looked like he hadn’t exercised since he was crawling.

“And I,” said the first kid, “am Randy. Now, for all the kids in this neighborhood, there is a small price for bus fare, if you catch my drift.” Liu stood up, ready to punch the lights out of the kid’s eyes when one of his friends pulled a knife on him. “Tsk, tsk, tsk, I had hoped you would be more cooperative, but it seems we must do this the hard way.” The kid walked up to Liu and took his wallet out of his pocket. Jeff got that feeling again. Now, it was truly strong; a burning sensation. He stood up, but Liu gestured him to sit down. Jeff ignored him and walked up to the kid.

“Listen here you little punk, give back my bro’s wallet or else.” Randy put the wallet in his pocket and pulled out his own knife.

“Oh? And what will you do?” Just as he finished the sentence, Jeff popped the kid in the nose. As Randy reached for his face, Jeff grabbed the kid’s wrist and broke it. Randy screamed and Jeff grabbed the knife from his hand. Troy and Keith rushed Jeff, but Jeff was too quick. He threw Randy to the ground. Keith lashed out at him, but Jeff ducked and stabbed him in the arm. Keith dropped his knife and fell to the ground screaming. Troy rushed him too, but Jeff didn’t even need the knife. He just punched Troy straight in the stomach and Troy went down. As he fell, he puked all over. Liu could do nothing but look in amazement at Jeff.

“Jeff how’d you?” was all he said. They saw the bus coming and knew they’d be blamed for the whole thing. So they started running as fast as they could. As they ran, they looked back and saw the bus driver rushing over to Randy and the others. As Jeff and Liu made it to school, they didn’t dare tell what happened. All they did was sit and listen. Liu just thought of that as his brother beating up a few kids, but Jeff knew it was more. It was something, scary. As he got that feeling he felt how powerful it was, the urge to just, hurt someone. He didn’t like how it sounded, but he couldn’t help feeling happy. He felt that strange feeling go away, and stay away for the entire day of school. Even as he walked home due to the whole thing near the bus stop, and how now he probably wouldn’t be taking the bus anymore, he felt happy. When he got home his parents asked him how his day was, and he said, in a somewhat ominous voice, “It was a wonderful day.” Next morning, he heard a knock at his front door. He walked down to find two police officers at the door, his mother looking back at him with an angry look.

“Jeff, these officers tell me that you attacked three kids. That it wasn’t regular fighting, and that they were stabbed. Stabbed, son!” Jeff’s gaze fell to the floor, showing his mother that it was true.

“Mom, they were the ones who pulled the knives on me and Liu.”

“Son,” said one of the cops, “We found three kids, two stabbed, one having a bruise on his stomach, and we have witnesses proving that you fled the scene. Now, what does that tell us?” Jeff knew it was no use. He could say him and Liu had been attacked, but then there was no proof it was not them who attacked first. They couldn’t say that they weren’t fleeing, because truth be told they were. So Jeff couldn’t defend himself or Liu.

“Son, call down your brother.” Jeff couldn’t do it since it was he who beat up all the kids.

“Sir, it...it was me. I was the one who beat up the kids. Liu tried to hold me back, but he couldn’t stop me.” The cop looked at his partner and they both nod.

“Well, kid, looks like a year in juvie...”

“Wait!” says Liu. They all looked up to see him holding a knife. The officers pulled their guns and locked them on Liu.

“It was me, I beat up those little punks. Have the marks to prove it.” He lifted up his sleeves to reveal cuts and bruises, as if he was in a struggle.

“Son, just put the knife down,” said the officer. Liu held up the knife and dropped it to the ground. He put his hands up and walked over to the cops.

“No, Liu, it was me! I did it!” Jeff had tears running down his face.

“Huh, poor bro. Trying to take the blame for what I did. Well, take me away.” The police led Liu out to the patrol car.

“Liu, tell them it was me! Tell them! I was the one who beat up those kids!” Jeff’s mother put her hands on his shoulders.

“Jeff please, you don’t have to lie. We know it’s Liu, you can stop.” Jeff watched helplessly as the cop car speeds off with Liu inside. A few minutes later Jeff’s dad pulled into the driveway, seeing Jeff’s face and knowing something was wrong.

