UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO CENTRO DE LETRAS E ARTES

ESCOLA DE LETRAS

CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS - LICENCIATURA

CUIDADO COM CUPINS!:
a educação e o medo

ROBERTO DE OLIVEIRA SERRA FILHO

RIO DE JANEIRO

SETEMBRO DE 2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO CENTRO DE LETRAS E ARTES

ESCOLA DE LETRAS

CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS - LICENCIATURA

CUIDADO COM CUPINS!:
a educação e o medo

ROBERTO DE OLIVEIRA SERRA FILHO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora como um dos requisitos para obtenção do Grau de Licenciatura em Letras, realizado sob orientação do Professor Doutor Marcelo dos Santos

RIO DE JANEIRO

SETEMBRO DE 2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO CENTRO DE LETRAS E ARTES

ESCOLA DE LETRAS

CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS - LICENCIATURA

Por

Roberto de Oliveira Serra Filho

Trabalho de Conclusão de Curso

BANCA EXAMINADORA

_____

(MARCELO DOS SANTOS – ORIENTADOR)

_____

(ANA CAROLINA SAMPAIO COELHO – INTEGRANTE DA BANCA)

RIO DE JANEIRO

SETEMBRO DE 2024

AGRADECIMENTOS

Nunca consigo agradecer devidamente as pessoas que me cercam pelo o quão bem elas me fazem , talvez por ter pobreza de expressão emocional, ou talvez porque sinto que palavras apenas não são o suficiente, no caso eu até acredito no poder das palavras, mas as minhas não, enfim, estou enrolando muito para dizer. Essa é uma lista, reduzida, de pessoas que foram importantíssimas para o andamento e conclusão deste trabalho: Adriana de Oliveira S., Roberto de O. Serra, Barbara de O. Serra (essa que é ultra especial, mesmo que, caso me perguntem, jamais irei admitir. Obrigado por sempre compartilhar dos gostos esquisitos e textos de horror comigo), Thalita Marinho, Marina Junqueira, Patricia Peixoto, Victor de Paula, Luiza de Melo, Tales Borges, Gianluigi Toscano, Gabriela Portes, Amanda Diener, Leonardo Medeiro e Fernanda Fraga. Agora que se encerra o sentimentalismo, vamos partir para o massacre.

RESUMO: Este trabalho investiga o fascinante mundo das creepypastas, um gênero literário digital que vai além da mera narrativa de terror. Essas histórias emergem da rica tapeçaria da colaboração e interatividade na internet, oferecendo uma nova forma de expressão cultural que ressoa com as vozes contemporâneas. Ao propor a inclusão das creepypastas no ambiente escolar, busca-se não apenas engajar os alunos na produção textual, mas também fomentar uma reflexão crítica sobre a autoria e a identidade. A pesquisa enfatiza a importância da multimodalidade e do hipertexto, que desafiam as estruturas lineares tradicionais e proporcionam experiências de leitura mais vivas e interativas. Essas narrativas dinâmicas convidam a considerar como a tecnologia pode expandir as formas de contar histórias, ajudando a criar um espaço onde todos se sintam valorizados e ouvidos. Em última análise, este estudo não é apenas sobre creepypastas; é um chamado à ação para abraçar as possibilidades da cultura digital na educação, promovendo um ambiente de aprendizado que valoriza a diversidade e a criatividade.

PALAVRAS-CHAVE: Creepypastas; Autoria Coletiva; Ensino

ABSTRACT: This work investigates the fascinating world of creepypastas, a digital literary genre that goes beyond mere horror storytelling. These tales emerge from the rich tapestry of collaboration and interactivity on the internet, offering a new form of cultural expression that resonates with contemporary voices. By proposing the inclusion of creepypastas in the school environment, the aim is not only to engage students in text production but also to foster critical reflection on authorship and identity. The research emphasizes the importance of multimodality and hypertext, which challenge traditional linear structures and provide more vivid and interactive reading experiences. These dynamic narratives invite consideration of how technology can expand the ways stories are told, helping to create a space where everyone feels valued and heard. Ultimately, this study is not just about creepypastas; it is a call to action to embrace the possibilities of digital culture in education, promoting a learning environment that values diversity and creativity.
KEY WORDS: Creepypastas; Collective authorship; Teaching

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jeff the Killer

Fonte:Creepypasta Brasil: Jeff, O Assassino

Figura 2 - Slenderman

Fonte:Creepypasta Brasil: Slender Man: O Homem Esguio

Figura 3 - The Backrooms

Fonte:THE NEW (archive.org)

Figura 4 - Print Wiki CBR Tomino’s

Fonte: https://imgur.com/0mwl9f0

Figura 5 - Print página de Clockwork

Fonte: https://imgur.com/697gAEG

Figura 6 - Print R/NoSleep

Fonte: https://imgur.com/4VOBXeI

Figura 7 - Sonic mata Knuckles

Fonte: Sonic.EXE - Th

e Game by MY5TCrimson - Game Jolt

Figura 8 - As escadas

Fonte: https://imgur.com/TF2Bghl

SUMÁRIO

Introdução…….….09

Capítulo 1: O que é/são as creepypastas……10

1.1 Histórico e surgimento do gênero…….……10

1.2 Contexto brasileiro: *creepypastas* em Língua Portuguesa……..……...…18

1.3 Procedimentos principais: autoria e apropriações/adaptações dos gêneros de horror...….23

Capítulo 2: Escrever, ver e escutar o medo na sala de aula……..….33

2.1 A escrita em tempos de visualidade e compartilhamento……...……33

2.2 A escrita de horror, gênero, adaptações e efeitos……...……38

2.3 Criando em sala de aula: da escrita coletiva para a escrita estranha…….……..44

Considerações finais…….….49

Referências…….51

Anexo 1: Plano de aula……...55

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o avanço das tecnologias digitais facilitou uma crescente da importância e influência do ciberespaço, um conceito que se refere ao ambiente digital criado pela interconexão de computadores, redes de comunicação e a internet; esse que seria um espaço virtual onde ocorrem interações sociais, econômicas, culturais e políticas, permitindo a troca de informações e a comunicação em tempo real entre pessoas e sistemas ao redor do mundo. Nesse contexto, a forma como se consome e produz literatura têm se transformado. A literatura, em sua essência, é um espaço de resistência e expressão, e, nesse contexto, as *creepypastas* emergem como um fenômeno literário singular. Essas narrativas de terror, criadas e disseminadas coletivamente na vastidão da internet, desafiam as noções tradicionais de autoria e propriedade intelectual, revelando um dinamismo que reflete a pluralidade da experiência humana; histórias que, ao misturar elementos de ficção com a cultura digital, capturam a atenção de um público diversificado e evidenciam uma nova forma de narrar que é intrinsecamente intermidiática, polifônica. Como André Lemos (2002) aponta em sua obra *Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*, "a cultura digital é marcada pela interatividade e pela colaboração"(pág. 27), permitindo que vozes diversas se unam em um discurso coletivo. As *creepypastas*, nesse sentido, não são apenas histórias de medo; elas encarnam uma nova forma de contar, onde o autor é muitas vezes uma coletividade, e a narrativa é moldada por um processo colaborativo. Isso não só democratiza a criação literária, mas também amplia as possibilidades de diálogo entre diferentes escolas literárias, trazendo à tona uma multiplicidade de vozes que muitas vezes são silenciadas. (LEMOS, 2002)

Diante desse panorama, esta monografia busca investigar as características do gênero de horror digital, analisando a maneira como ele dialoga com outros movimentos literários e como sua estrutura narrativa é influenciada pelo ambiente digital. Ao abordar a potência das novas tecnologias e suas implicações para o ato de narrar, é pretendido não apenas compreender a relevância desse gênero na literatura contemporânea, como propor sua utilização no ambiente escolar. Ainda, através da prática da produção textual, se acredita que as *creepypastas* podem servir como uma ferramenta eficiente para estimular a criatividade e colaboração dos alunos, promovendo a reflexão sobre as influências literárias que permeiam o nosso cotidiano. Assim, ao interligar o gênero das *creepypastas* com o ensino de literatura, esta pesquisa se coloca na interseção entre a cultura digital e a formação de leitores/escritores críticos, contribuindo para um entendimento mais amplo das possibilidades que o ciberespaço oferece à literatura e à expressão coletiva.

1. O que é/são Creepypastas?

1.1 Histórico e surgimento do gênero

Em 1969, o homem chegava à Lua. Nesse mesmo ano, a ARPANET[1] foi construída para transmissão de dados militares sigilosos e interligação dos departamentos de pesquisa nos Estados Unidos, seguindo os *designs* e conceitos criados por notáveis cientistas. Baseando-se na comutação de circuitos, também utilizada em linhas telefônicas na época, a ARPANET conseguia conectar e unir sistemas individuais de redes, possibilitando a troca de informações complexas de maneira um tanto eficaz para o seu contexto.

Em 1971, dois anos após a criação da ARPANET, se dá o marco inicial da história tanto da internet, como a conhecemos na atualidade, quanto da criação de gêneros digitais diversos, como as *creepypastas*, *fanfics*, memes dentre outros. Assim, um dos primeiros desses gêneros digitais é o e-mail, criado por Ray Tomlinson[2]. Tomlinson e sua equipe desenvolveram esse programa para se comunicar, através de trocas de mensagens, na ARPANET.

Naquela época, o e-mail não tinha mais de 200 linhas em seu código de programação e, para tornar possível identificar quem estava escrevendo, foi desenvolvido o "@", que em inglês significa *at*, ou, em uma tradução livre, "no\na". Portanto, o seu e-mail indicaria de qual servidor estaria sendo enviada a mensagem: do Hotmail, Gmail, Yahoo ou do domínio da sua empresa. Entretanto, mesmo que fosse possível o rastreio de conversas e o mapeamento de mensagens compartilhadas, não era de interesse dos usuários fazer tal uso, o que colabora um pouco com o fenômeno da falta de autoria em alguns textos que ganharam popularidade nessa época. Mais à frente, veremos exemplos disso.

A partir da década de 1970, o uso do e-mail para diversas finalidades foi se popularizando cada vez mais. Em 1978, o primeiro *spam* foi criado: Gary Thuerk queria vender seu Decsystem-20[3] e, para isso, achou que seria uma ótima ideia enviar a mesma mensagem para 600 contatos. Esse tipo de uso do texto na internet, que se baseia em pegar uma mensagem, copiar, colar e, por fim, enviar a uma quantidade grande de pessoas, comum ao *spam*, se consolida, anos depois, como um gênero, a *copypasta*.

As *copypastas* se popularizaram através das correntes de e-mail e em comentários de publicações nas redes sociais. Assim como o *spam,* incentivavam seu leitor a passá-las adiante.

---

[1] Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Glossary/Arpanet (Acessado em: 30 de Agosto de 2024)
[2] Disponível em: https://lemelson.mit.edu/resources/ray-tomlinson (Acessado em: 27 de Agosto de 2024)
[3] Disponível em: https://www.columbia.edu/kermit/dec20.html (Acessado em: 23 de Agosto de 2024)

Por outro lado, nas suas diferenças em relação ao *spam*, as *copypastas* operam entre o real e o fictício, tendo em vista que são constituídas por relatos, mensagens motivacionais, narrativas e contos que buscam, em sua maioria, divertir o leitor de alguma forma. A *copypasta* a seguir, por exemplo, tem o objetivo claro de gerar humor:

> Meu avô fumou a vida inteira. Eu tinha uns 10 anos quando minha mãe lhe disse, "Se você pensa em ver seus netos se formarem, você tem que parar imediatamente". Uma lágrima escorreu dos olhos dele quando entendeu exatamente o que estava em jogo. Ele parou na hora. Três anos depois ele faleceu de câncer de pulmão. Foi muito triste e me deixou completamente sem chão. Minha mãe me disse "Nunca fume. Por favor, não faça sua família sofrer do jeito que seu avô nos fez". Eu obedeci. Aos 28, eu nunca sequer encostei num cigarro. Mas devo dizer, eu sinto um leve arrependimento por nunca ter feito isso, por que seu post me deu câncer mesmo assim. (SEU POST ME DEU CÂNCER, 2019)

Assim, com a popularização dessas "histórias engraçadas" na internet, nascem as *creepypastas*. O nome, traduzido do inglês, significa algo como "histórias arrepiantes", quase um contraponto à *copypasta*, um gênero "gêmeo do mal", por se tratar de narrativas para assustar, causar terror, incitar o medo nos leitores. As *creepypastas,* assim como as *copypastas,* nesse momento inicial, também se espalhavam por meio de correntes de e-mail, assumindo um lugar parecido ao de lendas urbanas: histórias ou narrativas que são transmitidas de pessoa para pessoa, no caso das lendas urbanas, a maior parte de forma oral, e que geralmente possuem elementos de mistério e medo; ambos os tipos de narrativas também possuem o costume de serem apresentadas como se fossem verdadeiras, mesmo não tendo uma base factual sólida.

As principais características do gênero, quando ainda estava nascendo, eram a proximidade com a realidade - nessa época, as *creepypastas* se apoiavam bastante no formato de relatos para narrar suas histórias, e quanto mais real parecia uma situação assustadora, maior sua popularidade - e o meio de repasse, que, assim como nas *copypastas,* seguia o esquema de copiar, colar e encaminhar a um novo leitor. A ausência de um autor bem definido também caracterizava esses contos, e mesmo que muitas "*creepys"* contassem com um narrador personagem, poucos desses possuíam um nome, sobrenome ou formas palpáveis para serem identificados. Além disso, as *creepypastas* também eram comumente alteradas ao longo de seu compartilhamento para se aproximarem de um leitor específico - por serem, nesse primeiro

momento, textos copiados e colados, era fácil de se mudar uma coisa ou outra. Isso era feito com o intuito de assustar mais, fazendo, por exemplo, uma narrativa do imaginário japonês acontecer no Paraná.

