

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA  
COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**JOÃO PAULO PINTO POMBALINO**

**“O QUE DIABOS É UM *SLENDERMAN?*”: PESQUISA SOBRE A  
CONSTITUIÇÃO DAS *CREEPYPASTAS***

**São Borja**

**2023**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA**  
**COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**JOÃO PAULO PINTO POMBALINO**

**“O QUE DIABOS É UM *SLENDERMAN?*”: PESQUISA SOBRE A  
CONSTITUIÇÃO DAS *CREEPYPASTAS***

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao curso de Comunicação  
Social - Habilitação em Publicidade e  
Propaganda da Universidade Federal do  
Pampa, como requisito parcial para  
obtenção do título de Bacharel em  
Publicidade e Propaganda

Orientador: Gabriel Sausen Feil

**São Borja**

**2023**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos  
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do  
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

P784" Pombalino, João Paulo Pinto  
"O que diabos é um Slenderman?" - Pesquisa Sobre a  
Constituição das Creepypastas / João Paulo Pinto Pombalino.  
65 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade  
Federal do Pampa, COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E  
PROPAGANDA, 2023.

"Orientação: Gabriel Sausen Feil".

1. Creepypasta. 2. Terror. 3. Horror. 4. Medo. 5.  
Cibercultura. I. Título.

## **JOÃO PAULO PINTO POMBALINO**

### **"O QUE DIABOS É UM SLANDERMAN?": PESQUISA ACERCA DA CONSTITUIÇÃO DAS *CREEPYPASTAS***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social habilitação Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Comunicação Social habilitação Publicidade e Propaganda.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 07/12/2023.

Banca examinadora:

---

Prof. Dr. Gabriel Sausen Feil

Orientador

(Unipampa)

---

Profa. Dra. Juliana Zanini Salbego

Unipampa

---

Prof. Dr. Marcelo da Silva Rocha

## Unipampa



Assinado eletronicamente por **GABRIEL SAUSEN FEIL, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 07/12/2023, às 16:01, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **JULIANA ZANINI SALBEGO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 08/12/2023, às 07:44, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **MARCELO DA SILVA ROCHA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 11/12/2023, às 09:41, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1321286** e o código CRC **97993A0E**.

Dedico este trabalho a todos os autores desconhecidos que me geraram traumas e me impedem de dormir com a porta do guarda-roupa aberta até hoje. Sem vocês meu tema provavelmente seria outro.

## AGRADECIMENTOS

Neste espaço gostaria de agradecer a todos aqueles que me deram suporte e apoiaram minhas decisões durante o período de graduação e de desenvolvimento deste trabalho. Muitas vezes pensei em desistir, pois sentia que já não fazia sentido para mim continuar fazendo algo que não refletia de forma positiva no meu bem-estar e saúde – seria mentira se eu dissesse que, mesmo durante a elaboração desse fragmento, eu não sinto que continuar talvez tenha sido uma ideia autodestrutiva; mas talvez isso tenha valido a pena. Longe de romantizar o predatismo psicológico que pode ser a graduação quando você não está em seu melhor estado, mas, ver onde eu cheguei, estar na etapa final do curso, me dá uma sensação de vitória extremamente gratificante.

Batalhar dragões nunca foi e provavelmente nunca vai ser uma tarefa fácil, mas seria ainda mais difícil se eu estivesse sozinho. Mais uma vez, muito obrigado a todos que estiveram aqui por mim – na verdade, muito além disso, agradeço a todos que conheci durante essa jornada. Nós somos apenas o reflexo de todos aqueles que passaram pela nossa vida, então, sem a presença de cada uma das pessoas que cruzaram o meu caminho, eu poderia ter sido alguém completamente diferente e não estar aqui escrevendo isso. Obrigado.

Gostaria de dedicar um espaço especial para algumas pessoas: meu orientador, Gabriel Sausen Feil, por acreditar em mim e me auxiliar na realização deste trabalho; minha mãe e meu pai, Silmara e Marco, por me apoiarem e me darem o suporte necessário para finalizar esta etapa (desculpa por fazer vocês gastarem dinheiro em litros de refrigerante, mas juro que isso tá próximo de mudar); meu parceiros de agência, Beatriz, Lucas e Antônio, por estarem sempre ao meu lado; e ao João Vítor, meu *roommate* durante os semestres finais da graduação, por me aturar e me fazer rir. Mesmo que eventualmente nossa história juntos chegue em um final, saibam que vocês mudaram para sempre o rumo da minha vida (mas se a gente brigar e nunca mais se falar eu vou fingir que nunca coloquei o nome de ninguém aqui, viu).

Obrigado de novo. E de novo. E de novo. E não se esqueçam que, se um dia aparecer um homem alto, de terno, branco e sem rosto, não há para onde correr. Ele vai te achar onde quer que esteja.

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo compreender se existem elementos únicos que classificam um texto de terror disposto na internet como uma *creepypasta* e, em caso positivo, listar e elucidar quais são esses elementos. A partir da pergunta-problema “quais são os elementos constitutivos de uma *creepypasta*?” foi levantada uma hipótese fundamentada em cinco pontos: (1) autoria desconhecida; (2) carga viral; (3) difusão através de *coppypasta* do texto, imagem, vídeo ou áudio na internet; (4) conteúdo sustentado no horror, a fim de causar o estado de medo no leitor; e (5) conteúdo de apoio com *shock value*. Dessa forma, utilizamos como fonte de pesquisa bibliográfica as contribuições de Freud (2019), Blumstein (2020), Carroll (1999) para o estudo sobre o infamiliar, o medo e o gênero do horror; Samoyault (2008) e Piglia (1999) para fundamentar os conhecimentos acerca da intertextualidade e a construção textual de contos; Lévy (1999) e Recuero (2009) para explicar sobre a cibercultura e processos de viralização. Utilizamos da metodologia de análise documental a partir de Moreira (2010) a fim de cumprir com o objetivo do trabalho. A análise aconteceu através de três momentos: (1) a pré-análise, que consta com a elaboração do objetivo e hipótese que guiam esta pesquisa; (2) seleção e organização, em que selecionamos em três repositórios online (Creepypasta Wiki, Wiki Creepypasta Brasil e Creepypasta.com) quinze *creepypastas* dispostas em cinco categorias: (a) narrativas, (b) diários, (c) rituais, (d) episódios perdidos e (e) hack ROMs/jogos alternativos; (3) o tratamento de dados, que acontece após a análise a fim de definir quais dos pontos levantados pela hipótese mais se fazem presentes e, portanto, respondem a questão-problema. A análise aponta como pertinente os pontos (2), (3) e (4), carga viral, compartilhamento através de *coppypastas* e conteúdo apoiado no horror, respectivamente, enquanto vê inconsistências na presença dos pontos (1) e (5), autoria desconhecida e conteúdo de apoio baseado no *shock value*, embora, desses dois, somente o ponto (5) não foi percebido como coerente, pois, dentre as quinze *creepypastas* analisadas, foi o tópico com menor aparição, constando doze vezes. Dessa forma, o trabalho compreende que *creepypastas* apesar de não possuírem uma fórmula específica, possuem elementos necessários para a sua categorização como tal, sendo eles o anonimato, o conteúdo sustentado no horror, carga viral e



compartilhamento através de *copypastas*. Conclui-se também que *creepypasta* pode ser considerado um gênero literário próprio à cibercultura.

Palavras-chave: *creepypasta*, terror, horror, medo, cibercultura.

## ABSTRACT

The present work aims to understand whether there are unique elements that classify a horror text posted on the internet as a creepypasta and, if so, list and elucidate what these elements are. Based on the problem-question “what are the constituent elements of a creepypasta?” a hypothesis was raised based on five points: (1) unknown authorship; (2) potential of going viral; (3) dissemination via cospypasta of the text, image, video or audio on the internet; (4) content based on horror, in order to cause a state of fear in the reader; and (5) supporting content with shock value. In this way, we used as a source of bibliographical research the contributions of Freud (2019), Blumstein (2020) and Carroll (1999) to the study of the uncanny, fear and the horror genre; Samoyault (2008) and Piglia (1999) to support knowledge about intertextuality and the textual construction of short stories; Lévy (1999) and Recuero (2009) to explain cyberculture and viralization processes. We used the documentary analysis methodology from Moreira (2010) in order to fulfill the objective of the work. The analysis took place through three moments: (1) pre-analysis, which involves the elaboration of the objective and hypothesis that guide this research; (2) selection and organization, in which we selected fifteen creepypastas arranged in five categories from three online repositories (Creepypasta Wiki, Wiki Creepypasta Brasil and Creepypasta.com): (a) narratives, (b) diaries, (c) rituals, (d) lost episodes and (e) hack ROMs/alternative games; (3) data processing, which takes place after the analysis in order to define which of the points raised by the hypothesis are most present and, therefore, answer the problem question. The analysis points out points (2), (3) and (4), potential of going viral, sharing through cospypastas and content based on horror, respectively, as relevant, while seeing inconsistencies in the presence of points (1) and (5), authorship unknown and supporting content based on shock value, although, of these two, only point (5) was not perceived as coherent, as, among the fifteen creepypastas analyzed, it was the topic with the least appearance, appearing twelve times. Thus, the work understands that creepypastas, despite not having a specific formula, have necessary elements for their categorization as such, such as anonymity, content based on horror, potential of going viral and sharing through cospypastas. It is also concluded that creepypasta can be considered a literary genre specific to cyberculture.

Keywords: creepypasta, terror, horror, fear, cyberculture.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - O Homem Esguio	33
<b>Figura 2</b> - Normal Porn For Normal People	34
<b>Figura 3</b> - Chimpanzé	35
<b>Figura 4</b> - The Backrooms	35
<b>Figura 5</b> - Choke.exe	38
<b>Figura 6</b> - David e Billy	39
<b>Figura 7</b> - Discovery Island	40
<b>Figura 8</b> - Eu não posso mais ser uma noiva	43
<b>Figura 9</b> - Dark Reflection Ritual	45
<b>Figura 10</b> - Suicídio do Lula Molusco	47
<b>Figura 11</b> - Episódio de Bob Esponja	48
<b>Figura 12</b> - Dead Bart	49
<b>Figura 13</b> - Suicidemouse.avi	50
<b>Figura 14</b> - Lavender Town	52
<b>Figura 15</b> - Herobrine	53
<b>Figura 16</b> - Tweet de Notch	54
<b>Figura 17</b> - The Theater	55

## LISTA DE TABELAS

**Tabela 1** - Lista de *Creepypastas*

30

## SUMÁRIO

<b>1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS</b>	<b>14</b>
1.1 Objeto de estudo	17
1.2 Hipótese	19
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>20</b>
2.1 O horror, o infamiliar e o medo	20
2.2 A intertextualidade e a omissão: construindo uma creepypasta	24
2.3 Os processos de viralização e a cibercultura	26
<b>3 METODOLOGIA</b>	<b>29</b>
3.1 Pesquisa bibliográfica	29
3.2 Análise documental	29
<b>4 ANÁLISE</b>	<b>32</b>
4.1 Narrativas	32
4.1.1 Slender Man	32
4.1.2 Normal Porn for Normal People	33
4.1.3 The Backrooms	35
4.1.4 Síntese I	37
4.2 Diário	37
4.2.1 Choke.exe	38
4.2.2 I Am Nightmare	39
4.2.3 A Tape From Treasure Island	40
4.2.4 Síntese II	41
4.3 Ritual	42
4.3.1 Tomino's Hell	42
4.3.2 Channel ∞	44
4.3.3 Dark Reflection Ritual	44
4.3.4 Síntese III	45
4.4 Episódio Perdido	46
4.4.1 Squidward's Suicide	46
4.4.2 Dead Bart	48
4.4.3 Suicidemouse.avi	49
4.4.4 Síntese IV	50
4.5 Hack ROMs/Jogos Alternativos	51
4.5.1 Lavender Town Syndrome	51
4.5.2 Herobrine	52
4.5.3 The Theater	54
4.5.4 Síntese V	55
<b>5 CONCLUSÃO</b>	<b>57</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>59</b>

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O medo é a mais antiga das sensações. Antes mesmo do homem se entender como homem – antes sequer da existência do *Homo sapiens*, na verdade, ele já se manifestava através do instinto de sobrevivência. E tal qual a espécie humana evoluiu, a percepção do medo e as formas como ele a atinge também evoluíram. A fascinação pelo desconhecido, motivada especialmente pela necessidade de sentir (e confrontar) o medo, foi uma das principais fontes para o início do que hoje conhecemos como o gênero do horror. Embora oficialmente o nascimento da literatura fantástica tenha ocorrido a partir da segunda metade do século XVIII na Europa, como aponta Nestarez (2013), existem indícios de que a narrativa acompanha o ser humano ao redor do mundo desde os primórdios de suas sociedades através da oralidade. E só evoluiu desde então:

É possível afirmar que aquele antigo bardo abandonou a reunião em torno da fogueira para pegar em penas e consagrar ao papel as peripécias que ventos misteriosos lhe sussurraram. E que depois deitou a pena para pegar a caneta tinteiro, que a trocou pela esferográfica, pela máquina de escrever, pelo computador. A técnica continuará se aprimorando e sofisticando. Mas o anseio por relatar o desconhecido, por passar adiante o inexplicável e, enfim, por enveredar pelos domínios do medo cósmico – seja ele causado pelo que está dentro ou fora de nós mesmos – permanecerá exatamente igual àquele de milhares e milhares de anos atrás (NESTAREZ, 2013, p. 19).

Neste trabalho, exploramos a temática das *creepypastas*, um desdobramento do gênero do horror originado a partir de contos na internet, buscando entender se existem elementos únicos que classificam um texto de terror disposto na rede como uma *creepypasta* e, em caso afirmativo, listar e elucidar quais são esses elementos. Como objetivos específicos, estudar o conceito de *creepypasta* a partir do referencial teórico e explicar a influência dos elementos encontrados na construção de uma *creepypasta*. A fim de alcançar esses objetivos, realizamos uma análise documental de quinze *creepypastas* dispostas em repositórios online, fundamentada a partir das contribuições teóricas de Carroll (1999), Freud (1919) e Blumstein (2020) acerca do gênero do horror, do medo e o conceito do infamiliar; de Piglia (1999) e Samoyault (2001), apropriando-nos das considerações em relação à construção textual de contos e em relação à intertextualidade; e, por fim, de Lévy

(1997), Recuero (2009), Barichello e Oliveira (2010) a partir da conceituação de cibercultura e viralização.

Este trabalho se mostra relevante quando percebido através do aspecto cultural atribuído às *creepypastas*: embora, em alguns momentos, reduzidas a crônicas de terror nascidas na internet, as *creepypastas* estenderam seu nicho para além da ciberliteratura, conquistando espaços nas áreas do cinema, jogos, séries, além de movimentar comunidades inteiras que se dedicam à expansão e ao consumo do gênero. Assim, entendemos que este estudo, ao elucidar os elementos que constituem as *creepypastas*, também oferece um ponto de partida para o estudo dessas comunidades e obras relacionadas.

