

**O esboroamento das margens da Literatura na Internet: Um estudo sobre o fenômeno das Creepypastas**

**The collapse of the margins of Literature on the Internet: A study on the phenomenon of Creepypastas**

**El desborde de las márgenes de la Literatura en Internet: Un estudio sobre el fenómeno de las Creepypastas**

**Thiago Seti Patricio**

**Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Brasil)**

[thiago-2-pc@hotmail.com](mailto:thiago-2-pc@hotmail.com)

**Dr<sup>a</sup>. Maria da Graça Mello Magnoni**

**Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Brasil)**

[sofia@fc.unesp.br](mailto:sofia@fc.unesp.br)

*Fecha de recepción: 30 de diciembre de 2017*

*Fecha de recepción evaluador: 23 de enero de 2018*

*Fecha de recepción corrección: 22 de febrero de 2018*

## **Resumo**

Na contemporaneidade, a literatura perde suas bordas quando misturada no ciberespaço através do suporte da Internet. A linguagem utilizada na comunicação em rede é a hipermídia, onde o prefixo hiper remete a uma superação da mídia, ou seja, o esboroamento das margens, que transcendem as barreiras físicas presentes no mundo real. Assim, a linguagem hipermídia trata da convergência entre inúmeras mídias, como textos, imagens, fotos, vídeos, entre outros, bem como permite que estes possam ser

transformados a todo instante, por meio de compartilhamentos, downloads, traduções, versionamentos, comentários, curtidas, entre demais ações. Nesse sentido, no tocante à literatura, pode-se dizer que com a chegada da Internet, a escrita não mais propaga-se apenas pelo paradigma da impressão em papel, pois atualmente fala-se no ebook como suporte a existência de textos e histórias escritas na Internet, aplicações como o Kindle, por exemplo, que permite folhear páginas de livros eletrônicos por meio de dispositivos digitais, bem como o compartilhamento de histórias criadas através de fóruns, redes sociais, blogs e sites, que por sua vez dão suporte de criação a um novo tipo de literatura, que se constrói a partir da Internet. Logo, o presente artigo busca analisar o fenômeno das Creepypastas, que são histórias de suspense, terror e lendas urbanas criadas e divulgadas através da Internet. O método de pesquisa deu-se principalmente pelo levantamento bibliográfico. Busca-se compreender com este estudo a força desses contos e histórias no imaginário e engajamento do público conectado, bem como verificar se as Creepypastas são uma forma moderna de contar histórias.

**Palavras-chave:** Literatura; Internet; Hipermídia; Creepypastas; Histórias.

### **Abstract**

In contemporary times, literature loses its edges when mixed in cyberspace through the support of the Internet. The language used in network communication is hypermedia, where the hyper prefix refers to an overcoming of the media, in other words, that transcend the physical barriers present in the real world. Thus, the hypermedia language deals with the convergence between countless media, such as texts, images, photos, videos, among others, as well as allowing them to be transformed at any moment through sharing, downloading, versioning, commenting, tasting, among other actions. In this sense, with regard to literature, it can be said that with the arrival of the Internet, writing is no longer only propagated by the paradigm of paper-based printing, since the ebook is currently spoken of as supporting the existence of written texts and stories on the Internet, applications such as the Kindle, for example, that allows you to flip pages of electronic books through digital devices, as well as sharing stories created through forums, social networks, blogs and websites, which in turn provide creative support to a new type of literature, which is constructed from the Internet. Therefore, this article aims to analyze the phenomenon of Creepypastas, which are stories of suspense, terror and urban legends created and disseminated through the Internet. The research method was mainly based on the bibliographic survey. It seeks to understand with this study the strength of these tales and stories in the imagery and engagement of the connected public, as well as to verify if Creepypastas are a modern way of telling stories.

