

Quem tem medo de *creepypasta*?: lendas urbanas contemporâneas, o público infantil e a internet¹

Pedro Henrique Alves Silva²
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

Resumo

Por mais que não existam muitas pesquisas brasileiras na área, as lendas urbanas, as *creepypastas* e, mais especificamente, a relação dessas narrativas com o público infantil pode contribuir para pensarmos vários aspectos das narrativas de terror infanto-juvenis. Ao analisarmos os desdobramentos de lendas urbanas no ambiente virtual e a maneira com que o terror é moldado pelo público infantil, podemos evidenciar aspectos interessantes relacionados a reapropriação e transformação do terror.

Palavras-chave

Infância; lendas urbanas; internet; creepypasta.

Introdução

É possível uma relação benéfica entre o medo e o público infantil? As crianças conseguem usufruir de algum grau de entretenimento ao tomarem sustos em produções audiovisuais tais quais os adultos? Esses foram alguns dos questionamentos que me transportaram para as produções de terror infanto-juvenil. Contudo, para esse estudo inicial, detive-me na análise de lendas urbanas e sua relação com o público infantil.

O acontecimento não é novo e toda escola tem uma narrativa dessas para chamar de sua desde tempos antigos: algum aposento — às vezes, o prédio por inteiro — é assombrado por algum fantasma ou monstruosidade. Essa classe de história é transmitida de aluno a aluno, a ponto de, ao passar do tempo, tornar-se cada vez mais difícil rastrear as suas origens. Fora dessa instituição, no ambiente virtual, rumores de acontecimentos mundanos também se transformam em narrativas que são repassadas pelos cidadãos, nunca ocorridos com eles próprios, mas com alguém próximo de um amigo: acordar em uma banheira de gelo com incisões e órgãos faltantes; o fantasma de uma mulher que pede para que o taxista a deixe no cemitério; ou, até mesmo, o nascimento de um bebê-diabo. Algumas dessas histórias, por mais que não carreguem o

¹Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

²Mestrando em Comunicação do PPGCOM-UFF, e-mail: pedro_alves@id.uff.br.

fator da monstruosidade, considerado por Carroll (1999) como essencial para o horror, são bem sucedidas em amedrontar os seus ouvintes.

Assim como o termo terror (ou horror, por mais que em nosso país tenha se convencionado a expressão anterior), essas narrativas não possuem um consenso em relação a sua denominação. Alguns se referem a elas como sendo lendas urbanas, já outros como sendo lendas contemporâneas³. Para nossos propósitos, optou-se pela nomenclatura lendas urbanas pela sua maior utilização. Detendo-nos na relação específica entre as lendas urbanas e a infância, podemos encará-las como um terror sem filtro para esse público. Ao contrário de produções audiovisuais de terror que são pensadas com esse público em mente (ANTUNES, 2020; LESTER, 2016), as lendas urbanas são repassadas pelas próprias crianças entre si, com elas mesmas exercendo a função, paralelamente, de criadoras, público e filtro do que seria o limite do amedrontador. A internet complexificou ainda mais esse encadeamento e a forma com que o público infantil transforma as narrativas que, em um primeiro momento, não foram pensadas para ele.

Pensando nisso, apontaremos algumas particularidades desse gênero narrativo e sua relação com o público infanto-juvenil através da análise das lendas urbanas, *creepypastas* e alguns estudos de caso.

***Creepypasta*, Lendas Urbanas e Conto de Fadas**

Oi meu nome é Samara, tenho 14 anos (Teria se estivesse viva), morri aos 13 em Cascavel-PR. (...) Envie isso para 20 comunidades e minha alma estará sendo salva por você e pelos outros 20 que receberão. (...) Dia 15 de Julho Mariana resolveu rir dessa mensagem, uma noite depois ela sumiu sem deixar vestígios. O mesmo aconteceu com Karen dia 18 de Outubro. Não Quebre essa corrente por favor, a não ser que queira sentir a minha presença.