No caráter científico, também percebemos seu valor ao auxiliar a ampliação do conhecimento acerca do objeto de estudo assim como preencher lacunas detectadas no conhecimento sobre ele, visto que o foco do estudo se encontra na elucidação dos elementos que o constituem. Dessa forma, também possui relevância profissional à área de Publicidade e Propaganda ao trazer conhecimento teórico a uma forma de comunicação multiplataforma, multimídia, dinâmica e interativa pouco conhecida e explorada no ramo publicitário.

Para justificar a importância desta pesquisa, realizamos uma pesquisa a fim de compreender o estado da arte, ou seja, um mapeamento das produções acadêmicas acerca do nosso tema. Para isso, utilizamos três repositórios online de materiais científicos – SciELO<sup>1</sup>, Google Scholar<sup>2</sup> e o portal de periódicos da CAPES<sup>3</sup>, para a busca de outros trabalhos sobre a temática. Os termos pesquisados foram: “*creepypasta*”, “horror”, “cibercultura” e “viralização”.

Na plataforma SciELO, quando filtrado a partir da linguagem em português e área temática de Ciências Sociais Aplicadas, a palavra-chave com maior número de resultado foi “cibercultura”, com 24 resultados, seguida por “horror” e “viralização”, com dez e dois resultados, respectivamente. “*Creepypasta*”, o termo de maior relevância para este trabalho, não obteve nenhum resultado. Através do portal de periódicos da CAPES, 869 resultados foram encontrados para a pesquisa da palavra-chave “horror”, 899 para a pesquisa de “cibercultura”, 49 na busca por

---

<sup>1</sup> Scientific Electronic Library Online. 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br> Acesso em: 21 jul. 2022.

<sup>2</sup> Google Acadêmico. 2002. Disponível em: <https://scholar.google.com.br> Acesso em: 21 jul. 2022.

<sup>3</sup> Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. 2022. Disponível em: <https://www-periodicos-capes-gov-br.ez1.periodicos.capes.gov.br> Acesso em 21. jul 2022.



“viralização” e, assim como no SciELO, zero para a palavra “*creepypasta*”. De maneira geral, os resultados encontrados no SciELO e CAPES não mostraram grande contribuição aos temas explorados por este projeto.

No Google Scholar, através da filtragem por idioma – sendo o escolhido o português –, foram encontrados cerca de 119.800 resultados na soma das pesquisas de todas as palavras-chave. Destacam-se, na pesquisa pelo termo “*creepypasta*”, dois trabalhos. O primeiro, uma monografia intitulada “Entrando pela porta da frente da Casa sem Fim: *creepypastas* como forma de hibridismo textual na cibercultura”, da autora Laís Brum<sup>4</sup> (2019), traz uma análise da *creepypasta* Casa sem Fim, de autoria desconhecida, a fim de instigar pesquisas bibliográficas acerca de *creepypastas* e comentar o assunto da autoria e coprodução dentro do gênero. O segundo é um artigo para a revista *Temática*<sup>5</sup>, nomeado “Slender Man: *creepypasta*, mimese e realidade”, das autoras Camila Freitas e Mariana Amaro<sup>6</sup> (2016), que trata sobre a *creepypasta* do Slender Man, a constituição de seu mito e como este se espalhou pela internet. Na pesquisa pelo termo “horror” foi encontrado outro artigo relacionado: “Horror e Diferentes Níveis de Atenção em contos de *creepypasta*”, de autoria de Alessandra Maia<sup>7</sup> (2015), que estuda os níveis de atenção ao consumir e/ou produzir *creepypastas*.

Apesar dos trabalhos citados acima terem como parte central o estudo de *creepypastas*, nenhum deles se aprofunda detalhadamente em quais são os elementos principais que as constituem e as classificam como tal. Dessa maneira, é possível inferirmos que a proposta de estudo deste trabalho possui como particularidade uma busca aprofundada por esses elementos, ampliando o conhecimento sobre a classificação do gênero de *creepypastas* e podendo fomentar pesquisas futuras acerca do assunto.

---

<sup>4</sup> BRUM, Laís Rodrigues. **Entrando pela porta da frente da Casa sem Fim: creepypastas como forma de hibridismo textual na cibercultura**. Orientadora: Patrícia Kayser Vargas Mangan. 2019. 28 p. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Letras - Língua Portuguesa) - Universidade La Salle, Canoas, 2019. Disponível em:

<https://svr-net20.unilasalle.edu.br/bitstream/11690/2570/1/brum.mangan.pdf> Acesso em: 21 jul. 2022.

<sup>5</sup> A revista *Temática* é uma publicação mensal da área de Comunicação e interdisciplinares, voltada para a publicação de artigos científicos da graduação e pós-graduação.

<sup>6</sup> FREITAS, Camila; AMARO, Mariana. **Slender Man: creepypasta, mimese e realidade**. *Temática*, Paraíba, v. 12, ed. 1, 2016. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/profile/Mariana-Amaro/publication/308410498\\_Slender\\_Man\\_creepypasta\\_mimese\\_e\\_realidade/links/5a998efeaca2721e3f2ddfcce/Slender-Man-creepypasta-mimese-e-realidade.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Mariana-Amaro/publication/308410498_Slender_Man_creepypasta_mimese_e_realidade/links/5a998efeaca2721e3f2ddfcce/Slender-Man-creepypasta-mimese-e-realidade.pdf). Acesso em: 21 jul. 2022.

<sup>7</sup> MAIA, Alessandra. **Horror e Diferentes Níveis de Atenção em contos de creepypasta**. *Comunicon*, [s. l.], 2015. Disponível em:

[http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT6/21\\_GT06-MAIA.pdf](http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT6/21_GT06-MAIA.pdf). Acesso em: 21 jul. 2022.

A justificativa da pesquisa também se estende ao envolvimento do autor com o tema, visto que seu interesse por ele surgiu já na infância: como uma criança fascinada pelo horror, todo e qualquer conteúdo que envolvesse o gênero – mesmo que da forma mais remota possível – se tornava uma obsessão. Não foi diferente com o universo das *creepypastas*. A figura do Homem Esguio se elevou a nível de deidade, mantendo sua posição como principal causador de pesadelos e alucinações por alguns anos.

Não obstante, apesar do pavor, o tema manteve sua relevância durante a adolescência até o início da fase adulta, perdurando durante toda a graduação como uma possibilidade de aprofundamento através da Academia.

Com este trabalho de conclusão de curso, foi possível alinhar uma temática de preferência com a área de Ciências Sociais Aplicadas, de forma a aprofundar o conhecimento acadêmico acerca de um tema pouco explorado no cenário nacional – especialmente quanto a sua fórmula, apesar da crescente popularidade e expansão do gênero –, ao mesmo tempo em que se mantém em um ambiente confortável e aconchegante.

O presente estudo se apresenta através de cinco capítulos. O primeiro apresenta as noções introdutórias, tal qual o objeto de estudo, objetivos, justificativas e hipótese. O segundo percorre três territórios teóricos relacionados ao objeto de estudo e sua natureza: (1) o horror, o inquietante e o medo, discorre sobre a origem do gênero de terror e sua relação com as sensações humanas; (2) a intertextualidade e a omissão, que se trata sobre a construção textual de uma *creepypasta*; (3) a cibercultura e seus processos de viralização, uma discussão sobre o ambiente onde o objeto de estudo se encontra e a importância da viralização em sua popularidade. O terceiro capítulo evidencia as metodologias utilizadas e elucida seus principais pontos. O quarto é destinado à apresentação e análise das *creepypastas* selecionadas. E, com o quinto capítulo, concluímos a monografia com uma síntese do trabalho e considerações finais.

## **1.1 Objeto de estudo**

*Creepypasta* é um termo em inglês que surgiu através da aglutinação das palavras “*creepy*”, que pode ser traduzido como assustador, e “*copypasta*”, uma expressão usada para designar textos, normalmente de tom cômico, que foram

copiados e colados diversas vezes pela internet (o que explica sua etimologia: “*copy/paste*”, em tradução livre “copiar/colar”). Essencialmente, são contos de terror difundidos inúmeras vezes por fóruns e comunidades da internet, a fim de entreter e assustar seus leitores, eventualmente acompanhadas por imagens, vídeos e áudios relacionados à história. Por conta da grande difusão do texto, sua autoria acaba se perdendo no anonimato, garantindo um grau extra de inquietação em quem se dispõe a ler.

As narrativas costumam divergir em tamanho, qualidade, imersão e tema. Em seu comprimento, variam entre um único parágrafo curto a séries de postagens. Em sua qualidade e imersão, podem ser extremamente detalhadas em suas descrições do horror, como podem ser simples e direta, sem a inserção de pormenores para garantir o cumprimento de sua meta. E, por fim, quanto a seu tema, costumam abordar desde jogos de videogames à criação de criaturas, objetos ou até cidades misteriosas.

Sua origem exata é desconhecida. Justamente pela característica que lhe nomeia – a repassagem de seu conteúdo de forma anônima e constante, é difícil de mapear quando e onde começou, mas acredita-se que sua origem tenha se dado em meados dos anos 1990, através de correntes de e-mail<sup>8</sup> (embora ainda não fossem conhecidas pelo nome atual), conforme explica Jessica Roy (2014, tradução nossa<sup>9</sup>) para a revista Time. Roy também comenta que “as *creepypastas* atingiram seu pico de popularidade em 2010 com uma história no New York Times, mas ainda se mantêm populares”.

O primeiro registro do que atualmente conhecemos por *creepypasta* é uma história conhecida como *Ted, The Caver* (em português, Ted, O Espeleólogo<sup>10</sup>). A história surgiu no Angelfire<sup>11</sup> em 2001 e é contada através de uma série de postagens no site, em que, em primeira pessoa, Ted narra os sufocos que ele e seus amigos passaram durante a exploração de uma assustadora caverna.

A definição e a própria execução de *creepypasta* mudou bastante com o passar do tempo e, atualmente, expande-se para além do textual, podendo aparecer em forma de contos interativos, audiovisuais (filmes, séries, vídeos e afins) e até

---

<sup>8</sup> Quando um e-mail é repassado para diversos contatos de forma contínua até seu conteúdo atingir centenas ou milhares de pessoas.

<sup>9</sup> Original: *Creepypasta hit peak popularity with a 2010 New York Times story, but it still lives on.*

<sup>10</sup> Pessoa que explora, estuda e documenta cavernas.

<sup>11</sup> Angelfire é um provedor de serviços de internet lançado em 1996 onde é possível criar seu próprio site ou blog pessoal.

mesmo jogos. O exemplo mais famoso da difusão de mídias das *creepypastas* é o Slender Man (ou, em tradução livre, Homem Esguio), personagem criado em 2009 para uma competição do site Something Awful (2023)<sup>12</sup>, de manipulação de imagens através do software Photoshop, em que foi requerido que criassem uma criatura sobrenatural assustadora. Desde então, histórias de origens, jogos de computador, ARGs<sup>13</sup> e até mesmo um filme – *Slenderman*, de 2018 – foram lançados.

## 1.2 Hipótese

Segundo Santaella (2001, p. 177), a hipótese é o segundo passo mais importante na elaboração de uma pesquisa, descrevendo-a como “uma resposta antecipada, suposta, provável e provisória que o pesquisador lança e que funcionará como guia para os passos subsequentes”. Assim, adotamos o sentido de hipótese dessa autora e não o sentido mais tradicional, ligado à ideia de comprovação ou não de uma tese.

Para apresentarmos a hipótese, talvez seja mais interessante antes expressarmos nosso objetivo de pesquisa em formato de pergunta/problema: quais são os elementos constitutivos de uma *creepypasta*? Diante dessa pergunta, podemos definir nossa hipótese da seguinte maneira: uma *creepypasta* se caracteriza a partir de cinco elementos constitutivos: (1) autoria desconhecida; (2) carga viral; (3) difusão através de *copypasta* do texto, imagem, vídeo ou áudio na internet; (4) conteúdo sustentado no horror, a fim de causar o estado de medo no leitor; e (5) conteúdo de apoio com *shock value*<sup>14</sup>.

---

<sup>12</sup> Something Awful. 2023. Disponível em: <https://www.somethingawful.com>. Acesso em: 02 jan. 2023.

<sup>13</sup> *Alternative Reality Games* (em tradução livre, Jogos de Realidade Alternativa) são jogos imersivos que combinam situações fictícias com a realidade através de mídias virtuais, como sites e redes sociais.

<sup>14</sup> *Shock value*, traduzido do inglês, “valor de choque”, caracteriza-se como o potencial de provocar fortes reações a quem entra em contato com o conteúdo que o possui.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O seguinte capítulo contempla três subtópicos referentes a três principais pontos a serem percebidos inicialmente sobre o objeto de estudo: o gênero do terror, a construção textual e sua inserção na cibercultura.

### 2.1 O horror, o infamiliar e o medo

Para traçar o conhecimento acerca do que compreende o medo, utilizamos o livro *The Nature Of Fear: Survival Lessons From the Wild*, de Daniel T. Blumstein (2020).

O primeiro capítulo de livro se inicia com uma sequência de respostas do nosso corpo ao medo:

Muitas vezes percebemos o medo como uma resposta emocional a ameaças, amplamente alheios às respostas fisiológicas. No entanto, o medo estimula uma resposta de sobressalto, muda nossa frequência cardíaca, aumenta nossa pressão arterial e dilata nossos olhos. Ele muda a maneira como percebemos a dor e altera nosso comportamento (BLUMSTEIN, 2020, p. 17, tradução nossa<sup>15</sup>).

Com isso, podemos perceber os sinais do medo. Com um histórico que data cerca de 550 milhões de anos atrás, o medo é uma resposta de sobrevivência presente na maioria dos animais, incluindo os seres humanos.

Mais à frente, Blumstein (2020) estuda como o som e a imagem podem ativar esses sinais nos seres humanos, justificando o apelo por conteúdos de gêneros como o terror, visto que:

o medo, embora não seja um atributo exclusivamente humano, é o que nos torna humanos e aprender a lidar com ele é uma parte inevitável da vida. Não apenas é impossível eliminar completamente os riscos ou o medo e ansiedade que os acompanha, mas também parecemos ter um desejo de mantê-los e nos desafiar mesmo quando podemos viver vidas mais seguras (BLUMSTEIN, 2020, p. 169, tradução nossa<sup>16</sup>).

