

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE LETRAS E ARTES**

Mariane Rodrigues Gonçalves

***User not found:* imagens técnicas, cibercultura do terror e relações  
usuário-dispositivo**

**RIO DE JANEIRO  
2022**

Mariane Rodrigues Gonçalves

***User not found: imagens técnicas, cibercultura do terror e relações  
usuário-dispositivo***

Monografia submetida ao corpo docente da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em História da Arte.

Orientador: Prof. Dr. Tadeu Capistrano

**RIO DE JANEIRO**

**2022**

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE HISTÓRIA DA ARTE

**Graduanda:** Mariane Rodrigues Gonçalves Data da defesa: 3/08/2022

**Título do TCC:** *User not found*: imagens técnicas, cibercultura do terror e relações usuário-dispositivo

**Orientador:** Messias Tadeu Capistrano dos Santos

A sessão pública foi iniciada às 14h. Após a exposição do TCC pela graduanda, a mesma foi arguida oralmente pelos membros da Banca Examinadora e foi considerada:

**Aprovada**

**Reprovada**

Observações: Trata-se de um trabalho muito bem escrito, com recorte temático preciso e diálogo com campo teórico adequado. Diante da qualidade da pesquisa e originalidade do tema, que relaciona teorias da imagem e da mídia para pensar o gênero terror na cultura visual contemporânea, a partir das “creepypastas”, a banca recomenda o desdobramento do TCC para projeto de mestrado na áreas de artes, comunicação, cinema ou campos afins.

Nota conferida pela Banca: 10 (dez) .

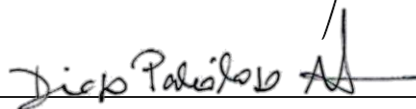
A sessão foi encerrada e a presente Ata foi lavrada na forma regulamentar, sendo então assinada pelos membros da Banca e pela graduanda.

**BANCA EXAMINADORA**

Messias Tadeu Capistrano dos Santos (orientador) (EBA/UFRJ)



Diego Paleologo Assunção (UERJ)



Paula Cristina Gomes do Amparo (UFRJ)



Candidata: Mariane Rodrigues Gonçalves



Coordenador:

Rio de Janeiro, 3 de agosto de 2022

## **AGRADECIMENTOS**

Obrigada Orí, meus pais Yemanjá e Oxóssi.

Agradeço aos meus iguais, por tudo o que fizeram por mim. Pelas redes de apoio, compreensão e acolhimento.

Agradeço e dedico este trabalho aos meus pais, Maria de Fátima e Mauro. Às minhas irmãs que me inspiram, Mariangela e Magna.

Também dedico e agradeço a meu pai Joaquim D' Ogum e minha família Odara.

Aos favelados antes e depois de mim.

Aos meus melhores amigos, Manuella Caputo, Thales Nascimento, Ana Cabral, Ana Godoi e Jorgem Magnum. Aos meus amigos de estrada, Renato, Bárbara, Débora, Diana, Esther, Kelly, Ariadny e Clarice.

Agradeço a todos que contribuíram pela minha permanência e não desistência desse ciclo que é tão fundamental para quem eu sou hoje. Em especial à Polyana, Ana Mannarino, Lorraine Mendes, Adriana Rennó e sua rede.

Ao meu orientador, figura que me inspira a seguir por esse caminho.

Laroyê, Exu!

## RESUMO

A pesquisa tem por objetivo investigar as relações que o público infanto-juvenil e seus responsáveis estabelecem com as imagens de lendas urbanas de terror que se propagam na internet e como suas narrativas impactam os espectadores, com base em uma fórmula *viralizante* de circulação pelos meios de comunicação e quais são os símbolos que essas imagens carregam ao longo da história da construção dos aparatos tecnológicos, ao mesmo tempo em que se discute o papel e importância dos diversos autores e artistas que produziram tais imagens e histórias. O trabalho dialoga com os conceitos de "funcionário" e imagens técnicas de Vilém Flusser, definições sobre o medo na cultura ocidental, a partir da história de Jean Delumeau, e os estudos sobre as relações de mídia e fantasmagoria de Jeffrey Sconce, para construir possíveis caminhos para o entendimento da questão. Serão utilizadas as histórias e imagens das *creepypastas MoMo, User 666 e Sonic.exe*, para que se possa traçar paralelos entre elas e os conceitos abordados. É possível compreender as relações de medo e incompreensão do espectador com as ferramentas digitais, analisando as premissas que constituem uma *creepypasta*, tendo em vista que o elemento fundamental dessas narrativas seja um mal ou ameaça que se torna real através do contato homem-dispositivo.

**Palavras-chave:** *creepypasta*, imagens técnicas, cultura mídias,

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
As Imagens Técnicas	9
Imagens computacionais	11
O funcionário, a caixa preta e os trabalhos artísticos	14
Entre fantasmas e demônios, o medo no Ocidente	17
Mídias amaldiçoadas: Do telégrafo aos fóruns anônimos	19
A cibercultura do terror e o gênero das creepypastas	25
Hoax – quebrando ciclos amaldiçoados das imagens de creepypasta	29
É preciso compartilhar para estar salvo – MoMo	31
3.1.2 O mal opera por caminhos digitais - User 666	34
3.1.3 O medo e fascínio pelo desvio - Sonic.exe	36
Considerações finais	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43

## INTRODUÇÃO

Para o presente trabalho foi importante traçar um quadro conceitual, nesse sentido, a primeira parte serve como caminho de entrada para o entendimento desse processo, dividido em capítulos para que fosse possível caminhar nos diferentes tempos e propostas de cada autor e como eles entendem as ideias de medo, contágio, terror, bem como as diversas formas de reações e manifestações sociais ao longo do tempo, na medida em que as tecnologias vão incorporando outras formas e espaços dentro da sociedade. Ao mesmo tempo em que o tema da monografia gira em torno da cultura infanto-juvenil, dessa forma, é importante pontuar os fenômenos que acontecem dentro desse grupo específico com cuidado, entendendo que são indivíduos que estão em formação no que tange às suas percepções de mundo e inclinação para sugestões de modos de viver.

Vilém Flusser, filósofo checo-brasileiro, investigou as relações entre imagem, mídia e comunicação ao longo de seu trabalho, e identificou o que é possível chamar de conexão usuário-dispositivo, sobretudo a partir de sua ênfase nas imagens técnicas, criadas a partir do surgimento dos aparelhos de imagem, como a câmera fotográfica e o computador. O autor identifica, na história das imagens, uma série de períodos de ruptura na forma como os indivíduos se relacionam como dispositivos técnicos de forma inseparável dos impactos sociais.

O que interessa nesta pesquisa surge a partir da entrada da fotografia na sociedade moderna e como as pessoas começam a operar esses dispositivos. Na medida em que os aparelhos se tornam cada vez mais sofisticados a nível de *software*, menos são possíveis de imaginar seus mecanismos e funcionamento em si, que permanecem tão crípticos como uma "caixa preta". Nesse contexto, surge o que Flusser chama de "funcionário", o usuário que opera uma espécie de caixa preta, com a qual não se sabe como ela funciona, mas sabe operá-la, trazendo uma sensação de liberdade e escolha para quem faz seu uso. Para que essa distância ou o não-saber diminua, ao manusear a mesma, é preciso fazer o movimento de criar rachaduras nessas caixas, entendendo seus mecanismos internos e criando outras possibilidades de existência junto a esses aparatos que, com a entrada dos computadores no cotidiano, seguem sendo capazes de interferir nos processos imaginativos e de compreensão do mundo.

A partir da análise de três lendas urbanas digitais, o presente trabalho se aproxima de uma cultura de imagens bastante particular dentro da dinâmica do uso de dispositivos eletrônicos e digitais para identificar as possíveis relações funcionário-dispositivo e movimentos de rachadura da grande caixa preta que é a internet, atualmente. Essas lendas urbanas são produto de uma cultura que se estabelece por elementos de terror, maldições e necessidade de serem recombinaadas e adicionadas novas camadas a medida em que circulam, de tempos em tempos, pelas redes sociais mais utilizadas atualmente pelas pessoas ao redor do mundo.

O contexto histórico de Jean Delumeau, pesquisador francês que se dedicou a investigar a história do cristianismo e suas relações na sociedade, é de muita importância para a pesquisa. É possível entender possíveis origens do medo causado em grupos de pessoas que têm contato com determinadas histórias que circulam a internet, até mesmo o quanto elas validam esse sentimento a partir de uma cultura com base na religiosidade e cultura cristã. Os relatos de medo acerca das lendas urbanas vistas nesse estudo têm origens que remontam às diferentes formas de perceber e entender sobre a figura de Satã ou até mesmo dos fantasmas, outros demônios e espíritos em sofrimento.

Jeffrey Sconce, historiador da cultura e mídia, contribui para o trabalho a partir das suas reflexões e investigações sobre a relação dispositivo e sobrenatural que o ocidente estabeleceu ao longo dos séculos, desde a criação do telégrafo. Sua pesquisa é rica, pois abarca o contexto histórico que compreende o surgimento dos dispositivos técnicos que se relacionam com fenômenos sobrenaturais. É possível entender que essas construções culturais permanecem presentes até os dias de hoje, através do imaginário da possível apreensão do mundo etéreo sobrenatural por intermédio das antenas e aparelhos que captam e traduzem códigos em dados, imagens, histórias e sons.

As lendas, ou *creepypastas*, MoMo, usuário 666 e sonic.exe oferecem pistas do que são esses efeitos e imaginários introduzidos na sociedade atual. Através dessas três histórias a pesquisa apresenta o que é a cibercultura do terror, suas relações com boatos na internet, as diferenças culturais entre os usuários comuns, que utilizam redes sociais e os usuários que se relacionam com culturas



participativas de produção de narrativas. Ambos os espaços digitais performam os lugares de funcionários das caixas pretas e os que tentam produzir fissuras na mesma.

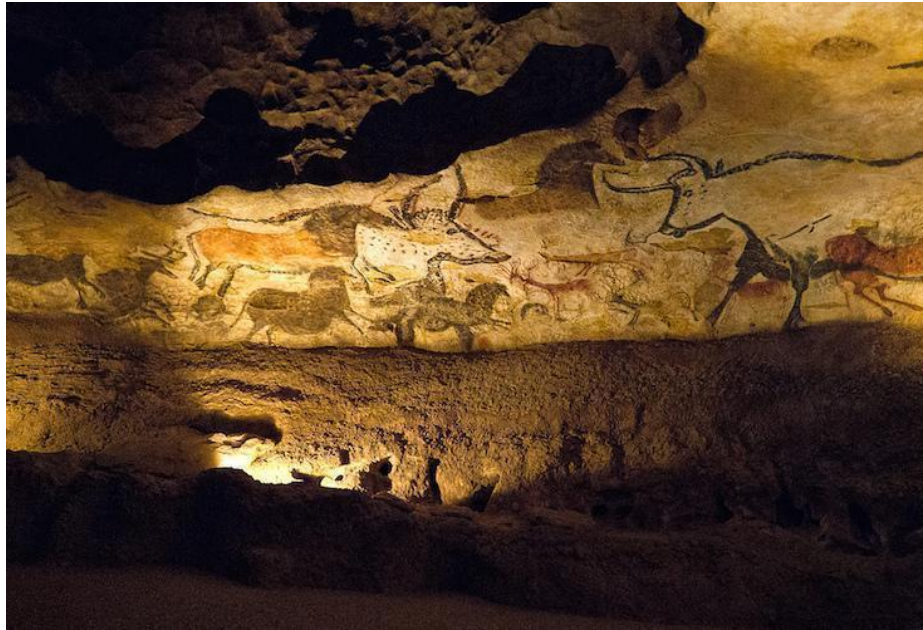
O jogo de forças é constante, mas possível. Enxergar as estruturas sociais e digitais na cultura contemporânea fazem parte do movimento de criar rachaduras na forma como essas relações acontecem. É preciso produzir dinâmicas a partir do pensamento crítico entre usuário e dispositivo para que se possa receber determinados elementos culturais como formas humanas de manifestação - e não sobrenaturais e condenadas ao estereótipo de algo ruim, danoso ou amaldiçoado.