**Keywords:** Literature; Internet; Hypermedia; Creepypastas; Stories.

## Resumen

En la contemporaneidad, la literatura pierde sus bordes cuando se mezcla en el ciberespacio a través del soporte de Internet. El lenguaje utilizado en la comunicación en red es la hipermedia, donde el prefijo hiper remite a una superación de los medios, o sea, el desborde de los márgenes, que trascienden las barreras físicas presentes en el mundo real. Por lo tanto, el lenguaje hipermedial trata de la convergencia entre innumerables medios, como textos, imágenes, fotos, videos, entre otros, así como permite que éstos puedan ser transformados en todo momento, por medio de compartir, descargas, traducciones, versiones, comentarios, curtidas, entre otras acciones. En este sentido, en lo que se refiere a la literatura, se puede decir que con la llegada de Internet, la escritura no se propaga sólo por el paradigma de la impresión en papel, pues actualmente se habla en el ebook como soporte a la existencia de textos e historias escritas en Internet, aplicaciones como el Kindle, por ejemplo, que permite hojear páginas de libros electrónicos a través de dispositivos digitales, así como el intercambio de historias creadas a través de foros, redes sociales, blogs y sitios, que a su vez dan soporte de creación a un nuevo tipo de literatura, que se construye a partir de Internet. Por lo tanto, el presente artículo busca analizar el fenómeno de las Creepypastas, que son historias de suspenso, terror y leyendas urbanas creadas y divulgadas a través de Internet. El método de investigación se dio principalmente por el levantamiento bibliográfico. Se busca comprender con este estudio la fuerza de esos cuentos e historias en el imaginario y el compromiso del público conectado, así como verificar si las Creepypastas son una forma moderna de contar historias. uaciones sociales e individuales aparentemente inocuas, la *no-verdad* que existe en ellas.

**Palabras Claves:** Literatura; Internet; Hipermedios; Creepypastas; Historias.

## Introdução

Atualmente, com a difusão cada vez maior da Internet e do uso de computadores, muitos escritores utilizam-se do ciberespaço, que é o espaço onde ocorrem as comunicações via redes de computadores, para embarcarem na nova onda artístico-literário que ocorre com o redimensionamento das margens existentes entre a ficção, o bibliográfico e os romances contemporâneos e histórias que ocorrem em blogs, sites, fóruns e mídias sociais.

Partindo desse princípio, pode-se afirmar que a Internet serve hoje também como base de sustentação para a recente literatura, onde milhares de novos escritores encontram na grande rede mundial de computadores uma forma para trocar experiências e publicar suas obras. De acordo com Souza e Câmara (2013), a Internet, por meio de suas mídias como blogs, redes sociais, sites e demais, proporcionam a seus usuários a capacidade de

escreverem o que lhes aprouver, assim como compartilhar ideias, textos, e muitas outras formas de produzir conteúdos. Logo, nesse paradigma, qualquer informação ou conteúdo compartilhado na rede possui a possibilidade de disseminar-se pelo mundo em pouco tempo.

Diferentemente da literatura clássica que se conhece, onde a disseminação de escritos, informações e saberes ocorre principalmente a partir de livros impressos, Souza e Câmara (2013) explanam que na Internet não há barreiras para a disseminação de ideias e conhecimentos dos mais variados tipos, ademais, no ambiente do ciberespaço, é o usuário quem tem o poder de escolher o que vai ver, o quanto daquilo vai ver, ler, criar, ouvir ou compartilhar com outrem.

Para mais, a utilização do computador na produção de novos conteúdos não coloca a literatura em risco, e o crescimento do ciberespaço não extingue a utilização dos livros, pelo contrário, Silva (2011) salienta que o espaço virtual pode ser o próximo passo da literatura, onde o avanço tecnológico torna-se um campo fértil de inúmeras possibilidades e divulgação de conhecimento, um espaço onde a literatura pode propagar-se não apenas pelo uso da palavra e da escrita, mas pela constante transformação destas relacionada a interatividade.