---

<sup>15</sup> Original: *We often perceive fear as an emotional response to threats, largely unaware of physiological responses. Yet, fear stimulates a startle response, changes our heart rate, increases our blood pressure, and dilates our eyes. It changes the way that we assess pain and alters our behavior.*

<sup>16</sup> Original: *Fear, while not a uniquely human attribute, makes us human, and managing it is an inevitable part of life. Not only is it impossible to totally eliminate risk or the fear and anxiety that accompany it, but we seem to have a desire to maintain risks and challenge ourselves even when we can live safer lives.*

Logo, o consumo do gênero do horror está intrinsecamente ligado ao medo, pois, conforme apresentado pelo autor, é um desejo natural e humano manter-se alimentado por esse sentimento.

Para que se consolide a ligação das *creepypastas* com o gênero do horror, é necessário entender o que caracteriza esse gênero; deste modo, o autor inicia o livro definindo como horror artístico aquele “que serve de nome a um gênero que atravessa várias formas artísticas e vários tipos de mídia, cuja existência já é reconhecida na linguagem ordinária” (CARROLL, 1999, p. 27). Portanto, essa monografia também trata do horror em sua forma artística, em que sua nomenclatura se dá através do afeto gerado justamente pela provocação do sentimento (de horror).

Carroll (1999, p. 41) sugere que o horror esteja intermitentemente ligado a dois aspectos: (1) o fisiológico, buscando justificativa, inclusive, na etimologia da palavra:

A palavra 'horror' deriva do latim 'horrere' - ficar em pé (como cabelo em pé) ou eriçar – e do francês antigo "orror" – eriçar ou arrepiar. E embora não seja preciso que nosso cabelo fique literalmente em pé quando estamos artisticamente horrorizados, é importante ressaltar que a concepção original da palavra a ligava a um estado fisiológico anormal (do ponto de vista do sujeito) de agitação sentida.

Assim, justifica que o horror – o sentimento – só se concretiza quando e se manifestado através de reações fisiológicas, embora não dê para associar um conjunto de reações a uma sensação, visto que elas variam de ser para ser; e (2) o cognitivo, em que justifica que só se pode classificar um estado emocional quando crenças e pensamentos factuais e avaliativas são os disparadores dessas reações fisiológicas, como exemplifica no seguinte trecho:

Além disso, essas crenças (e pensamentos) não são apenas factuais – por exemplo, há um caminhão grande vindo em minha direção – mas também avaliativas – por exemplo, esse caminhão grande é perigoso para mim. Ora, quando estou num estado de medo em relação a esse caminhão, estou em algum estado físico - talvez involuntariamente eu feche os olhos, enquanto meu pulso dispara - e esse estado físico foi causado por meu estado cognitivo, por minhas crenças (ou pensamentos) de que o caminhão está vindo na minha direção e de que essa situação é perigosa (CARROLL, 1999, p. 43).

Logo, podemos classificar como horror artístico aquilo que causa o sentimento de horror (despertando esses estímulos fisiológicos e cognitivos), mas que não necessariamente implique na crença real de sua existência: o simples pensamento de que determinado ser ou situação possa existir desencadeia reações. É horror artístico aquilo que *conceitualmente* desperta o que o horror natural despertaria. Ou seja, o gênero do horror existe à medida em que causa o horror artístico.

A partir disso, conseguimos fazer uma ligação também ao conceito de *das unheimliche*, de Freud (2019). Devido a sua natureza, o termo acaba adotando o aspecto de intraduzível, não no sentido literal, visto que existem, sim, diversas traduções possíveis, mas em seu estado conceitual, em que carrega mais que seu significado puro:

Falar de intraduzíveis não implica absolutamente que os termos em questão, ou as expressões, os expedientes sintáticos e gramaticais, não sejam traduzidos e não possam sê-lo – o intraduzível é antes o que não cessa de (não) traduzir. Mas isso assinala que a sua tradução, em uma língua ou em outra, causa problema, a ponto de suscitar às vezes um neologismo ou a imposição de um novo sentido para uma velha palavra (CASSIN, 2018, p. 17 apud TAVARES, 2019, p. 6).

Dessa forma, antes de traduzi-la é necessário compreender o que ela, em seu núcleo, quer dizer, para, assim, apresentarmos a tradução que melhor representa o explicado por Freud ao assimilar seu conceito a partir do termo em sua língua original. A palavra “*heimlich*”, por si só, já possui diversos significados, podendo referir-se a algo familiar, confortável e tranquilo – antiteticamente também significa algo oculto, secreto. “*Unheimliche*”, por sua vez, representa o exato contrário em ambas suas significações: é o inquietante; algo não necessariamente oculto ou misterioso, mas que, por seu caráter de fato familiar, causa estranheza, angústia, terror àquele que o presencia. Portanto, seguindo a explicação da seção introdutória de Tavares (2019, p. 7) na edição comemorativa bilíngue de *Das Unheimliche*,

‘infamiliar’ é a palavra em português que melhor expressa, tanto do ponto de vista semântico quanto do morfológico, o que está em jogo na palavra-conceito *Unheimliche* em seus usos por Freud. Não porque ‘infamiliar’ expresse o ‘mesmo’ conteúdo semântico do original alemão ou porque se situe numa rede conceitual ‘equivalente’, mas justamente pela razão inversa. O ‘infamiliar’ mostra que o muro entre as línguas não é

intransponível, mas também que a passagem de uma língua a outra exige um certo forçamento.

O conceito do infamiliar teve sua introdução com Ernst Jentsch (FREUD, 2019), em seu texto “Zur Psychologie des Unheimlichen” (1906), através da perspectiva psiquiátrica, em que o autor apresenta o termo como a incerteza acerca de um ser, aparentemente vivo, estar inanimado e o oposto, em que um objeto inanimado teria vida. Freud (2019, p. 60) destaca ainda que Jentsch considerava ataques epilépticos e manifestações da loucura (por conta da repetição de movimentos ou situações contínuas) como demonstrações do infamiliar, pois surgia em que os observa “ideias acerca dos processos automáticos-mecânicos que poderiam estar escondidos por trás das imagens costumeiras dos seres animados”. A obra *O Homem de Areia*, de E. T. A. Hoffmann, é apontada como um exemplo de execução do efeito do infamiliar a partir de algumas de suas personagens, em destaque Olímpia (uma boneca aparentemente viva pela qual o protagonista se apaixona em certo ponto da narrativa – a qual desperta o sentido de infamiliar apontado por Jentsch) e os personagens Coppelius e Coppola, que representam, em seu caráter individual e conjunto, semblantes do infamiliar – sendo, individualmente, em Coppelius sua associação do eu-infantil do narrador à história de horror a ele contada sobre o Homem de Areia; e em Coppola o “reaparecimento” dessa figura do passado. Em seu caráter conjunto, apresentam características do âmbito do duplo, conceito também explorado por Freud (2019, p. 66):

o aparecimento de pessoas que, por causa da mesma aparência, devem ser consideradas como idênticas; o incremento dessas relações por meio da transmissão dos processos psíquicos de uma dessas pessoas para a outra [...], de tal modo que uma se apropria do conhecimento, do sentimento e das vivências da outra; a identificação com uma outra pessoa, de modo que esta perde o domínio de seu Eu ou transporta o Eu alheio para o lugar do seu próprio, ou seja, duplicação do Eu, divisão do Eu, confusão do Eu – e, enfim, o eterno retorno do mesmo.

Ainda sobre a literatura, Freud (2019, p. 80) aponta que não é o assustador que necessariamente reflete o infamiliar, citando, como exemplo, “O Inferno de Dante”, primeira seção da *Divina Comédia*, poema épico de Dante Alighieri, em que a narrativa percorre pelos círculos do inferno – por natureza amedrontador e lúgubre –, mas que tem como inexistente o infamiliar, por naturalizar em seu universo narrativo a existência de tais ambientes e criaturas que, em outro momento,



poderiam causar a sensação do estranho familiar. O público adapta seu pensamento a partir do âmbito em que a narrativa está inserida, dessa forma, naturalizando e justificando a existência desses seres se assim explicitado pelo autor. O que não significa, por sua vez, que isso aconteça em toda obra de horror. Quando um autor apresenta um universo inserido na realidade comum, aquela a qual pertencemos,

assume também todas as condições que são válidas, nas vivências, para o surgimento do infamiliar, e tudo aquilo que, na vida, tem efeito infamiliar também o têm na criação literária. Mas, nesse caso, o escritor pode elevar e diversificar esse infamiliar bem além daquilo que é possível nas vivências, na medida em que ele deixa acontecer aquilo que, na realidade, raramente ou nunca chega a se tornar experiência (FREUD, 2019, p. 80).

A partir dessas explicações, podemos compreender o fenômeno do infamiliar como, para além do que aborda Jetch (a incerteza sobre um objeto ser animado e um ser, aparentemente vivo, inanimado), aquilo que confronta o aspecto racional do cotidiano – aquilo que, fundamentado em crenças do passado, tal qual o medo infantil do narrador acerca do homem de areia, do conto de E. T. A. Hoffmann (1816), ou em convicções e crenças atuais, como religião, causa terror em quem presencia o fenômeno.

## **2.2 A intertextualidade e a omissão: construindo uma *creepypasta***

*Creepypastas*, se reduzidas ao seu âmago, são, essencialmente, contos. Embora existam em diversas mídias, sua origem e principal forma de expressão é através da mídia escrita. Assim, este tópico tem como objetivo elucidar a construção textual das *creepypastas* tal qual apresentar características e técnicas frequentemente utilizadas na criação dessas narrativas.

O termo intertextualidade tem origem com Julia Kristeva em 1966 em um artigo publicado na revista *Tel Quel*, em 1967, tendo sua definição também a partir de um artigo para essa mesma revista e que, em 1969, são resgatados em seu livro *Introdução à Semanálise*. Para Kristeva (1969, p. 115, apud SAMOYAUULT, 2008, p. 15), intertextualidade é nada mais do que “o cruzamento num texto de enunciados tomados de outros textos”. Dessa forma, notamos a multiplicidade do termo, visto que todo texto é, de certa forma, composto pela influência de outros textos, seja

através de citações, referências, paródia ou próprio plágio. Para as *creepypastas*, a intertextualidade funciona através da republicação (em que, a cada nova publicação, partes podem ser alteradas, substituídas ou acrescentadas), da interpolação, em que elementos, personagens ou formas de narração são trazidos de uma história para outra e até na própria criação dessas histórias, em que muitas vezes o autor se apropria de elementos de outras histórias para tentar replicar a sensação que elas causam.

O escritor argentino Ricardo Piglia (1999), no seu livro *Formas Breves*, apresenta algumas teses em relação à construção narrativa de contos, que, conforme explicitado na introdução deste tópico, são uma das bases de construção de uma *creepypasta*. A primeira tese de Piglia (1999) é que todo conto sempre conta duas histórias. Para o conto clássico (em que o autor cita Edgar Allan Poe e Oscar Quiroga como exemplos), a narração dessas histórias acontece a partir da separação delas em duas formas: a história explícita, aquela que o leitor está lendo e acompanhando o desenvolvimento ao correr do texto, e a secreta, a qual ocorre de forma implícita durante a narrativa e coincide com a primeira história ao final – ou seja, vêm à superfície, criando o efeito de surpresa. Piglia (p. 89) segue dizendo que “os elementos essenciais de um conto têm dupla função e são empregados de maneira diferente em cada uma das duas histórias. Os pontos de interseção são o fundamento da construção”.

Sua segunda tese surge a partir do questionamento em razão dos problemas técnicos de um conto, reduzidos à questão problema: “Como contar uma história enquanto se conta outra?”, visto que, para o autor, um conto é um relato cuja função é encerrar um relato secreto e, dessa forma, “a história secreta é a chave da forma do conto e de suas variantes” (PIGLIA, 1999, p. 90). É no conto moderno (aqui exemplificado por Sherwood Anderson, Katherine Mansfield e James Joyce) em que a questão é resolvida pela escolha dos autores de desenvolver ambas as histórias ao mesmo tempo, sem nunca resolver a tensão criada. Enquanto o conto clássico era narrado de forma a se esperar sua história secreta, o moderno as conta como se fosse uma única. Em seu livro de 1932, *Death in the Afternoon*, Ernest Hemingway (1932, p. 98, tradução nossa<sup>17</sup>) compreende que:

---

<sup>17</sup> Original: *If a writer of prose knows enough about what he is writing about he may omit things that he knows and the reader, if the writer is writing truly enough, will have a feeling of those things as strongly as though the writer had stated them. The dignity of movement of an ice-berg is due to only*

Se um escritor de prosa sabe o suficiente sobre o que está escrevendo, ele pode omitir coisas que ele conhece e o leitor, se o escritor estiver escrevendo verdadeiramente suficiente, terá uma sensação dessas coisas tão fortemente como se o escritor as tivesse declarado. A dignidade do movimento de um iceberg se deve ao fato de apenas um oitavo dele estar acima da água. Um escritor que omite coisas porque não as conhece apenas cria espaços vazios em sua escrita.

É a Teoria do Iceberg de Hemingway que, como escreve Piglia (1999), sintetiza o que diferencia o conto moderno do clássico: no moderno, o que é mais importante não é revelado, a narrativa se constrói em cima do que está escondido, do que não é dito – do subentendido pelo leitor.

Piglia (1999, p. 113) completa suas teses em um capítulo focado na percepção das formas narrativas em razão de seus escritores, e conclui que,

a arte de narrar é uma arte da duplicação; é a arte de pressentir o inesperado; de saber esperar o que vem, nítido, invisível [...]. Surpresas, epifanias, visões. Na experiência renovada dessa revelação que é a forma, a literatura tem, como sempre, muito que nos ensinar sobre a vida.

Quando aplicado ao contexto da atualidade, os pensamentos de Piglia (1999) categorizam as *creepypastas* não necessariamente como contos, mas como variantes que preservam parte dessa identidade original – a omissão, a ligação com o verbal e suas diversas maneiras de serem contadas – e incorporam elementos próprios que vão desde sua forma de apresentação, como o próprio ambiente onde estão inseridos.