Outra característica que marca bastante as creepypastas desde de sua origem é o sobrenatural: inúmeros desses contos de horror possuem um elemento do sobrenatural, sejam fantasmas, zumbis, vampiros, jogos de videogame amaldiçoados etc. Nesse primeiro momento no qual o gênero ainda engatinhava através das correntes de e-mail, a *creepypasta* mais famosa no Brasil foi a da Samara:

> Oi meu nome é Samara, tenho 14 anos (Teria se estivesse viva), morri aos 13 em Cascavel-PR. Eu andava de bicicleta Quando não pude desviar de um arame farpado. O pior foi que o dono do lote não quis me ajudar, riu bastante de mim após agonizar por 2 horas enroscada no arame eu faleci, através dessa mensagem eu peço que façam com que eu possa descansar em paz. Envie isso para 20 amigos e minha alma estará sendo salva por você e pelos outros 20 que receberão. Caso não repasse essa mensagem vou visitar-lhe hoje a noite assim você poderaá conhecer o tal arame bem de pertinho. Dia 15 de Julho Mariana resolveu rir dessa mensagem, uma noite depois ela sumiu sem deixar vestígios. O mesmo aconteceu com Kare dia 18 de Outubro. Não Quebre essa corrente, por favor, a não ser que queira sentir a minha presença. E você? Vai repassar? (MEU NOME É SAMARA, 2008)

As coisas começaram a mudar para o gênero a partir de 1979, quando um casal de jovens universitários da Duke University inicia a construção da Usenet[4] (User Network). Sua proposta era criar um BBS (Bulletin Board System) ou grupo de discussão, que poderia ser utilizado por acadêmicos em todo o mundo.

A Usenet funcionava da seguinte maneira: os usuários postavam mensagens de texto, chamadas de “artigos”, em fóruns agrupados por assuntos, chamados de “grupos de notícias”. Na Usenet, as mensagens eram retransmitidas e repassadas por diversos servidores diferentes, podendo ser acessadas por mais de um leitor ao mesmo tempo, diferindo da forma em que o e-mail se dava - este tendo apenas um destinatário, um remetente e a troca direta entre essas duas partes.

[4] Disponivel em: História da Usenet - RevistaUsenet.com (Acessado em: 26 de Agosto de 2024)

Esses fóruns da Usenet, que inicialmente eram usados por comunidades acadêmicas apenas para divulgação científica, acabaram, com o tempo, por se tornar palco para variadas discussões para além da academia. Foi em um desses grupos de notícia onde a comunidade de autores e leitores de *creepypastas* deu seus primeiros passos, pois os contos não só eram compartilhados, mas também abertamente discutidos, questionados e investigados no tocante à veracidade de suas narrativas.

Os grupos de notícia foram importantes tanto para a construção do que se tornaria uma comunidade ativa de escritores e leitores, quanto por mudarem a estrutura das *creepypastas*: os fóruns da Usenet permitiam a troca de arquivos chamados "binários", o que podemos entender como todos os arquivos de computador que não estão no formato de texto, como: imagens, executáveis e áudios. Essa possibilidade de compartilhar esses tipos de arquivos abriu uma nova forma de se criar as narrativas de horror, servindo de auxílio para narrar algumas *creepys* ou servindo como uma própria narrativa não-verbal, caso de inúmeras imagens e áudios "amaldiçoados" compartilhados pelos leitores. Inclusive, uma das *creepypastas* mais famosas é originalmente publicada e conhecida apenas por um arquivo binário, o JPEG de um homem de rosto pálido e cabelos escuros, autor de crimes hediondos, Jeff the Killer.

[Figura 1 - Jeff the Killer]

(Sessur, 2008)

O formato mais comum em grande parte das *creepypastas* na atualidade, baseado em intercalar imagens e textos, nasce nos grupos de notícias da Usenet. A considerada "mãe das *creepypastas*", a prestigiada "Ted the Caver", é publicada pela primeira vez nesse período inicial do uso dos fóruns, utilizando desse estilo no qual são incorporados arquivos binários que narram, juntamente com o texto, a história. *Ted the Caver* foi originalmente publicada em um

site hospedado no Angelfire[5]. A *creepypasta* era narrada pelo próprio Ted, se aproximando de um diário online, no qual ele contava sobre suas aventuras dentro de uma cadeia de cavernas chamada "Tumba de Floyd". O explorador narra, durante toda sua pequena excursão, eventos esquisitos presenciados por ele, por seu melhor amigo, sua cachorrinha e uma câmera descartável *Kodak*. Conforme a narrativa avança, é possível enxergar características que moldam o gênero. Um exemplo disso é observável logo na introdução da *creepypasta*, na qual Ted explica o funcionamento do seu relato, dividindo-o em dois períodos de tempo: um onde ele está fora da caverna contando o que aconteceu lá e outro onde está dentro da "Tumba de Floyd" anotando em seu diário.

Esse ato de dar instruções ao leitor torna-se muito recorrente em diversas narrativas do gênero, e o possível motivo para tal ação poderia ser que, ao estabelecer essas "regras", o autor esperasse que, quando a história fosse passada adiante, as regras uniriam todos os contos provenientes do inicial, uma vez que, nesse processo de repasse da história, a mesma seria muitas vezes alterada e receberia inúmeras variações. Então, em certo sentido, o ato de instruir o leitor sobre a forma como a história será contada ajuda também a construir a coesão narrativa das *creepypastas*.

> Eu quero pontuar algumas coisas antes de contar sobre os eventos:
>
> 1- A maioria das fotos foi tirada com uma câmera descartável Kodak. Levei uma câmera melhor para a caverna em uma ou duas das viagens. As fotos neste site são todas fotos originais e não foram mexidas ou aprimoradas, exceto onde indicado. Como regra, coloco minhas fotos em disco no momento da revelação, para não ter que digitalizá-las mais tarde. Isso garante a melhor qualidade digital.
>
> 2- Não vou revelar os nomes das outras pessoas envolvidas nesta experiência. Se você me conhece bem o suficiente, provavelmente já os conhece.
>
> 3- NÃO vou revelar a localização da caverna a NINGUÉM por QUALQUER MOTIVO! Então, por favor, não pergunte! Eu me recuso a ser responsabilizado pela vida de qualquer pessoa, exceto pela minha. Vou me referir à caverna como

[5] Disponível em: Angelfire: https://www.angelfire.lycos.com/aboutaf.tmpl (Acessado em: 30 de Agosto de 2024)

> Caverna Misteriosa. Esse NÃO é o seu nome verdadeiro.(TED THE CAVER, 2001)[6]

Ted the Caver recebeu diversas versões, assim como muitas outras histórias dessa época. Ela foi originalmente escrita na língua inglesa e, após ser reproduzida e traduzida, se popularizou, tendo sido significativamente alterada em todas as traduções, havendo até mesmo um "final alternativo" em uma delas.

Quando as *creepypastas* se consolidam enquanto um gênero próprio nesse período, percebe-se que as características principais delas são aquelas herdadas da época embrionária, em que se espalhavam nas caixas de e-mails. Dentre outras características, que só se tornaram possíveis com os usos das ferramentas recém criadas, se destacam a ausência de uma autoria clara; a multiplicidade de textos e variações narrativas; o uso e mistura de mais de um tipo de linguagem, verbal ou não, e a ambiência do terror/horror. Essas características fundam e moldam também a forma como as comunidades vão se estabelecer, compartilhando leituras e contribuindo com a escrita e reescrita de inúmeras histórias de tirar o sono.

Entre os anos 2000 e 2010, a internet finalmente se transforma em um acontecimento que mudou o funcionamento das sociedades no mundo todo, isso devido à popularização da tecnologia. No Brasil, começava a se popularizar uma das primeiras "redes sociais" que vieram a existir, o Orkut. Nas chamadas "Comunidades do Orkut", diversas *creepypastas* famosas - consideradas por muitos internautas como "clássicas"- nasceram.

Foi no país tupiniquim que foi criada "Setealém", uma dessas obras consideradas clássicas dentro do gênero. Tudo começou quando Luciano Milici, estudante de publicidade na ESPM, criou uma comunidade no Orkut chamada de "Setealém" e lá relatou ter tido contato com esse "universo paralelo decadente, terrível e povoado de seres estranhos" após entrar acidentalmente em um ônibus de linha desconhecida enquanto estava voltando para casa de noite. Após o episódio, um número grande de leitores passou a relatar que haviam passado pela mesma experiência e caído no mesmo "universo paralelo", assim consolidando Setealém dentre as *creepypastas* mais populares dentro da comunidade brasileira que consome o gênero.

---

[6] I want to point out a few things before I tell about the events: 1- Most of the pictures were taken with a Kodak disposable-type camera. I took a better camera into the cave on one or two of the trips. Pictures on this site are all original photos and have not been messed with or enhanced, other than where noted. As a rule, I get my pictures put onto disc at the time of developing so I don't have to scan them later. This ensures the best digital quality. 2- I will not reveal the names of the other people involved in this experience. If you know me well enough, you probably know them already. 3- I will NOT reveal the location of the cave to ANYONE for ANY REASON! So please don't ask! I refuse to be held accountable for anyone's life but my own. I will refer to the cave as Mystery Cave. That is NOT its real name.

> Num certo dia, peguei um ônibus qualquer, lotado e comum, como sempre fazia na avenida e segui. O trajeto costumava levar meia hora e eu aproveitava para ler. Em dado momento, uma mulher me cutucou e disse "Você não vai para SeteAlém, vai?". Eu, confuso, não entendi nada. Ela voltou a falar "Esse ônibus vai para SeteAlém. É melhor você descer". Eu sorri para ela e olhei para os lados. Juro. Todo mundo tava me olhando. Outra mulher falou: "É, vai desce, moço". Um cara acenou positivamente com a cabeça "Desce aí". O cobrador gritou para o motorista "Vai desceeeer!". O ônibus parou e eu, obviamente, desci sem entender nada e até meio acuado. Faltavam alguns quarteirões para o metrô e eu tive de andar. O ônibus - aparentemente idêntico aos demais - virou à direita em uma rua estreita e subiu uma ladeira de paralelepípedos. Trajeto estranho. (MILICI, 2016)

Aqui, nota-se que, conforme as comunidades de *creepypasta* foram sendo construídas, um esforço para as narrativas serem/parecerem reais, ou pelo menos levadas a sério, foi analogamente se estabelecendo como o esperado por leitores e autores. Antes disso, esse esforço não era tão explícito em nenhuma comunidade dessas, talvez esse fenômeno possa ser explicado por conta de uma espécie de "caça às bruxas virtual", em que muitos conteúdos na internet passaram por investigações que tinham a finalidade de "desmascarar" tudo o que era considerado mídia falsa. Na atualidade, em muitos sites onde se compilam *creepypastas*, existem avisos dizendo que "caso seja visto por algum administrador do site, comentários de teor que desmintam alguma história aqui publicada, a pessoa estaria sujeita a ter seu comentário apagado, pois apesar das histórias serem fictícias, elas eram reais dentro daquele contexto, dentro da comunidade."(AZEVEDO, 2011). Inclusive, é interessante notar que apesar de ser um gênero livre, em que não se tem um critério rigoroso para se apresentar as narrativas ou uma forma mais adequada de se estruturar o texto, ele ainda assim é, paradoxalmente, regrado e controlado, pois deve seguir as normas de sua comunidade, o que revela bastante sobre o território das narrativas em rede.

Durante esse mesmo período, porém em um outro sítio na internet, outra *creepypasta* que se tornaria uma das mais populares, senão a mais popular, nascia em um fórum de discussão chamado *"Something Awful"*: o horror sem rosto "Slenderman". O ser esguio foi criado por Victor Surge, que alterou uma imagem para um concurso no fórum e contou um pouco sobre como a criatura caçava crianças. A imagem se espalhou por toda a internet, e então os primeiros relatos de encontro com o homem sem rosto começaram a aparecer. Além dos relatos, foram

criadas novas imagens e vídeos da criatura e jogos que estariam, supostamente, possuídos pelo *Slenderman*.

[Figura 2 - Slenderman]

(Knudsen, 2009)

A criatura de braços longos recebeu tanta atenção que foi adaptada para o cinema em 2018, no filme chamado *Flay*, no qual uma mulher era atormentada pela figura de um homem alto, de terno e sem rosto. Após o lançamento do longa, a produtora de filmes *Sony Pictures* processou a produtora de *Flay*, *Phame Factory*, alegando deter os direitos de imagem do personagem, além de acusar *Flay* de ser um plágio do filme *Slender Man*, que também seria lançado em 2018. A briga na justiça levantou todo o questionamento em relação à autoria por parte da *Sony Pictures* de todos os textos, imagens e mídias criados pela comunidade de leitores da *creepypasta*. *Flay*, uma vez findada a disputa judicial, pôde ser lançado sem alterações, contanto que não fosse citado no filme o nome "Slender Man", já que a *Sony* havia registrado como seu produto.

A discussão em torno da autoria das *creepypastas* não está só relacionada a um determinado sujeito criador de tal narrativa, até porque uma característica intrínseca dessas narrativas de horror é justamente o autor poder ser *qualquer pessoa*, ou uma pessoa comum como o leitor. Apesar disso, a maior controvérsia dentro da comunidade e palco de muitos desentendimentos é a questão dos direitos autorais, seus tipos e quem os detém.

Na atualidade, um dos sites mais populares dentro da comunidade em território nacional de leitores/criadores de *creepypasta* é a "Wiki Creepypasta Brasil", que está segura pela licença Creative Commons CC-BY-SA, licença que pode ser entendida da seguinte maneira: as obras publicadas no site podem ser compartilhadas e remixadas em qualquer lugar e por qualquer pessoa, porém as obras derivadas também devem ser obrigatoriamente publicadas na mesma

licença. Os Creatives Commons, em uma tradução literal, podem ser entendidos como “recursos criativos que afetam toda uma comunidade à qual pertencem” (Creative Commons Brasil, 2024). Esse tipo de licença foi criado no intuito de tornar mais simples a distribuição de ferramentas, obras e conjuntos de recursos criativos para o público. Além disso, as licenças Commons entendem que todas as obras seguras por ela possam ser utilizadas com fins educacionais, sem a necessidade da autorização do autor.

Em resumo, muito ainda se discute em relação aos direitos autorais das obras digitais, o que fez com que muitas comunidades de autores/leitores de *creepypasta* se dividissem em pequenos grupos que frequentam espaços diversificados do ciberespaço; enquanto alguns preferem o compartilhamento total da autoria, criando assim wikis, fóruns e canais segurados pela, já citada, licença CC-BY-SA, outros gostam de ter os direitos dos seus textos, publicando em blogs e sites seguros pela licença CC BY-NC-ND, que permite o compartilhamento, sempre creditando o autor e sem poder alterar ou editar a obra original. Apesar dessa cisão das comunidades de *creepypastas*, quase todos os grupos de leitores foram contra uma empresa, como a *Sony*, tentar se apropriar de uma narrativa coletiva, pode-se até se dizer que disso resultou a péssima recepção do público ao filme “Slender Man: Pesadelo sem Rosto”.