A corrente da Samara transcrita acima, junto a seus vários erros de ortografia, pode nos ajudar a pensar tanto nas lendas urbanas, quanto nas *creepypastas*. Muito popularizada nos primórdios da internet, essas correntes de e-mail “viralizavam” muito antes de possuímos um termo para expressar tal feito. A história da Samara, ou da fotografia da garota-fantasma do corredor, eram compartilhadas entre grupos de amigos, desconhecidos no ambiente virtual e, até mesmo, programas de auditório. Trajetória bastante semelhante a da *creepypasta* que

³ Para mais informações sobre a terminologia ler LOPES (2008).

deriva do termo *copypasta*, uma amálgama das palavras copiar (*copy*) e colar (*past*) que se acredita ter surgido pela primeira vez na comunidade anônima do *imageboard* 4chan e se refere ao conteúdo com potencial viral que é copiado e colado em vários sites. Em 2007, o termo *creepypasta* começou a aparecer nos painéis do 4chan, denotando conteúdo de terror e gótico com potenciais virais semelhantes (Considine, 2010; Henriksen, 2016: 408–409 apud BALANZATEGUI, 2019)⁴.

A corrente da Samara, então, pode ser considerada como um dos primeiros exemplos de *creepypasta* ao qual o público brasileiro teve contato. Contudo, antes de nos debruçarmos sobre esse estilo de narrativa, espécie de lenda urbana do ambiente virtual, outra aproximação se faz possível para nos auxiliar a pensar nas possíveis relações entre esse tipo de história e o público infantil: as lendas urbanas e os contos de fadas. Primeiro, por conta das transformações sofridas por ambos com o passar do tempo: tanto de elementos narrativos — mantendo sempre o cerne de sua estrutura — e de seu público-alvo.

Os contos de fadas se transformaram em produtos infanto-juvenis após sofrerem reconfigurações, a exemplo da seleção e edição de histórias orais realizada por Charles Perrault, que tinha como público-alvo os adultos dos salões franceses do final do século XVII, até as coletâneas escritas pelos alemães Jacob e Wilhelm Grimm, que possuíam elementos grotescos e violentos que foram atenuados a cada nova publicação. Da mesma forma, a lenda urbana “é submetida a contínuos deslocamentos em virtude mesmo de sua inserção numa determinada prática sócio-histórico-culturalmente localizada” (PINHEIRO, 2002, apud LOPES, 2008, p. 389).

Para além disso, um aspecto que aproxima os dois tipos de narrativas é a maneira com que funcionam, conscientemente ou não, como alertas para o seu público.

O conteúdo do conto [de fadas] escolhido usualmente não tem nada que ver com a vida exterior do paciente, mas muito a ver com seus problemas interiores, que parecem incompreensíveis e daí insolúveis. O conto de fadas claramente não se refere ao mundo exterior, embora possa começar de forma bastante realista e ter entrelaçados os traços do cotidiano (BETTELHEIM, 2015, p. 36)

⁴ No original: “*Creepypasta derives from the term copypasta, a portmanteau of copy and paste that is believed to have first appeared on the Anon community of imageboard website 4chan, and refers to content with viral potential that is copied and pasted across numerous websites. In 2007, the term Creepypasta began to appear across 4chan’s boards, denoting horror and gothic content with similarly viral potentials (Considine, 2010; Henriksen, 2016: 408–409)*”.

Assim como, aponta Lopes, as lendas urbanas “lidam com elementos imediatamente reconhecíveis e cotidianos (o mundano), mas que estão de algum modo “fora da ordem” (o extraordinário)” (2008, p. 378).

Ao analisarmos os exemplos mais notórios de lendas urbanas envolvendo crianças, notaremos que atuam como uma maneira de externalizar e abrandar temores compartilhados por determinado grupo em uma época fixada. Em sua pesquisa, a Dra. Susana Sosenski (2021), através das interseções entre as histórias da infância, do medo e dos meios de comunicação no México do século XX, analisa a história do sequestro infantil em território mexicano e como esses eventos originaram a lenda do *robachicos* (muito semelhante à figura brasileira do velho do saco ou, no território dos contos de fadas, o Flautista de Hamelin).