### 2.3 Os processos de viralização e a cibercultura

Pierre Lévy (1999), um dos principais teóricos da cibercultura, discute a influência da tecnologia na sociedade em sua obra intitulada, justamente, *Cibercultura*. Ele explora como a internet e as novas tecnologias de comunicação transformam a maneira como as pessoas interagem, compartilham informações e constroem conhecimento. No entanto, antes de entendermos o que é cibercultura, precisamos conceituar o espaço onde ela acontece: o virtual. Lévy (1996), em outra obra, intitulada *O que é o Virtual?*, conceitua o virtual não como o contrário de real,

---

*one-eighth of it being above water. A writer who omits things because he does not know them only makes hollow places in his writing.*

mas sim como o contrário de atual. Para o autor, é incorreto associá-lo como o contrário da realidade, visto que o que acontece no virtual também é real e possui impacto concreto na realidade para além das telas – tal qual o que acontece *offline* também impacta diretamente o *online*. Logo, podemos entender o virtual como uma nova forma de existir em um universo mais amplo, sem as amarras do físico. A esse universo damos o nome de ciberespaço, explicado por Lévy (1999, p. 92) como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” e como as principais características inovadoras deste espaço em relação a outras formas de comunicação e mídia: o acesso a distância, a transferência de arquivos, o correio eletrônico e as conferências eletrônicas. Com o surgimento de um novo espaço, há também o surgimento de uma nova cultura particular a ele, aqui chamada de “cibercultura” e definida por Lévy (p. 17) como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Ou seja, ela é tudo aquilo que surgiu – e segue surgindo – a partir do uso desse ciberespaço. Lévy (1999, p. 164) ainda realça que essa cultura não apresenta riscos de substituir a arte e cultura antiga, mas que poderá, para além de criar sua própria identidade artística e cultural, servir de método para revisitar elementos do passado:

Assim como o cinema não substituiu o teatro, mas construiu um gênero original com sua tradição e seus códigos originais, os gêneros emergentes da cibercultura como a música tecno ou os mundos virtuais não substituirão os antigos. Irão acrescentar-se ao patrimônio da civilização enquanto reorganizam, simultaneamente, a economia e o sistema das artes.

As *creepypastas* são um exemplo de um elemento cultural-artístico criado nesse ciberespaço, sendo, também, um bom exemplo de inteligência coletiva, outro conceito de Lévy (2003, p. 28) que é apresentado como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”. Dessa forma, inteligência coletiva refere-se a um tipo de inteligência compartilhada que surge da colaboração de diversos indivíduos em suas diversidades, em que qualquer um pode contribuir para seu desenvolvimento, assim, a inteligência não se restringe, em tese, a um grupo privilegiado.

Um dos principais elementos para a difusão e construção desta inteligência são as redes sociais, canais de comunicação utilizados pelos usuários para facilitar a troca de informações, além de gerar novos vínculos sociais e profissionais e ser a principal fonte de interação no ciberespaço. É graças a essas redes que o efeito de viralização acontece. Nicolis e Prigogine (1989 apud RECUERO, 2009, p. 80) citam: “os processos dinâmicos das redes são consequência direta dos processos de interação entre os atores. Redes são sistemas dinâmicos e, como tais, sujeitos a processos de ordem, caos, agregação, desagregação e ruptura”. Assim, é possível considerar que a viralização é fruto dos processos dinâmicos que ocorrem nas redes sociais. Recuero (2009, p. 118) aponta que “muitas das informações difundidas rapidamente pelas redes têm claro apelo relacional” e, no caso das *creepypastas*, é exatamente isso que lhes garante sua carga viral. Barichello e Oliveira (2010, p. 35) explicam que:

O termo ‘viral’ faz um paralelo entre o processo biológico de transmissão de um vírus de uma pessoa a outra no contexto real e o processo de transmissão de uma mensagem de um internauta a outro no contexto digital. O fato de a mensagem poder tomar proporções gigantescas na rede, num processo semelhante à lógica de uma epidemia viral, foi o que deu origem à expressão.

Logo, o aspecto principal da viralização é o atingimento de um grande número de pessoas em um curto período de tempo – efeito que é procurado pelos escritores de *creepypasta* pois, como aponta Recuero (2009, p. 111):

A popularidade é um valor relacionado à audiência, que é também facilitada nas redes sociais na Internet. Como a audiência é mais facilmente medida na rede, é possível visualizar as conexões e as referências a um indivíduo, a popularidade é mais facilmente percebida. Trata-se de um valor relativo à posição de um ator dentro de sua rede social. Um nó mais centralizado na rede é mais popular, porque há mais pessoas conectadas a ele e, por conseguinte, esse nó poderá ter uma capacidade de influência mais forte que outros nós na mesma rede.

Embora a autoria de *creepypastas* seja comumente anônima, o prestígio do ator, citado por Recuero (2009), reflete diretamente na própria história. Uma história ser popular é considerado como um sinal muito mais positivo do que a popularidade de quem a escreveu.

### 3 METODOLOGIA

A metodologia, para Santaella (2001, p. 187), é uma das etapas que dá suporte para a pesquisa: “é dela que nos vêm os meios para comprovar ou não as hipóteses nas quais apostamos”.

Para esta monografia, realizamos pesquisa bibliográfica e análise documental a partir de *creepypastas* selecionadas, a fim de cumprir com o objetivo do trabalho. A análise é predominantemente de ordem qualitativa, porém, em menor intensidade, acaba também por trazer a ordem quantitativa.

#### 3.1 Pesquisa bibliográfica

Stumpf (2010, p. 51) apresenta a pesquisa bibliográfica como o planejamento global inicial de qualquer trabalho científico e perdura desde seu surgimento até sua conclusão. De forma mais categórica, ela continua:

é um conjunto de procedimentos que visa identificar informações bibliográficas, selecionar os documentos pertinentes ao tema estudado e proceder à respectiva anotação ou fichamento das referências e dos dados dos documentos para que sejam posteriormente utilizados na redação de um trabalho acadêmico.

Portanto, a partir da pesquisa bibliográfica, podemos garantir um melhor entendimento do conteúdo a ser explorado nesta monografia e uma base teórica para sustentar as análises.

#### 3.2 Análise documental

A partir do que apresenta Moreira (2010, p. 271), “a análise documental compreende a identificação, a verificação e a apreciação de documentos para determinado fim”, ou seja, estudos de arquivos de origem não científica ou que ainda não tenham sido analisados cientificamente.

Em relação às fontes documentais, a autora contribui que “frequentemente são de origem secundária, ou seja, constituem conhecimento, dados ou informação já reunidos ou organizados” (MOREIRA, 2010, p. 272). Para este trabalho, as fontes utilizadas são Creepypasta Wiki, Wiki Creepypasta Brasil e Creepypasta.com,

repositórios *onlines* onde se encontram organizadas por diferentes categorias as *creepypastas*, sendo a principal delas a Creepypasta Wiki, visto que é, atualmente, o maior repositório internacional desse formato.

A análise documental se dá em três momentos: (1) a **pré-análise**, etapa realizada e exemplificada na seção introdutória deste trabalho, tratando-se da elaboração do objetivo e hipótese a fim de guiar a pesquisa; (2) **seleção e organização** do material a ser analisado, que, neste trabalho, está representado pela Tabela 1, que apresenta a lista composta de 15 *creepypastas* analisadas. Sua organização e escolha se deu a partir do pressuposto de que existem cinco categorias principais de *creepypastas*, conforme aponta o site Wiki Creepypasta Brasil (2011): (a) *narrativas*, em que o narrador conta uma história na forma cronológica, podendo ser ela uma lenda, uma situação do passado e afins – podendo ser contadas em primeira ou terceira pessoa; (b) *diários*, em que a história é escrita em formato de diário ou relatório; (c) *rituais*, escritas em formato de lista de instruções, normalmente garantindo um acontecimento específico com o cumprimento das instruções; (d) *episódios perdidos*, em que o narrador conta sobre um episódio nunca antes exibido de alguma série, novela ou desenho animado, normalmente pela presença de algum conteúdo chocante; (e) *hack ROMs/jogos alternativos*, normalmente baseadas em jogos de sucesso, em que o narrador conta suas experiências assustadoras com algum jogo.

**Tabela 1** - Lista de *Creepypastas*

<b>Título da <i>Creepypasta</i></b>	<b>Categoria</b>
<i>Slender Man</i>	Narrativa
<i>Normal Porn For Normal People</i>	Narrativa
<i>The Backrooms</i>	Narrativa
<i>Choke.exe</i>	Diário
<i>I Am Nightmare</i>	Diário
<i>A Tape From Treasure Island</i>	Diário

<i>Tomino's Hell</i>	Ritual
<i>Channel ∞</i>	Ritual
<i>Dark Reflection Ritual</i>	Ritual
<i>Squidward's Suicide</i>	Episódio Perdido
<i>Dead Bart</i>	Episódio Perdido
<i>Suicidemouse.avi</i>	Episódio Perdido
<i>Lavender Town Syndrome</i>	Hack Roms/Jogos Alternativos
<i>Herobrine</i>	Hack Roms/Jogos Alternativos
<i>The Theater</i>	Hack Roms/ Jogos Alternativos

Fonte: Elaborada pelo autor

O último momento é o (3) **tratamento de dados**, que ocorreu após a análise das *creepypastas* selecionadas. Aqui se faz relevante o aspecto quantitativo da pesquisa, em que foram organizados os elementos encontrados pós-análise, a fim de elucidar quais se deram mais presentes e, conseqüentemente, quais os que constituem as *creepypastas* como tais. É importante ressaltar que, ao tratar dos pontos levantados pela hipótese como “verdadeiros” ou “falsos”, estamos nos referindo especificamente às *creepypastas* analisadas e como esses pontos se comportam em relação a elas.



## 4 ANÁLISE

Conforme apresentado no tópico anterior, a análise das *creepypastas* foi realizada a partir de cinco categorias. Nos tópicos a seguir, as descrevemos e destacamos suas origens (quando conhecidas), tal qual elementos importantes que, apesar de não necessariamente fazerem parte da história original, são relevantes para a análise, visto que costumam aparecer em companhia ao texto. Ao fim de cada subseção, resumimos e analisamos elementos presentes em cada uma delas.

### 4.1 Narrativas

Como descrito no repositório online Wiki Creepypasta Brasil (2011), as *creepypastas* narrativas são aquelas em que “o narrador conta uma lenda assustadora, uma história tensa, um acontecimento bizarro de seu passado, enfim, diversas formas. As histórias podem ser narradas tanto em primeira quanto em terceira pessoa, dependendo da história em questão”.

Nessa categoria foram selecionadas três *creepypastas*, sendo elas: **Slender Man**; **Normal Porn for Normal People**; **The Backrooms**.

#### 4.1.1 Slender Man

Embora sua classificação como uma *creepypasta* narrativa, *Slender Man*<sup>18</sup>, em sua primeira aparição, aproxima-se mais de uma coletânea de pequenas histórias do que de uma narrativa linear propriamente dita. Sua origem, como apresentado anteriormente na seção 1.1, ocorreu durante uma competição de manipulação de imagem para criar uma criatura assustadora. No dia 10 de junho de 2010, Victor Surge postou duas imagens em preto e branco com uma breve descrição do que seria o Slender Man (em português, Homem Esguio): um homem alto, branco, sem rosto e com um terno preto, que perseguia crianças.

---

<sup>18</sup> CREEPYPASTA WIKI. **The Slender Man**. 20 mar. 2012. Disponível em: [https://creepypasta.fandom.com/wiki/The\\_Slender\\_Man?so=search#Pastas\\_Involving\\_the\\_Slender\\_Man](https://creepypasta.fandom.com/wiki/The_Slender_Man?so=search#Pastas_Involving_the_Slender_Man). Acesso em: 14 nov. 2022.

**Figura 1** - O Homem Esguio



Fonte: KNOW YOUR MEME, 2023

Assim, outros usuários foram adicionando detalhes à “mitologia” do Slender Man e, a partir disso, foram surgindo as primeiras histórias sobre a criatura.

Em 20 de junho de 2009, surgiu o primeiro vídeo do canal Marble Hornets, que mais tarde evoluiu para uma websérie de terror cujo principal antagonista era o Homem Esguio. A popularidade da série levou os criadores a serem convidados para a elaboração de um jogo de terror baseado nela. Dessa maneira, o Slender Man teve sua popularidade aumentada consideravelmente e, então, tornou-se protagonista de outros jogos e até de um filme, lançado em 2018, com o mesmo título da *creepypasta*.

#### 4.1.2 Normal Porn for Normal People

*Normal Porn For Normal People* é uma *creepypasta* sobre um homem que recebe um link para um site adulto que continha diversos vídeos com demonstrações bizarras de fetiches, mutilação e violência. Diferentemente das anteriores, a composição dessa *creepypasta* é dividida em dois momentos: (1) uma introdução narrativa, em que, em primeira pessoa, acompanha-se o relato do personagem principal sobre seu primeiro encontro com o site; (2) uma divisão em tópicos, cada qual contendo a descrição de alguns dos vídeos encontrados no suposto site.

**Figura 2 - Normal Porn for Normal People**



Fonte: WIKI CREEYPASTA BRASIL, 2022

A história se inicia com o personagem dizendo sobre o quão perturbadora pode ser a internet e então começa a descrição do site normalpornfornormalpeople.com, a começar com sua descoberta: através de um e-mail de origem desconhecida. A princípio o site parecia simples e mal executado, com um slogan que dizia “Pornografia normal para pessoas normais, um website dedicado à erradicação da sexualidade anormal”. A narrativa se encerra com o protagonista dizendo que o site foi excluído três dias após a descoberta do último vídeo, cujo conteúdo era o mais perturbador, e que toda vez que abria uma nova discussão em fóruns para falar sobre ele era banido.

**Figura 3 - Chimpanzé**



Fonte: CREEYPASTA WIKI, 2022

Sua origem data dia 7 de junho de 2011, na comunidade online voltada para o compartilhamento de arte (pintura, fotografia e literatura, cada uma com suas subdivisões específicas) DeviantArt, pelo usuário CosbyDAF. Em outubro do mesmo ano, a *creepypasta* foi catalogada no repositório online Creepypasta Wiki e, no dia

22 de janeiro de 2012, a história foi compartilhada no tópico “/r/WTF” do fórum online Reddit, ganhando cerca de 870 votos e 390 comentários antes do seu arquivamento. Nesse mesmo dia, o domínio normalpornfornormalpeople.com foi registrado e preenchido de vídeos que simulavam àqueles narrados pela *creepypasta*. Em outubro de 2023, o domínio redireciona para um canal no YouTube também intitulado Normal Porn For Normal People, que conta com 9 vídeos inspirados pela história e 19 vídeos que variam entre a narração de outras *creepypastas* e notícias de casos de crimes reais.

Assim como as duas *creepypastas* anteriores, costuma ser compartilhada com imagens, as principais sendo uma fotografia de um chimpanzé e uma suposta imagem do layout do site original.

#### 4.1.3 The Backrooms

The Backrooms – ou Os Quartos dos Fundos, também podendo ser traduzido como Os Bastidores – é uma *creepypasta* inspirada por um comentário em uma fotografia postada em um dos sub fóruns do website 4chan na categoria de “imagens amaldiçoadas<sup>19</sup>”.

**Figura 4 - The Backrooms**



---

<sup>19</sup> Vista como uma categoria de memes, imagens amaldiçoadas são figuras que são consideradas perturbadoras e inquietantes pelo espectador, seja pela natureza incomum do que está registrado nela ou pela falta de qualidade. São comumente atribuídas como pontos de partida para a criação de *creepypastas*.