No tocante ao uso do computador no contexto literário, Pierre Lévy explica:

Se considerarmos o computador como uma ferramenta para produzir textos clássicos, ele será apenas um instrumento mais prático que a associação de uma máquina de escrever mecânica, uma fotocopadora, uma tesoura e um tubo de cola. Um texto impresso em papel, embora produzido por computador, não tem estatuto ontológico nem propriedade estética fundamentalmente diferente dos de um texto redigido com instrumentos do século XIX. Pode-se dizer o mesmo de uma imagem ou de um filme feitos por computador e vistos sobre suportes clássicos. Mas se considerarmos o conjunto de todos os textos (de todas as imagens) que o leitor pode divulgar automaticamente interagindo com um computador a partir de uma matriz digital, penetramos num novo universo de criação e de leitura de signos. Considerar o computador apenas como um instrumento a mais para produzir textos, sons ou imagens sobre um suporte fixo (papel, película, fita magnética) equivale a negar sua fecundidade propriamente cultural, ou seja, o aparecimento de novos gêneros ligados à interatividade. (LEVY, 1996, p. 40-41)

A literatura, como grande arte que é, é afetada pela profunda revolução cultural na qual o mundo vive, onde a Internet, como o grande meio de comunicação, possui papel fundamental. Não restam dúvidas de que a Internet fez com que o mundo imergisse na Era Digital, onde a interatividade propicia a seus usuários acesso a informações e conhecimentos em âmbito planetário. Todavia, há que se discutir também que com esse fenômeno ocorre um problema que pode vir a tornar-se muito sério, a degradação e deterioração da Língua Portuguesa e das línguas de cada povo e nação, frente ao novo dialeto “internetês”, onde inúmeras palavras são abreviadas a simples signos ou letras. Logo, os usuários da Internet, principalmente crianças e jovens, devem ser educados ao

domínio da palavra e no conhecimento das dinâmicas de sua língua mãe, o que de fato os identifica como cidadãos, e convivam com estudos linguísticos e literários, a fim de preparar a entrada destes no ambiente virtual do ciberespaço. (COELHO, 2009)

Logo, a inserção de cada vez mais pessoas no universo digital, faz com que surjam novos perfis literários, utilizando-se dos recursos que a tecnologia disponibiliza, como por exemplo, pode-se citar o caso das Creepypastas, que são histórias de terror, fantasia e suspense que são criadas por usuários e anônimos e que se espalham pela Internet. Essas histórias geralmente envolvem elementos da cultura pop, filmes, seriados, jogos, e apresentam experiências em formas de relatos de pessoas que supostamente experienciaram algo sinistro ou envolvendo o tema proposto.

Maia (2015, p.7) define os contos de Creepypastas como:

[...] histórias de fantasmas/espíritos/alienígenas, animais selvagens, rituais macabros, desaparecimento de pessoas, suicídio, fatos que a História não conta, entre outros. São construídas por meio de copia e colagem de narrativas distribuídas pela Internet, com o objetivo de causar medo em seus leitores.

Percebe-se que as Creepypastas são textos criados exclusivamente para os multimeios (sites, blogs, fóruns, redes sociais) que a Internet oferece. Assim, o objetivo principal desta pesquisa é analisar algumas histórias de Creepypastas, e averiguar qual o impacto desse tipo de narrativa em seus leitores. No estudo serão abordados casos como o do Slender Man, Jeff: the killer, Adam Ellis, entre outros.

## Materiais e Métodos

A pesquisa realizada neste artigo é qualitativa, afinal, leva em consideração todos os elementos encontrados durante a produção do texto. Na definição de Barros e Duarte (2009, p.62-63), a pesquisa qualitativa remete ao conceito de que:

[...] os dados não são apenas colhidos, mas também resultado de interpretação e reconstrução pelo pesquisador, em diálogo inteligente e crítico com a realidade. Nesse percurso de descobertas, as perguntas permitem explorar um assunto ou aprofundá-lo, descrever processos e fluxos, compreender o passado, analisar, discutir e fazer prospectivas.