Sobre essa predileção pelo sequestro de crianças e jovens, Trevor J. Blank e Lynne S. McNeill apontam que

O fato de que Slender Man considera frequentemente crianças e adolescentes como alvo fornece um forte comentário sobre as formas contraditórias que os jovens são forçados a perceber os adultos e as instituições hoje - como cuidadosos, capazes e autoritários, mas também como um poder unificador sem rosto manipulativo e perigoso (BLANK, MCNEILL, 2018, p. 16)⁵.

O lado "proibido" da internet

Nos primórdios da internet, para além dos rumores e correntes de mensagens, algo mais se popularizou entre os usuários: os *screamers*.

Screamers são filmes ou jogos de terror de curta duração que condensam a experiência de terror em um inesperado e chocante susto que pode ser repetido e republicado infinitamente. São singulares não apenas pelo aspecto de seus vídeos e animações da era digital, mas também pela navegação e compartilhamento possibilitados pelas mídias sociais (HART, 2019, p. 59)⁶.

O nome é decorrente tanto da reação almejada por essas criações, quanto pela estética utilizada. Esse tipo de composição pretende assustar o espectador a ponto de fazê-lo gritar (*scream*, no inglês) e, para isso, utiliza-se do efeito *startle* (*startle effect*, no original), comumente conhecido como *jump scare*. “O efeito *startle*, Baird argumenta, compreende três fatores-chave: presença de personagem, uma ameaça

⁵ No original: “The fact that Slender Man is often believed to target children and adolescents provides a strong commentary on the contradictory ways that young people are forced to perceive adults and institutions today—as caring, capable, and authoritative, but also as a faceless, unified power, manipulative and dangerous”.

⁶ No original: “Screamers are horror films or games in miniature, condensing the horror experience to a single, shocking jolt that can be endlessly replayed and reposted. They are specific not just to the short-form videos and animations of the digital era but also to the browsing and sharing made possible by social media”.

implícita fora da tela e a intrusão no espaço do personagem” (BAIRD, 2000 apud VILLARREAL, 2020)⁷. Dessa forma, o susto ocorreu nos *screamers* com o abrupto rompante de alguma imagem de uma criatura monstruosa acompanhada pelos sons de gritos.

O “Labirinto do Exorcista”, talvez, seja um dos exemplos mais notáveis dos *screamers*. Nesse jogo, o usuário precisava movimentar o cursor do mouse por entre os caminhos de um labirinto sem encostar-se às suas laterais. Conforme os níveis avançavam, os caminhos se tornavam cada vez mais estreitos e exigiam uma concentração maior. No último nível, a imagem da personagem Regan MacNeil do filme de terror O Exorcista (William Friedkin, 1973) surgia na tela ao som de gritos para espanto do jogador.

Um dos fatores que pode ter contribuído para o rápido compartilhamento e divulgação desse tipo de conteúdo na internet pode estar relacionado ao susto-surpresa. Após a momentânea sensação ruim decorrente do espanto, os internautas conseguiam apreciar a experiência e, não somente sentir um satisfatório prazer, mas se decidirem por compartilhar com outros amigos. A aparente contradição desse prazer ocasionado pelo medo já foi objeto de estudo por acadêmicos de variadas áreas (CARROLL, 1995; GAUT, 1995; LI, WUN, TAO, 2018). Aqui, salienta-se o estudo realizado com crianças durante a exibição de sequências angustiantes de um longa-metragem, onde se concluiu que a platéia infantil também se divertia frente a cenas assustadoras (HOFFNER, CANTOR, 1991). Por mais que o compartilhamento dessas produções entre o público infantil poderia ocorrer de maneira espontânea como uma brincadeira, uma rápida busca através das plataformas de vídeos online nos mostra que a maioria dos sustos gravados são planejados por um indivíduo mais velho com alguma relação parental com a criança assustada, de irmão até a responsáveis. Característica que aparenta continuar com as pegadinhas assustadoras protagonizadas por crianças e criaturas relacionadas a essas lendas urbanas no ambiente virtual como, por exemplo, o *Slender Man* (TUCKER, 2018).