Fonte: KNOW YOUR MEME, 2023

Em maio de 2019, um usuário anônimo do 4chan postou a imagem de um cômodo com paredes e chão amarelos e convidou outros usuários a compartilharem imagens que passassem uma ideia semelhante de inquietamento. Outro usuário respondeu com uma narrativa criada sobre a imagem:

Se você não for cuidadoso e se desconectar da realidade nos lugares errados, você irá parar nos Bastidores, onde não há nada além do fedor de carpete antigo molhado, a loucura causada pelo amarelo, o ruído de fundo incessável de lâmpadas fluorescentes zumbindo, e aproximadamente seiscentos milhões de milhas quadradas de segmentos aleatórios de salas vazias para se perder. Deus te ajude se você ouvir algo vagando pelas redondezas, porque com certeza você também foi ouvido (KNOW YOUR MEME, 2020, tradução nossa<sup>20</sup>).

A partir de então, a foto com o comentário foi compartilhada em diversas plataformas, ganhando conhecimento e gerando algumas versões diferentes de *creepypastas* baseadas na imagem e descrição.

A *creepypasta* descrita no site Creepypasta Wiki data dia 17 de maio de 2019 e foi postada pelo usuário Claykid12345. Nela, acompanhamos a narrativa em primeira pessoa de Gary Johnston e seu relato ao parar nas *backrooms* após tropeçar e descobrir um dos pontos de desconexão do mundo real que permitem a travessia para as salas amarelas. Após o medo inicial de ter parado em um lugar desconhecido o invadir, o narrador relata ouvir passos inumanos e, com medo, corre sem rumo. A *creepypasta* finaliza com ele dizendo que aceitou seu destino, visto que não conseguia achar a saída do local e que havia voltado a ouvir passos.

Em janeiro de 2022, uma série de vídeos de horror análogo<sup>21</sup> baseada na *creepypasta* surgiu no YouTube através do canal Kane Pixels, mostrando o relato de pessoas que foram parar nesse local e presenciaram coisas estranhas por lá.

---

<sup>20</sup> Original: *If you're not careful and you noclip out of reality in the wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of old moist carpet, the madness of mono-yellow, the endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in God save you if you hear something wandering around nearby, because it sure as hell has heard you.*

<sup>21</sup> Um subgênero de *found footage* que imita a qualidade visual de aparelhos de gravação antigos enquanto adiciona elementos de terror para assustar e desconfortar o espectador. Foi popularizado pelo Youtube através da websérie Local 58, criada por Kris Straub.

Assim como *creepypastas* anteriores, como Slender Man e Jeff, the Killer, a popularidade de The Backrooms fez com que novas versões fossem criadas, de forma a ampliar a mitologia acerca da história.

#### 4.1.4 Síntese I

Neste tópico, selecionamos e analisamos as *creepypastas*: Slender Man, Normal Porn for Normal People e The Backrooms, relativas à categoria de narrativas, a partir dos cinco pontos pertencentes à nossa hipótese, sendo eles: (1) autoria desconhecida; (2) carga viral; (3) difusão através de *copypasta* do texto, imagem, vídeo ou áudio na internet; (4) conteúdo sustentado no horror, a fim de causar o estado de medo no leitor; (5) conteúdo de apoio com *shock value*.

O primeiro ponto, autoria desconhecida, é percebido como verdadeiro em duas das três *creepypastas* – embora em ambas haja o registro de sua origem, ambas foram criadas por usuários anônimos. Slender Man é a única que quebra com esse padrão, visto que o autor é reconhecido desde o primeiro surgimento da *creepypasta*.

O segundo e terceiro pontos se interligam no sentido em que um leva ao outro, dessa forma, as três *creepypastas* respondem positivamente a ambos, visto que são bastante republicadas pela internet. Ao procurar pelo termo “slenderman creepypasta” na ferramenta de pesquisa Google, aparecem aproximadamente 8.510.000 resultados; ao procurar “normal porn for normal people creepypasta”, cerca de 1.200.000 resultados são encontrados; e ao pesquisar “the backrooms creepypasta” aproximadamente 1.570.000 resultados aparecem.

O quarto termo é presente em todas as três *creepypastas* por apresentarem conteúdos voltados ao terror. O quinto, e último, também é positivo em todas elas, visto que todas costumam ter sua leitura acompanhada de imagens para ilustrá-las e causar um impacto maior ao leitor.

Para além dos tópicos da hipótese, não foram encontradas semelhanças o suficiente para acrescentar como um elemento necessário para a criação de uma *creepypasta*.

#### 4.2 Diário

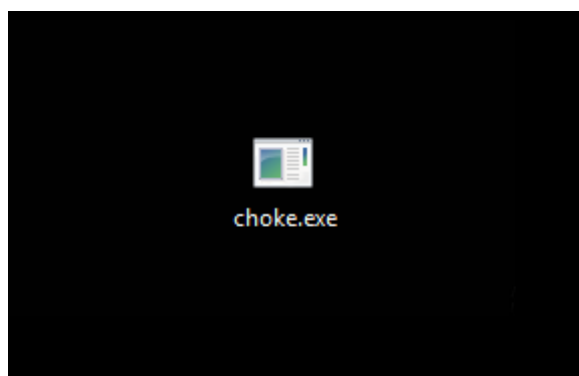
São classificadas nessa categoria aquelas cuja narração é composta através de passagens de diários ou relatórios. As três *creepypastas* selecionadas que se encaixam nessa categoria são: **Choke.exe**, **I Am Nightmare** e **A Tape From Treasure Island**.

#### 4.2.1 Choke.exe

Choke.exe é uma *creepypasta* narrada em primeira pessoa e dividida em quatro momentos: o inicial, único em que não há um registro de passagem de tempo, mas, que, presumivelmente, passa-se antes dos outros três; o segundo, cuja passagem de tempo é estampada em seu título “Duas semanas antes”; o terceiro, “Uma Semana Depois”; e o quarto, “Dia atual”. A história é contada através da perspectiva de uma pessoa solitária que perdeu sua mãe e seu pai em um curto período de tempo e, como herança, recebe a casa e todos os pertences do casal. Ao explorar a casa, descobre um cômodo secreto com um computador com um único arquivo executável que dá título à *creepypasta*.

O primeiro registro da história foi computado no dia 9 de abril de 2012 pelo usuário DrayMD, do repositório online Creepypasta Wiki; e teve sua última atualização no dia 27 de maio de 2016 pelo usuário StarmanW. Ao longo desse período teve pequenas alterações no texto (de correções gramaticais e redirecionamento em categorias até a inclusão de novos trechos na *creepypasta*).

#### Imagem 5 - Choke.exe



Fonte: CREEPYPASTA WIKI, 2023

A única imagem atrelada à história é uma suposta captura de tela de um computador com o fundo preto e, em destaque, o arquivo executável Choke.exe.

Através de pesquisa reversa, percebe-se que se trata de uma imagem original, visto que os resultados mais antigos ligam-na diretamente ao site original.

#### 4.2.2 | Am Nightmare

A *creepypasta* é narrada em primeira pessoa através da perspectiva de Archer Hives e suas passagens em seu diário virtual. É dividida em 22 passagens, cada uma referente a um dia diferente. Sua primeira passagem é no dia 2 de dezembro de 2006 e a última dia 23 de junho de 2007.

As primeiras passagens introduzem o personagem e sua situação atual: Arches Hives é um jovem adulto que se mudou para a cidade grande para uma vida melhor. Morando em um apartamento assustador, Hives relata ter iniciado o diário justamente após incidentes estranhos acontecerem com ele ao colocar dois quadros que havia pintado na parede.

**Figura 6** - David e Billy



Fonte: CREEPYPASTA WIKI, 2023

Ao decorrer das passagens, o protagonista nos revela estar sendo controlado por um dos quadros, David, uma pintura de uma cabra humanóide com olhos vermelhos, que constantemente o convence a matar pessoas; algumas passagens, inclusive, sendo escritas pela suposta entidade. A *creepypasta* se encerra com um ato final, em que a pintura de David e a de Billy (um garoto sem olhos) manifestam-se fisicamente e enfrentam-se, com a suposta vitória de Billy sobre David. No entanto, os parágrafos finais dá a entender que o protagonista aceitou



seu papel como hospedeiro da entidade maligna: “Eu sou a paranoia de uns, a piada de outros, eu sou sua sombra, eu sou o Pesadelo e haverão muitos outros quando eu partir” (CREEPYPASTA WIKI, 2012, tradução nossa<sup>22</sup>).

### 4.2.3 A Tape From Treasure Island

A Tape From Treasure Island (em português, A Fita da Ilha do Tesouro) é uma creepypasta escrita e disponibilizada no dia 20 de fevereiro de 2013, pelo usuário TheZayxe do repositório online Creepypasta Wiki. Sua narrativa é em primeira pessoa e conta com cinco partes, divididas em postagens, visto que a ideia do autor era de que o protagonista da história estivesse escrevendo em um blog<sup>23</sup>. A partir disso, o acompanhamos em seu relato sobre uma viagem que fez à Flórida em busca de explorar um *resort* abandonado que pertencia ao complexo de parques da Disney, Discovery Island (Ilha da Descoberta, em português; anteriormente conhecida como Treasure Island, que dá nome à *creepypasta*), além de tentar descobrir o motivo pelo qual o *resort* foi desativado.

Cada passagem do texto conta com uma imagem que supostamente representa a ilha e o que o protagonista encontrou nela. A mais famosa é a última imagem, que consta com uma representação distorcida do que parece ser a personagem Branca de Neve.

**Imagem 7 - Discovery Island**



---

<sup>22</sup> Original: *I am one's paranoia, I am another's joke, I am your shadow, I am Nightmare and there will be many more when I'm gone.*

<sup>23</sup> Blogs são páginas online que permitem atualizações rápidas e frequentes sobre um ou diversos tópicos; ao longo da internet, seu uso tornou-se variado por sua simplicidade e carregam diversos formatos como portais de notícias, diários pessoais ou sites empresariais.

Fonte: CREEYPASTA WIKI, 2023

Embora seja uma história fantasiosa, o local onde ela se passa de fato existe. Discovery Island é uma ilha de 4,7 hectares localizada no lago Bay, na Flórida, e faz parte da propriedade do complexo de lazer Walt Disney World. A ilha foi aberta ao público no dia 8 de abril de 1974 como um complexo zoológico que servia de lar para aproximadamente 150 espécies de pássaros e pequenos primatas. Foi fechada ao público no dia 8 de abril de 1999, mas continuou funcionando até o dia 9 de julho de 1999 para a relocação dos animais para o parque Animal Kingdom, também pertencente ao complexo da Disney, que teve sua área safari renomeada para Discovery Island.

Além disso, a *creepypasta* conta com diversas interpolações com a história real da ilha, como o nome do protagonista, Delmar, que é o mesmo de um dos antigos proprietários e morador da ilha durante o final da década de 1930; “Radio Nick”, na história o nome da rede *wifi* presente na ilha, era o apelido de Delmar na vida real; e a correlação entre os processos de crueldade animal contra a Disney em 1989, devido a relatos de que os funcionários matavam os abutres que apareciam pela ilha, e os abutres presentes na *creepypasta*.

#### 4.2.4 Síntese II

Aqui, analisamos as *creepypastas*: Choke.exe, I Am Nightmare e A Tape From Treasure Island, destacando suas relações com os cinco pontos levantados em nossa hipótese.

O primeiro ponto, autoria desconhecida, dá-se como verdadeiro nas três *creepypastas*, no entanto, todas as três levam a usuários específicos das redes em que tiveram sua primeira aparição. É considerado verdadeiro no sentido de, apesar de serem ligadas a perfis de usuários, nenhum dos usuários utiliza seu nome verdadeiro em suas páginas, tornando-os, de certa forma, anônimos.

Os pontos dois e três (carga viral e difusão através de *coppypasta*) se comprovam verdadeiros também, visto que em uma rápida pesquisa de termos na ferramenta Google é possível encontrar diversos resultados em diferentes websites: ao procurar “choke.exe creepypasta” é possível encontrar aproximadamente 872.000 resultados; ao procurar “i am nightmare creepypasta” aproximadamente

3.220.000 resultados são encontrados; e ao procurar “a tape from treasure island creepypasta” cerca de 1.660.000 resultados são encontrados. Tal qual os anteriores, o ponto quatro também é verdadeiro por todas possuírem conteúdos voltados ao horror.

O ponto cinco, conteúdo de apoio com *shock value*, é o único que não se mostra uma afirmação correta, pois, em Choke.exe, apesar de, sim, haver um acompanhamento visual ao texto, este serve apenas para ilustrar o conteúdo da *creepypasta*, sem possuir nenhum elemento que justifique seu *shock value*.

Assim, concluímos que, das cinco afirmações de nossa hipótese, quatro se mostraram adequadas em relação às *creepypastas* do gênero “diário” analisadas. Nenhum outro elemento em comum foi encontrado que justifique a adição de uma nova hipótese sobre elementos constitutivos de *creepypastas*.

### 4.3 Ritual

Nessa categoria se encontram as *creepypastas* que são escritas em forma de listas de instruções para o leitor, normalmente o alertando sobre as consequências da realização das ações ali descritas. As *creepypastas* escolhidas foram: **Tomino’s Hell, Channel ∞ e Dark Reflection Ritual**.

#### 4.3.1 Tomino's Hell

Normalmente apresentada como uma lenda japonesa, a *creepypasta* Tomino’s Hell<sup>24</sup> (O Inferno de Tomino, em português) nos apresenta a um poema japonês supostamente amaldiçoado, em que sua leitura em voz alta traria consequências negativas a seu leitor. Embora a história o apresente como uma obra de Yomota Inuhiko<sup>25</sup>, O Inferno de Tomino surgiu pela primeira vez no livro de poesias de Saijō Yaso<sup>26</sup>, Sakin (1919), e conta a história de Tomino, um jovem, que, por razões desconhecidas, foi condenado à eternidade no inferno:

<sup>24</sup> CREEPYPASTA WIKI. **Tomino’s Hell**. 23 jul. 2012. Disponível em: [https://creepypasta.fandom.com/wiki/Normal\\_Porn\\_for\\_Normal\\_People](https://creepypasta.fandom.com/wiki/Normal_Porn_for_Normal_People). Acesso em: 19 dez. 2022.

<sup>25</sup> Autor, poeta, historiador de cinema e tradutor japonês, nascido em 1953. Seu livro mais conhecido é “What Is Japanese Cinema? A History”.

<sup>26</sup> Poeta, romancista e professor japonês, nascido em 1892, tendo seu reconhecimento como poeta após a coletânea de poesias “Sakin”.

a irmã mais velha vomita sangue/ a irmã mais nova respira fogo/ enquanto o pequeno e doce Tomino/ apenas cospe jóias/ Completamente sozinho/ Tomino descende àquele inferno/ um inferno de total escuridão/ sem nenhuma flor/ É a irmã mais velha de Tomino/ aquela que o chicoteia?/o objetivo da flagelação/ paira no escuro de sua mente (BOWLES, 2014, tradução nossa<sup>27</sup>).