“Son, son what is it?” Jeff couldn’t answer. His vocal cords were strained from crying. Instead, Jeff’s mother walked his father inside to break the bad news to him as Jeff wept in the driveway. After an hour or so Jeff walked back into the house, seeing that his parents were both shocked, sad, and disappointed. He couldn’t look at them. He couldn’t see how they thought of Liu when it was his fault. He just went to sleep, trying to get the whole thing off his mind. Two days went by, with no word from Liu at JDC. No friends to hang out with. Nothing but sadness and guilt. That is until Saturday, when Jeff is woken up by his mother, with a happy, sunshiny face.

“Jeff, it’s the day,” she said as she opened up the curtains and let light flood into his room.

“What? What’s today?” asked Jeff as he stirs awake.

“Why, it’s Billy’s party.” He was now fully awake.

“Mom, you’re joking, right? You don’t expect me to go to some kid’s party after...” There was a long pause.

“Jeff, we both know what happened. I think this party could be the thing that brightens up the past days. Now, get dressed.” Jeff’s mother walked out of the room and downstairs to get ready herself. He fought himself to get up. He picked out a random shirt and pair of jeans and walked downstairs. He saw his mother and father all dressed up; his mother in a dress and his father in a suit. He thought, why they would ever wear such fancy clothes to a kid’s party?

“Son, is that all your going to wear?” said Jeff’s mom.

“Better than wearing too much,” he said. His mother pushed down the feeling to yell at him and hid it with a smile.

“Now Jeff, we may be over-dressed, but this is how you go if you want to make an impression.” said his father. Jeff grunted and went back up to his room.

“I don’t have any fancy clothes!” he yelled downstairs.

“Just pick out something.” called his mother. He looked around in his closet for what he would call fancy. He found a pair of black dress pants he had for special occasions and an undershirt. He couldn’t find a shirt to go with it though. He looked around and found only striped and patterned shirts. None of which go with dress pants. Finally, he found a white hoodie and put it on.

“You’re wearing that?” they both said. His mother looked at her watch. “Oh, no time to change. Let’s just go.” She said as she herded Jeff and his father out the door. They crossed the street over to Barbara and Billy’s house. They knocked on the door and at it appeared that Barbara, just like his parents, way over-dressed. As they walked inside all Jeff could see were adults, no kids.

“The kids are out in the yard. Jeff, how about you go and meet some of them?” said Barbara.

Jeff walked outside to a yard full of kids. They were running around in weird cowboy costumes and shooting each other with plastic guns. He might as well be standing in a Toys R Us. Suddenly a kid came up to him and handed him a toy gun and hat.

“Hey. Wanna pway?” he said.

“Ah, no kid. I’m way too old for this stuff.” The kid looked at him with that weird puppy-dog face.

“Pwease?” said the kid. “Fine,” said Jeff. He put on the hat and started to pretend shoot at the kids. At first, he thought it was totally ridiculous, but then he started to actually have fun. It might not have been super cool, but it was the first time he had done something that took his mind off of Liu. So he played with the kids for a while, until he heard a noise. A weird rolling noise. Then it hit him. Randy, Troy, and Keith all jumped over the fence on their skateboards. Jeff dropped the fake gun and ripped off the hat. Randy looked at Jeff with a burning hatred.

“Hello, Jeff, is it?” he said. “We have some unfinished business.” Jeff saw his bruised nose.” I think we’re even. I beat the crap out of you, and you get my brother sent to JDC.”

Randy got an angry look in his eyes. “Oh no, I don’t go for even, I go for winning. You may have kicked our asses that one day, but not today.” As he said that Randy rushed at Jeff. They both fell to the ground. Randy punched Jeff in the nose, and Jeff grabbed him by the ears and head-butted him. Jeff pushed Randy off of him and both rose to their feet. Kids were screaming and parents were running out of the house. Troy and Keith both pulled guns out of their pockets.

“No one interrupts or guts will fly!” they said. Randy pulled a knife on Jeff and stabbed it into his shoulder.

Jeff screamed and fell to his knees. Randy started kicking him in the face. After three kicks Jeff grabs his foot and twists it, causing Randy to fall to the ground. Jeff stood up and walked towards the back door. Troy grabbed him.

“Need some help?” He picks Jeff up by the back of the collar and throws him through the patio door. As Jeff tries to stand he is kicked down to the ground. Randy repeatedly starts kicking Jeff, until he starts to cough up blood.

“Come on Jeff, fight me!” He picks Jeff up and throws him into the kitchen. Randy sees a bottle of vodka on the counter and smashes the glass over Jeff’s head.

“Fight!” He throws Jeff back into the living room.