1.2 Contexto brasileiro: *creepypastas* em Língua Portuguesa

A internet, desde sua criação, sempre teve esse aspecto de “terra de ninguém”, e isso impactou diretamente em todo o tipo de mídia, produção artística e cultural construídas ali, fazendo com que se tornassem, de certa forma, globalizadas, sem registro de uma localidade ou, em outras palavras, sem possíveis vestígios de uma localidade bem definida, pois são histórias que “qualquer um pode ter passado”, “em qualquer lugar”. O mesmo vai acontecer com os contos de horror digital que, por se manifestarem em diversas redes sociais, fóruns, sites, blogs e wikis ao redor do mundo, acabam sendo escritos, em sua maioria, em língua inglesa - a língua da globalização -, mesmo aqueles escritos em território nacional.

Todavia, existem pequenas comunidades de autores brasileiros que se juntam a fim de imprimir uma espécie de cor local, uma apropriação do gênero e das narrativas. Dessa forma, nascem alguns fóruns no Reddit, um site agregador social de notícia, que coletam, registram e distribuem *creepypastas* em língua portuguesa, tais como: o “Creepypasta Brasil”, “Wiki Creepypasta Brasil” e “Fundação SCP filial lusófona”.

O “Creepypasta Brasil” foi um dos primeiros fóruns/blogs a compilar *creepypastas* nacionais e traduções. Ele foi aberto em 2011 por Gabriel Azevedo dos Santos com o intuito de

facilitar o acesso a esses textos, já que na época o gênero não possuía tanta visibilidade em terras brasileiras e era considerado "mídia de nicho". Ainda, paralelamente a isso, outros pequenos fóruns e grupos começaram a se popularizar e foram se consolidando e se agrupando, como o "Wiki Creepypasta Brasil", oficialmente criado posteriormente, quando as *creepypastas* já haviam tido o seu maior pico de popularidade, durante 2016 e 2017.

As principais diferenças entre as comunidades é como ambas levam a questão de autoria e a forma como os contos são exibidos em suas respectivas plataformas: enquanto o Creepypasta Brasil nomeia os autores e os divide, marcando-os bem, além de separar os textos em ordem de publicação; o *Wiki CBR* vai por outro caminho, decidindo não marcar nenhuma autoria e ainda colocando à disposição dos leitores a ferramenta de edição, usada para alterar todos os textos lá publicados.

Dessas três plataformas citadas, as duas primeiras compilam e compartilham creepypastas diversas, com diferentes temáticas e abordagens, enquanto a última vai ser inteiramente dedicada à "Fundação SCP", uma *creepypasta* gigantesca com mais de 6.600 textos publicados e que conta com mais de 718.000 colaboradores ativos no mundo todo, criada em janeiro de 2008.

Os SCPs seriam anomalias ou objetos sobrenaturais que são protegidos por essa "fundação secreta" que documenta, em longos artigos diários, cada uma das "entidades". Por se tratar de uma organização mundial, eles possuiriam diversas filiais em países diferentes. A filial lusófona, apesar do nome, teria sido fundada no Brasil pela "Fundação Brasil", em 1942, sendo hostilmente adquirida, posteriormente, pela "Superintendência Brasileira Paranormal", tendo esta última como principal "Grupo de Interesse" de pesquisas. Ela teria sido originalmente criada com o intuito de traduzir as narrativas escritas em outras línguas, porém não se restringiu a isso e hoje abrigaria todo o conhecimento de objetos e eventos paranormais documentados em língua portuguesa e que ocorreram em território nacional. Abaixo segue um trecho de uma dessas SCPs:

> Descrição: Um dicionário da língua portuguesa da marca Aurélio. Ao ser segurado por qualquer indivíduo com uma palavra do grupo linguístico lusófono em mente, irá abrir na página exata em que a palavra se encontra, mesmo caso a palavra não apareça na obra original. Notando também a inclusão de gírias regionais em seu efeito. Data de Recuperação: 03/11/2021. Local de Recuperação: Curitiba, PR, Brasil. Status Atual: Em Armazenamento. *Notas: Pode ser usado para*

> *procurar significados de palavras que não conhecemos ou para corrigir alguns problemas de português em relatórios. - Dr. Yamada* (HAIWA, 2021)

Assim, percebe-se como a Fundação Brasil vai além de uma narrativa de horror digital comum, sem uma localidade definida ou sem nenhum traço de brasilidade. Na maior parte das SCPs da filial lusófona existe uma vontade de trazer para os contos um pouco da cultura local, brincadeiras com o idioma e as regionalidades. Isso pode até ser observado no "cânone" da organização, em que o governo de Getúlio Vargas é apontado como um dos principais expoentes para a criação da organização, uma vez que os "laços entre os Estados Unidos da América e o Brasil; o pretexto da Política de Boa Vizinhança, e os efeitos da Segunda Guerra Mundial, permitiram o estabelecimento de uma *subsidiária* da *SCP Foundation* em território brasileiro." (SCP, 2024).

Diante desse cenário, é importante também observar como a comunidade ativa de escritores da "Fundação SCP filial lusófona" se organiza quanto à autoria: os textos possuem autores bem marcados e indicados, apesar do uso de pseudônimos ser comum. Isso, entretanto, não fere de forma alguma a característica intrínseca da *creepypasta*, a da mutabilidade e edição do texto. Assim, entende-se que toda a narrativa disponibilizada pela comunidade é mutável, mas isso só pode ser feito aqui em forma de acréscimos, ou seja, nenhum texto pode ser apagado ou perdido. Porém, quaisquer autores que quiserem acrescentar algo à narrativa de uma outra pessoa, o podem fazer com total segurança; isso inclusive é incentivado pela própria comunidade.

A criação de narrativas a partir do desdobramento de outras anteriores é bem comum dentro das comunidades de *creepypastas* num geral, como já citado anteriormente a respeito da *creepypasta* tupiniquim mais famosa, "Setealém". Nela se observa um bom exemplo disso, pois existe o "relato original" ou "primeiro relato", que a princípio não explora em nada a cidade misteriosa. Só vai ser revelado que esse lugar possivelmente se trata de um universo paralelo, ou que seus habitantes são um tanto quanto excêntricos, após o desenrolar de narrativas que são adicionadas por novos participantes da comunidade. Um exemplo é o fragmento abaixo, no qual fica claro que existem formas diversas de se adentrar em Setealém e que o tempo lá é percebido de maneira diferente:

> Quando ele foi embora, tentei conversar com Patty, mas ela não se abriu de início. Insisti muito e ela contou que quando desceu as escadas do prédio da

> namorada de seu pai, se perdeu e foi parar em outro prédio chamado Setealém. Ela disse que ficou chorando alto e chamando pelo pai, até que um homem bonzinho, com olhos amarelos, pegou ela e levou pra casa dele.
> - Credo, filha, que história maluca é essa? Você não se perdeu do seu pai, não. Ele te trouxe! Tá tudo bem -falei, com a nuca gelada.
>
> - O homem bonzinho com olho amarelo telefonou pra cá, mamãe, mas você disse pra ele que ia chamar a polícia e que eu tava aqui com você e ele desligou. Depois, ele me mandou descer a escada do prédio de novo e o papai me encontrou. (ANTÔNIA, 2016)

Setealém também é uma das *creepypastas* brasileiras que mais explora as paisagens e a ambiência tropical do país. Isso pode ser explicado como uma estratégia narrativa para causar o Estranho, pois tanto as áreas urbanas quanto rurais são a todo momento contrastadas com os cenários sujos e hostis de Setealém. Dessa forma, é possível se observar em diversos trechos da *creepypasta* descrições longas dos lugares, tanto os que representam a realidade quanto aqueles que buscam expor a natureza soturna de Setealém.

Ainda, voltando o olhar sobre os outros fóruns brasileiros que mesclam *creepypastas* diversas, é possível analisar algumas características, temas e vícios de estruturas narrativas que se repetem bastante. A primeira característica que pode ser observada é a de a maior parte dessas histórias acontecer em um passado próximo. Muitos dos contos de horror se passam nos anos 1980 e 1990; existe até um termo que agrupa esse tipo de *creepypasta*: o "terror analógico". Uma hipótese que explicaria esse fenômeno seria a de que a maior parte dos autores dessas narrativas viveram sua juventude durante essas épocas e tentam reviver, nostalgicamente, esse período através dessas narrativas. Outra hipótese bem aceita pela comunidade explica o terror analógico como uma estética de fácil produção artística, isso porque não exige dos autores ferramentas de alta tecnologia, já que nessas décadas aconteceu uma popularização de produções caseiras que contavam com imagens de baixa qualidade e vídeos com estática e áudios mal captados.

O terror analógico brasileiro conta também com temáticas reincidentes, como: programas e emissoras de TV antigos, documentários perdidos, jogos de videogame não lançados, músicas e discos de vinil amaldiçoados, dentre outras. "O suícidio de William Bonner" é uma *creepypasta* que exemplifica muito bem esse movimento dentro da comunidade. No conto, temos um adoslecente sozinho em casa durante os anos 1990. Ao trocar de canal

inúmeras vezes, ele cai em um canal onde está passando o jornal. No início, ele descreve uma reportagem meio sensacionalista, onde o apresentador, William Bonner, parece histérico e, surpreendentemente, saca uma arma.

> Fiquei encarando a tela hipnoticamente a espera de que algo acontecesse, até o momento em que o apresentador puxou uma arma em pleno estúdio, um som de estático aumentava a cada instante, era possível ouvir gritos no estúdio, seguido de disparos, os gritos eram cada vez piores, até o momento em que William Bonner disse "Boa Noite" e em seguida disparou contra sua cabeça…(O SUICÍDIO DE WILLIAM BONNER, 2021)

Outrossim, um curioso movimento que também pode ser observado nos fóruns brasileiros é a transformação, ou tradução, de lendas urbanas e contos do folclore nacional para o gênero *creepypasta.* Assim, lobisomens, sacis e até o homem do saco ganham uma nova vida pela criação de outras versões de suas narrativas e, através de arquivos binários, finalmente se materializam em fotografias, vídeos, dentre outros tipos de mídia.

Em "Assobios", a *creepypasta* que adapta o conto folclórico do saci para o gênero de horror digital, é possível observar e entender um pouco de como essa narrativa se renova e se transforma. Isso porque o conto já entende a existência do Saci, espírito brincalhão protetor das florestas e que possui apenas uma perna, como algo já bem estabelecido, focando mais na relação entre as outras personagens e na ambiência de horror. Isso pode ser observado no trecho a seguir:

> A lua brilhava como nunca havia visto antes, a mata fazia sombras na janela e vultos se arrastavam dentre os cantos escuros do quarto. São Lourenço pulsava de noite. Pude ouvir junto de seus batimentos, passos vindo até mim. Passos não. Passo. Um sujeito com uma perna só que perseguia minha mãe (e agora eu) em seus medos estava vindo em minha direção. Tentei me mover lentamente e quando eu o vi, me desesperei e tentei um movimento brusco, foi quando meu corpo todo formigou e eu não pude gritar nem fazer nada além de respirar. Apertei as pálpebras o mais forte que pude e pensei "se ele me tocar, eu enlouqueço". Quando consegui soltar um único gemido agudo e quase indistinguível, me livrei do transe e dei um pulo na cama. (ASSOBIOS, 2014).

Sob esse prisma, o “Lobisomem de Campo Grande” é outro ótimo exemplo desse tipo de adaptação das lendas antigas para os contos de horror contemporâneos. A narrativa consegue mesclar de forma orgânica as características do gênero digital, por meio de fotografias e relatos do avistamento da criatura, ainda respeitando o mito original, apresentando o sumiço de um padre da região e o colocando como principal suspeito de ser o licantropo, assim como contam muitas lendas em que a quebra da promessa de castidade de um padre o faria ser amaldiçoado nas noites de lua cheia.

Fica claro, portanto, como as comunidades brasileiras apresentam fortemente essa característica de apropriação das narrativas de lendas urbanas e do folclore nacional através do uso do gênero *creepypasta*, pois as temáticas e ambiências se moldam através da subjetividade e vivência desse coletivo de autores do país. Não são só contos de horror sobre pessoas que vivem em lugares distantes e frios, traduzidos e compartilhados, mas sim a criação imagética de uma sociedade que cerca esses autores e enfrenta os mesmos problemas que eles devem enfrentar diariamente. Os medos representados pelas narrativas são os medos que eles possuem, que são diferentes por nascerem e viverem nos trópicos do mundo.

1.3 Procedimentos principais: autoria, apropriações dos gêneros de horror

Já entendidas a origem das *creepypastas* e a forma através da qual se consolidaram enquanto um dos gêneros narrativos mais influentes na contemporaneidade, sendo traduzidas e adaptadas para outros gêneros midiáticos, podemos partir para uma análise de seus conteúdos, Acredita-se, nesse trabalho, que as *creepypastas* herdam características de movimentos literários que as antecederam. A fim de perceber isso, vamos resgatar esses movimentos, observando essas heranças e elaborando caminhos para o uso das *creepypastas* em sala de aula no ensino da literatura e produção textual. Com isso, pretendemos aprofundar, mais a frente, as possibilidades educacionais que as *creepypastas* poderiam ter.

Durante o final do século XVIII, uma corrente artística e intelectual nascia, causando um impacto que iria reverberar até mesmo séculos a sua frente: o Romantismo experimentava com o sentimental, com o que é subjetivo, com aquilo que fugia da realidade. O estilo Gótico também se ergue seguindo o contrapasso romântico, tendo em vista o movimento literário que o antecedeu, o Classicismo.

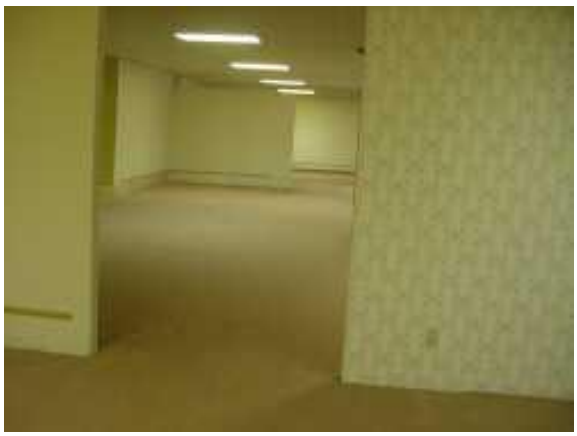
As ambiências que retratam criptas, castelos abandonados, a vida noturna, o sombrio mundo dos mortos, a existência de vampiros e outros seres sobrenaturais são marcas registradas

da literatura gótica. Todo o jogo com o Fantástico - trazido por Tzevetan Todorov (1975) - vai se iniciar na escrita nesse momento, pelo menos numa visão ocidentalizada. Assim, em "Introdução à literatura fantástica", o filósofo vai apontar para características do Fantástico dentro de inúmeras obras literárias, observando como a construção mimética se funde ao fictício, ao irreal, além de dividi-lo entre outras categorias como o Estranho e o Maravilhoso.