Ainda sobre a relação jogos, horror e juventude, podemos destacar os desafios virtuais contemporâneos com ampla cobertura midiática que podem ter contribuído para o suicídio de jovens. Por mais que um dos seus exemplos mais noticiados, o jogo da

⁷ No original: “The startle effect, Baird argues, comprises three key factors, character presence, animplied threat off-screen, and intrusion in to the character’s space”.

Baleia Azul, possa ter surgido através de boatos de um jornal russo (Evon 2017), existem indícios de que uma variedade de vídeos com temáticas suicidas, alguns até mesmo instruindo maneiras de concretizar o ato, estejam influenciando, no mínimo, o imaginário do público infantil (FERNANDES; ZANETTI, 2019). Desafio da Momo e o Homem-Pateta/Jonatan Galindo são alguns dentre outros casos similares que, por mais que não se saiba ao certo precisar de que maneira tais imagens foram apropriadas⁸ e utilizadas para propósitos tão macabros, tiveram reverberações no ambiente *offline*.



Figura 1 e 2. Momo a esquerda e o Homem-Pateta a direita.

O termo proibido foi colocado entre aspas na divisão desse artigo dialogando, primeiramente, com o postulado por Neil Postman (1982) em relação a disseminação em massa e consequente incontrollabilidade da informação como um novo marco na relação entre infância e maioridade. A internet e, principalmente, plataformas de vídeo como o Youtube, vem para acinzentar ainda mais a questão das informações que ficariam fora do domínio infantil. Nessa perspectiva, sem um acompanhamento próximo, nenhuma das produções apontadas até aqui estaria proibida a determinado público-alvo, de fato. Todas estariam ao alcance de um clique. Por outro lado, conforme noticiado⁹, até os algoritmos existentes do *YoutubeKids*, plataforma direcionada especificamente ao público infantil, que serviriam ao propósito de coibir conteúdos não adequados a essa faixa-etária, apresentam falhas e podem ser burlados. Fato que causa ainda mais dificuldades na proibição de determinados conteúdos da internet.

⁸ A imagem da Momo, na realidade, é o registro de uma escultura de 2016 do artista japonês Keisuke Aiso. Após todos os boatos e lendas surgidas na internet, o artista se decidiu por destruí-la. Para maiores informações ler (KOBILKE; MARKIEWITZ, 2021). Já o perfil do Homem-Pateta, utiliza-se de imagens do personagem Gary the *Goof*, criado pelo cineasta e empresário James Fazzaro.

⁹ Disponível em: < <https://revistacrescer.globo.com/Crianças/Seguranca/noticia/2019/03/momo-aparece-em-videoos-de-slime-do-youtube-kids-e-ensina-criancas-se-suicidarem.html>>. Acesso em: 09 ago. 2021.

Lenda urbana *pelas* crianças

Por mais que poucas, algumas pesquisas que analisam a relação entre lendas urbanas e infâncias foram realizadas. Podemos destacar particularmente duas para pensarmos em aspectos interessantes sobre essa narrativa quando apropriada por crianças: uma sobre a figura d’A Loira do Banheiro/Maria Sangrenta e da *Llorona*.

Marc Armitage (2006) realizou uma pesquisa sobre a lenda da *Bloody Mary* (popularmente conhecida como Loira do Banheiro no Brasil) a partir de sua constatação nas escolas primárias do norte da Inglaterra. Sua primeira constatação é bem interessante, ele diz que

o tipo e a localização geral da escola não parecem ser um fator, uma vez que as histórias foram coletadas em escolas novas e antigas, em áreas urbanas e rurais, em escolas em áreas predominantemente ricas e naquelas mais desfavorecidas, em escolas fornecidas pelo estado e pela igreja, em escolas grandes e pequenas (ARMITAGE, 2006, p. 3)¹⁰.