“Come on Jeff, look at me!” Jeff glances up, his face riddled with blood. “I was the one who got your brother sent to JDC! And now you’re just gonna sit here and let him rot in there for a whole year! You should be ashamed!” Jeff starts to get up.

“Oh, finally! you stand and fight!” Jeff is now to his feet, blood and vodka on his face. Once again he gets that strange feeling, the one in which he hasn’t felt for a while. “Finally. He’s up!” says Randy as he runs at Jeff. That’s when it happens. Something inside Jeff snaps. His psyche is destroyed, all rational thinking is gone, all he can do is kill. He grabs Randy and pile drives him to the ground. He gets on top of him and punches him straight in the heart. The

punch causes Randy's heart to stop. As Randy gasps for breath. Jeff hammers down on him. Punch after punch, blood gushes from Randy's body, until he takes one final breath, and dies.

Everyone is looking at Jeff now. The parents, the crying kids, even Troy and Keith. Although they easily break from their gaze and point their guns at Jeff. Jeff sees the guns trained on him and runs for the stairs. As he runs Troy and Keith let out fire on him, each shot missing. Jeff runs up the stairs. He hears Troy and Keith follow up behind. As they let out their final rounds of bullets Jeff ducks into the bathroom. He grabs the towel rack and rips it off the wall. Troy and Keith race in, knives ready.

Troy swings his knife at Jeff, who backs away and bangs the towel rack into Troy's face. Troy goes down hard and now all that's left is Keith. He is more agile than Troy though, and ducks when Jeff swings the towel rack. He dropped the knife and grabbed Jeff by the neck. He pushed him into the wall. A thing of bleach fell down on top of him from the top shelf. It burnt both of them and they both started to scream. Jeff wiped his eyes as best as he could. He pulled back the towel rack and swung it straight into Keith's head. As he lay there, bleeding to death, he let out an ominous smile.

"What's so funny?" asked Jeff. Keith pulled out a lighter and switched it on. "What's funny," he said, "Is that you're covered in bleach and alcohol." Jeff's eyes widened as Keith threw the lighter at him. As soon as the flame made contact with him, the flames ignited the alcohol in the vodka. While the alcohol burned him, the bleach bleached his skin. Jeff let out a terrible screech as he caught on fire. He tried to roll out the fire but it was no use, the alcohol had made him a walking inferno. He ran down the hall and fell down the stairs. Everybody started screaming as they saw Jeff, now a man on fire, drop to the ground, nearly dead. The last thing Jeff saw was his mother and the other parents trying to extinguish the flame. That's when he passed out.

When Jeff woke he had a cast wrapped around his face. He couldn't see anything, but he felt a cast on his shoulder, and stitches all over his body. He tried to stand up, but he realized that there was some tube in his arm, and when he tried to get up it fell out, and a nurse rushed in.

"I don't think you can get out of bed just yet," she said as she put him back in his bed and re-inserted the tube. Jeff sat there, with no vision, no idea of what his surroundings were. Finally, after hours, he heard his mother.

"Honey, are you okay?" she asked. Jeff couldn't answer though, his face was covered, and he was unable to speak. "Oh honey, I have great news. After all the witnesses told the police that Randy confessed of trying to attack you, they decided to let Liu go." This made Jeff almost bolt up, stopping halfway, remembering the tube coming out of his arm. "He'll be out by tomorrow, and then you two will be able to be together again."

Jeff's mother hugs Jeff and says her goodbyes. The next couple of weeks were those where Jeff was visited by his family. Then came the day where his bandages were to be removed. His family members were all there to see it, what he would look like. As the doctors unwrapped the bandages from Jeff's face everyone was on the edge of their seats. They waited until the last bandage holding the cover over his face was almost removed.

"Let's hope for the best," said the doctor. He quickly pulls the cloth; letting the rest fall from Jeff's face.

Jeff's mother screams at the sight of his face. Liu and Jeff's dad stare awe-struck at his face.

[speaker-mute]

[/speaker-mute]

"What? What happened to my face?" Jeff said. He rushed out of bed and ran to the bathroom. He looked in the mirror and saw the cause of the distress. His face. It...it's horrible. His lips were burnt to a deep shade of red. His face was turned into a pure white color, and his hair singed from brown to black. He slowly put his hand to his face. It had a sort of leathery feel to it now. He looked back at his family then back at the mirror.

"Jeff," said Liu, "It's not that bad..."

"Not that bad?" said Jeff, "It's perfect!" His family was equally surprised. Jeff started laughing uncontrollably. His parents noticed that his left eye and hand were twitching.