No tocante a natureza do *corpus*, a metodologia adotada neste artigo é a chamada pesquisa básica, cujo objetivo principal é o de propiciar novos saberes para o desenvolvimento da ciência sem que haja necessidade do envolvimento de uma aplicação prática prevista. (Gerhardt; Silveira, 2009)

Neste estudo opta-se pela observação direta de exemplos de Creepypastas. Os exemplos são selecionados pelos autores com base na relevância que têm. Ademais, essa observação compõe o método de documentação direta, que “Não consiste apenas em ver

e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se deseja estudar.” (Marconi; Lakatos, 2010, p. 205).

Além da observação direta, sistemática e não participante, lança-se mão, como outra técnica de pesquisa, da documentação indireta por meio da pesquisa bibliográfica, uma etapa imprescindível ao trabalho. Assim, é efetuada uma análise crítica da literatura sobre a literatura na Internet, especialmente de artigos científicos e reportagens que enfocam em exemplos de Creepypastas.

Dessarte, é a leitura que, de acordo com Freires (2007), proporciona aporte para a produção de novos textos oriundos do ato de fomentar ideias, o que por sua vez auxilia o indivíduo a interligar conjuntos de pesquisa e conceitos, o que garante a base de sustentação do trabalho e permite alcançar os objetivos propostos.

Segundo Marconi e Lakatos (2010), o trabalho de pesquisa visa à similitude entre as informações levantadas com o universo teórico. Outrossim, auxilia na criação de uma base de sustentação a fim de direcionar e fundamentar o desenvolvimento de um trabalho científico de caráter interpretativo. Para mais, o referencial teórico é primordial, uma vez que as fontes bibliográficas pesquisadas predispõem de aspectos iguais ou semelhantes aos objetivos da pesquisa a ser desenvolvida. Assim, no tópico a seguir é possível averiguar a prática do esforço metodológico descrito acima.

## **Resultados e Discussões**

Com a difusão da Internet e a crescente disseminação de dispositivos tecnológicos, é possível constatar o surgimento de um novo tipo de literatura, denominada de ciberliteratura, onde textos, palavras, informações e histórias são criadas na Internet, utilizando-se dos recursos que esta oferece, como por exemplo, no caso das Creepypastas. Assim, a literatura na Internet não se trata apenas de transpor conteúdos de obras existentes e consagradas para ebooks e afins, mas também em unir arte e tecnologia na concepção de novos gêneros literários criados no ciberespaço, contudo há que se percorrer um amplo caminho até a desmistificação de publicações no ciberespaço, como aponta Guimarães (2005, p.25):

Percebemos claramente, no entanto, que a ampliação do espaço da ciberliteratura tem esbarrado na mera transferência de obras do papel para a tela, sem que haja a devida consciência dos recursos multimidiáticos e/ou hipertextuais. Ainda há muito a fazer no que tange à criação de textos literários, cuja realização plena só se dá nos multimeios ou na internet. Trata-se de textos pensados exclusivamente para os novos suportes, e não pura e simplesmente transferidos para as telas [...]

Segundo Freitas e Amaro (2016), a criação de textos como Creepypastas, que apresentam sua gênese na Internet e são pensados exclusivamente para os novos suportes tecnológicos, faz com que ocorra o esboroamento das margens da literatura como se

conhece, pois nestas narrativas o meio ficcional tende a ultrapassar os limites do ciberespaço e adentrar na realidade cotidiana das pessoas, não havendo limites para sua disseminação e mimetização do real.