Contudo, como Armitage nos informa, todas essas escolas possuíam sua própria versão da lenda do fantasma do banheiro. Majoritariamente, esses fantasmas eram mulheres, exceto por algumas exceções onde a entidade era nomeada como Candyman, Chucky e Charles — “(...) nomes aparentemente baseados em personagens de filmes de terror” (ARMITAGE, 2006, p. 3)¹¹. Em relação à recorrência do gênero feminino atribuído a essa criatura, Armitage conclui que “esse personagem é feminino porque o nome indica isso, e o nome é tirado de personagens fantasmagóricos semelhantes que já existem há muitas gerações” (2006, p. 11)¹². Ele se refere à provável origem da lenda e a sua relação com a figura histórica da rainha inglesa Maria I. Assim como a Maria I, *Bloody Mary* é notadamente uma figura não amigável e, por mais que nenhuma das crianças soubesse dizer ao certo o que, elas afirmavam que ao ser pego pela entidade *alguma* coisa ruim aconteceria com a pessoa. Durante o relato da pesquisa, são apresentados alguns vislumbres de interferência das crianças nas lendas específicas de suas escolas, mas que não é aprofundado.

¹⁰ No original: “The type and general location of the school does not seem to be a factor, as the stories were collected in new and old schools, in both urban and rural areas, in schools in predominately wealthy areas and those more disadvantaged, in schools provided by the state and by the church, in big schools and small”.

¹¹ No original: “both names seemingly based on characters in horror films”.

¹² No original: “this character is female because the name implies this, and the name is drawn from similar ghostly characters that have been in existence for many generations”.

Sobre essas interferências e particularidades inseridas nas lendas urbanas, o estudo de Shirley Arora (2000) sobre como as crianças são “afetadas, reagem e participam da transmissão” (ARORA, 2000, p. 27) da lenda da *Llorona* pode nos auxiliar. A história de uma mãe que afoga os dois filhos e vaga fantasmagoricamente pela floresta chorando em busca de outras crianças que possa suprir a sua falta já é assustadora por si só. Para o universo infantil, isso se intensifica ao imaginarmos a maneira que essa lenda ressoa ao colocar a mãe, uma figura acima de qualquer suspeita, como a criatura monstruosa. A pesquisa ainda aponta algo ainda mais interessante,

outras evidências da transmissão de criança para criança podem ser encontradas em versões da lenda, registradas diretamente de crianças que são colegas de classe, nas quais certos *motifs* compartilhados, mas atípicos, sugerem uma troca ativa de histórias distintas, embora não sem nenhuma relação, da transmissão presumivelmente dominada dentro das famílias pelos adultos (ARORA, 2000, p. 33)¹³.

Esse estudo já pontua como as modificações das lendas ocorre no universo infantil. Mais recentemente, podemos apontar o surgimento da criatura do *Slender Man*, uma figura com membros alongados e sem face que, em sua origem, sequestrava crianças. Essa lenda é peculiar por duas principais razões: conseguimos rastrear com precisão a sua origem, visto que foi concebida em decorrência de um concurso de criação de lendas em um fórum da internet; e, o mais curioso, a maneira com que a criatura monstruosa foi reapropriada pelo público jovem. *Slender Man*, anteriormente criatura solitária e misteriosa, ganha membros novos para a sua família — de uma sogra (*Granny*) até uma filha (*Slendrina*). Mais importante: sua aparição como simbolizando uma tragédia eminente ou algo negativo como foi idealizado em seu mito fundador acabou por transforma-se em algo diferente, positivo, sobretudo por conta do público jovem que consome as suas histórias. O monstro, agora, surgiria para salvar as crianças, não mais para causar algum mal a elas. Essas gradativas transformações, desenvolvimentos e transmissão da lenda pelo público infantil evidenciam as possibilidades de desenvolvimento de subjetividades infantis na internet (TOMAZ; ANTUNES, 2017).

¹³ No original: “Further evidence of child-to-child transmission is to be found in versions of the legend, recorded directly from children who are classmates, in which certain shared but atypical motifs suggest an active exchange of stories separate from, though not unrelated to, the adult-dominated transmission that presumably takes place within families”.

