



Horror e Diferentes Níveis de Atenção em contos de *creepypasta*¹

Alessandra Maia²

PPGC/Uerj

Resumo

Os contos de *creepypasta* são frutos da imaginação de jovens apaixonados pelo gênero de horror, que exploram tanto o enredo de personagens criados nesse espaço quanto o ambiente no qual vivenciam suas experiências cotidianas. O que pode demonstrar a existência de certos níveis de atenção ao consumir e/ou produzir esse tipo de produto. Para tanto, este artigo partiu de pesquisas realizadas por autores que exploram a relação entre corpo e cognição, bem como tipos de atenção que podem ser requeridas, (CRARY, 2001, 2004; WICKENS & McCARLEY, 2008; SALVUCCI; TAATGEN, 2011; CLARK, 2001) e por pesquisadores que investigam o fenômeno da cultura participativa (JENKINS, 1992, 2008; JENKINS; GREEN; FORD, 2014; FREIRE FILHO, 2003; CASTELLANO, 2011).

Palavras-chave: horror; atenção; cultura participativa; contos de horror; *creepypasta*.

Introdução

Os produtos de entretenimento de ficção fantástica de horror demandam a atenção do consumidor de uma maneira em que esse esteja atento ao que acontece para poder descobrir o quanto antes os pontos importantes da trama e não ser pego totalmente desprevenido. Mas em relação aos contos de *creepypasta*³ a questão da atenção pode estar relacionada com capacidade de captar pontos que podem ser desenvolvidos em um outro conto para complementar uma determinada narrativa. A partir desse mote busca-se investigar a construção de contos sobre dois personagens: *Slender Man* e *Jeff, the killer*.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 6 - Comunicação, Consumo e Subjetividade, do 5º Encontro de GTs - Comunicon, realizado nos dias 5, 6 e 7 de outubro de 2015.

² Doutoranda em Tecnologias da Comunicação e Cultura PPGCOM/Uerj – bolsista FAPERJ –, pesquisadora do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog) e integrante do Laboratório de Pesquisas em Tecnologias de Comunicação, Cultura e Subjetividade (LETS). Graduada em Jornalismo e em Relações Públicas pela FCS/Uerj. Email: ale.led@gmail.com.

³ *Creepy*, que em português significa “arrepiaante” (podendo variar para assustador), e *copy+paste*, uma gíria da Internet para especificar textos que são copiados e colados várias vezes em fóruns de discussão *online* e em redes sociais. Ou seja, a ideia é construir histórias com base em outras histórias.



Estudos sobre a cultura fã, ou como prefere-se denominar cultura participativa, podem ser realizados a partir de enfoques diversos, sejam teóricos ou metodológicos. Uma investigação pode privilegiar os *haters* (antifãs) ou os fãs de um estilo musical (ou de um músico), de um personagem fictício, de atores, entre outros. À presente pesquisa interessa examinar as possíveis manifestações de gosto dos fãs de contos de horror dos personagens *Slender Man* e *Jeff, the killer* – esses contos são criados pelos próprios fãs, do gênero e/ou dos personagens.

A escolha pelos personagens não foi arbitrária. O primeiro contato com esse universo de *creepypasta* foi com o caso de *Slender Man* em maio de 2014, quando o *youPix* e o *Segundo Caderno do jornal O Globo* noticiaram⁴ que duas crianças tentaram matar uma amiga por influência do ser mitológico *Slender Man*. A partir desses casos realizou-se uma pesquisa para a redação de um artigo para o Congresso Intercom em 2014⁵, com o intuito de investigar se o mito poderia ser considerado um meme como as notícias afirmavam. Nesse mesmo período, durante as pesquisas de contos do ser delgado, apareceram também muitos contos sobre um menino chamado *Jeff, the killer*. Por isso, que o presente *paper* selecionou as duas figuras para serem objetos de análise, com o objetivo de estudar disputas de gosto no interior dos contos de *creepypasta*, nesse sentido poder-se-á identificar pontos nos quais a questão da atenção se evidencia.

Para essa investigação, destaca-se a noção de cultura participativa na cibercultura, propiciada pela popularização da Internet. Contudo, como ressalta a pesquisadora Lucia Santaella, não houve uma abrupta transição da cultura de massa à cibercultura, os hábitos estimulados pelos meios interativos foram “gradativamente introduzidos pela cultura da mídia” (SANTAELLA, 2003, p. 82), como o videocassete e a televisão a cabo.