Pode-se entender esse Fantástico como uma "vacilação do leitor e/ou do personagem diante de alguma situação incomum", ou seja, o fantástico nasceria da incerteza do leitor frente à "realidade" na qual a personagem literária se localiza. Ainda, o Estranho, para o autor, no mesmo momento em que cria uma sensação de medo e de sombrio, seria percebido como manifestação da explicação desse evento fantástico, por meio das leis da própria realidade. O Maravilhoso, por sua vez, não seria explicado, sendo caracterizado pelo regimento de desconhecidas regras (Todorov, 1975).

Sabendo-se disso, ao apontar uma lupa, novamente, para as *creepypastas*, é possível observar como a literatura gótica a alimentou. Na contemporaneidade, o Estranho e o Maravilhoso se misturam e, até mesmo nas descrições de ambiências soturnas, é perceptível a inspiração que as obras digitais possuem em relação ao estilo gótico. Os chamados "Backrooms" - também chamados de espaços liminares -, descritos como um mundo paralelo composto por cômodos escuros e/ou estranhamente familiares, labirínticos e infinitos, habitado por criaturas que perseguem os que se aventuram por lá, quando colocados lado a lado com as labirínticas passagens subterrâneas descritas em *O Castelo de Otranto*, do escritor britânico Horace Walpole, funcionam perfeitamente enquanto exemplo da inspiração e influência gótica no gênero.

[Figura 3 - The Backrooms]



(Zac Thompson, 2017)

> A parte subterrânea do castelo era escavada numa série de vários claustros interligados e não era fácil para alguém em tal estado de ansiedade encontrar a porta que abria para a caverna. Um silêncio assustador reinava nessas regiões subterrâneas, exceto quando, vez por outra, algumas rajadas de vento sacudiam as portas pelas quais ela havia passado e os gongos de ferro ecoavam através daquele longo labirinto de trevas. (WALPOLE, 1764)

Ainda outra característica, possivelmente herdada do Romantismo pelas *creepypastas*, todavia por motivos diferentes, seria o uso constante de pseudônimos pelos autores. Isso porque, durante o século XVIII, os romancistas, para usufruir da liberdade artística - sem medo de represálias ou censura -, usavam o artifício do pseudônimo, comportamento muito bem observado e analisado pelo filósofo Mikhail Bakhtin, em sua obra *Estética da criação verbal*. Segundo o autor, o fenômeno pode ser explicado pelo fato de "um autor não estar isolado de um diálogo cultural, implicando, por isso, em uma obrigação em interagir, tanto com as tradições literárias, quanto com as influências sociais e expectativas do público leitor" (BAKHTIN, 1997, p. 347).

O mesmo fenômeno, de autores adotarem nomes diferentes dos seus, também vai ocorrer entre os escritores de *creepys*, porém aqui, apesar da motivação/objetivo ser o mesmo - o de ter liberdade artística e poder se expressar livremente através da linguagem -, o medo da repressão e da censura não será uma questão. Ao invés disso, a possível resposta a essa ocorrência seria a construção de uma "figura autor" que dialoga com a tradição do horror e com a cultura popular, permitindo que as histórias sejam lidas e interpretadas sem a pressão da identidade pessoal do autor. Assim, pode-se entender que as *creepypastas*, por serem descendentes de uma tradição literária, vão imprimir em si não só a estética da escola gótica, mas também a forma e, através desse diálogo, vão levantar questões quanto à imagem sacralizada do autor (BAKHTIN, 1997).

Indo mais a fundo nessa questão da figura do autor, pode-se refletir que, quando a persona do autor é retirada do tabuleiro, consegue-se ter um entendimento melhor desse "peso" que a "função autor" carrega. Ao pensar a "função autor" em seu ensaio "O que é um autor?"Foucault propõe uma espécie de desconstrução, ou "morte", da figura do autor, isso

porque, segundo o filósofo e historiador, “um texto não deve ser reduzido à intenção ou biografia do autor” (FOUCAULT, 1967, p. 53). Isso corrobora, de certa forma, com o que Bakhtin sugere em sua obra já citada, uma vez que a desestabilização do autor enquanto autoridade permitiria, por exemplo, que as personagens de uma narrativa possam possuir mais autonomia. Logo, um texto não deve ficar refém do seu criador que domina as interpretações, pois “a literatura é um espaço de diálogo onde diversas vozes coexistem, refletindo a multiplicidade de significados” (BAKHTIN, 1997, p. 39)

Sob esse prisma, outro ponto que a discussão acerca da “função autor” toca é sobre o papel que o leitor deve desempenhar. Roland Barthes, em sua obra “A morte do autor”, vai defender que o leitor deve adotar uma posição mais ativa e que “a experiência de leitura seria como um ato de co-criação, onde o leitor traz suas próprias interpretações e contextos" (BARTHES, 1988, p. 64). Quanto a isso, Bakhtin enfatiza o diálogo entre texto e leitor, considerando a interação como essencial para a produção de significado; na visão do filósofo russo, a atividade de leitura é uma extensão do diálogo que começou com a produção do texto, o que reforça a ideia de que o leitor é um co-criador. Levando-se essa ideia até o ciberespaço, ambiente da discussão dos gêneros digitais, percebe-se como, no caso das *creepypastas*, essa abertura e posição que o leitor teria é de fato ativa, já que o mesmo - como já foi visto nas seções anteriores - é convidado a co-criar, escrevendo o texto coletivamente. Assim, pode-se concluir que “o significado, ou a interpretação, seria construído a partir da interação entre texto e leitor” e que este ato em si co-criaria a narrativa (FOUCAULT, 1967).

Vale ressaltar como um texto, que se recria através do leitor, também é um ambiente que permite a existência de múltiplas ideias. Por isso, a ideia de polifonia, onde diferentes vozes, discursos e pontos de vista coexistem, pode ser interessante para entender tal fenômeno. Bakhtin argumenta que “a literatura é um espaço propício para a polifonia”, pois na sua visão, em “uma obra literária, não há apenas uma voz narrativa; em vez disso, múltiplas vozes interagem, criando um diálogo interno”. E o autor vai além, apontando que “essa diversidade de vozes enriquece a narrativa e permite que diferentes perspectivas sejam ouvidas” (BAKHTIN, 1997, p. 340). Essa ideia converge com o que Barthes afirma em “A morte do autor”, uma vez que, para o filósofo e ensaísta francês, “no campo da literatura existiria uma multiplicidade de interpretações, em que o significado é uma construção social e cultural, que pode variar de acordo com o contexto do leitor” (BARTHES, 1988). Não obstante, o conceito de heteroglossia complementaria a polifonia, pois haveria uma “multiplicidade de registros de linguagem e estilos presentes em um texto, em que cada voz tem seu próprio contexto social e histórico”

(BAKHTIN, 1997, p. 30). E a interação entre essas vozes reflete “a complexidade da vida social e das relações humanas”.

Por conseguinte, percebe-se uma unidade, ao traçar um paralelo direto entre as *creepypastas* e a ideia de vozeamento sugerida por Bakhtin, isso porque os contos de horror digital frequentemente apresentam múltiplas vozes e perspectivas, refletindo a diversidade de experiências e medos que permeiam a cultura contemporânea. Dessa forma, contribuem para tornar a literatura em “um campo onde diferentes discursos se confrontam; fazendo com que o autor tenha o mesmo papel que um mediador, não impondo sua própria visão, mas criando um espaço onde as vozes podem se encontrar e dialogar, quebrando totalmente com a ideia de uma única e imaculada interpretação” (BAKHTIN, 1997, p. 26).

Ademais, ao tomar o texto enquanto um ambiente de tensões e conflitos, abre-se a possibilidade de entender que não há nele um significado autoritário e fixo. Então, entendendo a literatura enquanto um “campo de batalha do discurso”, as visões dos últimos dois autores citados se entrelaçam: Bakhtin (1997) vai argumentar que “as vozes em um texto podem representar diferentes ideologias e classes sociais” (p. 176). Já Barthes (1988) vai sugerir que “a interpretação deve ser libertada das amarras da intenção autoral e das normas sociais” (p. 92). Essa questão também se torna interessante por esbarrar na ideia de “responsabilidade do autor”, levantada por Bakhtin, em que “a função do autor também implicaria em uma responsabilidade ética e estética”, pois o autor é responsável por como as vozes são apresentadas, pela forma como dialogam entre si e pela forma em que as ideias e as vozes são construídas, podendo influenciar a percepção do leitor e sua interpretação do texto (BAKHTIN, 1997).

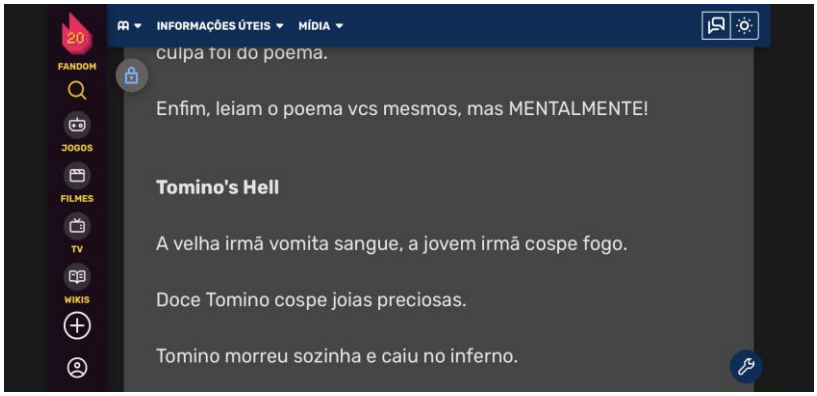
No caso específico das *creepys*, por serem frequentemente interpretadas e adaptadas por diferentes usuários da internet, existe um dinamismo dentro de suas significações, fragmentando, dessa forma, a figura autoritária de um autor que detém o controle absoluto do significado de sua obra. Para acrescentar, Roger Chartier, historiador francês, defende, em sua obra “O que é um autor?”, que “a ascensão do capitalismo e do mercado editorial durante os séculos XVIII e XIX teve papel fundamental na valorização da figura do autor”; “quando a literatura se torna um produto, o autor se transforma em uma marca de originalidade, ganha o um valor central - um poder de decisão - refletindo, assim, a lógica capitalista de propriedade exclusiva”(p. 46). Além da influência capitalista, Chartier também observa que a valorização do autor está ligada a ideais aristocráticos, em que “a individualidade e a expressão pessoal eram exaltadas"; a figura do autor como um gênio criativo, que produz obras de arte únicas, remete a uma tradição que associa a autoria à nobreza e ao prestígio social. Portanto, levando

isso para o campo de batalha discursivo, ou seja o próprio texto, é perceptível, como já foi mostrado, que os contos de horror exploram temas como: medo, alienação e crítica social; temas esses que funcionam como uma espécie de contestação das normas sociais, refletindo e questionando ideologias dominantes contemporâneas, pois o medo da tecnologia, a solidão na era digital e a desconfiança em relação à realidade são consequências direta da opressão capitalista/aristocrática que funda a função autor. (CHARTIER, 2012)

Por abordarem temas compreendidos como universais, as *creepypastas* acabam por ressoar com um público amplo e é justamente essa conexão emocional, e a forma como as histórias são compartilhadas e reinterpretadas em comunidades online, que reforçam a ideia de que a criação estética é um ato social, onde as experiências individuais são entrelaçadas em uma narrativa coletiva. Ademais, Bakhtin vai argumentar em *Estética da criação verbal* que "a criação literária não é apenas um ato individual, mas um evento social - em que - o autor, ao produzir uma obra, está contribuindo para um discurso mais amplo que inclui ideologias, valores e práticas sociais" (p. 55). Sugerindo, assim, que a literatura pode ser uma forma de engajamento crítico com a sociedade. (BAKHTIN, 1997)

Da mesma forma, é possível se pensar em como a "estética do medo" - referente à maneira como o medo é representado e experimentado nas narrativas - intensifica uma reflexão crítica sobre a sociedade, já que, ao apresentar narrativas em primeira pessoa, muitas *creepypastas* permitem que os leitores se coloquem na pele do narrador, experimentando o terror de forma mais visceral. Essa identificação pode ser analisada à luz do conceito de "carnavalização" de Bakhtin, onde "as emoções e as experiências são compartilhadas e amplificadas em um contexto social". Dessa forma, a *creepy* "Tomino 's Hell" personifica um ótimo exemplo disso, porque ilustra como a estranheza e o medo podem ser experimentados em primeira mão, ao colocar o leitor em confronto direto com um "poema mortal", o qual fará com que morra imediatamente aquele que o ler em voz alta, o que levaria os leitores a uma reflexão sobre a condição humana.(Bakhtin, 1997)

[Figura 4 - Print Wiki CBR Tomino's]



(Serra Filho, 2024)

Tomino's Hell[7]

A velha irmã vomita sangue, a jovem irmã cospe fogo.
Doce Tomino cospe joias preciosas.
Tomino morreu sozinha e caiu no inferno.
Inferno, escuridão, sem flores.
É a irmã mais velha de Tomino que a açoita?
O número de vergões vermelhos é preocupante.
Açoitando e batendo e espancando,
o caminho para o inferno eterno é a única via.
Implore por orientação na escuridão do inferno.
Da ovelha dourada, ao rouxinol.
Quanto falta na bolsa de couro?
Prepare para a jornada infindável no inferno.
Há um rouxinol na gaiola, no carrinho uma ovelha,
nos olhos da doce Tomino há lágrimas.
Choro, rouxinol, para os bosques e a chuva
expressando seu amor por sua irmã.
O eco do seu choro uiva pelo inferno,
as estacas da montanha espinhada
fresco espeto perfura na carne,
como um sinal para doce Tomino. (Saijo, 1919)

Essa reflexão crítica, em cima das temáticas propostas pelos contos de horror contemporâneos, só seria possível porque as narrativas de terror muitas vezes funcionam como um espelho para os medos coletivos de uma sociedade, permitindo que os indivíduos consigam confrontar e processar suas ansiedades. Em complemento, David J. Skal sugere, em *The Monster Show: A Cultural History of Horror*, que "o horror oferece uma forma de escapismo, permitindo que os indivíduos enfrentem seus medos em um espaço seguro" (p. 77); o autor

[7] O poema "Tomino's Hell", ou no original "トミノの地獄", foi originalmente escrito em japonês por Yaso Saijo, sendo publicado pela primeira vez em uma coletânea de poemas chamada "Sakin", que em tradução livre seria algo como "Poeira de Ouro", em 1919. O poema só ganhou a fama de "amaldiçoado" anos depois, por conta das histórias misteriosas e trágicas que o acompanharam.