## 1. As Imagens Técnicas

Para pensar a questão das imagens produzidas por dispositivos digitais é necessário compreender o conceito de Imagem Técnica, criado por Vilém Flusser, que contribui tanto para entendermos como funcionam as relações e questões que perpassam essas produções, quanto a do espectador recebe a imagem final do trabalho. Ou seja, é preciso perguntar como as imagens afetam as pessoas e como são produzidas.

Segundo o autor (2013), a imagem atravessa três grandes momentos na história, desde aquelas produzidas nas cavernas de *Lascaux* até as atuais. O primeiro momento se dá quando consegue-se abstrair para uma superfície plana imagens em 2D, há aí uma operação imaginativa que precisa acontecer para que essa imagem seja decodificada pelo receptor. Esse, então, acessa um significado superficial e com a faculdade da imaginação consegue alcançar as outras dimensões que não o foram anteriormente. Ou seja, o tempo é circular nas imagens e, profundidade, sendo sempre representada no plano bidimensional:

Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o “antes” se torna “depois”, e o “depois” se torna “antes”. O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o do eterno retorno (FLUSSER, 2013. Posição 14)



*Figura 1 Salão dos Touros, Lascaux. Fonte: <https://pt.khanacademy.org/humanities/prehistoric-art/paleolithic/sites/a/lascaux>*

A partir do surgimento da escrita, para o autor, ganha-se consciência histórica, o tempo passa a ser visto de forma linear, contribuindo para a perda do caráter mágico das imagens. Nesse sentido, o texto consegue ser introjetado na imaginação produzindo outro tipo de imagem. Os conceitos filosóficos, por exemplo, significam ideias e não fenômenos. Aqui, os textos também não significam o mundo real, mas trazem “imagens rasgadas” do mundo (Flusser, 1984).

Na medida em que o texto era popularizado, ao mesmo tempo em que servia de ferramenta de dominação ideológica (como a cristã e a marxista), as ciências exatas vão se distanciando, se tornando cada vez mais complexas. As operações matemáticas, que até então caminhavam pelo mundo prático, agora abstraíam-se cada vez mais. Ocorreu, na primeira metade do século XIX, o surgimento da fotografia, inaugurando a era das imagens técnicas.

A imagem produzida pela fotografia é produto indireto do texto, também é resultado concreto de cálculos matemáticos que eram entendidos enquanto um processo puramente abstrato. Essas imagens parecem paradoxais pois, na medida em que retratam o real, não há a possibilidade de decifrar os símbolos que constituem a mesma. Não há, pelo processo imaginativo, modos de decodificar o processo da câmera fotográfica. Para além disso, é importante entender que o autor não abandona a ideia de que essas imagens precisam do texto, como essas não

retratam o real (ideia usual no senso comum), elas carregam cadeias de significação que são estabelecidas historicamente, por esse motivo, vive-se em um ambiente em que é preciso decifrar as imagens, para além de percebê-las.

O que interessa para essa pesquisa é a relação imagem-código que está presente em *Filosofia da Caixa Preta* (1985). Aqui, o autor segue com suas reflexões acerca dessas imagens programáticas, a partir da câmera fotográfica, mas que podem ser pensadas como imagens de computador, televisão etc. e a característica mais importante dessas imagens é que elas materializam conceitos. Ou seja, a fotografia consegue ser produto concreto de conceitos matemáticos, para além disso, as cores e texturas que se mostram após a revelação ou na tela de uma *DSLR* são conceitos predeterminados e não o retrato do real em si.

O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que critica, não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo. (FLUSSER, 2013. Posição 19)

Pensando as câmeras fotográficas, é possível entendê-las como máquinas programadas que trabalham a partir de certos princípios físicos e matemáticos em que as imagens que serão produzidas já estão pré-programadas. Dentro dessas máquinas, não é possível sair um outro tipo de imagem a não ser aquela já estabelecida.

O segundo conceito importante para a pesquisa é o de funcionário, os usuários das máquinas de imagem e, para eles, essas máquinas são como caixas pretas, cujo funcionamento e mecanismos que produzem as imagens são um mistério, seja parcial ou totalmente. O funcionário não participa do processo criador da máquina, pouco ou nada se sabe como funciona realmente, mas sabe manipulá-la: quais botões tem que apertar, como ligar e desligar e sabe como obter as imagens que deseja. Essa ideia de saber como manipular o aparelho, dá a falsa impressão de liberdade e de poder escolher como pode-se produzir determinada imagem, porém, ela está limitada à programação da máquina, sendo escolhas sempre limitadas a ela.

[...] “o funcionário” não se encontra cercado de instrumentos (como o artesão pré-industrial), nem está submisso à máquina (como o proletário industrial), mas encontra-se no interior do aparelho. Trata-se de uma função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está

indelevelmente amalgamado ao aparelho. Em toda função aparelhística, funcionário e aparelho se confundem. (FLUSSER, 2013. Posição 28)

Para produzir novas imagens, seria necessário intervir diretamente na programação e na engenharia do dispositivo, penetrando no interior da caixa preta e decodificando seus símbolos. É possível identificar essas relações a partir dos espectadores de imagens virtuais, com seus computadores ou *smartphones*, onde não conseguem decodificar essas operações. A partir desse comportamento, o desconhecimento pode gerar sentimentos como medo, estranheza e insegurança e que podem se estabelecer entre esses dois campos – imaginativo e virtual.

### **1.1. Imagens computacionais**

No texto “Imagem com Computador” (1984), Flusser argumenta sobre as imagens produzidas digitalmente, onde destaca a profunda revolução que esses mecanismos podem acionar na sociedade e nos modos de ser.

O filósofo chama de imperialismo informático uma sociedade que é caracterizada pelo deslocamento do valor do *software* frente ao *hardware* onde este vem ficando mais acessível, de alguma maneira, e o primeiro se tornando cada vez mais complexo e, nesse jogo, o poder está na capacidade de dominar esse campo. O detentor do objeto em si (hardware) perde importância e valor para o saber programar (software), o conceito explora as possibilidades de poder que estão surgindo - *knowlege is power*.

Outro muito importante para nós é o *self-programming*, que é pensado a partir das novas formas de governança que podem ser produzidas nesse outro modelo de sociedade. Para explicá-lo, o filósofo expõe que os comportamentos humanos são transformados em dados onde serão armazenados por programas que aprendem com os mesmos. Ou seja, embora se tenha pensamentos e ações “fora da regra”, esses serão cooptados por esses programas, que aprendem sozinhos a partir dos dados que recebem, criando uma espécie de bolha imperante que acaba por

prender as subjetividades humanas dentro dela. Aproxima-se desse conceito o caso da *Cambridge Analytical* e o *Facebook*<sup>1</sup>. Onde uma empresa teve acesso aos dados de milhões de usuários da rede social para traçar perfis e dados baseados em estudos de comportamento a partir de como as pessoas se relacionam com a rede, isso criou um poder de manipulação sob os usuários que apenas seguiram o fluxo de algoritmos específicos. A ação resultou em discussões sobre segurança de dados, o poder de manipulação nas redes que são acessadas e como elas podem influenciar vidas no plano físico.

O artista teria papel fundamental nessa configuração, para o autor “os artistas com computador obrigam os aparelhos a informarem” (FLUSSER, 1984, p. 2), assim, a arte pode criar novas formas de manipular ou enxergar determinado dispositivo ou programa, quebrando um dos *loopings* de *self-programming*. Os artistas podem ser pessoas que submetem as máquinas a suas próprias vontades. Até as pequenas ações aparentes são vistas como um germe na sociedade, capaz de infectar as formas como a sociedade se relaciona com essas imagens, que fazem parte de uma consciência política, cultural e econômica.

Flusser também apresenta o que ele denomina “imaginação conceitual”, que representa uma forma completamente nova de consciência. Em linhas gerais, trata-se de como os computadores podem agora criar imagens a partir de conceitos abstratos que são diferentes das relações ditas no início desse texto, para além das imagens da imaginação, são criados programas que permitem a imaginação-dispositivo. O hipercubo (como visto abaixo) que tenta, a partir de um suporte 2D, apresentar o conceito de uma outra dimensão (explicada, até então, matematicamente), que o corpo não alcança.

O computador é capaz de criar imagens que antes não se tinha como produzir na imaginação por questão de falta de referência imagética. Através de imagens, uma quarta dimensão é criada, onde o dispositivo do olhar não se aproxima da mesma, são os programas que criam essas possibilidades e permitem chegar perto de algo que possa ser, de fato, a realidade. Para o autor, não interessa se a imagem está equivocada, a ideia central é como ela serve de munição para imaginar e como isso afeta a forma de produzir conhecimento.

---

<sup>1</sup> Mais de 50 milhões de usuários da rede social tiveram seus dados vendidos e usados, sem o conhecimento e consentimento pela empresa. Ver mais em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-43461751>

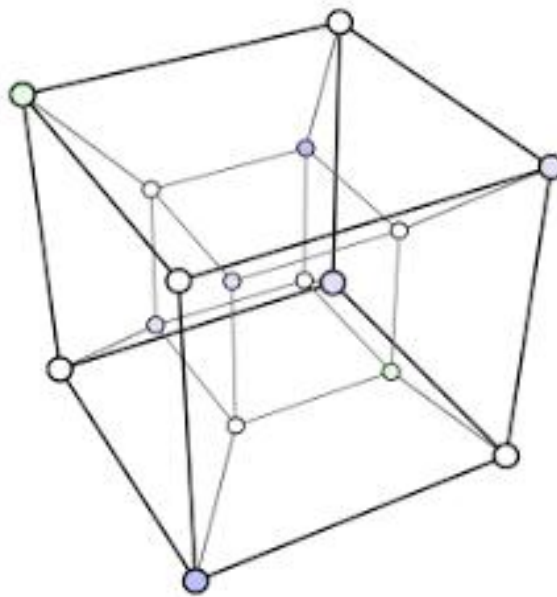


Figura 2 Hiper cubo de 4 dimensões ou tesseracto. Fonte: [https://recursos.mec.edu.py/kiwix/wikipedia\\_es\\_all\\_maxi/A/Tesseracto](https://recursos.mec.edu.py/kiwix/wikipedia_es_all_maxi/A/Tesseracto)

Sendo assim, é preciso investigar como a arte e a cultura visual estão inseridas nesse contexto e como os espectadores se relacionam com essas imagens criadas. Será necessário compreender quais são os agenciamentos necessários para que seja possível criar outros modos de ver, a partir desses dispositivos virtuais.

## 1.2. O funcionário, a caixa preta e os trabalhos artísticos

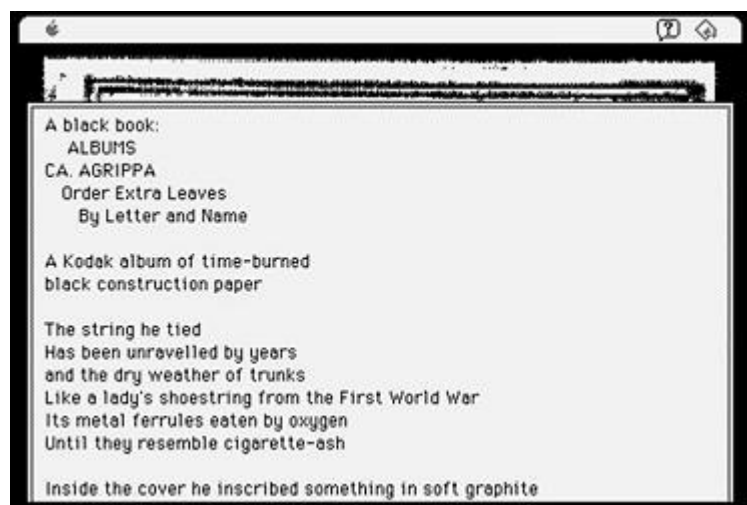


Figura 3 Imagem de Agrippa (1992), trabalho de William Gibson. Fonte: <https://iloveepoetry.org/?p=306>

Arlindo Machado (1997), através de estudos sobre Vilém Flusser, traça os caminhos que essas máquinas percorrem, cada vez mais automatizadas, e denuncia o quão problemáticos são os *loopings* de subjetivação que as pessoas estão suscetíveis frente a esses programas. Pensando uma máquina de lavar ou um forno micro-ondas, é bom que ele sempre funcione da mesma forma, mas se pensar nos dispositivos tecnológicos que estão constantemente se relacionando com as subjetividades – medos, inseguranças, prazeres e paixões, há um certo perigo, já que essas repetições não produzem nada novo, não trabalham a imaginação e a produção de conhecimento crítico e autônomo.