Embora por si só possua um conteúdo deliberadamente inquietante, não é incomum encontrá-lo associado à pintura de uma pessoa (presumidamente uma mulher, por seu físico) com pescoço alongado e olhos grandes, embora normalmente recortada na altura no pescoço, dando destaque somente ao rosto da figura. Sua versão original pode ser encontrada em um site japonês com outras artes de estilo similar e data 29 de setembro de 1999, com o título, em tradução livre, “Eu não posso mais ser uma noiva<sup>28</sup>”.

**Figura 8** - Eu não posso mais ser uma noiva



Fonte: CREEPYPASTA WIKI, 2023

Não há um registro oficial de quando a imagem passou a ser vinculada à *creepypasta*, embora sua motivação seja causar um desconforto ainda maior no leitor.

<sup>27</sup> Original: *Elder sister vomits blood,/ younger sister's breathing fire/ while sweet little Tomino/ just spits up the jewels/ All alone does Tomino/ go falling into that hell,/ a hell of utter darkness,/ without even flowers./ Is Tomino's big sister/ the one who whips him?/ The purpose of the scourging/ hangs dark in his mind.*

<sup>28</sup> Original: *あたしはもうお嫁にはいけません.*

### 4.3.2 Channel ∞

Adicionada ao website Creepypasta Wiki no dia 2 de março de 2014, Channel ∞ (Infinity), ou, em português, Canal Infinito, é uma *creepypasta* escrita pelo usuário da *fan wiki*<sup>29</sup> Jett Cyber e protegida pela licença CC By-sa, que permite que outras pessoas possam criar ou adaptar a partir do conto original, com a condição de crédito ao autor e mantimento dessa mesma licença para essas obras adjacentes.

A história é contada em primeira pessoa e, através de um formato misto, incorpora elementos narrativos ao modelo habitual das *creepypastas* dessa categoria, a lista de elementos e instruções. Seu conteúdo apresenta um tutorial de como acessar um canal de televisão intitulado “Infinity” (estilizado como ∞) e que, supostamente, apresentaria conteúdos com respostas para todos os segredos da vida humana.

Além do próprio conteúdo textual, a *creepypasta* não possui nenhuma outra forma de mídia normalmente vinculada a ela – ao menos não em seu registro original (embora não seja incomum encontrá-la em outros domínios da internet acompanhada de fotografias de televisores com estática).

### 4.3.3 Dark Reflection Ritual

Dark Reflection Ritual (Ritual do Reflexo Sombrio, em tradução livre) é uma *creepypasta* criada pelo usuário BishopStorm da *fan wiki* Creepypasta Wiki e, assim como a anterior, também é protegida pela licença CC By-sa.

É narrada em segunda pessoa, de modo que o narrador fala diretamente com o leitor, e é inspirada pela superstição comum de que, ao quebrar um espelho, recebe-se sete anos de azar. Como é um ritual, é apresentada a lista de materiais necessários e o passo a passo para completá-lo, além dos benefícios e malefícios que ele pode causar a quem tentar.

A *creepypasta* teve sua primeira versão no dia 19 de julho de 2013 e sua última revisão no dia 9 de novembro de 2022, tendo 18 atualizações e correções durante esse período.

---

<sup>29</sup> *Fan wiki* (em português, wiki de fã) é um termo utilizado para websites que se apropriam do sistema de gerenciamento de conteúdo (CMS, do inglês *Content Management System*) Wiki para que um coletivo de pessoas possam compartilhar e editar coletivamente informações sobre um mesmo assunto.

### Imagem 9 - Dark Reflection Ritual



Fonte: CREEYPASTA WIKI, 2023

Em sua página na Creepypasta Wiki, é apresentada juntamente de sete imagens, três retratando espelhos e quatro retratando velas, sendo a imagem de um espelho quebrado a mais popular a acompanhar a história em outros websites.

#### 4.3.4 Síntese III

Neste tópico, analisamos as *creepypastas*: Tomino's Hell, Channel Infinity e Dark Reflection Ritual, em relação aos cinco pontos da nossa hipótese.

O primeiro ponto se comprova verdadeiro em todas as três histórias, visto que, apesar de Channel Infinity e Dark Reflection Ritual terem perfis de usuários do repositório online Creepypasta Wiki atrelados a sua origem, ambos os perfis são anônimos ao esconder a verdadeira identidade dos usuários por trás deles.

Os tópicos dois e três também se mostram verdadeiros ao realizar uma busca por termos na ferramenta de pesquisa Google: ao procurar por “tomino's hell creepypasta” cerca de 30.600 resultados são encontrados (enquanto, ao procurar apenas “tomino's hell” 88.700 resultados aparecem); “channel infinity creepypasta” corresponde a 3.090.000 resultados encontrados; e “dark reflection ritual creepypasta” reflete em aproximadamente 689.000 resultados.

O quarto ponto também se comprova verdadeiro em todas as *creepypastas* analisadas por retratarem temas relacionados ao horror e terror.

O quinto somente é verdadeiro para a *creepypasta* Tomino's Hell, que, em grande parte de seus resultados, é acompanhada pela imagem apresentada no tópico 4.3.1. Não consideramos como verdadeiro para as histórias seguintes pelo conteúdo visual variar bastante de compartilhamento a compartilhamento, além de não possuírem a finalidade de chocar o leitor, mas apenas ilustrar as *creepypastas*.

Logo, concluímos que os tópicos 1, 2, 3 e 4 são verdadeiros, enquanto o quinto não, em relação às *creepypastas* analisadas do subgênero "ritual". Nenhuma outra característica foi encontrada em comum a todas as *creepypastas* para justificar uma nova hipótese.

#### 4.4 Episódio Perdido

Aqui se encaixam as *creepypastas* baseadas em séries e desenhos famosos, normalmente relatando algum episódio macabro que foi tirado do ar por seu conteúdo perturbador. As três *creepypastas* escolhidas foram: **Squidward's Suicide**, **Dead Bart** e **Suicidemouse.avi**.

##### 4.4.1 Squidward's Suicide

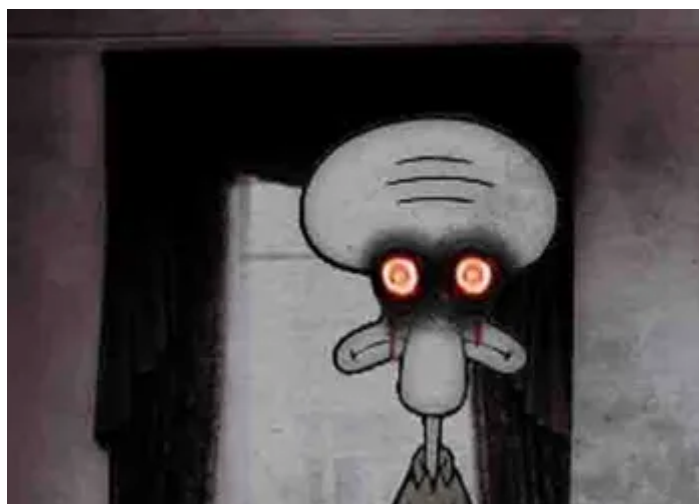
*Squidward's Suicide* (em português, Suicídio do Lula Molusco) é uma *creepypasta* centrada na série de televisão animada Bob Esponja Calça Quadrada, que estreou no canal por assinatura Nickelodeon no dia 1º de maio de 1999. Enquanto a série tem como protagonista o personagem homônimo, a *creepypasta* gira em torno de um dos personagens secundários: o vizinho e colega de trabalho de Bob Esponja, Lula Molusco.

A história apareceu pela primeira vez no fórum online 7chan no dia 6 de abril de 2010, postada por um usuário anônimo. É escrita em primeira pessoa pela perspectiva de um estagiário do canal de televisão Nickelodeon que alega ter assistido um episódio da série animada que nunca foi ao ar devido ao seu conteúdo perturbador, em que, como o nome sugere, a narrativa percorre os acontecimentos que precedem e causam o suicídio do personagem Lula Molusco, além da presença de imagens de crianças multiladas e sons amedrontadores.

Assim como outras *creepypastas* é comumente acompanhada de uma imagem modificada para ficar propositalmente assustadora. Neste caso, o

personagem Lula Molusco é visto com seus olhos em tons avermelhados, com um líquido vermelho escorrendo deles, sua expressão é de infelicidade. Ao contrário da história, a origem da imagem é incerta, no entanto, através de pesquisa reversa<sup>30</sup>, é possível encontrar resultados que datam 4 de agosto de 2010.

### Imagem 10 - Suicídio do Lula Molusco



Fonte: TV TROPES, 2023

A *creepypasta* ficou tão popular, que foi referenciada em um episódio da décima segunda temporada de Bob Esponja, intitulado “Spongebob in RandomLand”, que teve sua primeira exibição no dia 11 de setembro de 2019 nos Estados Unidos, entretanto, teve sua “aparição” retirada do episódio em suas *reprises* devido à solicitação do departamento de Exibição e Práticas de Transmissão do país (Broadcast Standards and Practices).

### Imagem 11 - Episódio de Bob Esponja

---

<sup>30</sup> Pesquisa que consiste no uso de imagem, ao invés do habitual texto.





Fonte: ENCYCLOPEDIA SPONGEBOBIA, 2023

#### 4.4.2 Dead Bart

Os Simpsons é uma série de televisão animada estadunidense criada por Matt Groening e explora os gêneros de comédia e *sitcom* enquanto o espectador acompanha as vivências da família Simpson, que, em sua essência, funciona como uma sátira do estilo de vida “norte-americano”. A série teve seu primeiro episódio exibido no dia 17 de dezembro de 1989 pela Fox, emissora de televisão estadunidense, e teve um pico de aproximadamente 26 milhões de espectadores nos Estados Unidos.

No dia 19 de janeiro de 2010, na comunidade online voltada para jogos GameFAQs, o usuário KI Simpson publicou em um dos tópicos de conversa a história sobre o episódio perdido de Os Simpsons intitulado “Dead Bart” (em português, Bart Morto). A história é narrada em primeira pessoa e conta sobre como o protagonista, a partir do próprio criador da série, conseguiu acesso a um episódio que nunca foi ao ar devido ao seu conteúdo perturbador, em que um dos personagens principais, Bart Simpson, filho do casal Homer e Marge Simpson, faleceu após um incidente em um avião.

#### Imagem 12 - Dead Bart



Fonte: WIKI CREEYPASTA BRASIL, 2023

Em certo momento da *creepypasta*, o autor brinca com a fama de “prever o futuro” do desenho animado (fomentada a partir de diversos acontecimentos do universo d’Os Simpsons de fato acontecerem na vida real) e narra que, ao final do episódio, um cemitério com o túmulo de todos os artistas convidados que já apareceram na série prevê a data de morte de cada um deles.

Apesar de provada falsa, a *creepypasta* teve sua popularidade aumentada após diversos vídeos no YouTube surgirem tentando replicar os acontecimentos do suposto episódio perdido.

#### 4.4.3 Suicidemouse.avi

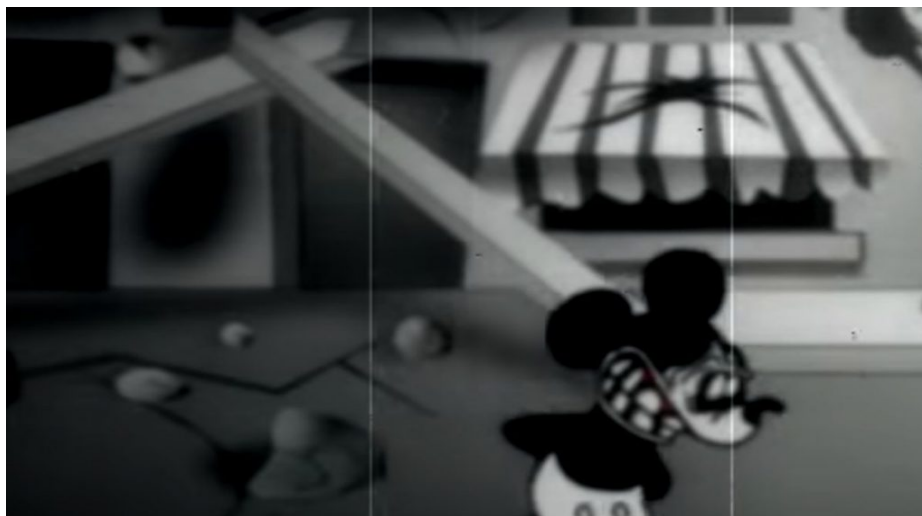
Suicidemouse.avi ou Suicide Mouse (em português, Camundongo Suicida) é uma *creepypasta* acerca de um desenho animado do personagem face dos estúdios Disney, o Mickey Mouse.

Sua origem é atribuída ao *youtuber* Nec1, que, no dia 25 de novembro de 2009, adicionou ao seu canal no YouTube o vídeo intitulado “Suicide Mouse - Unseen Freaky Footage”, um curta metragem animado de sete minutos e seis segundos que consiste no camundongo Mickey caminhando por uma rua em *looping*, enquanto sons variados ecoam pela duração do curta, intercalando entre sons de piano, sons de estática e gritos distorcidos. Com o passar dos minutos, alguns elementos são adicionados ao vídeo a fim de causar desconforto ao espectador, tal como distorções na imagem e aumento na quantidade de gritos ao

fundo. Até outubro de 2023, o vídeo contava com aproximadamente um milhão e 400 mil visualizações.

A descrição do vídeo no YouTube é o texto que se popularizou como *creepypasta*, em que, em primeira pessoa, conta ao leitor sobre o vídeo: sua possível origem, seu conteúdo descrito e acontecimentos acerca daqueles que tiveram acesso ao curta original.

### Imagem 13 - Suicidemouse.avi



Fonte: CREEPYPASTA, 2023

Assim como outras *creepypastas*, teve sua história difundida e, conseqüentemente, modificada, possuindo, atualmente, diversas versões online que trazem uma nova história ao vídeo, mas sempre contendo o mistério de origem e teor perturbador do conto original.

#### 4.4.4 Síntese IV

A partir dos cinco pontos de nossa hipótese, analisamos as *creepypastas*: Squidward's Suicide, Dead Bart e Suicidemouse.avi, pertencentes à categoria de "episódios perdidos".

O primeiro ponto, autoria desconhecida, prova-se verdadeiro em todas as três. Embora apenas Squidward's Suicide tenha um usuário verdadeiramente anônimo, em que não é possível rastrear a conta que o postou por ter feito no modo anônimo, Dead Bart e Suicidemouse.avi possuem sua origem ligada a contas que

não possuem o verdadeiro nome ou imagem do usuário; dessa forma, mantendo-os anônimos também.