explica, se utilizando de um conceito chamado “cultura do medo”, que “ao experimentar o terror através da ficção, as pessoas poderiam processar suas emoções, alcançando uma forma de catarsis”. Logo, entende-se como a ficção das narrativas de horror tanto funcionam como um reflexo direto dos medos reais de uma comunidade, quanto ajudam a resolver essas questões subjetivas coletivas. (SKAL,1993)

Durante o século XIX, a proximidade entre a ficção e a realidade vai ser umas das características que vai marcar e costurar a literatura, pois é nesse período que o Realismo e o Naturalismo vão se propagar; sendo justamente esse esforço, de aproximar o fictício com o real, que aproxima as *creepypastas* dessas escolas literárias. Porém, enquanto o Realismo vai tentar retratar e capturar a vida cotidiana, nos contos de horror digital a vontade de aproximar a vida que cerca o leitor das narrativas será o de construir essa “rotina segura”, esse “ambiente comum”, a fim de contratá-lo e subvertê-lo ao chamado “unheimlich” - que se refere a um conceito freudiano em que o familiar se torna estranho ou inquietante, perturbador. Assim, essa ideia se torna central para a literatura de horror, talvez sendo a principal utilizada pelas narrativas digitais de terror, onde elementos familiares podem se transformar em fontes de medo e desconforto; um bom exemplo disso são as já citadas *backrooms*, pois são descritas como espaços comuns a todos, normalmente lugares de espera ou que possuem sempre um fluxo grande de pessoas transitando, como: praças de alimentação em shoppings, corredores de hospitais, escritórios, garagens subterrâneas, parques de diversão. Mas deturpados e esvaziados de maneira anormal, dando um ar de abandono, tornando-se grandes labirintos isolados. (FREUD, 2019)

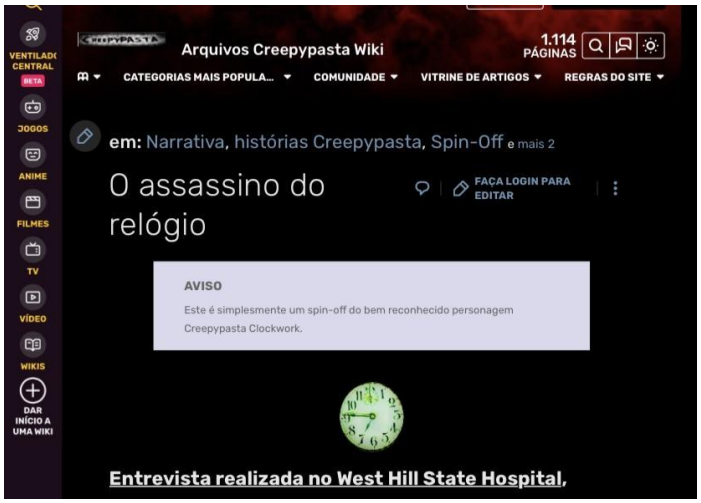
Quanto ao Naturalismo, as *creepypastas* podem ser vistas quase como uma forma contemporânea dessa escola nas temáticas, isso porque fatores como: a psicologia humana, traumas e medos profundos são explorados. Além disso, muitas histórias baseiam-se em psicopatologias, ambientes perturbadores e contextos sociais que influenciam o comportamento das personagens. Entretanto, diferentemente do que ocorre no Naturalismo, as *creepys* não vão ser definidas por defender a corrente de pensamento determinista - em que tudo já está determinado a uma causa anterior - e sim a que a forma a qual as personagens vão agir está intimamente ligada a seu estado emocional. Da mesma forma que Sigmund Freud argumenta em sua obra “O medo e a melancolia”, explicando como o pavor, o medo, o luto, a perda e a melancolia podem evocar uma resposta emocional intensa, influenciando diretamente a reação e o comportamento que uma pessoa pode apresentar. (FREUD, 2003)

Ademais, o simbolismo cultural presente nas *creepypastas* reflete ansiedades sociais e psicológicas que transcendem o indivíduo, revelando medos coletivos que são moldados por

contextos históricos e culturais. De modo análogo ao que era feito no Simbolismo, escola literária do final do século XIX, que explorava simbologias, misticismo, religiosidade e até contemplações em cima da psique humana. Não obstante, narrativas de horror frequentemente utilizam monstros e figuras aterrorizantes como metáforas para explorar medos e inseguranças profundamente entranhados na sociedade. Skal, em sua obra já citada "The Monster Show", argumenta que “os monstros são representações de outros e refletem as tensões sociais de suas épocas, seja em relação a questões como a guerra, a imigração ou a saúde pública”.(SKAL,1993, p. 133)

Em outra vertente, a psicóloga e teórica cultural Barbara Creed, em sua obra "The Monstrous-Feminine", analisa como o horror é frequentemente ligado a questões de gênero, sugerindo que “os monstros femininos em filmes de terror simbolizam o medo da feminilidade e da sexualidade.” (CREED, 1993, p. 19) Assim, o simbolismo cultural dos monstros não apenas reflete os medos individuais, mas também expõe as dinâmicas sociais que moldam esses medos. Por exemplo, as *creepypastas* que envolvem figuras femininas monstruosas - como a *Midnight Sketcher*, conto que apresenta um demônio feminino como protagonista, e *Clockwork, creepy* em que a vilã é uma assassina em série, - podem explorar ansiedades em torno da autonomia feminina e da sexualidade, revelando como a sociedade lida com essas questões. Em resumo, o simbolismo cultural nas *creepypastas* desempenha um papel crucial na reflexão das ansiedades sociais e psicológicas que permeiam a experiência humana.

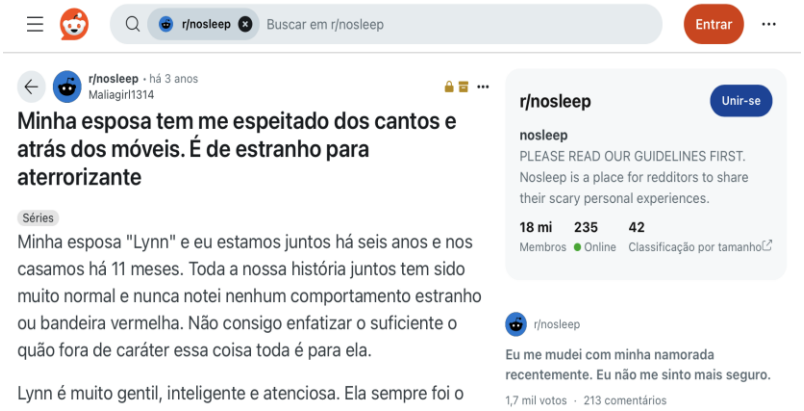
[Figura 5, Print página de *Clockwork*]



(Serra Filho, 2024)

Além disso, as *creepypastas* vão se banhar nos contos de horror pós-modernos e por isso vão apresentar temáticas e estruturas narrativas parecidas. Um exemplo onde pode ser observado isso é em “Minha esposa está me espiando pelos cantos e atrás dos móveis”, uma *creepypasta* publicada em um fórum famoso da comunidade chamado “No Sleep” - que traduzindo para o português seria algo como “Sem sono”, “Não vai dormir” ou “Insônia”. Em “Minha esposa está me espiando pelos cantos e atrás dos móveis”, temos o breve relato de um homem chamado Ben que se incomoda com uma espécie de, em suas palavras, “brincadeira de mau gosto” por parte de sua esposa, Lynn. O mesmo acontece em um conto de Lygia Fagundes Telles chamado “Venha ver o pôr-do-sol”, em que Raquel decide aceitar o convite de seu antigo amante, Ricardo, para conversar e caminhar, porém se depara com uma “brincadeira” de Ricardo a levando a uma situação desconfortável.

[Figura 6, Print R/NoSleep]



(Serra Filho, 2024)

Em ambas as narrativas existe uma progressão de fatos parecidas, inicialmente acredita-se que os protagonistas estão apenas sendo um tanto rancorosos com seus respectivos parceiros, todavia conforme os fatos vão se dando e as “brincadeiras”, no caso de Lynn que observa seu marido pelas quinas de sua casa e no caso de Ricardo que convida Raquel para caminhar em um cemitério, vão seguindo, é perceptível algo de errado em toda a atmosfera daquele cenário. O mesmo acontece quanto a temática de ambas as narrativas convergem, isso porque tanto na *creepypasta* quanto no conto vemos cenas do cotidiano de um casal que são tomadas por uma ambiência de horror.

Em resumo, fica evidente a forma pela qual as *creepypastas* se constroem a partir de retalhos e reconstruções narrativas de movimentos literários que as antecedem. Além disso,

entende-se também como a autoria descentralizada de uma figura de autoridade, e mais do que isso autoritária, implica questões reflexivas dentro do texto, convidando o leitor a tomar um papel mais ativo em relação às narrativas co-criando-as. Dessa forma, é possível tornar as *creepys* uma possível porta de entrada para a introdução de textos literários em sala de aula, como também de estímulo a uma produção textual criativa.

2. Escrever, ver e escutar o medo em sala de aula

2.1 - A escrita em tempos de visualidade e compartilhamento

O letramento é fundamental para a educação, pois não apenas capacita os indivíduos a ler e escrever, mas também os prepara para interpretar e interagir com o mundo ao seu redor de maneira crítica e significativa. Por isso, Gunther Kress, em sua obra *Literacy in the New Media Age*, argumenta que, "na era digital, o letramento transcende a habilidade de decifrar palavras" (p. 25); ser um indivíduo letrado no séc. XXI envolve a compreensão e a produção de significados através de múltiplos modos de comunicação, como imagens, sons e interações digitais. (KRESS, 2003) Essa perspectiva amplia a definição de letramento, reconhecendo a necessidade de formar indivíduos que possam navegar por um ambiente informacional complexo e multimodal. O que dialoga com o que Paulo Freire, em *Pedagogia da autonomia*, vai defender, porque, em suas palavras, "a educação deve promover a conscientização crítica e a autonomia dos alunos" (p. 24). Freire, ainda, argumenta que o letramento deve ser entendido como "um ato de leitura do mundo, onde os indivíduos não apenas assimilam informações, mas também desenvolvem a capacidade de questionar e transformar a realidade em que vivem" (p. 14). Logo, compreende-se como essa abordagem crítica do letramento é essencial para formar cidadãos ativos e participativos, capazes de se engajar em diálogos sociais e de lutar por mudanças em suas comunidades. (FREIRE, 1996)

Ao cruzar essa ideia com o uso de gêneros literários digitais, como as *creepypastas*, em sala de aula, é possível se obter um resultado bastante satisfatório e perto do que os autores vão sugerir como essencial. Esses gêneros nascem intrinsecamente ligados a uma ideia de intermidialidade e multimodalidade; a ideia de multimodalidade, proposta por Kress em sua obra já referenciada, enfatiza que "a comunicação e a produção de significados não se limitam

apenas ao texto escrito, mas envolvem uma variedade de modos, incluindo imagens, sons, gestos e interações digitais" (p. 23); essas "formas", ou "gestos", de escrita são muito exploradas no contexto das comunidades dos contos de horror contemporâneo, como dito anteriormente, durante os anos 80 com a criação da Usenet. (KRESS, 2003) Os chamados arquivos binários se misturavam as narrativas, esses que poderiam ser arquivos de áudio, imagem, vídeo e até mesmo executáveis[8], ou comumente chamados de "exe", que são arquivos de computador que terminam com a extensão ".exe" e quando clicado, uma série de instruções são executadas no sistema; esses tipos de arquivos são usados para instalar, iniciar programas e executar aplicativos.

A exemplo disso, pode-se observar outras duas famosas creepys, em que cada uma delas se explora um aspecto/mídia diferente dos arquivos binários, como: *Lavender Town*, que narra a história de crianças ao redor de todo o mundo que enquanto jogavam "Pokemon: Red and Blue"[9], se depararam com a mórbida música de *Lavender Town*[10], fazendo com que, após isso, decidissem tirar suas próprias vidas; essa *creepy* desde sua origem teve em todas as suas publicações o arquivo binário da "música amaldiçoada" ancorado. O segundo exemplo é a *creepypasta "*Sonic.exe*"*[11]. Apesar de sempre acompanhada por um texto narrando como todos os jogadores que baixaram esse executável desapareceram misteriosamente ao interagirem, esse conto de horror se diferencia de outros por ter uma proposta diferente de interação com o leitor, isso porque ele não ocorre em um fórum ou wiki, é necessário possuir o arquivo e executá lo em um computador, interagindo, da mesma forma com que se faz em um jogo eletrônico.

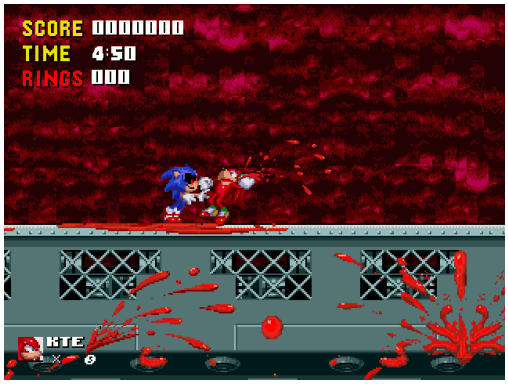
[Figura 7 - Sonic mata Knuckles]

[8] Disponível em: Executable Definition & Meaning - Merriam-Webster (Acessado em: 26 de Agosto de 2024)

[9] *Pokémon Red* e *Pokémon Blue* são jogos eletrônicos de RPG lançados em 1996, desenvolvidos pela Game Freak e publicados pela Nintendo para o *Game Boy*.

[10] *Lavender Town*, ou no original em japonês "シオンタウン", é uma localização fictícia nos videogames *Pokémon Red & Blue*. Com estética de ambiente assombrado, *Lavender Town* é o lar de um grande cemitério com arquitetura japonesa.