⁴ As duas matérias citam um caso de polícia que aconteceu em maio de 2014, no qual duas meninas norte-americanas de 12 anos tentaram assassinar uma amiga a facadas. As duas alegaram sofrer a influência do *Slender Man* para executar o crime. No site *youPix*, o título do *post* foi *Como um meme motivou uma tentativa de assassinato* (<http://goo.gl/0zOLx9>), e na seção do *Segundo Caderno do Globo*, *Slender Man: medo e mitologia na era dos memes* (<http://goo.gl/e8wjXV>). Último acesso em 04 jun 2015.

⁵ O trabalho escrito em coautoria com a mestrandia Pollyana Escalante recebeu o título: *Slender Man, “Meu Amigo de Fê e Irmão Camarada” (#SQN)* e foi apresentado no GP Cibercultura do XIV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.



Considera-se necessário delinear alguns pontos antes de avançar, por exemplo, optou-se pela metodologia de análise comparativa dos dois personagens de contos que exploram a estética do horror, tanto pela narrativa quanto pela criação de imagens para descrever os personagens e justificar a sua existência. A partir da leitura de inúmeros contos, que são parte de ações de fãs, acredita-se que será possível evidenciar as disputas de gosto que constroem o cenário de cultura participativa na cibercultura, além dos tipos de atenção que podem demandar – como referencial teórico, são utilizados os conceitos de “atenção seletiva” (CRARY, 2001, 2004; WICKENS & McCARLEY, 2008); “atenção fragmentada”, podendo ser dividida em “multitarefa concorrente” ou “multitarefa sequencial” (SALVUCCI & TAATGEN, 2011); e a ideia de interação entre homens e suportes técnicos (CLARK, 2001) para tentar entender práticas comuns na Cibercultura, encerradas também na temática Tecnologias, Rede e Informação. Quando for conveniente, salientar-se-á considerações de autores de ficções fantásticas de horror.

Como Prestar Atenção?!

Contemporaneamente, muito se propaga a respeito do hábito de leitura fragmentada à qual a Internet seria responsável. Isso seria evidenciado a partir do uso constante de *gadgets* como *tablets*, *iPods*, *smartphones*, computadores, entre tantos outros, e seus aplicativos. Estão presentes no cotidiano de grande parte da população, emitem luzes e sons, além de vibrarem, em uma disputa para chamar a nossa atenção. Wickens e McCarley (2008) destacam vários tipos de atenção, das quais interessa a **atenção seletiva**, isto é, a capacidade de optar pela dedicação a uma determinada tarefa frente a outros fatores ou estímulos que podem causar a distração (Cf. WICKENS; McCARLEY, 2008).

Ao que as pesquisadoras Fátima Regis, Raquel Timponi e Alessandra Maia explicitam que:

nesse contexto de excesso de tarefas, a sobrecarga dos sentidos e a grande premência para tomarmos decisões fazem emergir questões do tipo: *como nossa percepção atua frente ao excesso de estímulos? Como decidimos quais estímulos/tarefas iremos nos ocupar?* Trazem à tona o interesse sobre a relação entre **percepção** e **ação** (REGIS, TIMPONI & MAIA, 2011, p. 3, grifos dos autores).



A partir dessas questões, as autoras traçam um rápido histórico a respeito da maneira pela qual se relacionaria a percepção-ação ao longo dos últimos séculos. Aparentemente, hoje, é comum viver em um ambiente no qual a disputa por atenção toma proporções inimagináveis anos atrás. Por isso, é preciso aprender a selecionar e focar a mesma – exceto em atividades já automatizadas (SALVUCCI; TAATGEN, 2011). Essa capacidade de “silenciar o mundo” pode ser importante para que se consiga direcionar a atenção na busca por informações que complementem a fruição em um determinado produto cultural. Entretanto, isso pode ser diferente de uma geração para a outra, dado que demanda uma pesquisa mais específica para definir melhor a questão.

Assim, seria necessário “desconectar-se de um campo mais amplo de atração, seja visual ou auditivo, a fim de isolar-se ou focar-se em um número reduzido de estímulos” (CRARY, 2001, p.1). Enfim, “para o modelo da cognição integrada, a atenção é fator fundamental, pois funciona como fonte de seleção e direcionamento do processo percepção/ação no ambiente” (CRARY, 2001, p. 4). Mas essa atenção seletiva não significa apagar ou silenciar completamente os outros estímulos, mas dedicar-se especificamente a um estímulo por vez, de acordo com a demanda do momento, mesmo que aparentemente os jovens da atual geração não o façam como os seus pais ou avós com a mesma idade em uma outra época, ponto que carece de investigação.

Quantos Estímulos Seríamos Capazes de Acompanhar?