O segundo e terceiro tópico, carga viral e difusão através de *corypasta*, comprovam-se também verdadeiros ao realizar uma pesquisa rápida de termos na ferramenta de busca online Google: “squidward's suicide creepypasta” corresponde a 201.000 resultados encontrados; “dead bart creepypasta” totaliza aproximadamente 1.860.000 resultados; e “suicidemouse.avi creepypasta” dá acesso a 60.500 resultados. Em todos os casos, desconsiderando a pesquisa com o nome traduzido para outras línguas, como o português.

O quarto tópico se comprova verdadeiro, visto que todas as três possuem conteúdos voltados ao horror e terror.

O quinto ponto, conteúdo de apoio com *shock value*, talvez tenha a maior influência aqui dentre todas as categorias de *creepypastas* até então analisadas, sendo a parte central em todas as três histórias, especialmente Suicidemouse.avi.

Não foram encontrados outros pontos em comum que pudessem justificar a criação de uma nova hipótese sobre os elementos constitutivos das *creepypastas*.

## 4.5 Hack ROMs/Jogos Alternativos

Nessa categoria se encaixam as *creepypastas* baseadas em jogos, normalmente adicionando elementos assustadores a jogos de franquias famosas. As três *creepypastas* escolhidas são: **Lavender Town Syndrome**, **Herobrine** e **The Theater**.

### 4.5.1 Lavender Town Syndrome

Pokémon Red and Green foram os primeiros jogos da franquia Pokémon. Lançados no dia 27 de fevereiro de 1996 no Japão, foram desenvolvidos pela produtora Game Freak e distribuídos pela Nintendo para o Game Boy<sup>31</sup>, sendo seguidos pela versão Blue (lançada internacionalmente como par da versão Red) e a complementar Yellow. Nos jogos, o protagonista passa por diversas cidades para batalhar e coletar *pokémon*, sendo uma dessas cidades Lavender Town, que, dentro

---

<sup>31</sup> Segundo console portátil desenvolvido pela Nintendo, com o lançamento original no Japão datando o dia 21 de abril de 1989.

da história do jogo, é conhecida por ser um local assombrado por fantasmas visto que é um cemitério para os monstros que faleceram.

**Figura 14 - Lavender Town**



Fonte: WIKI CREEPYPASTA BRASIL, 2023

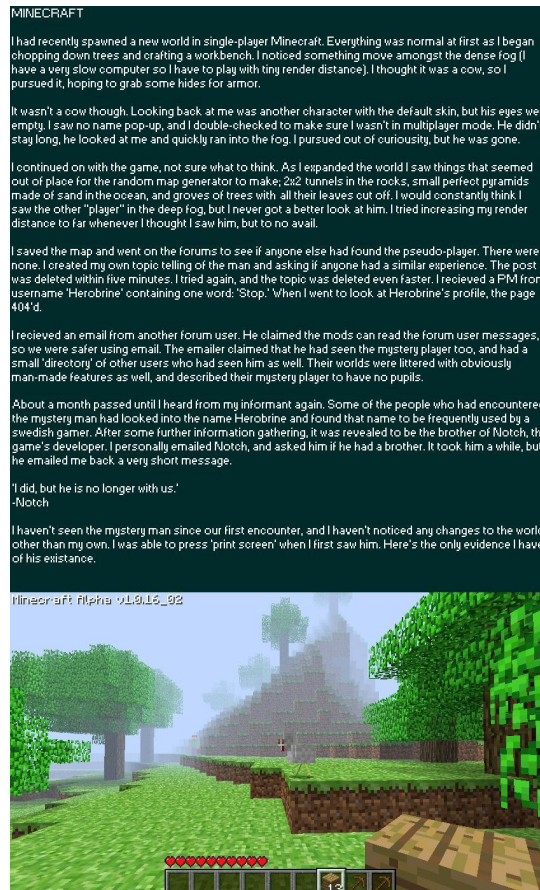
A *creepypasta* diz que, ao chegar na cidade de Lavender Town, o seu tema musical fazia algumas crianças enlouquecerem e se suicidarem. Supostamente, duas centenas de crianças se suicidaram após ouvir a música, enquanto outras centenas sentiram fortes dores de cabeça. A *creepypasta* segue dizendo que estudos provaram que o áudio continha frequências sonoras extremamente altas que apenas crianças e adolescentes conseguiam ouvir por não possuírem ouvidos totalmente desenvolvidos.

A história costuma ser compartilhada com um vídeo que apresenta uma imagem da tela do jogo e a versão original da música.

#### **4.5.2 Herobrine**

Herobrine é uma *creepypasta* acerca de Minecraft, jogo eletrônico de sobrevivência criado em 2011 por Markus Persson, desenvolvido e veiculado pela Mojang Studios, que teve sua propriedade intelectual adquirida pela Microsoft em 2014. A origem da *creepypasta* é incerta, mas a primeira citação sobre o Herobrine que se tem registro é em um fórum de Minecraft no dia 30 de agosto de 2010.

**Figura 15 - Herobrine**



Fonte: KNOW YOUR MEME, 2023

A história se inicia como um relato de um jogador que presenciou algo estranho em seu mundo no jogo: embora no modo individual, havia outro jogador misterioso no mundo – sem nome e com aparência idêntica ao personagem inicial, exceto por seus olhos completamente brancos – e seguindo a aparição, diversos sinais de exploração de mundo apareciam em lugares que ele ainda não havia passado. Após diversas tentativas de descobrir algo sobre esse acontecimento nos fóruns de Minecraft, o protagonista recebeu uma mensagem de um usuário chamado “Herobrine” com uma única palavra: “pare”.

Após um tempo, o narrador é contatado através de seu e-mail por um grupo de pessoas que diziam ter presenciado o mesmo incidente. Um mês depois, somos apresentados à informação de que Herobrine era um nome associado a um jogador sueco que supostamente seria o irmão do criador do jogo.

A história finaliza com a descoberta de que o suposto irmão do criador já havia falecido, dando a entender que as manifestações misteriosas no fórum e no jogo fossem paranormais.



Devido à repercussão da narrativa, o próprio criador do jogo precisou intervir e, através de seu twitter, dizer que o personagem Herobrine não era real e que nunca teve um irmão.

**Figura 16** - Tweet de Notch



Fonte: KNOW YOUR MEME, 2023

Desde então, a figura do Herobrine se tornou um marco dentro da comunidade do jogo, existindo até mesmo modificações que o adicionam de fato ao Minecraft.

#### 4.5.3 The Theater

Ao contrário das duas *creepypastas* anteriores, The Theater (ou O Teatro, em português) é uma história original em seu todo, não se apropriando do conteúdo de nenhum jogo pré existente. A narrativa, em terceira pessoa, apresenta o jogo O Teatro ao leitor, descrevendo desde seu encarte original, passando por seu processo de instalação e concluindo com a jogabilidade e incidentes que ocorrem durante o ato.

Segundo o site Creepypasta.com (2023), a história possui autoria anônima e teve sua origem em setembro de 2010, no subfórum *screenshot* do 4Chan, maior web fórum de imagens dos Estados Unidos. Por não se tratar de um jogo real, o único registro que acompanha a *creepypasta* é uma suposta captura de tela do que seria a interface do jogo – sua origem, no entanto, também é desconhecida.

**Foto 17** - The Theater



Fonte: CREEYPASTA, 2023

Em junho de 2011, a história recebeu uma continuação – também anônima – intitulada “A Verdadeira História d’O Teatro” (The True Story of The Theater, em inglês) que narra, dessa vez em primeira pessoa, o que de fato acontece ao jogar o jogo. Embora eliminando o fator sobrenatural do conto original, a sequência ajuda a consolidar a mitologia por trás do jogo, apresentando novas informações (como a companhia que o produziu, novos personagens e novas interações) a fim de aproximar ainda mais a *creepypasta* da realidade.

Com o crescimento do texto original, diversas versões do jogo foram desenvolvidas para *download*, variando, principalmente, entre as plataformas PC e celular. Alguns criadores de conteúdo voltados para a área de jogos eletrônicos, como Markiplier<sup>32</sup>, gravaram vídeos jogando algumas dessas versões, engajando ainda mais pessoas a conhecerem a *creepypasta*.

#### 4.5.4 Síntese V

Aqui analisamos as *creepypastas*: Lavender Town Syndrome, Herobrine e The Theater, em função dos cinco tópicos da nossa hipótese sobre os elementos constitutivos de uma *creepypastas*: (1) autoria desconhecida; (2) carga viral; (3)

<sup>32</sup> Ator, comediante e youtuber norte-americano, teve sua carreira alavancada através de seu canal no YouTube com foco em jogos eletrônicos. Em maio de 2023, seu canal contava com mais de 34 milhões de inscritos.



difusão através de *copypasta* do texto, imagem, vídeo ou áudio na internet; (4) conteúdo sustentado no horror, a fim de causar o estado de medo no leitor; (5) conteúdo de apoio com *shock value*.

O primeiro ponto é considerado verdadeiro, pois todas as três *creepypastas* possuem sua origem anônima.

O segundo e terceiro ponto também são considerados verdadeiros através de comprovação ao realizar pesquisas na ferramenta Google: ao procurar “lavender town syndrome creepypasta” cerca de 1.080.000 resultados são encontrados (número que aumenta para 17.300.000 ao ser procurado apenas “lavender town syndrome”); ao procurar “herobrine creepypasta” aproximadamente 1.860.000 resultados são encontrados ( 34.100.000, se procurar apenas por “herobrine”); e ao procurar por “the theater creepypasta” aproximadamente 5.010.000 resultados são encontrados.

O quarto tópico também se comprova, visto que seus conteúdos são de terror.

O quinto ponto também é provado verdadeiro, visto que em todas elas há um conteúdo somado ao texto que possui a intenção de chocar ou provocar espanto ao leitor (em Lavender Town Syndrome, a música; e em Herobrine e The Theaters capturas de telas que “provam” a existência da *creepypasta*).

Nenhum outro ponto em comum pode ser encontrado que justificasse a criação de um novo ponto na hipótese em relação aos elementos constitutivos de uma *creepypasta*.

## 5 CONCLUSÃO

A partir das análises, podemos refletir sobre a verificação dos cinco pontos de nossa hipótese em relação às *creepypastas* selecionadas.

Acerca da autoria desconhecida: embora não seja uma regra dita, das quinze *creepypastas* analisadas, somente uma possui um autor conhecido, coincidentemente a mais popular delas, Slender Man. Poderíamos argumentar que isso se dá pela popularidade da *creepypasta* e a necessidade de patenteá-la a medida em que sua fama se tornou maior do que o próprio nicho de consumidores de *creepypastas*, visto que, como dito anteriormente, foi a primeira a ser transformada em filme (*Slender Man: Pesadelo sem Rosto*, lançado no dia 23 de agosto de 2018 no Brasil) e ter sua figura central como protagonista de jogos e webséries (*Slender: The Eight Pages* e *Marble Hornets*, respectivamente). No entanto, sua autoria se mostrava reconhecida antes mesmo disso e o motivo mais provável para isso se dá na sua origem em uma competição de manipulação de imagens. Com isso em mente, não podemos considerar esse ponto da hipótese falso, visto que somente uma, dentre quinze *creepypastas*, demonstrou fugir à regra, e de forma justificável a considerá-la uma exceção particular. Logo, consideramos como necessário o anonimato do autor para que sua história seja considerada uma *creepypasta*, visto que parte do horror gerado pela história é, de fato, não saber quem está por trás dela.

Carga viral e compartilhamento através de *coppypastas*: são dois pontos extremamente complicados de se analisar por um motivo muito particular: a evolução da própria cultura de *creepypastas*. Em sua origem, como narrado na seção introdutória, não havia um único local onde reunia todas essas histórias, logo, para repassá-las era necessário copiá-las e enviá-las individualmente para cada pessoa que o remetente acreditava ter interesse. No entanto, com o aumento da popularidade e crescente procura por mais histórias semelhantes, foi-se tido como necessária a criação de um repositório online que colecionasse todas em um único lugar, tornando de fácil acesso para aqueles que se dispunham a ir atrás de conhecer mais sobre *creepypastas*. Apesar disso, a propagação através da *repostagem* dessas histórias tem um grande aspecto cultural dentro do nicho que remete às origens dele, sendo assim replicadas tanto por sua função original (atingir um público maior através da *coppypasta*), quanto por uma ação saudosista das

origens do que hoje conhecemos como *creepypastas*. Logo, podemos considerar esses dois pontos como verdadeiros, visto que, de certa forma, ainda acontecem com frequência suficiente e foram comprovados em todas as quinze *creepypastas* analisadas.

O conteúdo sustentado no horror: possivelmente o mais óbvio ponto entre os destacados na hipótese, é presente inclusive na etimologia da palavra que dá nome à categoria *creepypasta* (como pontuado anteriormente, *creepy*, em inglês, se traduz como assustador). É verdadeiro em todas as quinze histórias analisadas e o ponto central de todas elas, visto que, sem esse elemento, fugiriam à proposta original do que se entende por *creepypasta*, portanto não poderiam ser consideradas uma.

O conteúdo de apoio com *shock value*: foi o ponto que menos se provou verdadeiro e, ainda assim, apareceu em doze das quinze *creepypastas* analisadas. É relacionado ao quarto ponto, visto que normalmente possui a função única e exclusiva de causar desconforto e imersão na história, mas não é necessário em todo conto. Em especial na categoria de “rituais”, esteve presente somente em uma das três *creepypastas*, provando-se desnecessário nesse tipo específico de história. No entanto, provou-se bastante necessário para as *creepypastas* da categoria “episódio perdido”, especialmente por se tratarem de histórias que relatam sobre uma forma de mídia digital (filmes e episódios de séries televisivas); essas imagens garantem uma maior imersão e trazem realismo à narrativa quando a acompanham. Assim, podemos considerar esse ponto como não necessário para a constituição de uma *creepypasta*.

Concluimos, então, que nossa hipótese se mostrou pertinente em alguns pontos e inadequada em outros, garantindo que *creepypastas* não possuem uma fórmula específica, mas que elementos como o conteúdo sustentado no horror, o anonimato, carga viral e compartilhamento através de *copypasta* sejam necessários para serem consideradas histórias do gênero. Concluimos também que *creepypasta* pode ser considerado um gênero próprio, fruto da cibercultura, que bebe da essência de contos, mas que se diferenciam destes graças a seu contexto, espaço e forma de veiculação e propagação.