[11] *Sonic.exe* narra a história de um menino chamado Tom, que era um grande fã da franquia de jogos eletrônicos *Sonic the Hedgehog,* publicados pela *Sega*. O jovem ao receber um CD de seu melhor amigo, Kyle, que contém uma versão misteriosa do jogo, decide jogá-la e acaba por se deparar com o próprio Sonic, o carismático ouriço azul protagonista da franquia, porém em uma forma estranha e maligna. Disponível em: https://abgames.io/sonicexe-game/ (Acessado em: 27 de Agosto de 2024)



(Mystcrimson, 2015)

Sabendo-se disso, Kress, em sua obra já citada, argumenta que, na era digital, esses modos se entrelaçam de maneiras complexas para “criar significados que são essenciais para a compreensão e a participação na sociedade contemporânea" (p. 44). Ainda, essa abordagem reconhece que diferentes contextos e públicos podem demandar diferentes formas de expressão; “a habilidade de navegar entre esses modos é crucial para o letramento”. (Kress, 2003, p. 21)) Além disso, a defesa do uso da multimodalidade na sala de aula encontra respaldo na obra do psicólogo Lev Vygotsky, especialmente em "A Formação Social da Mente", onde ele argumenta que a “aprendizagem é um processo social e cultural" (p. 68); Vygotsky enfatiza o papel das interações sociais na formação do pensamento e na construção do conhecimento, assim, pode-se entender que integrar a multimodalidade na educação permite com que os alunos se expressem de maneiras variadas e significativas, promovendo um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e colaborativo. (Vygotsky, 1998)

Ademais, é igualmente importante refletir e se desdobrar um pouco mais, quanto a natureza hipertextual do gênero de horror digital. Pierre Lévy, em sua obra *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*, designa algumas características principais para definir a ideia de hipertexto: ele é intrinsecamente multimídias por ser construído e formado a partir de imagens, sons, vídeos; ele está sempre em mutação, tendo suas fronteiras sempre sendo redesenhadas; o hipertexto é estruturalmente fragmentado, em que cada pedaço que o constitui remonta o todo e cada fragmento constitui uma micro-teia; ele é descentralizado, não possui uma figura autoridade que o detém, o dever e responsabilidade de preservá lo é do coletivo, e por último, o hipertexto não está abrigado em um espaço, ele sim é o espaço. (LÉVY, 1998)

Ainda vale ressaltar que o hipertexto possibilita que diferentes informações estejam interligadas, permitindo ao leitor navegar entre elas de maneira não linear, o que Lévy entende como “interconexão do conhecimento". Ainda na obra *A sociedade em rede*, Manuel Castells

argumenta que a nova economia da informação está baseada em redes que conectam pessoas, ideias e informações de maneira descentralizada; o autor enfatiza que a sociedade contemporânea se organiza em torno de redes de comunicação, que são fundamentais para a formação de conhecimento, o que se alinha com a proposta de Lévy sobre a interconexão do saber no hipertexto. Adicionalmente, o conceito de "conhecimento em rede" discutido por Castells complementa a ideia de Lévy ao sugerir que o "conhecimento não é mais uma entidade isolada, mas sim uma rede dinâmica que se alimenta da interação entre diferentes elementos". (CASTELLS, 1999, p. 58) Igualmente importante será a proposta do crítico e professor Howard Rheingold, em sua obra *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, que destaca a interconexão, promovida pelas tecnologias digitais, não apenas como um facilitador do acesso à informação, mas também enquanto "fomentadora na formação de comunidades baseadas no compartilhamento e na colaboração." (Rheingold, 2002, p. 43) Assim, conclui-se que a interconexão do conhecimento, proposta por Pierre Lévy no contexto do hipertexto, sobreposta a análise dos gêneros digitais, remonta e evidencia que a estrutura do conhecimento contemporâneo é profundamente influenciada pela interatividade e pela rede.

Essa interatividade transforma a experiência de aprendizado e compreensão, criando um espaço onde o leitor pode explorar temas de acordo com seus interesses, fazendo com este, consequentemente, perca a condição de um mero receptor passivo de informações e acabe se tornando um agente ativo que escolhe seu próprio caminho de leitura. Em sua obra citada anteriormente, Paulo Freire propõe que a educação deve ser "um processo de diálogo entre educador e educando" (p. 50), onde ambos aprendem e crescem juntos; essa abordagem pedagógica reforça a ideia sobre a interação e a participação ativa dos leitores no espaço hipertextual de Lévy, pois enfatiza que o aprendizado não é apenas a transmissão de conhecimento, mas um processo colaborativo que envolve a construção conjunta de saberes. Desse modo, compreende-se que a autonomia do educando é fundamental para o seu desenvolvimento, assim como a estrutura do hipertexto permite ao leitor navegar livremente, explorando diversas possibilidades e construindo seu próprio entendimento. (FREIRE, 1996)

Todavia, o déficit[12] da inclusão digital em terras tupiniquins, e de um estudo de base que contemple as questões acerca do letramento digital, o que, nas palavras da Dra. em Educação Maria Teresa de A. Freitas, define-se como "um conjunto de competências necessárias para que o indivíduo entenda e use a informação de maneira crítica e estratégica, em múltiplos formatos, vinda de variadas fontes, apresentadas pelo computador-internet."

[12] Disponível em: Estudo da FGV revela que Brasil é 72º colocado no ranking de inclusão digital - Instituto Millenium (Acessado em: 26 de Agosto de 2024)

(2010, p. 63)) Ainda, demonstrando a necessidade de reformular práticas pedagógicas para incluir abordagens que reconheçam as múltiplas formas de literacia, indo além da leitura e escrita tradicionais. De forma semelhante, o conceito de multiletramentos proposto por Cope e Kalantzis, no livro *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*, vai convergir com a ideia de letramento digital, isso porque, tanto o letramento digital quanto o conceito de multiletramento enfatizam a importância de reconhecer e se adaptar a diferentes formas de comunicação; o letramento digital envolve a habilidade de interagir com diversos tipos de mídias (texto, imagem, áudio, vídeo) e plataformas, enquanto o multiletramento abrange a compreensão das múltiplas linguagens e contextos culturais que influenciam a comunicação.

> 'Multiletramentos' - uma palavra que escolhemos porque descreve dois importantes argumentos que podemos ter com as emergentes questões culturais, institucionais de ordem globais. O primeiro argumento se envolve com a multiplicidade de comunicações canais e mídia; a segunda com a crescente importância da cultura e da diversidade linguística. A noção de multiletramentos complementa a pedagogia tradicional da alfabetização ao abordar esses dois aspectos relacionados à multiplicidade textual. O que podemos chamar de "mera alfabetização" permanece centrada apenas na linguagem e, geralmente, em um singular nacional de linguagem, sendo concebido como um sistema estável baseado em regras como dominar a correspondência som-letra. Isso se baseia na suposição de que podemos realmente discernir e descrever o uso correto. Tal visão da linguagem deve se traduzir caracteristicamente em um tipo mais ou menos autoritário da pedagogia. Uma pedagogia dos multiletramentos, por outro lado, concentra-se nos modos de representação muito mais ampla do que apenas a linguagem. (COPE; KALANTZIS, 2000)[13]

Para que haja tal compreensão e uso da pluralidade de linguagens que o advento tecnológico informacional prove para a sociedade contemporânea, Cope e Kalantzis argumentam que as práticas pedagógicas devem se adaptar às diversas formas de letramento

[13] 'Multiliteracies'—a word we chose because it describes two important arguments we might have with the emerging cultural, institutional, and global order. The first argument engages with the multiplicity of communications channels and media; the second with the increasing salience of cultural and linguistic diversity.

que emergem em um mundo globalizado e mediado por tecnologias digitais, os autores defendem uma abordagem educacional que integre múltiplas linguagens e contextos, promovendo um aprendizado crítico e engajado. Por outro lado, existem ainda aqueles que serviram de contraponto para tal visão dos usos multimodais da linguagem no ciberespaço, Postman, em *The Disappearance of Childhood*, analisa como a cultura da mídia molda a experiência da infância e a forma como as crianças interagem com o conhecimento; o teórico e educador estadunidense argumenta que, com "a crescente exposição a conteúdos da mídia, as crianças estão perdendo a inocência e, consequentemente, a estrutura tradicional da infância", o que influencia como elas aprendem e se comunicam. Assim, a crítica de Postman à superficialidade da comunicação mediada por tecnologias, pode ser vista como um chamado para que as práticas de ensino se tornem mais reflexivas e críticas, alinhando-se com a proposta de Cope e Kalantzis de preparar os alunos para navegar em um mundo complexo e dinâmico. (POSTMAN, 1994)

Portanto, fica claro que por nascerem em um ambiente naturalmente hipertextual, os gêneros digitais, sobretudo a *creepypasta*, tocam e permeiam assuntos quanto a ideia de letramento, multiletramento, letramento digital, práticas de ensino, uso intermidiático e multimodal; todos que podem ser tido como "pontes" para a promoção de um engajamento crítico com os textos e os contextos, permitindo que, com o seu uso em sala de aula, os indivíduos se tornem não apenas consumidores, mas também criadores de significados.

2.2 A escrita de horror, gênero, adaptações e efeitos

A prática e estudo da escrita ficcional/criativa em sala de aula é uma abordagem enriquecedora que promove o desenvolvimento integral dos alunos; ela não apenas contribui para a formação de identidades pessoais e coletivas, mas também estimula a expressão criativa, a reflexão crítica, o diálogo intercultural e o desenvolvimento de habilidades linguísticas. Em sua obra *Pensamento e linguagem*, Vygotsky argumenta que o "significado das palavras é um reflexo generalizado da realidade e que a comunicação efetiva requer um entendimento compartilhado entre os interlocutores" (p. 10). O autor destaca que a linguagem não é apenas um meio de transmitir informações, mas uma ferramenta crucial para o desenvolvimento do pensamento e da consciência. Essa perspectiva pode ser aplicada ao ensino da escrita ficcional, porque a criação de narrativas exige que os alunos não apenas dominem a técnica de escrever, mas também compreendam como construir significados que ressoem com o leitor. A escrita ficcional, portanto, se torna um espaço onde os alunos podem explorar e expressar suas

vivências, pensamentos e emoções, promovendo uma comunicação mais rica e complexa. (VYGOTSKY, 2007)

Além disso, autores como Mikhail Bakhtin, em *Estética da criação verbal*, também enfatizam a importância da dialogicidade na literatura, sugerindo que a ficção não é apenas um reflexo da realidade, e sim um "espaço de interação e construção de significados"(p. 209). O filósofo russo sugere que a literatura tem importância como um meio de diálogo intercultural. Isso implicaria que a prática da escrita ficcional na escola pode promover a inclusão de diferentes vozes e perspectivas, permitindo que os alunos se conectem e respeitem a diversidade cultural, porque ao escrever, eles podem incorporar elementos de suas próprias culturas e, ao mesmo tempo, explorar e aprender sobre as experiências de outros, enriquecendo seu repertório cultural e ampliando sua visão de mundo. (BAKHTIN, 1997)

Ademais, a escrita ficcional serve como um poderoso estímulo para a criatividade. Lev Vygotsky, ainda em *Pensamento e linguagem*, propõe que "a linguagem é fundamental para a formação de conceitos e para a organização do pensamento" (p. 51), e isso se aplica de maneira significativa ao ato de escrever. Quando os alunos se envolvem na prática da escrita ficcional, eles não estão apenas praticando a expressão verbal, como também estão exercitando sua capacidade de pensar de forma criativa e abstrata. A criação de personagens, cenários e tramas exige que os escritores utilizem a linguagem de maneira inovadora, explorando novas combinações de palavras e ideias; esse processo estimula o pensamento divergente, que é a base da criatividade. Ao articular suas ideias por meio da escrita, os alunos têm a oportunidade de experimentar e expandir seus limites cognitivos, criando novas realidades a partir de suas imaginações. Desse modo, a escrita ficcional se torna um espaço onde a linguagem e o pensamento se entrelaçam, promovendo a criatividade e o desenvolvimento de habilidades críticas e analíticas. (VYGOSTKY, 2007)

Igualmente importante é a visão que Paulo Freire vai defender, isso porque, para o filósofo e educador, "a educação deve ser um ato de liberdade" e que "o educador deve promover a autonomia dos alunos" (p. 42), permitindo que esses se tornem sujeitos ativos de sua própria aprendizagem. Nesse contexto, a prática da escrita ficcional se apresenta como uma ótima ferramenta para fomentar a criatividade, pois proporciona aos alunos um espaço de expressão livre, onde podem explorar suas ideias, emoções e mundos imaginários, sem as limitações impostas por formas rígidas de ensino. Ao escrever suas próprias histórias, os alunos exercitam a capacidade de pensar criticamente e de refletir sobre suas experiências e realidades, desenvolvendo não apenas habilidades literárias, mas também um senso de identidade e pertencimento. Freire enfatiza que o conhecimento deve ser construído coletivamente e que "a

criatividade emerge quando os alunos se sentem livres para expressar suas vozes" (p. 44). Esse ambiente de liberdade e autonomia na escrita ficcional estimula a inovação e a originalidade, pois os alunos são encorajados a experimentar e a criar de maneira autêntica e pessoal. Dessa forma, a perspectiva de Paulo Freire ressalta que a escrita ficcional não é apenas uma prática acadêmica, mas um meio essencial para o desenvolvimento da criatividade e da autonomia dos alunos, permitindo que eles se tornem protagonistas de suas próprias histórias e do seu processo de aprendizagem. (FREIRE, 1996)

Entrelaçando essa visão, a qual toda a potência que a escrita ficcional possui dentro de sala de aula é demonstrada, com o uso de gêneros digitais - no contexto dessa investigação, mais especificamente, o uso das *creepypastas* - como estímulo de produção textual, é preciso entender também quais são os efeitos que essa literatura de horror causa. Neste trabalho, os efeitos da literatura de horror e o seu uso em sala de aula são pensados de forma positiva, isso porque estimulam a reflexão crítica, a empatia, a criatividade dos alunos e a promoção de discussões sobre temas complexos que permeiam a condição humana. Ainda, a obra *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Ensino* de Tizuko Morchida destaca a importância do brincar como uma forma de aprendizagem significativa. A autora argumenta que as atividades lúdicas, incluindo a literatura, podem "despertar emoções e pensamentos que são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos". (MORCHIDA, 2000) A literatura de horror, ao provocar medo e tensão, instiga os estudantes a confrontarem suas emoções e a refletirem sobre os aspectos mais sombrios da natureza humana. Além disso, Noel Carroll, em *A filosofia de horror ou paradoxos do coração*, explora como o horror pode gerar uma "experiência estética que permite aos leitores lidar com o medo de forma controlada" (p. 87), criando um espaço seguro para explorar temas como a morte, a moralidade e a identidade. Essa capacidade de lidar com o medo e com a ansiedade pode, portanto, ser transformada em uma peça pedagógica imprescindível. (CARROLL, 2009)

Diante desse prisma, ao introduzir uma obra de horror na sala de aula, por exemplo, o professor pode encorajar os alunos a discutir suas reações emocionais e as razões por trás dessas emoções. Isso não apenas ajuda a desenvolver a empatia, ao permitir que os alunos compreendam as experiências dos personagens, mas também promove o pensamento crítico, ao questionar as escolhas e as motivações dentro da narrativa. Ademais, a escrita criativa inspirada por histórias de horror pode levar os alunos a explorar seus próprios medos e ansiedades, como já foi explicado em uma seção anterior, utilizando a defesa feita por Skal em sua obra *The Monster Show: A Cultural History of Horror*, permitindo que eles os processem de maneira conjunta. Em adição, Roxane Rojo, em sua obra *Letramentos múltiplos, escola e inclusão*

social, discute a importância de considerar a diversidade de letramentos que os alunos trazem para a sala de aula, enfatizando que as práticas educativas "devem reconhecer e valorizar as múltiplas formas de expressão e comunicação que os estudantes utilizam no cotidiano." (ROJO, 2012, p. 54) As *creepypastas*, de natureza hipertextual e que se disseminam por meio da internet, representam uma forma de letramento digital que pode ser explorada em contextos educacionais. Elas refletem os medos coletivos e as ansiedades da sociedade contemporânea, além de oferecerem uma linguagem acessível e envolvente para os jovens. Assim, através das *creepys*, os alunos podem se conectar com temas relevantes e atuais, desenvolvendo habilidades de leitura crítica e escrita ficcional/criativa.