"Uh... Jeff, are you okay?"

"Okay? I've never felt more happy! Ha, ha, ha, ha, ha, haaaaaa, look at me! This face goes perfectly with me!" He couldn't stop laughing. He stroked his face feeling it. Looking at it in the mirror. What caused this? Well, you may recall that when Jeff was fighting Randy something in his mind, his sanity, snapped. Now he was left as a crazy killing machine, that is, his parents didn't know.

"Doctor," said Jeff's mom, "Is my son... alright, you know. In the head?"

"Oh yes, this behavior is typical for patients that have taken very large amounts of pain killers. If his behavior doesn't change in a few weeks, bring him back here, and we'll give him a psychological test."

"Oh, thank you, doctor." Jeff's mother went over to Jeff. "Jeff, sweetie, it's time to go." Jeff looks away from the mirror, his face still formed into a crazy smile. "Kay mommy, ha, ha, haaaaaaaaaaaaa!" his mother took him by the shoulder and took him to get his clothes.

"This is what came in," said the lady at the desk. Jeff's mom looked down to see the black dress pants and white hoodie her son wore. Now they were clean of blood and now stitched together. Jeff's mother led him to his room and made him put his clothes on. Then they left, not knowing that this was their final day of life.

Later that night, Jeff's mother woke to a sound coming from the bathroom. It sounded as if someone was crying. She slowly walked over to see what it was. When she looked into the bathroom she saw a horrendous sight. Jeff had taken a knife and carved a smile into his cheeks.

"Jeff, what are you doing?" asked his mother.

Jeff looked over to his mother. "I couldn't keep smiling, mommy. It hurt after awhile. Now I can smile forever." Jeff's mother noticed his eyes, ringed in black.

“Jeff, your eyes!” His eyes were seemingly never closing.

“I couldn’t see my face. I got tired and my eyes started to close. I burned out the eyelids so I could forever see myself; my new face.” Jeff’s mother slowly started to back away, seeing that her son was going insane. “What’s wrong mommy? Aren’t I beautiful?”

“Yes son,” she said, “Yes you are. L-let me go get daddy, so he can see your face.” She ran into the room and shook Jeff’s dad from his sleep. “Honey, get the gun we.....” She stopped as she saw Jeff in the doorway, holding a knife.

“Mommy, you lied.” That’s the last thing they hear as Jeff rushes them with the knife, gutting both of them.

His brother Liu woke up, startled by some noise. He didn’t hear anything else, so he just shut his eyes and tried to go back to sleep. As he was on the border of slumber, he got the strangest feeling that someone was watching him. He looked up, before Jeff’s hand covered his mouth. He slowly raised the knife ready to plunge it into Liu. Liu thrashed here and there trying to escape Jeff’s grip.

“Shhhhhhh,” Jeff said. “Just go to sleep.”

Fonte: <https://www.creepypastastories.com/jeff-the-killer/>

ANEXO B - CREEYPASTA “THE CABIN IN THE WOODS (A.K.A. THE PORTRAITS)”

There was a hunter in the woods, who, after a long day hunting, was in the middle of an immense forest. It was getting dark, and having lost his bearings, he decided to head in one direction until he was clear of the increasingly oppressive foliage. After what seemed like hours, he came across a cabin in a small clearing. Realizing how dark it had grown, he decided to see if he could stay there for the night. He approached, and found the door ajar. Nobody was inside. The hunter flopped down on the single bed, deciding to explain himself to the owner in the morning.

As he looked around the inside of the cabin, he was surprised to see the walls adorned by several portraits, all painted in incredible detail. Without exception, they appeared to be staring down at him, their features twisted into looks of hatred and malice. Staring back, he grew increasingly uncomfortable. Making a concerted effort to ignore the many hateful faces, he turned to face the wall, and exhausted, he fell into a restless sleep.

The next morning, the hunter awoke—he turned, blinking in unexpected sunlight. Looking up, he discovered that the cabin had no portraits, only windows.

Fonte: <https://www.creepypastastories.com/the-portraits/>

ANEXO C - CREEYPASTA “THE THING IN THE WINDOW”

I’m pretty freaked out.

That thing has been there for almost a week. The figure in the window. It looks featureless, only skin on a human frame, and it's pressing itself against the glass somehow. I don't know how it got there, and I don't know how to get rid of it.