Ainda segundo o autor, Flusser aponta que apenas é possível a solução desse problema se o usuário trabalha rumo ao “embranquecimento da caixa preta”, ou seja, trabalhando internamente, a partir de seu programa e engenharia, para que possa surgir algo novo. Arlindo Machado sugere outro pensamento:

O que faz um verdadeiro criador, em vez de submeter-se simplesmente a um certo número de possibilidades impostas pelo aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina de que ele se utiliza, é manejá-la no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. (MACHADO, 1997 pg. 6)

Machado alcança outra questão importante da tecnologia hoje, ela se encontra como ferramenta e mecanismo de dominação, contribui para a manutenção de um poder prevalecente na sociedade, criando desinformação e ignorância, que procura eliminar aqueles que fogem a regra, ou cooptá-los para que possam ser criados novos modelos a serem seguidos, tornando seus funcionários cada vez mais passivos frente aos usos da tecnologia. A arte então tem papel fundamental de subverter esses mecanismos de poder, seja no campo simbólico, artístico ou político e que estão para além da descoberta e reprogramação de uma máquina de imagem.

Os artistas de Arlindo Machado são os usuários que transmutam os sentidos e formas de conexão virtual. Nesse sentido, os escritores, ilustradores, fotógrafos e outros agentes de produção imagética digital são possíveis usuários para além de funcionários, como os artistas que produzem os imagens e histórias por trás das lendas de horror disponíveis na internet. É preciso entender por quais vias as



relações espectador-dispositivo contribuem para a não transformação da caixa preta Internet, já que o usuário comum se relaciona de maneiras difusas aos que produzem essas possíveis imagens. Como exemplo dessa possibilidade, Arlindo cita o escritor americano William Gibson<sup>2</sup> e seu romance digital *Agrippa* (1992), onde seu poema passa na tela do computador, rodando de um disquete e ao final se autodestrói. Segundo o autor, é impossível dizer que Gibson não está atravessando os limites da máquina e reinventando sua finalidade.

Segundo o autor, para penetrar o interior da caixa preta, é importante lembrar que não se atente somente a questão técnica mas que se construam desvios para o processo de liberação ou de produção de liberdade que esses caminhos podem revelar, ou seja, a questão em si é pensar em como a arte pode nos subjetivar de outras formas, a partir daquelas que já estão dadas pelas máquinas. Se ater a essa questão é fundamental para não cair na ideia da dissolução da arte para dar lugar a técnica, limitando a arte ou seu valor a partir de um software criado por um artista ou uma equipe.

Para a cibercultura do terror, um gênero literário é visto como relato real, entre o público infante-juvenil que tem seu primeiro contato com o mesmo, de relações danosas entre homem e máquina, como por exemplo, que ao olhar um suposto registro fotográfico de uma pessoa já morta - seu fantasma - pode gerar no espectador um mal estar<sup>3</sup> grave, como doença ou maldição. Adiante, estudos que esclarecem sobre possíveis origens deste estranhamento e medo de que nascem nos espaços entre funcionário e aparato.

É possível entender os autores dessas histórias, dentro da cultura da *creepypasta*, como os artistas de Arlindo Machado. Ou seja, o jovem se torna o produtor do texto ou imagem de terror, se apropriando de signos engessados aos moldes e dinâmicas digitais e tecnológicas pré-estabelecidas criando novas realidades e possibilidades que perpassam o imaginário do público que o consome. Assim como Gibson produziu um poema em que nas linhas de código do mesmo ele se desintegraria, reforçando o sentido de seu texto, NaNa - como veremos nos próximos capítulos, co-cria junto aos espectadores e outros autores uma outra

---

<sup>2</sup> William Gibson (1948), escritor canadense, conhecido como o pioneiro no gênero *cyberpunk*.

<sup>3</sup> Uma das lendas mais antigas que temos dessa cultura, um *hoax* clássico que reaparece de tempos em tempos, “a menina fantasma no corredor”, para mais: <https://www.e-farsas.com/a-menina-fantasma-no-corredor.html>

camada imaginária do *YouTube*, adicionando elementos que vão para além do esperado na programação do site. Esse fenômeno causa um efeito divergente, no sentido em que, ao mesmo tempo em que é possível criar outras realidades através da imaginação ou produção coletiva e criativa, esse conto ou imagem digital pode ser entendida e interpretada de maneira nova pelo público, especialmente infanto-juvenil e seus tutores. Os caminhos possíveis para o entendimento dessas dinâmicas é o uso ou educação que recebem ou deixam de receber, a desinformação e a falta de aprofundamento do que pode ser feito e visto no ambiente virtual.

## 2. Entre fantasmas e demônios, o medo no Ocidente

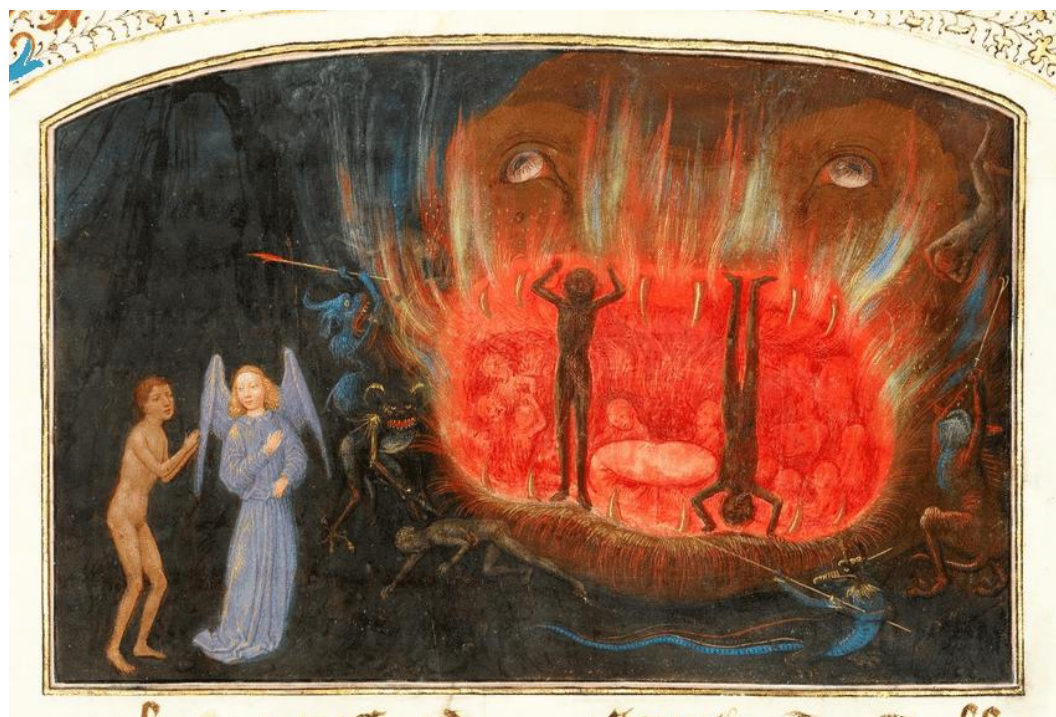


Figura 4 Simon Marmion. A Besta Aqueronte (1475). Fonte:

[https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Simon-Marmion-A-Besta-Aqueronte-Visions-du-Chevalier-Tondal-1475-Los\\_fig1\\_314492500](https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Simon-Marmion-A-Besta-Aqueronte-Visions-du-Chevalier-Tondal-1475-Los_fig1_314492500)

Jean Delumeau (2009), historiador francês, deixou obras indispensáveis para pesquisas sobre o medo na sociedade ocidental. Seu trabalho parte de perspectivas antropológicas e sociais, investigando emoções e as representações de elementos chave para a construção do que entende-se por medo.

Em “História do medo no Ocidente (séculos XIV-XVIII)” (1978), é possível analisar três pontos importantes para a presente pesquisa: a definição de medo e angústia; a noção de fantasmas ou fantasmagoria; e as origens dos seres demoníacos. Elementos fundamentais para o entendimento do impacto das imagens técnicas que contam histórias de terror e seus efeitos nos usuários comuns.

No sentido estrito e estreito do termo, o medo (individual) é uma emoção-choque, frequentemente precedida de surpresa, provocada pela tomada de consciência de um perigo presente e urgente que ameaça, cremos nós, nossa conservação.” (DELUMEAU, 2009. p. 30)

Essa emoção provoca efeitos ou reações diversas nos corpos, como o que é chamado de mal-estar, segundo o autor, o corpo entra em estado de alerta, que por

sua vez, produz reação no hipotálamo, desencadeando sudorese intensa, aceleração dos batimentos cardíacos, diarreia e imobilização, por exemplo.

Quando o medo é experimentado no coletivo é possível observar fatores de agravamento desses sintomas e consequências reais. Assim como as reações provocadas por um boato nas redes sociais envolvendo perfis amaldiçoados, o uso adequado de dispositivos que assegurem as vítimas fica comprometido, à medida em que o pânico coletivo se instaura. Como o historiador explica:

Mais geralmente, os caracteres fundamentais da psicologia de uma multidão são sua capacidade de ser influenciável, o caráter absoluto de seus julgamentos, a rapidez dos contágios que a atravessam, o enfraquecimento ou a perda do espírito crítico, a diminuição ou o desaparecimento do senso de responsabilidade pessoal, a subestimação da força do adversário, sua capacidade de passar subitamente do horror ao entusiasmo das aclamações às ameaças de morte. (DELUMEAU, 2009. p. 32)

Os medos que fazem parte dos diversos ritos sociais se abrandam, na medida em que se tornam conhecidos, mesmo que esses sejam experimentados em escala individual, a noção coletiva permite que o indivíduo tome determinadas escolhas a fim de lidar com o desafio. Quando os sentimentos rondam o que se pode chamar de angústia, eles dizem respeito a algo desconhecido, em alguma medida.

O medo tem um objeto determinado ao qual se pode fazer frente. A angústia não o tem e é vivida como uma espera dolorosa diante de um perigo tanto mais temível quanto menos claramente identificado: é um sentimento global de insegurança. Desse modo, ela é mais difícil de suportar que o medo. (DELUMEAU, 2009. p. 33)

As reações vistas e relatadas a partir do contato com determinado *hoax* de *creepypasta*, giram em torno da sensação de insegurança, do não saber com o que está lidando. O contexto atual dos modos de uso dos dispositivos eletrônicos coloca os menos e médios experientes à mercê da incerteza, a angústia pode vir desde o receio de apertar um botão diferente do habitual até a queda em sites amaldiçoados.

Sobre a história dos fantasmas em nossa sociedade, Delumeau afirma que a concepção da Igreja sobre corpo e alma separados depois da morte progrediu lentamente ao longo da história. Como afirmava, acreditava-se que espíritos poderiam viver no subterrâneo, entendidos como seres meio espirituais e meio materiais. Para além dos relatos, os mortos tinham direitos jurídicos, ou seja, poderiam ser julgados e condenados, como o famoso caso do papa Formoso, desenterrado para receber sua pena.

As relações que a sociedade ocidental do século XVII tinha com a ideia do espírito ligado ao corpo deu margem para diversas formas de entender aqueles que poderiam vagar para assombrar, cobrar dívidas ou pedir ajuda.