Outrossim, estimular a escrita de *creepypastas*, ou outros tipos de escrita criativa/ficcional, em sala de aula pode ajudar na construção de identidade individual e coletiva. Além disso, David Skal, em *The Monster Show: A Cultural History of Horror*, como já foi observado, argumenta que "os monstros na cultura popular representam as ansiedades sociais e as identidades em formação" (p. 42), isso pois, para o historiador cultural estadunidense, os monstros refletem as preocupações de uma sociedade, sobre o que essa considera o normal e aceitável, servindo como um espelho das vulnerabilidades compartilhadas, dessa forma construindo uma identidade coletiva. Essa construção de identidade coletiva pode ser observada especialmente nas *creepypastas,* que muitas vezes incorporam elementos de cultura contemporânea, redes sociais e experiências compartilhadas; as histórias de horror que circulam online permitem que os indivíduos explorem suas próprias identidades e se conectem com comunidades que compartilham medos e interesses semelhantes. (SKAL,1993)

Um exemplo notável de creepypasta que aborda a noção de identidade é a história, já citada, de *Slender Man*. Este personagem, que se torna um ícone do horror digital, representa não apenas o medo do desconhecido, mas também a forma como a identidade pode ser moldada e distorcida em ambientes online. *Slender Man* é frequentemente associado a temas de isolamento e negligência parental, refletindo as ansiedades de jovens que se sentem desamparados por suas famílias e pela sociedade como um todo. Outro exemplo é a creepypasta *Ben Drowned*[14], que explora a identidade através da narrativa de um jogo de videogame possuído. A história cria uma atmosfera de horror ao tocar em questões de nostalgia e perda, questionando o que significa manter uma identidade em face da tecnologia que consome a todos.

[14] *Ben Drowned*, ou como na publicação original *Haunted Majora 's Mask Cartridge*, é uma *creepypasta* baseada no jogo de ação e aventura *The Legend of Zelda: Majora 's Mask,* publicado em 2000 pela Nintendo para o *Nintendo 64*. Foi publicada de 2010 a 2020, e nesse meio tempo incorporou elementos de jogos multimídia de realidade alternativa (ARG). A narrativa conta como um universitário que, depois de adquirir um cartucho de videogame assombrado, é atormentado, ao longo de uma semana, pela presença de uma entidade chamada BEN.

Ambas as narrativas permitem que os leitores se conectem com suas próprias experiências e medos, ao mesmo tempo que oferecem uma sensação de pertencimento a uma comunidade que compartilha essas histórias. Logo, as ideias de construção de identidade e comunidade apresentadas por Skal são perfeitamente ilustradas nas *creepypastas*, que servem como um espaço para a exploração de medos e ansiedades coletivas; essas narrativas digitais refletem as complexidades da identidade contemporânea e criam comunidades em torno de experiências compartilhadas, promovendo uma conexão entre os indivíduos que buscam entender suas próprias realidades, o que, num contexto de sala de aula pode ser pedagogicamente enriquecedor.

Sabendo-se disso, as *creepypastas*, ainda, podem funcionar como adaptações e reinterpretações de medos e narrativas culturais, refletindo a plasticidade das identidades em um contexto digital. Da mesma forma, Robert Stam argumenta, em sua obra *Teoria e prática da adaptação: da Fidelidade à intertextualidade*, que adaptações não devem ser vistas apenas como cópias ou reproduções de uma obra original, mas como "reinterpretações que dialogam com contextos sociais e culturais diferentes" (p. 29). O autor enfatiza a importância da intertextualidade, onde novos significados emergem a partir da interação entre textos, gêneros e mídias. Abordagem essa que permite a obras adaptadas ganharem novas camadas de significado, refletindo as preocupações e identidades contemporâneas. Uma *creepy* que pode deixar mais claro essa ideia de intertextualidade é a *Candle Cove*[15], que utiliza a memória coletiva de uma série infantil fictícia para explorar temas de perda e a natureza da realidade. A adaptação do formato de uma série de TV em uma narrativa de horror não apenas evoca um sentimento de familiaridade, como permite aos leitores reexaminar suas próprias experiências de infância e as identidades que elas moldaram. Assim, os contos de horror contemporâneos podem ser entendidos como adaptações digitais que transformam e re-contextualizam medos tradicionais em narrativas que falam diretamente às experiências e identidades de uma geração conectada. (STAM, 2005)

Outro ponto a considerar é a importância da interatividade e da cultura digital na formação de comunidades de leitores/escritores, e como essas funcionam enquanto um suporte para o estímulo e desenvolvimento de habilidades sociais. Isso porque os letramentos múltiplos são fundamentais para a inclusão social, por reconhecerem a diversidade das formas de

[15] *Candle Cove* é uma *creepypasta* de 2009. A narrativa gira em torno de uma discussão entre indivíduos em um fórum online, em que compartilham ter visto um programa infantil no início dos anos 1970 chamado *Candle Cove*. Nesse fórum as memórias do programa são debatidas, muitos detalhes grotescos e desagradáveis acerca do programa são levantados, pois muitas das pessoas que relatam terem o assistido quando crianças revelam terem se assustado com os conteúdos.

comunicação e expressão na contemporaneidade. Ainda em sua obra já mencionada, Roxane Rojo propõe que a escola deve “integrar essas múltiplas linguagens, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades acadêmicas, sociais e emocionais". ”(Rojo, 2012, p. 90) Por outro lado, Tizuko Morchida defende o papel do jogo e da brincadeira como “ferramentas educativas que promovem a interação social, a empatia e a construção de identidades”; sendo através dessas atividades que os alunos aprenderiam a colaborar, resolver conflitos e se expressar de maneira criativa, habilidades essenciais para o convívio em sociedade. (MORCHIDA, 2000)

Diante dessa perspectiva, as *creepypastas*, como formas de narrativa colaborativa, exemplificam como as comunidades online podem atuar como espaços de aprendizado social. Pois participar da criação e discussão dessas histórias poderia fazer com que os alunos desenvolvessem habilidades de comunicação, argumentação e empatia, uma vez que iriam precisar considerar diferentes perspectivas e sentimentos ao criar narrativas de horror que ressoem com os medos e experiências de outros. Por exemplo, em histórias como a já citada *Fundação SCP*, a colaboração na construção de um universo ficcional exige que os participantes se comuniquem efetivamente e trabalhem em conjunto, promovendo uma experiência de aprendizado social enriquecedora. Além disso, ao discutir e interpretar essas narrativas, os alunos podem explorar temas como identidade e pertencimento, facilitando diálogos sobre suas próprias experiências e desafios.

Em resumo, a intersecção entre as ideias de Vygotsky, Freire, Skal, Stam, Rojo e Morchida revela como a escrita criativa/ficcional é fundamental para a construção de identidades, além de como essas comunidades de leitores/escritores, que remontam às comunidades de *creepypasta* no ciberespaço, podem funcionar como um catalisador para o desenvolvimento de habilidades sociais nos alunos. Através da prática de letramentos múltiplos e da participação em atividades lúdicas, os estudantes não apenas se tornam mais engajados em suas aprendizagens, mas também desenvolvem competências sociais cruciais para sua vida em sociedade.

2.3 Criando em sala de aula: da escrita coletiva à escrita estranha

A escrita tem papel fundamental no aprendizado em sala de aula, isso porque ajuda os estudantes a desempenhar diversas funções, como: a expressão pessoal, o desenvolvimento do pensamento crítico, a comunicação etc. Assim sendo, Freire, em sua obra *Pedagogia do*

oprimido, argumenta que a escrita é um meio pelo qual os educandos podem "expressar suas realidades, sentimentos e experiências" (p. 51), o autor acredita que a educação deve ser um processo de diálogo, onde "a escrita se torna um espaço para que os alunos articulem suas vozes e se reconheçam como sujeitos do seu próprio conhecimento" (p. 45). Nesse sentido, a escrita é um meio poderoso para que os alunos se tornem protagonistas de sua aprendizagem e agentes de mudança em suas realidades; ela opera não apenas enquanto um ato técnico, mas um processo profundamente ligado à construção do conhecimento e à emancipação dos indivíduos. (FREIRE, 2019)

Entendendo essa ideia e refletindo sobre a realidade de muitas escolas, principalmente da rede de ensino de base pública[16], percebe-se que existe uma dificuldade por parte dos docentes em fazer com que os alunos se sintam à vontade, ou queiram exercer a escrita em sala de aula. Uma das possíveis causas que pode elucidar esse fenômeno é a falta de um destino para a produção textual escolar, pois, por não possuírem uma perspectiva de destinação para suas produções, os estudantes sentem que o fazer da escrita é inútil e que suas subjetividades expressas através da criação literária não importam. Ainda, Roxane Rojo argumenta que "a prática da escrita deve estar inserida em contextos que permitam aos estudantes ver a relevância de suas produções" (p. 78). Assim, com o uso das *creepypastas* no ensino, como é proposto nesse trabalho, esse entrave seria resolvido, isso porque ao inserir os alunos em uma comunidade já estabelecida de leitores que debatem e criam coletivamente, faria com que a autoestima desses alunos fosse devolvida, além de estimular maior uso de suas vozes, transformando a escrita em um ato significativo e inclusivo. (ROJO, 2009)

Sob esse prisma, revela-se necessário discutir sobre a escrita coletiva, uma prática pedagógica que envolve a produção de textos em grupo, permitindo que os participantes colaborem, compartilhem ideias e construam conhecimento de forma conjunta, e essa prática pode ter efeitos significativos no desenvolvimento cognitivo das crianças, conforme a visão de Jean Piaget em sua obra *Estudos sociológicos*. Na perspectiva de Piaget, a escrita coletiva promove a interação social e a troca de experiências entre os alunos, fundamental para o desenvolvimento cognitivo; o psicólogo suíço entende que "o conhecimento é construído a partir da interação com o meio e com os outros" (p. 36), e a escrita em grupo permite que as crianças articulem suas ideias, questionem e desafiem o pensamento dos colegas. Esse processo de colaboração enriquece o conteúdo produzido, o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas, como: a empatia, a escuta ativa e a capacidade de argumentação.

[16] Disponível em: Escola privada coloca o dobro de alunos no ensino superior em relação à rede pública - 05/12/2018 - Educação - Folha (uol.com.br) (Acessado em: 28 de Agosto de 2024)

Entretanto, ao participar de uma atividade cooperativa os alunos são levados a refletir não só sobre suas próprias ideias, mas como devem também entender as escalas de valores dos outros, promovendo um aprendizado mais profundo e significativo através do diálogo. Portanto, a escrita coletiva não é apenas uma técnica de produção textual, mas uma forma imprescindível para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, pois ao incentivar a colaboração e a construção conjunta do conhecimento, essa prática contribui para a formação de indivíduos mais críticos e conscientes, capazes de dialogar e interagir de maneira construtiva em diferentes contextos sociais. (PIAGET, 1973)

Um exemplo disso pode ser observado e analisado no estudo do seguinte caso, em que foi proposto a uma turma de ensino médio de uma rede privada, com cerca de 30 alunos, a criação coletiva de uma *creepypasta*. A oficina de escrita teve como ponto de partida uma imagem gerada, também, coletivamente, através de softwares[17] de criação de imagens online por *script,* e durou por volta de 120 minutos.. Antes da criação conjunta da ilustração, foi apresentado devidamente, a partir de leituras, o gênero de horror digital e as discussões que a ele circulam; no *Anexo 1*, que se refere ao plano de aula utilizado durante essa oficina, é possível observar com mais detalhes a elaboração e divisão do tempo das atividades propostas em sala.

Após a discussão, houve uma pequena conversa sobre qual temática seria seguida pelo grupo, para que pudesse ser criada uma "escala comum de valores", o que faria com que todos os participantes da criação do texto compreendessem o sistema de signos que seriam utilizados, permitindo o texto coletivo se tornar uma obra coerente. Assim, um dos alunos se manifestou, revelando o medo de insetos, então as palavras "medo" e "inseto" foram incorporadas ao *script*[18] que daria forma à ilustração de onde partiria a narrativa, alguns alunos inspirados pelo colega, ilustraram em seus cadernos diversos desenhos de insetos "gigantes", "do tamanho de uma casa", e esses registros também foram incorporados.

[Figura 8, As escadas]

[17] *Software* é uma coleção de programas e dados que dizem a um computador como executar tarefas específicas.
[18] *Script* é um texto com uma série de instruções a serem seguidas. O termo é uma redução da palavra inglesa *manuscript,* que significa "manuscrito", "escrito à mão"

(Serra Filho, 2023)

Ainda, quando a imagem foi gerada e os ditos “insetos” se materializaram em cupins sobre os degraus de uma escada, outro debate se iniciava, pois segundo metade do grupo de alunos participantes da oficina de criação “cupins não eram assustadores o suficiente”. Importante lembrar que esse fato evidencia parte das discussões já apresentadas neste trabalho, como as propostas de Skal e Freud, em relação à estética do medo eàa construção desse sentimento de horror enquanto uma representação das subjetividades e experiências de uma comunidade. Por fim, os alunos se convenceram que seria mais assustador que a casa, onde se encontrariam os insetos, fosse assombrada. Diversos textos foram criados, muitos rascunhos quanto a “quem seria o protagonista?”, “onde ficaria a tal casa?” e “qual o objetivo da personagem em adentrar aquele ambiente?” foram criados e descartados, até que coletivamente, através de um arquivo de texto compartilhado, eles chegaram a um “mito inicial” o qual nomearam de “A casa dos sussurros”.