Nesse sentido, as autoras apresentam a Creepypasta Slender Man, um personagem de estatura alta, constituição magra, descrito sempre de terno preto, sapatos e camisa branca. Em várias representações, o Slender Man é apresentado com tentáculos que saem de suas costas (Freitas; Amaro, 2016). As autoras ainda o caracterizam como um monstro que pode ser:

Compreendido como um ser maligno, tem a habilidade de causar perda de memória, insônia e paranoia, podendo ainda controlar mentes e se teletransportar. Além do nome original, ele é conhecido como The Operator, The Administrator, Daddy Longlegs, Der Großmann, Mr. Slim, The Thin Man, The Tall Man e Slendy. (Freitas; Amaro, 2016, p. 34)

Nos contos do Slender Man, o personagem sempre vive em ambiente florestal, com o intuito de sempre atrair vítimas para esses locais. Em documentários e histórias disseminadas na Internet, o ser é caracterizado como poderoso o suficiente para perseguir uma vítima específica durante anos, a enlouquecendo ou matando assim que possível. Segue abaixo uma imagem (Figura 1) divulgada como supostamente real do Slender Man:

**Figura 1. Imagem com aparição do ser denominado Slender Man.**



**Fonte:** <http://nymag.com/daily/intelligencer/2015/08/slender-man-stabbing.html>, 2015

A história do mito por trás do personagem Slender Man, remete a tempos antigos, contudo, a criação de sua Creepypasta surgiu como uma brincadeira, mais especificamente um concurso de Photoshop, em que os membros do fórum de discussões *Something Awful*, deveriam utilizar-se de fotos comuns e transformá-las em algo assustador, para posteriormente divulgá-las como autênticas em sites de discussões acerca de temas paranormais. Logo, o usuário de nome Victor Surge, um apelido na Internet para Eric Knudsen, postou no fórum *Something Awful*, duas imagens que deram origem ao mito do Slender Man.

A história do Slender Man se disseminou de uma forma tão grande, que muitas pessoas passaram a crer que o mito de fato era baseado em uma história real, tanto que muitas pessoas alegam ter avistado o temido monstro pelo mundo, como alguns casos relatados no Japão e na Noruega, e muitos até no Brasil. O mito tomou proporções tão grandes que deu origem a documentários, vídeos, e vários relatos adjacentes de pessoas que supostamente teriam visto o ser. (Medeiros, 2017)

Para mais, a narrativa do personagem Slender Man é levada tão a sério, que no ano de 2014 esteve envolta em um caso de assassinato no estado norte-americano do Wisconsin, onde duas adolescentes foram acusadas de matar uma colega esfaqueada, a fim de demonstrar lealdade ao Slender Man. O caso inclusive foi transformado no documentário "*Beware the Slender Man*". Ademais, o personagem fictício Slender Man conquistou tanto fascínio na Internet, que há planos de uma produção em longa metragem para o mesmo em 2018. (Medeiros, 2017)

Dessarte, o fato é que:

Popular ou não, ao pesquisar imagens do "homem delgado" no Google foi possível encontrar diversas fanarts e supostas fotografias com o personagem. Desse modo, aliado à produção de jogos eletrônicos e filme por grandes corporações, somos compelidos a inferir sua importância no meio digital. O meme Slender Man, se realmente pode ser definido assim, é composto por um código, pacotes de informação como Dennett concluiu, que depende do contexto cultural para se manter ou desaparecer. Fonte de informação e conteúdo, assim como qualquer outro tipo de mídia, os memes ainda não são percebidos com essa capacidade no âmbito acadêmico de modo geral. (Maia; Escalante, 2014, p. 14)

Outra Creepypasta famosa é a de Jeff, *the killer*, ou Jeff, o assassino. A narrativa conta a história do garoto Jeff, que na década de 1960, aos treze anos, se envolveu numa briga com outros garotos. Na briga, Jeff acaba sendo queimado por um dos garotos e fica hospitalizado. Na volta do hospital, percebe que seu rosto está todo deformado devido às queimaduras graves, contudo, Jeff mostra satisfação com tal fato e faz um corte em sua boca, de forma que aparentaria estar sempre sorrindo. Após a transformação do garoto, o que se segue é uma narrativa com assassinatos, começando pela própria família. (Miranda, 2015)

Abaixo segue uma imagem que percorre a Internet, de como seria o rosto de Jeff:

**Figura 2. Imagem com o suposto rosto de Jeff, o assassino.**



**Fonte:**[http://gta-myths.wikia.com/wiki/File:Jeff\\_the\\_killer\\_by\\_zyari-d620dfy.jpg](http://gta-myths.wikia.com/wiki/File:Jeff_the_killer_by_zyari-d620dfy.jpg), 2013.