Existiam outrora duas maneiras de acreditar nas aparições de mortos. Uma concepção “horizontal” (E. Le Roy Ladurie), naturalista, antiga e popular, defendida implicitamente “a sobrevivência do duplo” - a expressão é de E. Morin: o defunto - corpo e alma - continuava a viver certo tempo e a voltar aos lugares de sua existência terrestre. A outra concepção, vertical e transcendental, foi a dos teólogos, oficiais e oficiosos, que tentaram explicar os fantasmas (expressão que não é de época) pelo jogo de forças espirituais. (DELUMEAU, 2009. p. 123)

Satã, ou o Demônio, sempre fez parte da mitologia cristã, embora tenha sofrido diversas modificações tanto em sua imagem quanto em sua importância para o cotidiano dos praticantes da religião. Segundo o autor:

Satã pouco aparecia na arte cristã primitiva, os afrescos das catacumbas tinham-no ignorado. Uma das mais antigas figurações, nas paredes da igreja Bauoit no Egito (século VI), o representa sob os traços de um anjo, decaído, sem dúvida, e com unhas recurvas, mas sem feiura e com um sorriso um pouco irônico. (DELUMEAU, 2009. p. 354)

Ou seja, a história da imagem de Satã que existe hoje é resultado de um longo processo de transformação dessa figura, sendo o foco anterior a própria ideia de Jesus ou Deus, sem o temor ao demônio de fato. A grande Reforma Protestante teve papel fundamental para a virada de chave na forma como o cristianismo lida com os seres demoníacos.

A polêmica confessional desencadeada por Lutero e seus discípulos sobre tais bases só fez aumentar o medo do diabo na Alemanha protestante, onde teólogos e pregadores convenceram-se de que, aproximando-se o fim do mundo, Satã lançava contra os evangélicos sua última ofensiva. (DELUMEAU, 2009. p. 362)

Lutero vira-se contra a Igreja Católica e instaura na mesma a ideia de que o Papa seria uma espécie de Anticristo. O medo de Satã cresce na Europa entre a segunda metade do século XVI e começo de XVII. A partir de então, inúmeras obras surgiram dando detalhes e informações sobre essa figura, inimigo principal da humanidade. A sociedade estava ávida a saber das personalidades, poderes e formas de Lúcifer. A cultura erudita da idade moderna se empenhou fortemente a ensinar os ignorantes as mazelas produzidas pelo demônio e a salvação das almas.

Meio milênio de cristianismo foi preciso para que Satã tomasse a forma monstruosa como é conhecida até os dias de hoje, quais processos serão necessários para que os usuários de dispositivos eletrônicos possam entender os

funcionamentos e potencialidades de tais máquinas, sem relacioná-las a eventos sobrenaturais, fruto do trabalho de Lúcifer para condenar a humanidade ao sofrimento eterno?

## 2.1. Mídias amaldiçoadas: Do telégrafo aos fóruns anônimos



The screenshot shows the 4chan website interface. At the top is the 4chan logo, consisting of four green hearts and the text "4chan". Below the logo is a red "Announcement" bar. The main content area is titled "Boards" and contains a grid of board categories: Japanese Culture, Interests, Creative, Adult (18+), and Other. Each category lists specific sub-boards. Below the boards are two columns: "Recent Images" on the left, showing a photo of a dog wearing a wig, and "Latest Posts" on the right, listing recent threads with their IDs and titles. A "Popular Threads" section is also visible at the bottom right.

Figura 5 Página inicial do 4chan. Fonte: <https://kopalniawiedzy.pl/4Chan-atak-DDoS-Wikileaks-Anonimowi-Jester,12172>

Jeffrey Sconce, em *Haunted Media* (2000), tenta investigar as relações de medo e tecnologias eletrônicas na sociedade. A partir da pergunta “Por que, depois de 150 anos de comunicação eletrônica, ainda atribuímos com tanta frequência poderes místicos ao que são, em última análise, tecnologias muito materiais?” (p. 6). Confirmando a hipótese de que, na história da cultura moderna e contemporânea, algo oculto e sobrenatural rodeia os objetos e dispositivos eletrônicos para além do que podemos ver ou ouvir.

Ao longo da história, com recorte da criação e uso do telégrafo até a televisão e o ciberespaço, os usuários dessas tecnologias têm em seu imaginário a ideia de que existe uma espécie de “presença”, que permite que fenômenos paranormais floresçam com o uso desses objetos. É uma construção social proveniente de contextos históricos e culturais específicos.

Para o autor, existem três agentes importantes que contribuem para isso. São eles: (1) a eletricidade que alimenta a tecnologia (2) a informação que ocupa o meio (3) a consciência do espectador/ouvinte. (p. 8). Junto deles, ficções e histórias recorrentes que os circulam reforçam esse contexto. O primeiro são as histórias sobre reencarnações e desencarnações que permitem a comunicação ou transportação do sujeito à um mundo distinto. A segunda, fala de um mundo eletrônico que está além do reino material, a terceira nos fala de corpos ciborgues e antropomorfizam os dispositivos eletrônicos. A cada capítulo de seu livro, Sconce diz respeito a um momento histórico associado a um dispositivo específico e seus desdobramentos histórico-culturais.

O primeiro momento engloba o uso do telégrafo durante o século XIX e como ele é relacionado com a ascensão de métodos espiritualistas, associando a noção da possível divisão entre corpo e mente, combinada ao telégrafo como ferramenta para essa operação, podendo ser vista como ponto de partida para as investigações do pesquisador.

a comunicação sem corpo da telegrafia anunciava a existência de uma terra sem substância material, um ponto de origem sempre invisível de transmissão para almas desencarnadas em uma utopia eletromagnética. Cada vez que uma médium manifestava telepresença oculta, fosse através de batidas ou vozes de espíritos, leituras de planchette ou escrita automática, ela fornecia evidência indicativa de um estágio social continuamente deslocado e diferido que continha a promessa de um paraíso final. (SCONCE, 2000 p. 57)

Depois do telégrafo, o rádio ou o *wireless* é que representa o próximo avanço dos dispositivos eletrônicos de comunicação em massa. A promessa dessa tecnologia era a de conectar todos os lugares do globo, oferecendo comunicação instantânea, paradoxalmente, ameaçando o aumento do isolamento social e a alienação, através das fronteiras inexistentes entre corpo e espaço. O grande oceano etéreo do *wireless* se transformou em uma terra habitada por fantasmas e mortos.

Como uma fantasia popular de desencarnação, o wireless sugeria que a consciência de alguém poderia algum dia ser livre para circundar a Terra em uma forma de onisciência eletrônica, o rádio definido apenas sugerindo poderes ainda por vir. (SCONCE, 2000. p. 63)

Essa ideia encorajou entusiastas na procura por vozes do além, através dos rádios e suas ondas inutilizadas. Sconce enfatiza a onda de pessimismo e esperança de que circundavam a época, como as condições da vida moderna.

A alienação com o *wireless* se tornou crescente, produzindo uma série de produtos culturais que transitavam nesse processo dos usos dos dispositivos eletrônicos relacionadas às presenças paranormais. Sob a ficção especulativa, as *novels Moon Terror* e *Stations X* e outras, o pesquisador comenta:

Nesses novos contos, o rádio se tornou um marcador de uma presença alienígena desconhecida, extraterrestre ou não, e um prenúncio de subjugação potencial. Com o crescimento da radiodifusão, os autores céticos em relação às implicações sociais do novo meio reinventaram o wireless como fios de marionetes invisíveis com o potencial de manipular a dócil população da Terra. (SCONCE, 2000. p. 94)

Esses contos podem representar “a luta social para determinar o propósito do rádio” (p. 95), ou seja, o mal-estar social e cultural encontra representação nestes contos e histórias. Sobre a Guerra dos Mundos, de HG Wells, Sconce aponta que o colapso da mídia é o colapso social. A televisão parece conseguir gerar mundos espirituais autônomos, realidades fantasmas que se comunicavam através dela, dentro dela. Funcionando como um portal para esses mundos e o nosso. Ela não só traz as imagens da realidade, mas principalmente, simula-a e a substitui.

Novas preocupações, advindas desse novo dispositivo foram produzidas, Sconce usa como exemplos os programas *Twilight Zone* e *Outer Limits*, com esse dispositivo causando dependências emocionais e químicas, além de serem potencialmente destrutíveis. Assim como a própria internet, computadores e jogos eletrônicos são vistos nos dias de hoje.

Os primeiros “fantasmas” da televisão, em outras palavras, não falavam por meio da tecnologia (como faziam os “espíritos” da telegrafia e do rádio), mas pareciam residir na própria tecnologia. O rádio “irrompeu” na terra dos espíritos. A televisão (e outras mídias visuais a seguir) parecia capaz de gerar seus próprios mundos espirituais autônomos. (SCONCE, 2000. p. 127)

A capacidade de gerar mundos também é característica dos elementos produzidos pela internet e as redes sociais, as semelhanças foram percebidas



também pelo autor em questão, dizendo que “o real e o irreal, o “lá” e o “não lá” para produzir um novo folclore da mídia eletrônica que continua a prosperar em relatos contemporâneos do ciberespaço e da realidade virtual.” (SCONCE, 2000. p. 127). Para além da capacidade de gerar mundos possíveis, a televisão também trouxe o advento do *streaming*, as imagens técnicas fornecidas em tempo real também impactaram e continuam impactando o imaginário social e cultural.

A ilusão do que é ao vivo e o que é a realidade em si se misturam, essas imagens são transportadas para dentro das casas e fazem parte da subjetividade de cada indivíduo que a tem como dispositivo de entretenimento. Importante frisar que a sensação da “presença” aparentemente inata pertencente a televisão e os demais dispositivos são fruto de uma série de intersecções históricas, políticas e culturais, fazendo parte do que são as pessoas hoje, não definindo o que elas são (ou o que as coisas são) em si.

Seja personificada como subjetividade virtual ou espacializada como realidade virtual, a própria virtualidade permanece uma construção mais da imaginação do que da tecnologia. [...], mas, poderíamos perguntar, o ciberespaço é uma alucinação consensual ou é o conceito de ciberespaço que é a alucinação consensual? (SCONCE, 2000. p. 204)

O autor abre a questão de como enxerga-se esses espaços virtuais de interação de produção de cultura, bem como os dispositivos eletrônicos presentes na sociedade. Ou seja, distingue-se identidade, subjetividade e fantasia dentro desse contexto, entendendo que a virtualidade é mais uma construção imaginária do que da própria tecnologia.

É possível traçar semelhanças com a presente produção e os usos da internet, já que ela é, muitas vezes, tomada como algo misturado entre real e imaginário. As comunidades, redes sociais, figuras que produzem conteúdos flertam com elementos reais e produzem a noção de mixagem dos mesmo. Ou seja, a presença sobrenatural e o medo do que não é conhecido continuam criando contos e histórias que traduzem o mal-estar que se vive nos dias de hoje.

Para entendermos os efeitos que as *creepypastas* tem dentro da cibercultura, é preciso dar um passo anterior nessa cronologia virtual para enxergar o que seu berço representa para usuários comuns e, principalmente, o público infanto-juvenil.

Os fóruns anônimos têm grande responsabilidade na criação e divulgação dessas histórias, sejam os brasileiros ou os internacionais.

Segundo Pereira (2013), o fórum *4chan* é considerado um dos sites mais influentes para a cibercultura no geral, seus conteúdos refletem nos veículos de informação tradicionais e criam tendências específicas nas redes sociais mais acessadas da *web*. Como define o pesquisador:

O 4chan é um imageboard, uma comunidade virtual voltada para a publicação de imagens e textos na internet. Os assuntos tratados no 4chan são divididos em cerca de 50 temas diferentes que vão desde jardinagem, ciência, animação japonesa e desenhos eróticos. Dentre as categorias, iremos nos ater na primeira que foi criada, o /b/ ou random, conhecida por ser um lugar sem regras e politicamente incorreto. (PEREIRA, 2013. p. 3)

Outros fatores importantes contribuem para seu uso e influência, a falta de registros dos usuários, tornando-os anônimos por obrigação, estando em uma de suas regras a proibição de postagens que possam identificá-los socialmente, seja pela forma de escrever ou até publicações de conteúdos pessoais que possam dizer quem é o usuário.