> Na borda da densa Floresta da Tijuca, havia uma casa antiga, cercada por lendas e mistérios que faziam os moradores do bairro Santa Maria estremecerem. Chamavam ela de "A Casa dos Sussurros" e evitavam se aproximar porque diziam que aqueles que ousassem entrar nunca mais seriam vistos. Muitos acreditam se tratar de espíritos malignos e que, antes da casa ser construída, aquele terreno se tratava de um cemitério. A mãe do meu amigo Lucas não gostava que ele brincasse lá perto, mas a curiosidade do menino, que sempre em busca de aventuras, era maior do que qualquer advertência. Em uma noite de lua cheia, ele decidiu explorar o lugar, ignorando os avisos de sua mãe sobre os perigos

> que aquele amontoado de madeira guardava. Quando entrou, Lucas sentiu o ar pesado e úmido, e um cheiro de madeira em decomposição invadiu suas narinas. As paredes estavam cobertas de um bolor estranho e a luz da lua mal iluminava o caminho à sua frente. Ele seguiu em direção ao porão, atraído pela promessa de mistérios a serem revelados e possíveis tesouros. (CUIDADO COM CUPINS!, 2023)

A *creepy* criada coletivamente pelos alunos narra a história de uma casa "misteriosa" que se localiza num bairro da Zona Oeste carioca, onde um personagem não identificado conta sobre como seu amigo teria desaparecido ao entrar na casa em uma noite de lua cheia. E o resultado final da criação conjunta foi publicado tanto no fórum *NoSleep* como no *Wiki Creepypasta Brasil*, ambos sites que compilam *creepys* e já citados anteriormente, ambientes em que teve uma sobrevida, sendo rearranjada e tendo mais conteúdos adicionados posteriormente, como o título "Cuidado com cupins!"[19].

Agora entrando em uma análise de seus conteúdos e usos linguísticos, percebe-se que, por ser resultado da escrita de diversas mãos, o texto apresenta uma estrutura "estranha" e de ritmo diferente de outras obras. As *creepypastas* produzidas nessa mesma condição, em que um único texto é reeditado por vários leitores/escritores, apresentam essa "escrita estranha" que pode ser entendida observando-se três características comuns: a ambiguidade, ou incerteza, que nasce da múltipla organização e reorganização do texto, causando uma espécie de confusão de significados; o absurdo, e/ou sobrenatural, que ambienta e apresenta a ideia do horror e da estranheza não só através da temática, mais também da linguagem; e por última, a interatividade, pois o texto sempre tenta conversar com leitor, o convidando a participar daquele universo imagético. Um exemplo claro da ambiguidade nas *creepypastas* é encontrado na famosa, e já citada, história de *Slender Man*. Por ser reescrita e adaptada por diversos autores, resultando em diferentes interpretações do personagem e de suas motivações; a figura de *Slender Man* é frequentemente entendida de formas distintas, pois em alguns relatos o monstro sequestra crianças brincando em um parque, já em outras ele leva apenas crianças que estão sofrendo abusos dos pais, o que gera confusões sobre sua verdadeira natureza – é um protetor ou um predador? Essa incerteza enriquece a narrativa e a torna mais envolvente para o público. Outro exemplo é a também já citada *Ben Drowned*, que utiliza elementos de absurdo e

[19] Texto completo disponível em: CUIDADO COM CUPINS! | Wiki Creepypasta Brasil | Fandom (Acessado em: 29 de Agosto de 2024)

sobrenatural para criar uma atmosfera de horror, tendo sua linguagem repleta de descrições vívidas e surrealistas que contribuem para o sentimento de estranheza e medo. A interatividade também é evidente, pois os leitores são convidados a compartilhar suas próprias experiências e interpretações sobre o "jogo de videogame amaldiçoado", ampliando o universo narrativo e permitindo que cada um se torne parte da história de maneira única.

Logo, ao integrar a criação de *creepypastas* no currículo escolar, não apenas se inova nas práticas de ensino, como também se promove um ambiente inclusivo e estimulante que favorece a emancipação dos alunos. Além disso, a prática de escrever e reescrever em um ambiente interativo e dinâmico transforma a produção textual em um processo significativo e envolvente; a ambiguidade, o absurdo e a interatividade, que caracterizam essas narrativas, permitem que os alunos se sintam parte de uma comunidade maior, na qual suas contribuições são valorizadas e têm se um destino claro. Fazendo-se, assim, que a escrita deixe de ser um mero exercício técnico e passe a ser um meio de expressão e transformação, refletindo as subjetividades e experiências dos jovens autores.

Considerações finais

A pesquisa sobre o gênero literário digital *creepypasta* revela um rico panorama de inovação e transformação na forma como entendemos a literatura contemporânea. Ao longo deste trabalho, ficou evidente que as *creepys* não são meras narrativas de terror; elas representam uma expressão cultural vibrante que emerge do espaço coletivo da internet, onde a

autoria é compartilhada e a criatividade floresce em um contexto de colaboração. Essa dinâmica desafia a noção tradicional de um autor individual, promovendo uma visão mais inclusiva e plural da criação literária. Como discutido por André Lemos, em sua obra *Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*, a cultura digital é um terreno fértil para a interatividade e a co-criação e o gênero de horror digital é um exemplo claro de como as tecnologias contemporâneas não apenas alteram a forma de contar histórias, mas também democratizam o acesso à produção literária, permitindo que vozes diversas se unam em um diálogo contínuo. Essa coletividade é fundamental na formação de uma cultura literária que valoriza a participação ativa dos leitores, transformando-os em coautores de suas experiências narrativas. (LEMOS, 2002)

Além disso, a pesquisa sobre o gênero literário contemporâneo permite não apenas explorar a narrativa em si, mas também refletir sobre o impacto do ciberespaço na forma como consumimos e produzimos literatura. Ainda, como Manuel Castells argumenta , é perceptível a maneira "imersa que a sociedade hodierna se encontra em um mundo onde as redes de comunicação moldam suas interações sociais e culturais" (p. 47), e, nesse contexto, as *creepypastas* emergem como um fenômeno que encapsula as características da sociedade em rede, onde a informação é compartilhada e transformada em um instante; onde a experiência de leitura se torna uma prática colaborativa e dinâmica. (CASTELLS, 1999)

A multimodalidade, que caracteriza a produção e disseminação de conteúdo no ambiente digital, é um elemento central nesse fenômeno. As *creepypastas*, frequentemente acompanhadas de imagens, vídeos e até interações em tempo real, desafiam as estruturas narrativas tradicionais e nos convidam a reconsiderar o que significa ser leitor e autor; essa intersecção de diferentes mídias enriquece a experiência estética e paralelamente amplia o alcance e a profundidade das narrativas, criando um espaço onde o leitor não é apenas um receptor passivo, mas um participante ativo na construção do significado.

Ademais, a estrutura de hipertexto presente nas *creepys* reflete a lógica não linear da internet, permitindo que os leitores naveguem por diferentes narrativas e conexões de maneira fluida e orgânica. Essa forma de *storytelling*, que se desvia dos padrões lineares, espelha a complexidade das experiências contemporâneas, onde múltiplas vozes e histórias coexistem e se entrelaçam. A proposta de integrar as *creepypastas* no ambiente escolar, então, se torna uma estratégia poderosa para explorar a multimodalidade e a interatividade no ensino da literatura. Por meio desse gênero, os alunos são encorajados a se tornarem não apenas consumidores, mas também criadores de conteúdo, desenvolvendo habilidades críticas e criativas que são essenciais na era digital. Tornando assim, a educação, nessa perspectiva, não apenas em uma transmissão

de conhecimento, mas um espaço de empoderamento, liberdade e diálogo, onde cada voz tem valor e cada história pode ser contada e recontada.

Em última análise, este estudo sobre as *creepypastas* e sua relação com o ciberespaço, multimodalidade e hipertexto nos leva a reconhecer a literatura como um campo em constante evolução, profundamente influenciado pelas tecnologias que moldam nossas vidas. Ao celebrar essa evolução, promove-se, na verdade, a importância de um diálogo contínuo entre diferentes formas de expressão, que enriquecem a cultura como um todo e proporciona novas maneiras de entender o mundo em que se vive.

REFERÊNCIAS

ANTÔNIA. 2016. Disponível em: http://www.creepypastabrasil.com.br/search?q=seteal%C3%A9m. Acesso em: 21 de junho de 2024

ASSOBIOS. 2014. Disponível em:http://www.creepypastabrasil.com.br/search?q=saci. Acesso em: 30 de julho de 2024

AZEVEDO, Gabriel. 2011. Disponível em: http://www.creepypastabrasil.com.br/. Acesso em: 30 de junho de 2024

CARROLL, Noël. **A Filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus Editora, 1999

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede Volume I**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. **Multiliteracies**: Literacy Learning and the Design of Social Futures. London: Routledge, 2000.

CREATIVE COMMONS BRASIL. 2024. Disponível em: https://br.creativecommons.net/licencas/. Acesso em: 21 de junho de 2024

CREED, Barbara. **The Monstrous-Feminine**: Film, Feminism, Psychoanalysis. London: Routledge, 1993.

CUIDADO COM CUPINS. 2023. Disponível em: https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/CUIDADO_COM_CUPINS!?so=search. Acesso em: 22 de agosto de 2024

FREIRE, Paulo. **A Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Paz e Terra, 1996.

_____. **Educação como Prática da Liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

_____. **A Pedagogia do Oprimido**. 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

FREITAS, Maria Teresa de A. e COSTA, Sérgio Roberto. **Leitura e escrita de adolescentes na Internet e na escola**. 2ª edição, Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

FREUD, Sigmund. **Medo e Melancolia**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2003.

FREUD, Sigmund. **O Infamiliar**. Tradução de Ernani Chaves. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2019.

HAIWA. 2021. Disponível em: http://scp-pt-br.wikidot.com/anomalias. Acesso em: 30 de agosto de 2024

KRESS, Gunther. **Literacy in the New Media Age**. Routledge, 2003.

LEMOS, André. **Cibercultura**: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Editora Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1998.

MEU NOME É SAMARA. 2008. Disponível em: https://www.recantodasletras.com.br/humor/982274. Acesso em: 15 de agosto de 2024

MILICI, Luciano. Setealém. 2016. Disponível em: http://www.creepypastabrasil.com.br/search?q=seteal%C3%A9m. Acesso em: 11 de junho de 2024

MORCHIDA, Tizuko. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Ensino**. São Paulo: Cortez, 2000.

O SUÍCIDIO DE WILLIAM BONNER. 2021. Disponível em: https://creepypastabrasil.fandom.com/pt-br/wiki/O_SUICIDIO_DE_WILLIAM_BONNER. Acesso em: 17 de agosto de 2024

PERRON, Bernard. **The World of Scary Videogames**: A Study in Videoludic Horror. Nova York: Bloomsbury Academic, 2018.

PIAGET, Jean. **Estudos Sociológicos**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

POSTMAN, Neil. **The Disappearance of Childhood**. New York: Vintage Books, 1994.

RHEINGOLD, Howard. **Smart Mobs**: The Next Social Revolution. Cambridge: Perseus Publishing, 2002.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SAIJO, Yaso. Sakin. 1919. Disponível em: https://creepypasta.fandom.com/wiki/Tomino%27s_Hell. Acesso em: 30 de agosto de 2024

SEU POST ME DEU CÂNCER. 2019. Disponível em: https://www.reddit.com/r/copypasta/comments/cuk9ns/this_post_gave_me_cancer/. Acesso em: 24 de junho de 2024

SKAL, David J. **The Monster Show**: A Cultural History of Horror. New York: Faber & Faber, 1993.

STAM, Robert. **Teoria e Prática da Adaptação**: Da Fidelidade à Intertextualidade. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2005.

TED THE CAVER. 2001. Disponível em: https://www.angelfire.com/trek/caver/page1.html. Acesso em: 30 de agosto de 2024

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Martins Fontes, 1998.

WALPOLE, Horace. **O castelo de Otranto**. Tradução de Alberto Alexandre Martins. São Paulo: Nova Alexandria, 1996.

Anexo 1: Plano de Aula

Tema	Produção textual através de gêneros textuais digitais.
Competências específicas	● Leitura e interpretação - gênero textual; ● Produção textual - elaboração de uma *creepypasta*
Habilidades	(EF09LI13) - Reconhecer, nos novos gêneros digitais (blogs, mensagens instantâneas, tweets, entre outros), novas formas de escrita (abreviação de palavras, palavras com combinação de letras e números, pictogramas, símbolos gráficos, entre outros) na constituição das mensagens. (EF69LP07) - Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto produção e circulação – os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação -, ao modo (escrito ou oral; imagem estática ou em movimento etc.), à variedade linguística e/ou semiótica apropriada a esse contexto, à construção da textualidade relacionada às propriedades textuais e do gênero), utilizando estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/redesign e avaliação de textos.
Objetivos	Compreender a pluralidade e os diferentes tipos de gêneros textuais digitais; exercício da habilidade de escrita; ler e interpretar os diferentes signos que compõem os gêneros contemporâneos, como: imagem, som, vídeo.
Conteúdo	● Gêneros textuais digitais ● Intertextualidade ● Intermidialidade ● Autoria coletiva ● Interatividade
Duração	Uma aula (120 minutos)
Recursos didáticos	Piloto, quadro, apagador, computadores e projetor.
Metodologia	1. <u>Apresentação e debate sobre o gênero (40min)</u>

	Apresentar e fazer leitura de *creepypastas* em voz alta com os alunos. Introduzir questões levantadas pelo gênero, como: autoria, estética do medo, a dualidade entre o estranho e o familiar, construções imagéticas dos medos coletivos, subversão, intertextualidade, intermidialidade, interatividade. Debater impressões e interpretações sobre o gênero e os textos apresentados. 2. <u>Preparando terreno(20min)</u> Propor a criação de *creepypasta* coletivamente através do uso de textos, breve discussão sobre primeiras impressões. Introduzir as ferramentas e o ambiente onde será produzido a *creepypasta*. Rascunhar com os alunos a narrativa que será desenvolvida. 3. <u>Construindo um universo coletivo(60min)</u> Escrever a *creepy* coletivamente, usando a lógica de acréscimos, tal qual os *SCP's* e *Backrooms*. Leitura e publicação da história em um fórum ou wiki.
Avaliação	A elaboração coletiva de uma *creepypasta* que adapta o debate proposto em sala de aula.
Referências	ARBEX, Márcia. ***Poética do visível**:* ensaios sobre a escrita e a imagem. Belo Horizonte: Programa de pós-graduação em Letras: Estudos Literários, Faculdade de Letras da UFMG, 2006. BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2022. STAM, Robert. **Teoria e Prática da Adaptação**: Da Fidelidade à Intertextualidade. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2005.