Seguidamente, muitos desses contos de Creepypastas estão relacionados com dispositivos tecnológicos, como por exemplo, Maia (2011) cita o surgimento de jogos que podem perturbar a mente de seus jogadores, episódios perdidos de séries de televisão, e que estes estariam sempre acompanhados de algum relato de experiência para dar alguma veracidade à história.

Um exemplo de supostos episódios perdidos de séries está o perturbador episódio do seriado mexicano Chaves, onde sites, blogs, vídeos e fóruns de mistérios e terror, apontam para uma possível narrativa que não foi ao ar, e que possui um conteúdo macabro, onde os já queridos personagens do famoso programa de humor estariam envolvidos em uma trama de mistério e terror. No suposto episódio ocorre a morte do personagem “seu” Madruga após sofrer um traumatismo craniano, devido as pancadas desferidas durante toda série pela personagem “dona Florinda”, os rituais de magia negra praticados neste roteiro pela personagem “Bruxa do 71”, assim como o final controverso onde a filha de “seu” Madruga no seriado, a “Chiquinha”, está sorrindo ao ver uma figura magra envolta em um pano branco, deixando um rastro de uma substância pegajosa ao adentrar a vila onde se passa toda trama da série. (Nerdmaldito, 2012)

Outra Creepypasta interessante é a *Candle Cove*. Neste caso, a narrativa envolve um suposto programa de TV infantil dos anos 70, que traz em seu enredo uma garota que supostamente imaginava ser amiga de vários piratas. A polêmica por trás dessa história, é que muitos telespectadores diziam não conseguir assistir a série, e constatavam apenas chuviscos na tela do televisor, em contrapartida, as pessoas que diziam conseguir assistir, relatavam que o conteúdo do programa era assustador. (Miranda, 2015)

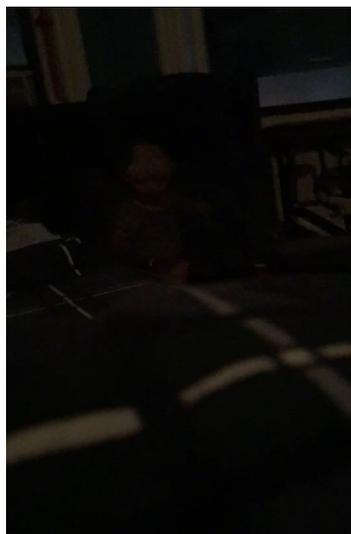
Sequencialmente, Miranda (2015) expõe um fato curioso da Creepypasta *Candle Cove*, é que muitos alegam pela Internet a fora, se lembrarem do seriado em questão, bem como de um episódio em particular em que os personagens ficam gritando durante todo o tempo de duração, com destaque para a garotinha protagonista que gritava como se estivesse sendo torturada.

Por fim, como um último exemplo a ser citado, e tão interessante do ponto de vista da narrativa, é o caso do norte-americano Adam Ellis, que vem narrando na rede social Twitter, uma suposta assombração presente em seu apartamento em Nova York. Adam inclusive descreve os acontecimentos causados por um suposto fantasma chamado David, de aparência macabra, que estaria aparecendo em suas fotos e sonhos. (Libero, 2017)

Nota-se que no caso de Adam Ellis, a narrativa de sua história é feita exclusivamente por meio de vídeos e *tweets* (postagens, em tradução livre) em redes sociais, e tornou-se viral, sendo acompanhado por muitas pessoas curiosas. A história de Ellis inclusive atraiu mais seguidores para sua conta do Twitter, contabilizando atualmente 880 mil seguidores, o que fortalece a noção de que histórias e narrativas criadas na Internet possuem um potencial muito grande, principalmente por unirem em si formas de leitura escrita, por imagem e por vídeos.