Todas as discussões e imagens são efêmeras, não há um banco de dados que guarde todas as postagens, elas são programadas para desaparecerem depois de determinado tempo. Existem páginas na internet<sup>4</sup> que possibilitam que usuários salvem determinados conteúdos, mas não é o foco ou vontade dos moderadores do fórum.

O /b/, é a *board* mais popular entre os usuários de diversos *chans* existentes no mundo, inclusive os brasileiros. É possível postar qualquer tipo de conteúdo, que vão desde opiniões sobre determinado produto da cultura pop até discussões políticas. Há, também, conteúdos e informações ilegais, em determinados horários ou dias.

Para Pereira (2013), o *4chan* se posiciona na divisão entre a *surface* e a *deepweb*, já que flutua entre as informações e modos de agir dessas duas camadas virtuais. Nesse sentido, muitos dos assuntos tratados podem ser considerados crimes, antiéticos ou polêmicos. A falta de um filtro moral dentro dos fóruns possibilita a abertura de tópicos como esses e o humor ácido presente nos *memes*

---

<sup>4</sup> Como a *wayback machine*, um banco de dados que se propõe a salvar links de diversas páginas da internet, os usuários são livres para salvar as páginas que julgarem importantes e ficam disponíveis para toda a comunidade. Mais de 470 bilhões de páginas foram salvas, desde 1996. Acesso em: <https://archive.org/web/>

produzidos permite que os usuários lidem com essas discussões de maneira ambígua.

Ao mesmo tempo em que o anonimato produz uma certa tolerância ao que é diferente, ele também produz comportamentos reacionários, violentos. Como o autor diz “em qualquer momento que o acessamos, podemos ver o “anônimo”, sendo ofendido ao mesmo tempo em que ofende, defendendo ao mesmo tempo em que ataca o diferente”.

Os elementos que mais vazaram para as redes sociais são os *memes*, conteúdos de humor e os de terror, como as *creepypastas* e *hoax*. Todos eles têm uma construção parecida, se dão pela coletividade, a partir de uma única postagem ou *thread*, o objeto ganha força e vai parar nas redes sociais.

Numa época em que questões como autoria e direitos autorais estão em jogo, temos no 4chan um espaço bastante representativo da tendência ao compartilhamento, da queda da noção tradicionalista de propriedade da maneira como a conhecemos hoje. (PEREIRA, 2013. p. 5)

É possível encontrar pontos de muita potência para o fluxo de compartilhamento de ideias e saberes dentro de um fórum anônimo, diversos grupos e estratégias de enfrentamento dos modelos opressores da sociedade contemporânea já surgiram desses espaços, mas existem forças contrárias atuando dentro desses ambientes. A possibilidade de estar no anonimato permite com que as pessoas produzam discursos de ódio, perseguições e outros crimes<sup>5</sup>.

O objeto dessa pesquisa surgiu a partir de uma *board* do *chan*, que tem por objetivo promover debates literários, a própria escrita sem receios de pré-julgamento e a possibilidade de produções compartilhadas. Os *Anons*<sup>6</sup> entendem seu poder de influência nas redes e por carregarem elementos contrários, mixados com as diversas camadas da internet, entendem que podem produzir medo aos usuários comuns. Os mesmos modelos de fóruns existem na *deepweb*<sup>7</sup> e são constantemente migrados de um para outro, criando receios em quem tem pouca ou nenhuma experiência com o funcionamento das redes de internet.

---

<sup>5</sup> De 2012 a 2017 a jornalista Lola Aronovich foi vítima de uma série de crimes de ódio que nasceram em um dos fóruns anônimos nacionais mais conhecidos pelos usuários. Os crimes começaram a partir de uma publicação que Lola produziu falando sobre os atos de ódio que ocorriam a partir do recinto. Ver mais em: <https://theintercept.com/2018/12/21/prisao-do-misogino-marcelo-mello/>

<sup>6</sup> Como os usuários de fóruns anônimos se identificam, abreviação de *anonymous*

<sup>7</sup> Expressão que caracteriza e identifica outras redes que necessitam de ferramentas específicas para serem acessadas. As páginas dessas novas redes não ficam indexadas na tradicional World Wide Web. Ver mais em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-09/agencia-brasil-explica-entenda-deep-web-e-dark-web>

Assim, os fóruns anônimos são vistos como portais que transportam os conteúdos criminosos existentes na *deepweb*, mas também funcionam como recinto para o pensamento livre, construção coletiva e produção cultural.

## 2.2. A cibercultura do terror e o gênero das creepypastas

*Creepypasta* é um termo designado às histórias do gênero de terror e lendas urbanas produzidas na *web*. Do inglês, “*creepy*”<sup>8</sup> que pode significar “assustador” junto da expressão “*copy paste*” que significa “copiado e colado”, que remonta às correntes de e-mail e mensagens em diversas redes sociais com o objetivo de perturbar ou inquietar o leitor, fazendo com que ele passe adiante aquela história. Ou seja, ela parte da ideia de que há algo ali que está fora do normal, a mensagem armazena algo sinistro, desconhecido e que precisa ser tratado de uma determinada forma. Como Roy (2004) diz em sua publicação,

“Elas são basicamente histórias de fantasmas curtas e compartilháveis geradas por usuários que podem se concentrar em qualquer coisa, desde o especialmente horripilante, como assassinato e suicídio, até o assustador e sobrenatural, como alienígenas e zumbis. O ponto de encontro mais popular para escritores desse gênero é o Creepypasta Wiki, onde eles podem trocar histórias e se conectar.” (ROY, 2004. NP. tradução livre)

A característica *opensource*<sup>9</sup> desse gênero também merece atenção. Apesar de usuários comuns que são capturados por essas histórias a tomarem como uma espécie de verdade, a comunidade online de autores e fãs do gênero estão constantemente atualizando esses contos, incluindo ou excluindo elementos para que as narrativas continuem produzindo sentidos e afetos nos leitores.

Hoje, existem diversos diretórios e páginas que categorizam essas histórias que surgem na internet ao mesmo tempo em que há uma comunidade dedicada a produzir novas, que envolvem premiações, curadoria e atualizações. Essas atualizações são importantes aqui pois a ideia desse gênero é contar histórias de terror que estejam relacionadas com as novas tecnologias, seja a internet, um jogo, uma página específica ou um aparelho digital.

---

<sup>8</sup> *Creepy* também pode significar “bizarro”, “esquisito”, “repugnante”, “estranho”. Todos os termos possíveis de serem relacionados com a presente pesquisa, já que o desconhecido pode ser visto dessas maneiras.

<sup>9</sup> Significa código aberto, se destina originalmente aos modelos de softwares com códigos de programação abertos a todos, possibilitando sua edição, atualização e recombinação. Hoje é entendido enquanto movimento que busca modelos descentralizados de desenvolvimento de produtos digitais, sociais e eletrônicos. Ver mais em: <https://www.redhat.com/pt-br/topics/open-source/what-is-open-source>

Existem duas características importantes a serem consideradas sobre essas histórias de terror, a primeira é que elas são ou já foram tomadas como verdade por um grande grupo de pessoas online e a segunda, que está intimamente ligada à primeira, é que elas carregam a força de viralizar.

São geralmente produzidas em fóruns, pensadas para serem espalhadas por diversos sites e redes sociais, algumas são mantidas até hoje através de mais rumores sobre o fato, que vão sendo adicionadas à história original ou não. Como lendas urbanas, são alimentadas por pessoas que não buscam saber ou não tem a possibilidade de saber se de fato é real ou não. Dias (2019) afirma que,

[...] por extensão, cospypasta passou a representar não apenas as ações individuais de copiar e colar, mas as apropriações e modificações coletivas que transformam sucessivamente um conteúdo inicial, à partir da sua circulação nos fóruns online e nas redes sociais, que resultam no final ao equivalente à uma verdadeira pasta, no mesmo sentido culinário da palavra. Assim, o processo de acrescentar ou modificar componentes da pasta ocorre através do mesmo modo de propagação viral que o fenômeno dos memes estão submetidos quando circulam nas redes sociais. (DIAS, 2019).

Ao longo dos anos foram criados subgêneros de *creepypasta*, a partir de lendas urbanas já existentes dentro da cultura de cada grupo criador. Como o subgênero dos rituais, são textos que dão uma série de instruções aos leitores, como local e horário certo para estarem e presenciar fenômenos sobrenaturais. Os outros são a narrativa; diários; episódios perdidos; *rack/room* e vídeos secretos. Todas essas categorias têm elementos textuais e visuais importantes para construção da força de viralizar.

Entendendo o computador e a internet como caixas pretas, ou seja, programas cujo engenharia trabalha na lógica da repetição e criam narrativas específicas para manter o *status quo* na sociedade, é possível compreender essa facilidade do poder do viral, já que muitas pessoas têm alguma espécie de receio de navegar na *web*, não entendem como ela e outras redes funcionam, sendo apenas funcionárias das mesmas. Assim, tudo que surge na internet pode ser tomado como verdade, pode produzir imagens que são introjetadas nas pessoas que criam imagens específicas do que se entende enquanto realidade.

Em meados de 2014, um dos administradores da *Creepypasta Wiki*<sup>10</sup> postou um texto chamado “*Fiction, Reality and You*”, abrindo mais uma discussão sobre a produção literária do gênero *versus* como a mesma é lida por usuários comuns. O

---

<sup>10</sup> Um dos maiores diretórios de creepypastas da web. Acessar em: <https://creepypasta.fandom.com/pt-br/wiki/>

administrador, que responde pelo *nick Sloshedtrain*, escreve logo depois do incidente de Wisconsin<sup>11</sup>, onde a mídia local, em conjunto com alguns pais desesperados começam a culpar a comunidade pelo ocorrido.

Além da reação, este incidente mostra o que acontece quando a linha de ficção e realidade deixa de existir. Quando uma pessoa realmente acredita que os contos da Internet são fatos duros e frios. Quando uma pessoa tenta replicar obras de ficção a ponto de outras pessoas serem prejudicadas. E para isso, vou me deixar bem claro:

TODOS OS TRABALHOS APRESENTADOS NESTE WIKI E OUTROS SITES (INCLUINDO SLENDERMAN, JEFF THE KILLER, BEN, SONIC.EXE, ETC) SÃO HISTÓRIAS E PERSONAGENS FICCIONAIS.

[...] Claro, apenas uma pequena minoria de pessoas (a maioria novatos) no wiki (e na Internet) realmente acredita no que lêem aqui. E para a maioria das pessoas, eles não tentaram replicar atrocidades apresentadas em parte da literatura no wiki.

Discussões como essas dentro dos fóruns não são poucas, a *wiki* deixa claro o caráter ficcional dos conteúdos. Existem diversos elementos, analisados no presente trabalho, que contribuem para que essas histórias sejam tomadas como verdade. O administrador finaliza sua discussão dizendo que “Existe uma linha que separa a ficção da realidade, e cabe a você perceber onde ela está. Somos um site de literatura, não uma seita satânica maluca.” A responsabilidade pela saúde e segurança de crianças e jovens, usuários de dispositivos eletrônicos, deve ser coletiva. Começando por educação, relações compartilhadas e acesso a ambientes seguros.