Considerações Finais

Espero com esse artigo ter apontado o interesse existente entre o público infantil e as narrativas de horror e, frente a falta de conteúdo direcionado a sua faixa-etária específica, a transformação do terror para algo mais próximo do seu cotidiano — tirando a violência, transformando o monstro em amigo etc. Nesse aspecto, as lendas urbanas funcionam como um singular campo de análise pela maneira que são transmitidas de criança para criança junto a suas particularidades e por, via de regra, terem sua origem no passado. Com isso, oferecem aos estudiosos a possibilidade de comparação sobre as mudanças que ocorreram através do tempo e através dos lugares onde são contadas.

Mais pertinente que isso, espero, através de meus estudos iniciais, ter destacado um objeto de pesquisa que carece de pesquisas aprofundadas principalmente em língua portuguesa.

Referências bibliográficas

ARMITAGE, Marc. 'All about Mary' - Children's Use of the Toilet Ghost Story as a Mechanism for Dealing with Fear – But Fear of What?'. **Contemporary Legend** – The Journal of the International Society for Contemporary Legend Research, v. 9, p. 1-27, 2006.

ARORA, Shirley. Hear and Tell – Children and the Llorona. **Contemporary Legend** – The Journal of the International Society for Contemporary Legend Research, No. 3, v. 27, p. 27, 2000.

BALANZATEGUI, Jessica. Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic. **Journal of Visual Culture**, v. 18, n. 2, p. 187-208, 2019.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Editora Paz e Terra, 2015.

BLANK, Trevor J.; MCNEILL, Lynne S. **Slender Man Is Coming: Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet**. University Press of Colorado, 2018.

CARROLL, Noël. **The philosophy of horror: Or, paradoxes of the heart**. Routledge, 2003.

Evon D (2017) **Is the 'Blue Whale' game responsible for dozens of suicides in Russia?** Snopes.Com. <https://www.snopes.com/fact-check/blue-whale-game-suicides-russia/>

FERNANDES, Mariana Maria; ZANETTI, Nathalia Tararam. A ludicidade que mata: os casos de investigação ao suicídio infantil exibidos no youtube e a eficácia do marco civil da internet

(Lei 12.965/2014). **Revista de Direito, Governança e Novas Tecnologias**, v. 5, n. 1, p. 134-153, 2019.

GAUT, Berys. **The enjoyment theory of horror**: a response to Carroll. *The British Journal of Aesthetics*, v. 35, n. 3, p. 284-290, 1995.

HART, Adam Charles. **Monstrous Forms**: Moving Image Horror Across Media. Oxford University Press, 2019.

HOFFNER, Cynthia; CANTOR, Joanne. Factors affecting children's enjoyment of a frightening film sequence. **Communications Monographs**, v. 58, n. 1, p. 41-62, 1991.

KOBILKE, Lara; MARKIEWITZ, Antonia. **The Momo Challenge**: measuring the extent to which YouTube portrays harmful and helpful depictions of a suicide game. *SN Social Sciences*, v. 1, n. 4, p. 1-30, 2021.

LIN, Jih-Hsuan Tammy; WU, Dai-Yun; TAO, Chen-Chao. **So scary, yet so fun**: The role of self-efficacy in enjoyment of a virtual reality horror game. *new media & society*, v. 20, n. 9, p. 3223-3242, 2018.

LOPES, Carlos Renato. Em busca do gênero lenda urbana. **Linguagem em (Dis)curso**, v. 8, p. 373-393, 2008.

POSTMAN, Neil. **The disappearance of childhood**. New York: Delacorte Press, 1982.

SOSENSKI, Susana. Dra. Susana Sosenski: **Historia de La infancia y Del miedo**. Youtube, 29 abr. 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VyqMfVwr88s>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

TOMAZ, Renata; ANTUNES, Amanda. A sociabilidade automatizada das crianças brasileiras nas redes sociais. **DESIDADES** - Revista Eletrônica de Divulgação Científica da Infância e Juventude, n. 17, 2017.

TUCKER, Elizabeth. Slender Man Is Coming to Get Your Little Brother or Sister. In: **Slender Man Is Coming**: Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet, 2018.

VILLARREAL, Jonathan A. **On jumpscare, enjoyment, and the dimensional theory of emotion**: A media psychophysiology approach to enjoyment of horror video games. 2020. Tese de Doutorado.