A seguir segue uma foto (Figura 3) tirada por Adam Ellis onde o fantasma David supostamente aparece. A foto foi postada em sua conta no Twitter no dia 7 de novembro de 2017:

**Figura 3. Imagem com o suposto fantasma de David.**



**Fonte:** [https://twitter.com/moby\\_dickhead/status/923759677460111365](https://twitter.com/moby_dickhead/status/923759677460111365), 2017.

## Conclusão

O presente estudo demonstra que as tecnologias existentes na contemporaneidade são de suporte vital para o estudo e criação de novos caminhos literários. Nesse sentido, Silva (2011, p. 5-6), explica:

[...] as novas tecnologias oferecem uma importante ferramenta para o estudo da literatura e para a análise dos estudos literários em si, como é o caso, por exemplo, da existência de sítios ou páginas web de autores, de movimentos de criação literária, de teoria e crítica literária e de literatura comparada. Tudo isto obriga à reflexão, partindo de pressupostos digitais, sobre a produção literária, sobre a recepção midiática e multimedial, sobre a leitura e a interpretação literária, sobre os direitos de autor, sobre as novas formas de edição, sobre a renovação da empresa editorial, sobre as novas configurações da obra literária, sobre o acesso à literatura, sobre a função social da literatura na sociedade, etc.

Duarte (2011) explana que no passado, o campo da literatura viu-se frente ao surgimento da escrita impressa, e nos dias atuais o referido campo vê-se transformado com o advento do texto digital, o qual tem modificado os paradigmas textuais com a crescente adesão a utilização da Internet. O autor ainda salienta que o ciberespaço proporciona a criação de novas possibilidades de textos, o que por sua vez colabora de forma vital para a gênese de um tipo de leitor mais ativo, que interaja com a obra e explore um universo ilimitado de novas interfaces literárias.

No tocante ao estudo sobre as Creepypastas, sabe-se que estas são constituídas na Internet e se espalham muito rapidamente, muito por conta da confluência que ocorre entre o offline e o online, onde as barreiras entre o mundo real e o ficcional tornam-se cada vez mais tênues. Como adendo, Freitas e Amaro (2016) explicam que as narrativas criadas na Internet, como nestes contos de horror, mexem com o imaginário das pessoas e traz em si elementos de crenças populares, e são provas de que as pessoas anseiam por crer em histórias que se desprendem do universo real e material, ou que alteram o mesmo, como ocorre, por exemplo, nos mitos religiosos e teorias da conspiração.

Epilogando, pode-se afirmar, ao observar alguns exemplos de contos e textos de Creepypastas existentes, que a Internet permite que cidadãos comuns possam publicar seus escritos e produções, devido à grande facilidade de criação e manutenção do texto, bem como pela gratuidade. Por adendo, a rede mundial de computadores possibilita a divulgação e comercialização de literatura a partir de opções diferenciadas de produção, logo, apesar da Internet propiciar inovações para o campo literário, não se pode afirmar que este é redefinido de alguma forma, mas sim, que há uma constante ampliação no setor de criação de novas histórias e escrita em geral por parte desses novos autores presentes no ambiente virtual.