As *creepypastas* inspiram animações, vídeos, contos, ilustrações, jogos e tantos outros produtos dentro dessa cultura, até mesmo concursos literários. Um dos maiores objetivos da comunidade é o de promover melhores escritores e melhores leitores. Ainda sobre a grande discussão gerada sobre o acidente de Wisconsin, outro usuário da comunidade diz:

Tenho tentado encorajar os escritores aqui a fugir dos assassinos em série e dos clichês do *Slenderman* que tendem a invadir o fandom de *Creepypasta*, embora minha motivação fosse menos do que acreditar que *Slenderman* fosse prejudicial (...) mas mais porque vejo este site como um lugar para as pessoas se tornarem melhores escritores e leitores. (anônimo, 2014)

---

<sup>11</sup> Em 2014, Morgan e Alissa esfaquearam a amiga Payton em um bosque próximo de suas casas. Segundo as autoras, o motivo do crime seria a busca por ascensão a hierarquia de *Slenderman*. Payton foi socorrida e as meninas condenadas pelo crime, além de receberem diagnóstico de transtornos mentais. Reportagem em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/as-meninas-que-esfaquearam-a-amiga-em-sacrificio-a-slender-man/>

Como fazem parte da cultura pop, traços estereotipados estão presentes na maioria das produções de maior sucesso. Geralmente são histórias que envolvem assassinos em série e dispositivos amaldiçoados, importante destacar que o objetivo do trabalho é investigar os elementos dessa cultura que podem indicar como as pessoas se relacionam com os dispositivos digitais em suas vidas, mas não se descarta a necessidade urgente de investigar os resultados violentos que são produzidos na sociedade a partir desse processo e as complexidades que o envolvem. Para além de pensar em proibir ou afastar das pessoas esse tipo de conteúdo, é preciso refletir os modos de agir frente às respostas dos usuários que tem ou tiveram contato com o subgênero.

### 3. *Hoax* – quebrando ciclos amaldiçoados das imagens de *creepypasta*

O *hoax* pode ser traduzido como boato, um dos elementos que constituem a comunicação entre as pessoas. Ele, é definido enquanto

[...] uma história que ninguém sabe ao certo por onde começou e vai passando de boca em boca, que pode ou não ser acrescido de um novo fato, tendo como legítima a verdade. As mentiras passam a ser enriquecidas por histórias do imaginário das pessoas, as quais são transmitidas a outros através do boato. (SIMÕES, 2016. p. 2)

Ou seja, a capacidade viral da notícia é o principal elemento, para além da possibilidade da mesma ser verdadeira ou não. O boato ganha força a cada repetição, já que para o usuário comum, leitor e ao mesmo tempo produtor, o importante é pertencer àquela determinada rede social (digital ou não). Os propósitos podem ser múltiplos, desde a promoção do status social de quem cria, até prejudicar a imagem e moral de alguém.

Na esfera digital, através da internet, chama-se de *hoax*, notícias falsas ou boatos eletrônicos. O avanço tecnológico possibilitou e facilitou o acesso dos usuários a esse tipo de conteúdo, criando uma nova forma de propagação das mesmas. Tendo um dos principais veículos para sua circulação nas redes sociais como *Facebook*, *Instagram* e *YouTube*.

[...] a internet abriu as portas para novas formas de entretenimento como as salas de bate papo virtuais, os jogos online e as redes sociais. Essa última é de extrema importância para que se possa entender o *hoax* e a proliferação dos boatos e mentiras através da internet. (SIMÕES, 2016. p. 8)

A particularidade do *hoax* é que ele traz, em sua maioria, diversos elementos que legitimam sua existência. Fotos, vídeos, relatos em primeira pessoa são alguns exemplos que produzem uma certa legitimidade e confiabilidade dessas notícias. Através deles é que há comoção e produção de afeto para que as pessoas sintam a necessidade de compartilhar entre si.

A comunicação viral (MENDES, 2014), é a forma e base de como os boatos são espalhados nas mídias digitais, pois seguem sob a dinâmica de um vírus, de larga disseminação e alta velocidade. A fórmula viralizante do *hoax* cria uma bolha de informações geradas, adicionadas, recombinadas e compartilhadas pelos usuários a fim de se entenderem enquanto pertencentes a um determinado grupo. Por outro lado, os grandes veículos de informação seguem pautando as notícias e



repercussões que determinados boatos causam dentro dessas redes, que são direcionadas a pessoas menos integradas ao meio digital.

A assimilação social e o uso das tecnologias da informação reconfiguram as práticas comunicacionais clássicas, entre o receptor e o emissor, pois o internauta visto como mero receptor agora não apenas recebe a informação, mas também gera conteúdos por meio de suas postagens, quando os outros compartilham, propagando na rede essas informações, o que gera uma provável repercussão na mídia tradicional, por vezes atingindo pessoas desconectadas desse meio digital social. (MENDES, 2014. p. 2)

Assim como um verdadeiro vírus, a comunicação viral precisa de pessoas conectadas para que se torne efetiva. É através de comunidades específicas, em constante contato e trocas de informação que o viral pode se fortalecer e se reproduzir. É importante apontar que, assim como o boato e o micro-organismo, os receptores não são atores passivos e podem contribuir com mutações e transformações dos conteúdos. Na comunicação viral, o receptor é também possível coautor da história.

Com o avanço dos celulares cada vez mais *smarths* e encarnados na vida íntima de cada usuário, no qual existem redes de apoio virtuais, enciclopédias instantâneas, médicos e amigos virtuais, essas mídias fazem parte e estão integradas à vida humana. As vivências reais são compartilhadas no mundo virtual, que tem ditado cada vez mais o modo de vida de seus usuários.

A antiga visão da rede como um espaço separado, um ciberespaço desvinculado do mundo real, foi um acaso na história. Na época em que a população on-line era pequena, a maioria das pessoas que você conhecia na vida diária não fazia parte dela. Agora com os computadores e telefones cada vez mais computadorizados foram amplamente adotados, toda a noção de ciberespaço está começando a desaparecer. Nossas ferramentas de mídia social não são uma alternativa para a vida real, são parte dela. (SHIRKY, 2011, p.37)

Nesse sentido, é possível entender a urgência e a necessidade de se compartilhar *hoax* de *creepypasta* com a intenção de alertar e proteger determinado círculo social, como pais preocupados com os conteúdos que seus filhos consomem na internet, como é possível ver mais a frente, no caso da repercussão da história de MoMo.

Para além disso, as *creepypasta* contém símbolos específicos relacionados aos bens de consumo digitais, agregados de elementos que despertam o medo do desconhecido dos usuários, produzindo possíveis pontos de tensão e necessidade

de maiores informações, discussões ou proibições por parte do usuário comum. O interesse pessoal é determinante para a propagação de um viral (MENDES, 2014).

### **3.1. É preciso compartilhar para estar salvo – MoMo**

MoMo é uma das poucas histórias que conseguiu alcançar veículos tradicionais de comunicação, tem entrevistas com pessoas, reportagens em diversos meios e atingiu diretamente pais e filhos, adultos e crianças. A questão é: ao mesmo tempo em que a imagem de momo era proibida, tinha de ser compartilhada o máximo possível, para alertar os responsáveis.

A história de MoMo é contada como uma denúncia, como uma reportagem sensacionalista.

Você ousaria fazer perguntas a um usuário desconhecido do WhatsApp ? No aplicativo de mensagens instantâneas, tornou-se um desafio viral ter uma interação com o 'Momo', uma 'entidade' que gerou medo para milhões de usuários. O número de telefone de onde os textos são enviados é, supostamente, aquele que aparece na imagem anômala de uma mulher.

Tudo começou no Facebook, onde um usuário da chamada rede social colocou um número em seu estado acompanhado por uma mensagem de ajuda. Este número tinha algo peculiar, veio do Japão. Depois de adicionar esse número para sua conta WhatsApp, você tem que ter cuidado é que muitas pessoas têm afirmado que este número é amaldiçoado e caráter de terror chamado aparecer 'Momo'.

'Momo' é o nome que você uma vez que você colocar o número de telefone é exibido e você vai para o seu 'perfil' de WhatsApp e é acompanhada por uma imagem terrível com os olhos abertos e "braços" pássaro, como se fosse uma harpia. A lenda urbana de Internet diz que se você falar com 'Momo' , ainda estar no Peru, México, Estados Unidos, África do Sul ou em qualquer outro país, ele irá responder com a linguagem apropriada, tornando-se ainda mais famoso do que realmente acreditava .

Um jovem tentou colocar 'Momo' no WhatsApp e contar-lhe uma série de expletivos que, para qualquer um, deixariam muita raiva; No entanto, ele recebeu a pior resposta de 'Momo' e é que ele estava sendo 'doxeado' (acesso a informações privadas) porque ele era maligno. "Momo" mostrou-lhe imagens deliberadamente desagradáveis e, segundo a história, uma foto do WhatsApp era de uma menina assassinada. Dross , um dos youtubers mais famosos do mundo, afirma que a fotografia, não aparecendo na Internet comum, tinha duas opções para tê-los. O primeiro, da Deep Web. A segunda, essa 'pessoa' perpetrou esse ato. "Parece a boneca da sua irmã" foi a mensagem que a pessoa recebeu no WhatsApp enquanto "Momo" lhe enviou outra fotografia com um boneco exatamente igual ao que a irmã do menino tinha, então ele parou de falar com ele naquele momento e removido do aplicativo móvel.

Não se sabe mais sobre o menino e muito menos sobre a situação que aconteceu com 'Momo' , mas o que sei e posso dizer que é que você tem muito cuidado com as pessoas que você adicionar ao seu WhatsApp e não é necessariamente Pode ser uma 'entidade', pode também ser um

hacker ou, quem sabe, algo que não conhecemos e que escapa à nossa imaginação.



Figura 6 Primeira imagem de MoMo a circular na web. Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/salasocial-44961410>

A *creepypasta* de MoMo contém um elemento clássico da literatura. O perfil no WhatsApp é amaldiçoado, controlado por uma espécie de entidade, capaz de responder qualquer pessoa, de qualquer parte do mundo, em seu idioma natal. Ela tem a capacidade de enviar fotos de pessoas mortas, fazer *doxxing*<sup>12</sup> com os usuários e enviar ordens com o objetivo de perturbar quem converse com ela, causando-lhe extremo mal-estar e confusão mental.

Segundo Antonioli (2018), as origens da lenda de MoMo se concentram nos países de língua espanhola e começaram a aparecer nas redes sociais meses antes de ganhar as notícias nos principais meios de comunicação tradicionais<sup>13</sup>.

O *opensource* em MoMo é a característica principal de sua história e sucesso para sua fórmula viralizante. Em um primeiro momento, ela começa como um *hoax*, uma corrente de alerta para que as pessoas evitem a imagem de uma mulher

---

<sup>12</sup> Ação de revelar informações que identificam alguém no mundo real, onde se expõem esses dados na internet. Ver mais em: <https://www.kaspersky.com.br/resource-center/definitions/what-is-doxxing>

<sup>13</sup> MoMo teve uma grande repercussão em diversos países da América Latina, incluindo o Brasil. Centenas de reportagens foram produzidas, incluindo algumas horas nos principais jornais televisivos do país. Sob o medo de pessoas mal-intencionadas entrarem em contato com crianças e adolescentes. Ver mais em: <https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/momo-aparece-em-videos-infantis-e-ensina-criancas-a-se-suicidar-em-17032019>

deformada, correndo risco de morte. Em seguida, adicionam um número de *WhatsApp* à história original, com origens que vão desde o Japão até o México.

Ao mesmo tempo em que as comunidades do *Facebook* criavam diversos memes com a imagem, trazendo um certo humor para a lenda. Foram produzidas diversas imagens recombinadas a outros elementos que flutuavam entre o terror e a comédia. O resultado foi a produção de diversos vídeos na plataforma *YouTube*, com títulos e modelos alarmistas, contendo supostas provas de que a entidade estava realmente viva.

O *YouTube* foi o novo espaço de recombinação e possibilidade de disseminação do *hoax* da MoMo. Diversos relatos com conversas com a entidade, mostrando ameaças de morte, pedidos para que os usuários se suicidem, além de mensagens codificadas. O elemento da capacidade de MoMo de fazer *doxing* surgiu em um dos vídeos colocados na rede em questão. É possível perceber que a entidade realizou um *stalking*, que faz parte de uma ferramenta de *hacking* social ou apenas observação de perfis no *Facebook*, a partir de informações públicas que o próprio usuário permite.

Os usuários-funcionários da grande caixa preta *Facebook* permitem diversos mecanismos que facilitam esse tipo de ataque virtual, deixar informações públicas, enviar uma grande quantidade de postagens patrocinadas e links duvidosos disponíveis permitem que as pessoas sejam perseguidas e expostas.