At first I thought it was a prank, a doll or mannequin that some jerks put there to scare me. But I realized as I walked out of my house to pull it away... it wasn't there. I shrugged it off, thinking that someone had hidden it while I was walking through my door. But I went back in and looked out that same window, and it was looking in, staring at me. I walked around my house, yelling for whoever it was to come out, but no one was there. The thing is hairless and naked, and it didn't look like it actually had eyes, or even a face at all. But its head is turned towards me when I enter the room. When I sit on my computer, I can feel its faceless hatred boring into my neck. But when I turn around, it's innocently turned in a different direction.

Finally on Thursday, I tried to open the window, but it's stuck. I think the thing's hands are keeping it down. But I got a good look at its face. Its eyes and mouth are behind the skin, pushing outward.

It stared at me, smiling.

I pulled back a fist and smashed it onto the glass, determined once and for all to get rid of the glaring monster. I know I'm strong enough. That glass should've cracked.

But it didn't. It shuddered under my hand, but it didn't break. And that smile just got wider and wider and wider, until I thought its head would break in half. It raised its own hand and bashed the window with its palm. It was mocking me. But I saw the faintest crack begin to appear where it had hit, and I backed away.

No way did I want that smile in the same room as me.

So I got a roll of duct tape, and I started covering the window. I couldn't look directly at it; I nearly shit my pants just knowing it was watching me. But I couldn't help it. I took a quick glance at that skin-covered face. A small peek.

It was angry.

That menacing grin was now a gaping frown full of teeth. The skin had ripped away from its mouth and I could see down its cavernous throat. A menacing rumble started to fill the house, and that hairline crack began to spread like splintering ice. I pulled down the duct tape. The rumble stopped, the split skin healed over, and it began to smile again.

Now it's night, and the noise hasn't started again. There are no sounds, no rumble, no crackling glass. Everything's quiet now.

But I can feel its claws gripping the back of my chair. I can hear its skin stretching as it smiles

It's watching me type.

ANEXO D - CREEPYPASTA “GATEWAY OF THE MIND”

In 1983, a team of deeply pious scientists conducted a radical experiment in an undisclosed facility. The scientists had theorized that a human without access to any senses or ways to perceive stimuli would be able to perceive the presence of God. They believed that the five senses clouded our awareness of eternity, and without them, a human could actually establish contact with God by thought. An elderly man who claimed to have “nothing left to live for” was the only test subject to volunteer. To purge him of all his senses, the scientists performed a complex operation in which every sensory nerve connection to the brain was surgically severed. Although the test subject retained full muscular function, he could not see, hear, taste, smell, or feel. With no possible way to communicate with or even sense the outside world, he was alone with his thoughts.

Scientists monitored him as he spoke aloud about his state of mind in jumbled, slurred sentences that he couldn't even hear. After four days, the man claimed to be hearing hushed, unintelligible voices in his head. Assuming it was an onset of psychosis, the scientists paid little attention to the man's concerns.

Two days later, the man cried that he could hear his dead wife speaking with him, and even more, he could communicate back. The scientists were intrigued, but were not convinced until the subject started naming dead relatives of the scientists. He repeated personal information to the scientists that only their dead spouses and parents would have known. At this point, a sizable portion of scientists left the study.

After a week of conversing with the deceased through his thoughts, the subject became distressed, saying the voices were overwhelming. In every waking moment, his consciousness was bombarded by hundreds of voices that refused to leave him alone. He frequently threw himself against the wall, trying to elicit a pain response. He begged the scientists for sedatives, so he could escape the voices by sleeping. This tactic worked for three days, until he started having severe night terrors. The subject repeatedly said that he could see and hear the deceased in his dreams.

Only a day later, the subject began to scream and claw at his non-functional eyes, hoping to sense something in the physical world. The hysterical subject now said the voices of the dead were deafening and hostile, speaking of hell and the end of the world. At one point, he yelled “No heaven, no forgiveness” for five hours straight. He continually begged to be killed, but the scientists were convinced that he was close to establishing contact with God.

After another day, the subject could no longer form coherent sentences. Seemingly mad, he started to bite off chunks of flesh from his arm. The scientists rushed into the test chamber and restrained him to a table so he could not kill himself. After a few hours of being tied down, the subject halted his struggling and screaming. He stared blankly at the ceiling as teardrops silently streaked across his face. For two weeks, the subject had to be manually rehydrated due to the constant crying. Eventually, he turned his head and, despite his blindness, made focused eye contact with a scientist for the first time in the study. He whispered “I have spoken with God, and he has abandoned us” and his vital signs stopped. There was no apparent cause of death.