## REFERÊNCIAS

- ABOUT Angelfire. **Angelfire**. Disponível em: <https://www.angelfire.lycos.com/aboutaf.tmpl>. Acesso em: 17 jan. 2023.
- ANALOG HORROR. In: **KNOW YOUR MEME**. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/cultures/analog-horror>. Acesso em: 09 jan. 2023.
- A SÍNDROME DE LAVENDER TOWN. In: **WIKI CREEYPASTA BRASIL**. Disponível em: [https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/A\\_Sindrome\\_De\\_Lavender\\_Town](https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/A_Sindrome_De_Lavender_Town). Acesso em: 09 jan. 2023.
- A TAPE FROM TREASURE ISLAND. In: **CREEYPASTA WIKI**. Disponível em: [https://creepypasta.fandom.com/wiki/A\\_Tape\\_from\\_Treasure\\_Island](https://creepypasta.fandom.com/wiki/A_Tape_from_Treasure_Island). Acesso em: 16 out. 2023.
- BARICHELLO, Eugenia Maria Mariano da Rocha; OLIVEIRA, Cristiane Cleveston de. O Marketing viral como estratégia publicitária nas novas ambiências midiáticas. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, p. 29 - 44, janeiro/junho de 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/12939> . Acesso em: 24 jul. 2022.
- BLUMSTEIN, Daniel T. **The Nature of Fear: Survival Lessons from the Wild**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2020.
- BRUM, Laís Rodrigues. **Entrando pela porta da frente da Casa sem Fim: creepypastas como forma de hibridismo textual na cibercultura**. Orientadora: Patrícia Kayser Vargas Mangan. 2019. 28 p. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Letras - Língua Portuguesa) - Universidade La Salle, Canoas, 2019. Disponível em: <<https://svr-net20.unilasalle.edu.br/bitstream/11690/2570/1/brum.mangan.pdf>>. Acesso em: 21 jul. 2022.
- CARROLL, Noël. **A filosofia do Horror ou Paradoxo do coração**. [S. l.]: Papyrus, 1999.
- CHANNEL ∞. In: **CREEYPASTA WIKI**. Disponível em: [https://creepypasta.fandom.com/wiki/Channel\\_∞](https://creepypasta.fandom.com/wiki/Channel_∞). Acesso em: 7 jun. 2023.
- CHOK.EXE. In: **CREEYPASTA WIKI**. Disponível em: <https://creepypasta.fandom.com/wiki/Choke.exe>. Acesso em: 05 out. 2023.
- CREEYPASTA. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Creepypasta&oldid=62341515>. Acesso em: 15 jul. 2022.
- CREEYPASTA WIKI. In: **CREEYPASTA WIKI**. Disponível em: [https://creepypasta.fandom.com/wiki/Creepypasta\\_Wiki](https://creepypasta.fandom.com/wiki/Creepypasta_Wiki). Acesso em: 24 jul. 2022.

CURSED IMAGES. In: **KNOW YOUR MEME**. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/cursed-images--2>. Acesso em: 09 jan. 2023.

DARK REFLECTION RITUAL. In: **CREEPYPASTA WIKI**. Disponível em: [https://creepypasta.fandom.com/wiki/Dark\\_Reflection\\_Ritual](https://creepypasta.fandom.com/wiki/Dark_Reflection_Ritual). Acesso em: 11 out. 2023.

DEAD BART. In: **KNOW YOUR MEME**. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/dead-bart>. Acesso em: 04 out. 2023.

DEAD BART, A morte de Bart Simpson. In: **WIKI CREEPYPASTA BRASIL**. Disponível em: [https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Dead\\_Bart\\_\(A\\_Morte\\_de\\_Bart\\_Simpson\)](https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Dead_Bart_(A_Morte_de_Bart_Simpson)). Acesso em: 04 out. 2023.

DISCOVERY ISLAND, Bay Lake. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Discovery\\_Island\\_\(Bay\\_Lake\)#:~:text=Although%20Disney%20never%20officially%20stated,with%20no%20signs%20of%20development](https://en.wikipedia.org/wiki/Discovery_Island_(Bay_Lake)#:~:text=Although%20Disney%20never%20officially%20stated,with%20no%20signs%20of%20development). Acesso em: 16. out. 2023.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (org). **Métodos e técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2ª edição. São Paulo: Atlas, 2010.

FIA. **Creative Commons**: o que é, tipos, benefícios e como usar. FIA, 2020. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/creative-commons/#:~:text=Atribuição-Compartilha%20Igual%20>. Acesso em: 26 mai. 2023.

FIN-TASTIC!. **The History of Creepypasta**: how the subgenre of internet horror became mainstream media. Medium, 2020. Disponível em: <https://medium.com/bud-blog/the-history-of-creepypasta-da033083f793>. Acesso em: 07 jan. 2023.

FREITAS, Camila; AMARO, Mariana. **Slender Man**: creepypasta, mimese e realidade. Temática, Paraíba, v. 12, ed. 1, 2016. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Mariana-Amaro/publication/308410498\\_Slender\\_Man\\_creepypasta\\_mimese\\_e\\_realidade/links/5a998efeaca2721e3f2ddfce/Slender-Man-creepypasta-mimese-e-realidade.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Mariana-Amaro/publication/308410498_Slender_Man_creepypasta_mimese_e_realidade/links/5a998efeaca2721e3f2ddfce/Slender-Man-creepypasta-mimese-e-realidade.pdf). Acesso em: 21 jul. 2022.

GAMEFAQS. In: **KNOW YOUR MEME**. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/sites/gamefaqs>. Acesso em: 04 out. 2023.

**Google Acadêmico**. 2022. Disponível em: <https://scholar.google.com.br> Acesso em: 21 jul. 2022.

GUEDES, Diana. OS SIMPSONS previu o desaparecimento de um submarino em 2023?. **Terra**. 22 jun. 2023. Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/os-simpsons-previu-o-desaparecimento-de-um-su>

[bmarino-em-2023.6043e829bd4e85fc9f94a0c111d001a3kst7h13x.html#:~:text=OS%20SIMPSONS%20previram%20o%20desaparecimento,assista%20at%C3%A9%20o%20final.&text=Apesar%20do%20epis%C3%B3dio%20lembrar%20o,estava%20sendo%20exibido%20nos%20cinemas](https://bmarino-em-2023.6043e829bd4e85fc9f94a0c111d001a3kst7h13x.html#:~:text=OS%20SIMPSONS%20previram%20o%20desaparecimento,assista%20at%C3%A9%20o%20final.&text=Apesar%20do%20epis%C3%B3dio%20lembrar%20o,estava%20sendo%20exibido%20nos%20cinemas). Acesso em: 04 out. 2023.

HEMINGWAY, Ernest. **Death In The Afternoon**. New York: Charles Scribner's Sons, 1932. Disponível em: [https://www.la.utexas.edu/users/bump/images/Hemingway/death\\_in\\_the\\_afternoon.pdf](https://www.la.utexas.edu/users/bump/images/Hemingway/death_in_the_afternoon.pdf). Acesso em: 25 out. 2023.

HEROBRINE. In: **KNOW YOUR MEME**. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/herobrine>. Acesso em: 15. jan. 2023.

HEROBRINE. In: **WIKI CREEYPASTA BRASIL**. Disponível em: <https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Herobrine?so=search>. Acesso em: 09 jan. 2023.

I AM NIGHTMARE. In: **CREEYPASTA WIKI**. Disponível em: [https://creepypasta.fandom.com/wiki/I\\_Am\\_Nightmare?so=search](https://creepypasta.fandom.com/wiki/I_Am_Nightmare?so=search). Acesso em: 09 jan. 2023.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996. Tradução de: Paulo Neves.

MAIA, Alessandra. **Horror e Diferentes Níveis de Atenção em contos de creepypasta**. Comunicon, [s. l.], 2015. Disponível em: [http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT6/21\\_GT06-MAIA.pdf](http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT6/21_GT06-MAIA.pdf). Acesso em: 21 jul. 2022.

MINECRAFT. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Minecraft&oldid=66786458>. Acesso em: 15. jan. 2023.

NEC1 (Nec1). **SUICIDE MOUSE - Unseen Freaky Footage**. **Youtube**, 25 nov. 2009. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=C\\_h1dY66Rm4](https://www.youtube.com/watch?v=C_h1dY66Rm4). Acesso em: 03 out. 2023.

NESTAREZ, Oscar. **Poe e Lovecraft: um ensaio sobre o medo na literatura**. São Paulo: Livrus, 2013.

O INQUIETANTE. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=O\\_inquietante&oldid=65099889](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=O_inquietante&oldid=65099889). Acesso em: 25 out. 2023.

O QUE É CREEPYPASTA. In: **WIKI CREEPYPASTA BRASIL**. Disponível em: <https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Herobrine?so=search>. Acesso em: 09. jan. 2023.

OS SIMPSONS. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Os\\_Simpsons&oldid=66991657](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Os_Simpsons&oldid=66991657)>. Acesso em: 04 out. 2023.

OTTOMANEMPIREBALL. **Help! Tracing Origins of Poem**. 01 dez. 2019. Reddit: /u/OttomanEmpireBall. Disponível em: [https://www.reddit.com/r/RBI/comments/e4rh3d/help\\_tracing\\_origins\\_of\\_poem/](https://www.reddit.com/r/RBI/comments/e4rh3d/help_tracing_origins_of_poem/). Acesso em: 07 jan. 2023.

PLASTINA, Mauro. **A Origem do Terror**: linha do tempo. Linha do Tempo. Disponível em: <https://mauroplastina.com/origem-do-terror/>. Acesso em: 07 jan. 2023.

PIGLIA, Ricardo. **Formas Breves**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2004. Tradução de: José Marcos Mariani de Macedo.

RECUERO, Raquel. **Redes Social na Internet**. Porto Alegre, RS: Meridional, 2009.

RED MIST SQUIDWARD. In: **ENCYCLOPEDIA SPONGEBOBIA**. Disponível em: [https://spongebob.fandom.com/wiki/Red\\_Mist\\_Squidward](https://spongebob.fandom.com/wiki/Red_Mist_Squidward). Acesso em: 16 mai. 2023.

ROY, Jessica. **Behind Creepypasta**, the Internet Community That Allegedly Spread a Killer Meme. Time, 2014. Disponível em: <https://time.com/2818192/creepypasta-copyypasta-slender-man/>. Acesso em: 07 jan. 2023.

SAIJO YASO POEMS. In: **POEM ANALYSIS**. Disponível em: <https://poemanalysis.com/saijo-yaso/poems/>. Acesso em: 07 jan. 2023.

SAMOYAUULT, Tiphaine. **A Intertextualidade**. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008. Tradução de Sandra Nitrini.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001. 216p. Disponível em: <https://bibliotextos.files.wordpress.com/2012/03/comunicac3a7c3a3o-e-pesquisa-santaella.pdf>

**Scientific Electronic Library Online**. 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br> Acesso em: 21 jul. 2022.

SPONGEBOB IN RANDOMLAND. In: **ENCYCLOPEDIA SPONGEBOBIA**. Disponível em: [https://spongebob.fandom.com/wiki/SpongeBob\\_in\\_RandomLand](https://spongebob.fandom.com/wiki/SpongeBob_in_RandomLand). Acesso em: 16 mai. 2023.

SQUIDWARD'S SUICIDE. In: **CREEPYPASTA WIKI**. Disponível em: [https://creepypasta.fandom.com/wiki/Squidward%27s\\_Suicide](https://creepypasta.fandom.com/wiki/Squidward%27s_Suicide). Acesso em: 16 mai. 2023.

SQUIDWARD'S SUICIDE. In: **KNOW YOUR MEME**. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/squidwards-suicide>. Acesso em: 16 mai. 2023.

SQUIDWARD'S SUICIDE. In: **TVTROPES**, the all devouring pop-culture wiki. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Fanfic/SquidwardsSuicide>. Acesso em: 16 mai. 2023.

SUICIDE MOUSE. In: **CREEPYPASTA FILES WIKI**. Disponível em: [https://creepypastafiles.fandom.com/wiki/Suicide\\_Mouse#:~:text=Origin,other%20details%20about%20the%20animation](https://creepypastafiles.fandom.com/wiki/Suicide_Mouse#:~:text=Origin,other%20details%20about%20the%20animation). Acesso em: 03 out. 2023.

SUICIDE MOUSE. In: **KNOW YOUR MEME**. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/suicide-mouse?full=1>. Acesso em: 03 out. 2023.

SUICIDEMOUSE.AVI. **Creepypasta**, 2010. Disponível em: <https://www.creepypasta.com/suicidemouse-avi/>. Acesso em: 03 out. 2023.

SUICIDEMOUSE.AVI, O Suicídio de Mickey Mouse. In: **WIKI CREEPYPASTA BRASIL**. Disponível em: [https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Suicidemouse.avi\\_\(O\\_Suicidio\\_De\\_Mickey\\_Mouse\)](https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Suicidemouse.avi_(O_Suicidio_De_Mickey_Mouse)). Acesso em: 03 out. 2023.

THE BACKROOMS. In: **KNOW YOUR MEME**. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/the-backrooms>. Acesso em: 09 jan. 2023.

THE SIMPSONS (1.<sup>a</sup> TEMPORADA). In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The\\_Simpsons\\_\(1.%C2%AA\\_temporada\)&oldid=66879306](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Simpsons_(1.%C2%AA_temporada)&oldid=66879306). Acesso em: 04 out. 2023.

THE Something Awful Forums. **Something Awful**. Disponível em: <https://forums.somethingawful.com>. Acesso em: 07 jan. 2023.

THE Theater. **Creepypasta**, 2010. Disponível em: <https://www.creepypasta.com/the-theater/>. Acesso em: 25 mai. 2023.

THE Theater. **Creepypasta Brasil**, 2013. Disponível em: <http://www.creepypastabrasil.com.br/2013/04/o-cinema.html>. Acesso em: 25 mai. 2023.

THE THEATER. In: **CREEPYPASTA WIKI**. Disponível em: [https://creepypasta.fandom.com/wiki/The\\_Theater?so=search](https://creepypasta.fandom.com/wiki/The_Theater?so=search). Acesso em: 25 mai. 2023.



THE THEATER. In: **TVTROPES**, the all devouring pop-culture wiki. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WebOriginal/TheTheater>. Acesso em: 25 mai. 2023.

THE True Story of the Theater. **Creepypasta**, 2011. Disponível em: <https://www.creepypasta.com/the-true-story-of-the-theater/>. Acesso em: 25 maio 2023.

WIKI CREEPYPASTA BRASIL. **Normal Porn For Normal People**. 21 mar. 2013. Disponível em: [https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Normal\\_Porn\\_for\\_Normal\\_People](https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Normal_Porn_for_Normal_People). Acesso em: 24 jul. 2022.

WYNNE, Debbie (Debbie Wynne). Where did the RED MIST SQUIDWARD image come from?. **Youtube**, 12 ago. 2022. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=wIhC\\_UmZJaM](https://www.youtube.com/watch?v=wIhC_UmZJaM). Acesso em: 16 mai. 2023.

YAJI SAIJO. In: **PRABOOK**. Disponível em: <https://prabook.com/web/yaso.saijo/3746832>. Acesso em: 07. jan. 2023