Não há iniciativas, dentro da rede social, que eduquem de maneira libertadora os usuários dessa plataforma. São, desde os primórdios dos *softwares*, induzidos a clicar em “aceitar tudo” antes mesmo de ler os termos de serviço. Nesses casos, as ferramentas simples de observação e de programação acabam caindo no campo do amaldiçoado, do impossível e desconhecido.

Histórias como as da MoMo provocam tanto medo porque há a ideia de que ela quebra as barreiras virtuais e tornam suas vítimas vulneráveis, a partir de seus dados expostos, há vírus analógico-digitais de perturbação emocional, possibilidade de invasão de seus dispositivos eletrônicos e perfis em redes sociais.

Assim, podemos apontar que as interações entre interlocutores e Momo não envolvem nada de paranormal ou extraordinário. Algumas interações são absolutamente triviais e outras podem ser feitas com algum conhecimento

de obtenção de informação e valendo-se de informações que os próprios usuários publicam na internet. (ANTONIOLI, 2018. p. 17)

MoMo é uma escultura do artista visual Keisuke Aiso, foi exposta em 2016 na Vanilla Gallery, Tóquio. Ela fazia parte de uma série chamada Aversão e foi destruída em 2019 após Keisuke tomar conhecimento dos virais criados a partir da imagem de sua obra, causando medo nas crianças e adultos de diversos lugares do mundo. Segundo o artista, sua escultura foi jogada fora pelo próprio desgaste da mesma e por saber do medo que causava nas pessoas<sup>14</sup>.

### 3.1.2 O mal opera por caminhos digitais - User 666

*Creepypasta* produzida a partir do trabalho da artista visual japonesa NaNa875763, *Username666* (2006) é mais um exemplo das co-criações resultantes da cibercultura que envolve o fenômeno da *creepypasta*. Surge a partir do trabalho da artista, cuja intenção é o de mostrar novas faces imagináveis para as plataformas digitais de interação, resultando em uma narrativa em primeira pessoa, pertencente ao mundo do trabalho, enquanto funcionário da plataforma *YouTube* e vivenciando uma possível maldição, após ter visto o vídeo e perfil amaldiçoado da rede.

“Eu trabalhava no YouTube, de fato, eu era muito ocupado. Certo dia algo me deixou curioso, depois de várias reclamações seguidas alguns moderadores decidiram suspender uma conta, naquela época, suspender contas não era muito comum, de qualquer maneira eu decidi checar. Depois de muitas tentativas, os moderadores continuavam a se recusar veementemente a falar sobre a misteriosa conta suspensa, até que um dos moderadores me entregou um pedaço de papel e disse, " Nunca mais pergunte sobre isso", sem falar mais nada ele simplesmente deu as costas e foi embora, naquele pedaço de papel continha um link, poderia ser? Só podia ser, o link era [www.youtube.com/666](http://www.youtube.com/666). Aquele endereço era estranho, não parecia estar certo, mas eu teria que esperar para testar. Mais tarde naquele dia, após ter chegado em casa, a primeira coisa que eu fiz foi ir direto ao meu computador, minha curiosidade estava me matando. Eu o liguei, abri o Internet Explorer e digitei aquele endereço, mas que surpresa, eu pensei, " A conta que você procura foi suspensa, sentimos muito " Mas é claro, ela havia sido suspensa, mas por alguma razão eu decidi clicar em atualizar algumas vezes, depois de um tempo eu percebia que a página e os vídeos relacionados haviam mudado para "X666" e todos os textos estavam como " 666" aquilo estava começando a me incomodar. Depois de um tempo o canal 666 entrou, mas ele não era um canal com layout normal, tudo estava distorcido, a textura lembrava sangue seco, e os vídeos eram simplesmente nojentos, um pior que o outro. Alguns mostravam uma mulher em uma banheira cheia de sangue, outros mostravam bebês movendo violentamente

---

<sup>14</sup> Ver reportagem em:

<https://jornaldebrasil.com.br/blogs-e-colunas/midias-e-identidade/momo-esta-morta-justifica-keisuke-aiso-artista-que-criou-boneca/>

suas cabeças, mas a maioria mostrava gráficos distorcidos, foi então que um pop up apareceu na minha frente, era um vídeo, nesse vídeo, uma mulher ficava se mexendo de forma estranha, e a algumas vezes parecia que ela olhava diretamente para mim.

Nesse ponto eu tinha certeza que meu computador tinha sido hackeado, eu tentei mudar de vídeo, mas foi inútil, os botões não funcionavam, com o botão de fechar foi a mesma coisa, eu clicava várias vezes e ele não funcionava, eu já estava ficando louco, aqueles sons estavam aumentando, entrando cada vez mais fundo na minha mente, e aquela mulher, aquela maldita mulher ficava me encarando, me olhando, foi então que algo me veio à mente " O botão de desligar o PC" Claro, por que não pensei nisso antes. Para a minha surpresa o botão não funcionou, meu Deus, aquele botão era de emergência, ele deveria funcionar em qualquer situação, foi então que o som parou por um segundo, e aquela mão atravessou a tela, parecia que eu tinha saído da minha própria pele, aquilo.... A carta para por aqui, o escritor desta carta jamais foi identificado no banco de dados dos funcionários do YouTube, seu nome e paradeiro jamais foram revelados."



Figura 7 Trecho do vídeo de User666. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=7iFXyLah2oQ>

A *creepypasta* termina assim, dizendo que a carta não teve fim, indicando que o ex-funcionário do Youtube foi morto pela mão que sai de dentro do vídeo no final.

Nana consegue criar uma nova imagem para o site, fora de seu padrão que se liga a outras ideias espalhadas na *web* relacionadas ao sobrenatural na tecnologia.

Essa *creepypasta* teve bastante força em meados de 2006 e continua dando idas e vindas no cotidiano virtual. Os seus efeitos colaterais são diversos, desde

perturbações mentais até suicídio são adicionadas a ela, na medida em que a mesma é espalhada como um *hoax*.

Se as pessoas são apenas funcionários que operam essa grande máquina de imagens que é a própria internet, estão à mercê de uma série de fenômenos inexplicáveis, passíveis de mal-estar, vírus, doenças, traumas psicológicos e mudanças comportamentais diversas, assim como a grande mídia alerta quase todos os dias.

Nesse sentido, essas produções textuais e artísticas que aparecem, denunciam o quanto temem ainda as tecnologias que vão surgindo. Ao mesmo tempo em que arrastam consigo discursos anteriores que foram aparentemente vencidos, mas que permanecem nos imaginários até hoje. Ou seja, dentro da cultura de boatos e notícias falsas, um trabalho artístico aliado a uma cultura literária que cria histórias e brincam com símbolos e significados permeados pelo medo do desconhecido, se tem, como resultado, usuários comuns de redes sociais a tomando como verdade e afastando esses elementos culturais de si e dos seus.

### 3.1.3 O medo e fascínio pelo desvio - Sonic.exe

Sonic.exe parte da premissa de que é um CD de vídeo game fora do padrão, o que produz um desvio da narrativa dada através da programação imposta e implantada dentro da máquina.

A história fala de jogadores que, fascinados pelas novas fases desbloqueadas de alguma forma inexplicável, as exploram e percebem algo macabro, uma música diferente, estáticas e *bugs* que insistem em conduzir os personagens através desse novo, acabam com mal-estar, melancólicos, depressivos ou doentes. Quem buscar pelos vídeos sentirá o mesmo, como uma maldição.

**Tom** estava em sua casa jogando tranquilamente o famigerado game **Sonic Unleashed** quando, ao olhar pela janela, reparou que o carteiro havia acabado de deixar as correspondências em sua caixa de correio.

Ele então pausou o game e foi apanhar as correspondências. Ao abrir sua caixa de correio, viu que o carteiro havia deixado apenas uma caixinha de CD e uma carta. Pela letra, **Tom** reconheceu que a carta era de seu amigo **Kyle**, de quem **Tom** não tinha notícias há duas semanas. Em letras estranhas, como se estivesse com dificuldades para escrever, **Kyle** dizia:

**“Tom,**

*Eu não posso mais ficar com isso, eu tinha que me livrar disso de alguma forma antes que fosse tarde demais, e eu esperava que você pudesse fazer isso por mim. Eu não consigo fazer isso, ele está atrás de mim, e se você não destruir este CD, ele irá atrás de você também, ele é rápido demais para mim... Por favor Tom, destrua este disco antes que ele venha atrás de você também... é tarde demais para mim. Destrua o disco, e você o destruirá, mas faça isso rápido ou ele irá pegar você. E nem mesmo jogue este game, é isso o que ele quer. Apenas destrua-o. Por favor... Kyle."*

[...] Após a instalação, a tela de abertura do game apareceu. Era o primeiro game do **Sonic**, um clássico que marcou gerações. Embora não fosse um jogo novo, **Tom** ficou imensamente feliz por poder jogá-lo novamente.

Mas uma coisa estava terrivelmente errada: ao apertar a start, a tela de abertura mudou por apenas uma fração de segundo antes da tela ficar preta. A imagem que apareceu neste frame era a tela de abertura do game bizarramente distorcida, com o céu escuro, a água vermelha, e onde deveria estar escrito ©SEGA 1991 estava escrito ©SEGA 666.

Para piorar, o próprio **Sonic** estava mudado: seus olhos estavam totalmente pretos e sangravam, exibindo um par de aterrorizantes pupilas vermelhas e brilhantes. Para piorar, estes olhos macabros pareciam olhar diretamente para **Tom**!



Figura 8 Página inicial do jogo Sonic.exe. Fonte:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/07/conheca-sonicexe-jogo-baseado-em-uma-historia-de-terror-do-pers-onagem.html>

[...] O **round 2** começou, e a tela de seleção de personagens apareceu novamente. Lá estavam **Tails** e **Knuckles**, e agora junto a eles estava **Robotnik**, com sua pele cinza, bigode escuro e caído e óculos quebrados, por onde sangue escorria. Todos estavam mortos. Depois disso o computador de **Tom** desligou-se por conta própria e não ligou mais...



**Sonic** estava conseguindo o que queria, ele estava trazendo **Tom** para dentro de seu mundo, afogando-o em desespero, encurralando-o em um mundo de terror e escuridão.

**Tom** conseguiu com muito custo religar o computador, mas não conseguia de forma alguma tirar o CD do game do *drive*. Então, de repente, seu sangue gelou, pois ele ouviu uma voz aterrorizante às suas costas:

**“Tente manter isso interessante para mim, Tom”.**

**Tom** se virou, e gritou de desespero com o que ele viu! Sentado em sua cama, olhando diretamente para ele... havia um boneco de pelúcia de **Sonic**, sangrando pelos olhos!

Não se sabe qual é o fim dessa história, ou o que aconteceu com Tom, ou mesmo com o temível CD contendo o jogo Sonic.exe . A origem do disco é igualmente misteriosa.”

O primeiro registro dessa *creepypasta* é de 2011, criada para a própria comunidade do gênero, hospedada na *Creepypasta Wiki*. Não foi muito bem recebida e foi considerada muito ruim e mal escrita pelo próprio autor que decidiu deletá-la logo depois (ANTONIOLI, 2016). É possível encontrar vídeos e outros conteúdos contanto a história do jogo amaldiçoado com datas recentes, o que significa que a história continua pulsando pela comunidade e criando medos aos mais distantes dessa cultura.

O jogo baseado na história também existe e foi criado, pelo menos colocado na internet, em 2013. Provando que, deletar algo na *web* não significa que a coisa será esquecida ou que já não esteja em outra plataforma. Logo depois do jogo, a história ganhou nova força e sentido entre os participantes da comunidade. Movimento muito interessante pois nos remete ao que Arlindo Machado e Villém Flusser comentam sobre a necessidade de adentrar os códigos e modificá-los, o autor do jogo supostamente amaldiçoado cria uma nova realidade, diferente do padrão pré-estabelecido da fita original do *game*, fazendo uso de elementos do terror. Aqui é possível fazer reflexões acerca das possibilidades da criação de novos mundos para além daqueles já disponibilizados pela própria indústria de jogos eletrônicos.