## Referências bibliográficas

- Barros, A., & Duarte, J (Org.). (2009). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. (2ª ed.). São Paulo: Atlas.
- Coelho, N. N. (2008). Literatura e leitura em tempos de Internet. Revista Via Atlântica – n. 14 – Universidade de São Paulo (USP). Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/viaatlantica/article/view/50381/54491>>. Acesso em: 28 dez. 2017.
- Duarte, E. C. C. (2011). Literatura em meio digital: um olhar sobre os novos perfis literários. In: XII Congresso Internacional da ABRALIC. UFPR – Curitiba, Brasil. Disponível em: <<http://www.abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0258-1.pdf>>. Acesso em: 29 dez. 2017.
- Freires, T. G. S. (2007). Relações entre a Ciência da Informação e as Ciências da Comunicação: um estudo dos conceitos de representação documentária, mediação e comunicação científica. 202 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) – Departamento de Biblioteconomia e Documentação da Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo – USP, São Paulo. Disponível em: <<http://rabci.org/rabci/sites/default/files/TCC-Freires.pdf>>. Acesso em: 07 maio 2017.
- Freitas, C. & Amaro, M. (2016). Slender Man: creepypasta, mimese e realidade. Temática, ano XII, n. 01, v. 12. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/27399/14713>>. Acesso em: 29 dez. 2017.
- Gerhardt, T. E., & Silveira, D. T. (Org.). (2009). Métodos de Pesquisa. Porto Alegre: UFRGS. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em: 07 maio 2017.
- Guimarães, D. A. D. (2005). Novos paradigmas literários. Alea: Estudos Neolatinos, vol. 7, n. 2. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-106X2005000200002](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-106X2005000200002)>. Acesso em: 29 dez. 2017.
- Lévy, P. (1996). O que é o virtual? Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34.
- Libero, D. (2017). Homem narra nas redes suposta assombração de criança em seu apartamento e viraliza: Adam Ellis se diz assombrado por ‘Querido Dave’. MidiaMAIS. Disponível em: <

- <http://www.midiamax.com.br/comportamento/narra-redes-suposta-assombracao-crianca-seu-apartamento-viraliza-352238> >. Acesso em: 29 dez. 2017.
- Maia, A. (2015). Horror e Diferentes Níveis de Atenção em contos de *creepypasta*. In: Congresso Internacional Comunicação e Consumo, São Paulo - SP. 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: 28 dez. 2017.
- Maia, A. & Escalante, P. (2014). Slender Man, “Meu Amigo de Fé e Irmão Camarada” (#SQN). XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Foz do Iguaçu, PR. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/2014/resumos/R9-0591-1.pdf>>. Acesso em: 29 dez. 2017.
- Marconi, M. A., & Lakatos, E. M. (2010). Fundamentos de metodologia científica. (7ª ed.). São Paulo: Atlas.
- Medeiros, R. (2017). Conheça a história do Slender Man, a lenda urbana que nasceu nos EUA. R7 – Segredos do mundo. Disponível em: <<https://segredosdomundo.r7.com/conheca-historia-do-slender-man-lenda-urbana-que-nasceu-nos-eua/>>. Acesso em 29 dez. 2017.
- Miranda, R. (2015). 10 Creepypastas que vão te deixar morrendo de medo. Fatos desconhecidos. Disponível em: <<https://www.fatosdesconhecidos.com.br/10-creepypastas-que-vaio-te-deixar-morrendo-de-medo/>>. Acesso em: 29 dez. 2017.
- Nerdmaldito. (2012). Conheça o perturbador episódio banido de Chaves. Disponível em: <<http://www.nerdmaldito.com/2012/05/conheca-o-perturbador-episodio-banido.html>>. Acesso em: 29 dez. 2017.
- Silva, A. C. B. (2011). A Literatura na Era Digital. In: XII Congresso Internacional da ABRALIC. UFPR – Curitiba, Brasil. Disponível em: <<http://www.abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC1118-1.pdf>>. Acesso em: 28 dez. 2017.
- Souza, L. S., & Câmara, N. S. (2013). A Literatura contemporânea produzida na internet e no blog: características e marcas de autoria. Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo – v. 9 – n. 2 – p. 371-388. Disponível em: <<http://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/3854/2521>>. Acesso em: 28 dez. 2017.