Interessante entender a cultura *copy paste* presente nessa história, já que os elementos foram inspirando outros, produzindo novos produtos que se somam e potencializam, com o objetivo de criar uma atmosfera específica.

Como aponta Antonioli “Em sua descrição, o criador conta que fez o jogo inspirado pela *creepypasta*, e desafia os jogadores a explorar as fases e procurar

por elementos ocultos.” Ou seja, o jogo contém comandos de programação ocultos para que os jogadores, juntos, descubram novos elementos.

Diversas animações e histórias similares surgiram a partir de *Sonic.exe*, a possibilidade de um desvio sobrenatural na programação usual de um jogo carrega certo fascínio aos usuários, buscar por bugs e falhas nos códigos é comum na cibercultura pop<sup>15</sup>.

É possível afirmar a existência de uma vontade e busca por singularidades em sistemas e dispositivos duros, sejam eles analógicos ou não. Apertar diversas vezes um botão, esperando uma solução ou ordem diferente pode indicar uma desconexão com a programação estabelecida para a função daquele mecanismo.

A recombinação, adição, modificação e produção de novas narrativas e elementos podem ser vistos enquanto fissuras nas caixas pretas da sociedade contemporânea. Assim como Machado afirma no primeiro capítulo do presente trabalho, com relação aos artistas. Ou seja, a cultura da *creepypasta* pode ser vista sob a mesma ótica. Usuários que participam ativamente de comunidades, imaginando possibilidades outras, provocando pessoas a fazerem o mesmo, podem ser vistos como potenciais produtores de fissuras nos códigos duros que são submetidos, através do uso das redes e seus próprios dispositivos.

---

<sup>15</sup> Como a categoria de *speedruns*, terminar jogos eletrônicos no menor tempo possível. Permite-se que busquem por bugs ou não, sendo esse o de mais sucesso entre os fãs. Ver mais em: <https://www.speedrun.com/>

## Considerações finais

A falsa sensação de liberdade e poder de escolha determina como são estabelecidas as relações entre usuário e dispositivo. As imagens virtuais presentes nos *smartphones* e vidas das pessoas causam efeitos diversos na percepção que a sociedade criou sobre a internet, redes sociais e grupos culturais oriundas do ciberespaço.

Os artistas, escritores, produtores culturais no geral tem papel fundamental para a quebra dessa dinâmica de dominação e desconhecimento dos mecanismos de imagem. A arte pode criar formas de manipular realidades outras, múltiplas e diversas, quebrando *loopings* de sensações e ideações negativas acerca da internet e os produtos que advém da mesma. Trabalhos artísticos sempre tiveram papel importante na subversão de mecanismos de poder, alterando e causando fissuras nos diversos campos da sociedade, vida real e virtual estão cada vez mais difusas, produzindo cada vez mais a necessidade de criar reflexão sobre a forma com que as pessoas se relacionam nas fronteiras entre esses dois mundos. O medo é o resultado de funcionários que enxergam a internet como uma grande caixa preta, onde apenas determinadas ilhas são passíveis de segurança. As redes sociais são verdadeiros pontos seguros para o usuário comum, onde compartilham suas ideias, suas vidas e até mesmo seus alertas.

O viral só tem força porque os usuários comuns desconhecem ferramentas básicas de proteção de dados, se sentindo à mercê de mal-estar, doenças ou vírus de computador. Nas redes sociais dominantes, onde o propósito é vender os dados das pessoas e entendê-las cada vez mais, criando perfis de consumo, não há iniciativas que produzam reflexão e autonomia do indivíduo ou comunidade. Assim como toda a estrutura de poder, a vontade é a de que tudo continue como está. Personalizar páginas, editar fotos e criar textos de opinião dentro dessas redes trazem a vaga noção de pertencimento e controle do que se produz, mas não causam fissuras nas estruturas.

As produções artísticas que aparecem brincando com o imaginário do medo e do desconhecido, como os autores e co-autores de *creepypasta*, denunciam o quanto as pessoas temem as novas e velhas tecnologias, o quanto os mecanismos que estão se tornando cada vez mais populares na internet possuem a função de controlar e introjetar padrões dóceis nos corpos dos funcionários desses dispositivos. Ao mesmo tempo em que esses trabalhos de artistas aparecem como potências para a proliferação de discussões sadias e críticas acerca dos usos desses aparelhos no cotidiano.

O analfabetismo digital<sup>16</sup> gera um afastamento de discussões éticas e visão crítica dos usos da tecnologia nos dias atuais, é possível observar esse fenômeno sob pautas importantes como a questão dos usos de dados em diversas plataformas ou a mais recente discussão sobre as tecnologias de reconhecimento fácil, por exemplo. Essas questões são afastadas dos usuários médios que tem acesso precário à internet ou até mesmo usuários mais privilegiados economicamente.

Os fóruns anônimos funcionam como outra ilha segura para determinados usuários, mas funciona no caminho contrário às redes sociais. Por terem a obrigação de não se identificarem, os filtros morais se tornam fluidos, abrem-se tópicos sensíveis e muitas vezes criminosos, onde as discussões sobre os temas acontecem de maneira livre de banimentos e penalidades, como aconteceria com as redes sociais dominantes.

Para pesquisas futuras é interessante investigar as nuances entre a cultura fascista, da vontade da eliminação do que é diferente, ao mesmo tempo em que se convive com os mais diversos temas. Como, em um mesmo fórum, é possível ver tópicos sobre segurança digital contra as ameaças corporativas de controle de dados, produção coletiva de conteúdo audiovisual, partidas de xadrez e outros exaltando figuras racistas e negacionistas? É possível partir para estudos sobre os diferentes produtos culturais que são criados dentro desses ambientes virtuais, a partir de cada contexto em que os produtores se enquadram.

Outras possibilidades se dão na pesquisa sobre a cibercultura no geral. Ela possui um caráter participativo importante, onde há a liberdade de se produzir sempre algo novo, a partir do que se tem nas mãos, criando ambientes seguros de

---

<sup>16</sup> Ver mais em: <http://professorcarlosoliveira.com/MDV/Carlos/RBL2007.pdf>

troca de informações e organizando grupos que procuram mudanças em determinado campo da sociedade. As tecnologias estão fazendo cada vez mais consolidadas nas interações humanas, como as propostas de casas inteligentes, vigilância constante com as tecnologias para uso da segurança pública etc.

Ao mesmo tempo em que esses fenômenos contemporâneos evidenciam o papel e os usos da arte em si, é preciso continuar pensando em qual é o papel da mesma frente a esses novos desafios e modos de viver e como ela pode contribuir para a formação de sujeitos críticos e autônomos em qualquer espaço, seja ele virtual ou não.

Com o estreitamento dessas relações é preciso pensar nas formas dominantes de interação social, ao mesmo tempo em que há a chance de rachar as paredes da caixa preta, na medida em que essas ilhas culturais se aproximem e criem novas formas de habitar o ciberespaço. Os exemplos desse trabalho são uma fração das inúmeras discussões necessárias frente às interações entre arte, sociedade e meios digitais e é preciso refletir criticamente em como aprender com esses produtos e o que eles dizem sobre nós e nossas crenças, nossas formas de nos relacionarmos com os diferentes pontos de vista e aparelhos que surgem com a proposta de inovação social e tecnológica.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTONIOLI, Natanael. **Desmistificando Momo**. Disponível em: <<https://archive.org/details/DesmistificandoMomo>>. Acesso em: 10 julho 2020.

\_\_\_\_\_. **Sonic.exe**. Disponível em: <https://www.docdroid.net/3YDG6e2/desmistificando-creepypastas-sonicexe-pdf>. Acesso em: 10 julho 2020.

\_\_\_\_\_. **Desmistificando Usuario 666**. Disponível em: <<https://www.docdroid.net/D7Tgpx1/desmistificando-usuario-666.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2019.

CREEPYPASTA.COM. **Statement on the Wisconsin Stabbing**. 2014. Disponível em: <https://www.creepypasta.com/statement-wisconsin-stabbing/>. Acesso em: 01 set. 2021.

DELUMEAU, Jean. **História do Medo no Ocidente: 1300-1800**. 3. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. 693 p.

DIAS, Odon Bastos. **Slender Man e as evoluções e mutações das narrativas open-source do gênero creepypasta sob a perspectiva da semiótica**. 2019. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/777/o/24\\_Slender\\_Man\\_e\\_as\\_evoluc%CC%A7o%CC%83es\\_e\\_mutac%CC%A7o%CC%83es\\_das\\_narrativas\\_open-source\\_do\\_ge%CC%82nero\\_creepypasta\\_sob\\_a\\_perspectiva\\_da\\_semio%CC%81tica\\_.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/777/o/24_Slender_Man_e_as_evoluc%CC%A7o%CC%83es_e_mutac%CC%A7o%CC%83es_das_narrativas_open-source_do_ge%CC%82nero_creepypasta_sob_a_perspectiva_da_semio%CC%81tica_.pdf). Acesso em: 10 jun. 2021.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Editora Annablume, 2013. Versão Kindle.

\_\_\_\_\_. **Imagem com computador**. 1984. Disponível em: <http://www.flusserbrasil.com/art224.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2020.

MACHADO, Arlindo. **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. 1997. Disponível em:

<http://cameraobscura.fot.br/wp-content/uploads/2013/11/repensandoflusser.pdf>.

Acesso em: 10 abr. 2020.

MAIA, Alessandra. **Horror e Diferentes Níveis de Atenção em contos de creepypasta.** 2015. Disponível em:

[http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT6/21\\_GT06%E2%80%93MAIA.pdf](http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT6/21_GT06%E2%80%93MAIA.pdf).

Acesso em: 19 set. 2020.

MENDES JUNIOR, Hélio Ferreira. **A Comunicação Viral nas redes sociais da internet: Estudo de dois casos de repercussão.** 2014. Disponível em:

<https://periodicos.unemat.br/index.php/ccs/article/view/63>. Acesso em: 01 abr. 2021.

PEREIRA, Felipe José de Xavier. **Welcome to the Internet: O 4chan como um modelo dos processos mentais no fluxo da tecnocultura.** 2013. Disponível em:

[https://abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo\\_8\\_Imaginario\\_Tecnologico\\_e\\_Subjetividades/25988arq06390097603.pdf](https://abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo_8_Imaginario_Tecnologico_e_Subjetividades/25988arq06390097603.pdf). Acesso em: 01 abr. 2021

ROY, Jessica. **Behind Creepypasta, the Internet Community That Allegedly Spread a Killer Meme.** 2014. Disponível em:

<https://time.com/2818192/creepypasta-copypasta-slender-man/>. Acesso em: 01 jul. 2021.

SCONCE, Jeffrey. **Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television.** Durham: Duke University Press, 2000.

SHIRKY, Clay – **A cultura da participação** – criatividade e generosidade no mundo conectado. Ed. Zahar. Rio de Janeiro, 2011.

SIMÕES, Alessandra Lourenço. **Hoax: o avanço tecnológico e a propagação de boatos.** O avanço tecnológico e a propagação de boatos. 2016. Disponível em:

[https://abciber.org.br/anaiseletronicos/wp-content/uploads/2016/trabalhos/hoax\\_\\_o\\_avanco\\_tecnologico\\_e\\_a\\_propagacao\\_de\\_boatos\\_alessandra\\_lourenco\\_simoes.pdf](https://abciber.org.br/anaiseletronicos/wp-content/uploads/2016/trabalhos/hoax__o_avanco_tecnologico_e_a_propagacao_de_boatos_alessandra_lourenco_simoes.pdf).

Acesso em: 01 abr. 2021.

SLOSHEDTRAIN. **Fiction, Reality, and You.** 2014. Disponível em:

<https://genius.com/Creepypasta-wiki-fiction-reality-and-you-annotated>. Acesso em: 05 set. 2021.