O modelo de cognição integrada torna-se importante para entender a habilidade humana de dividir a atenção na realização de atividades comuns do cotidiano, como jantar enquanto usa o computador e assiste televisão; ou práticas ciberculturais, como conversar via FaceTime (Skype ou Hangout) ao mesmo tempo em que faz uma busca na Internet ou grava um vídeo para o Snapchat; e os possíveis efeitos dessa fragmentação. Esse comportamento multitarefa é explicado pela **cognição entrelaçada**, classificação de Salvucci e Taatgen (2011), segundo a qual múltiplos fios de pensamento (cada um ligado a atividades cognitivas diferentes) vêm à mente e funcionam simultaneamente e de maneira independente, permitindo não só a realização de tarefas únicas, mas também permitindo a combinação entre elas, possibilitando ações multitarefas.



Contudo, diante de questões sobre quais tipos de tarefas seriam mais fáceis ou mais difíceis de realizar ou em que atividades combinadas haveria um compartilhamento perfeito do tempo, da atenção, isto é, sem o comprometimento de uma das duas ou interferência de uma sobre a outra, os pesquisadores estabeleceram duas categorias de atividades multitarefas: as **concorrentes**, que por usarem recursos cognitivos diferentes (como a visão e a audição, por exemplo) podem facilmente ser desenvolvidas ao mesmo tempo ou com interrupções muito curtas; e as **sequenciais**, que encerram práticas ligadas aos mesmos fios de pensamento e, portanto, referem-se à alternância entre elas (cf SALVUCCI; TAATGEN, 2011, p. 9). Dessa forma, “para que a mente seja multitarefa, temos que usar habilidades distintas, algumas até já automatizadas” (REGIS; TIMPONI; MAIA, 2011, p.10).

Os pesquisadores Salvucci e Taatgen (2011), na formalização da cognição entrelaçada, se basearam em alguns princípios que permitem entender a teoria. Dentre esses princípios destacam-se o “processamento entrelaçado”, segundo o qual a cognição pode ser explicada como um conjunto de fios associados ao objetivo da tarefa atual, representando fluxos independentes de pensamentos que podem ser combinados e separados de acordo com a necessidade; e a “exclusividade de recurso”, isto é, cada recurso cognitivo só pode atuar em uma tarefa por vez. Outros pontos a serem ressaltados relacionam-se ao modo como tais fios de pensamento requisitam e/ou liberam os recursos cognitivos para as atividades e os processos necessários e como são resolvidos os conflitos quando fios tentam acessar recursos cognitivos ao mesmo tempo, o que pode influenciar a ordem em que as tarefas serão realizadas e ordenar o equilíbrio do progresso de cada uma delas.

Isso exige um pequeno adendo: o aporte teórico aliado à observação de elementos inerentes aos produtos de ficção fantástica de horror permite a construção de uma hipótese que relacione-se à necessidade de certos tipos de atenção de acordo com o modo de se relacionar com esses produtos, seja consumindo apenas pelo prazer, sem um esforço para construir um complemento à narrativa, ou com o empenho em desenvolver a história, mas isso também depende do tipo de mídia na qual a narrativa é consumida e a intenção de quem a consome, visto que é preciso levar em consideração que há



múltiplas formas de estar ativo, isto é, o simples ato de leitura de uma história pode ser realizado de maneira ativa. Em outras palavras, o estar ativo não significa apenas criar ou construir algo que possa ser compartilhado com outras pessoas, como é possível observar nos contos criados por fãs de *Slender Man* e *Jeff, the killer*.

Personagens Tenebrosos e Espaços para sua Construção

De acordo com Henry Jenkins, a cultura participativa remete ao conceito de convergência (JENKINS, 2008) das mídias. Essa convergência não deve ser entendida somente como um processo tecnológico, porque o que ocorre é uma transformação cultural do consumidor ao associar conteúdos dispersos; Assim, nas palavras do autor, “a convergência ocorre dentro dos cérebros dos consumidores e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2008, p. 28). Dessa maneira, a cultura participativa representaria uma transformação das práticas comunicacionais, contrapondo-se à posição de “passividade” do espectador diante da comunicação de massa⁶.

O exame de contos de horror na Internet, permite relacionar, como Jenkins, as ações de consumidor e de produtor, antes separados, mas na lógica da cultura participativa são reunidos na figura do *prosumer*. Essa figura representa que o consumidor pode ser um produtor de conteúdos. Desse modo, criam, assim, um sistema de produção e de consumo de informação que não seria guiado exclusivamente pelas grandes corporações.

Pode-se perceber que o consumo transforma-se em um processo constituído por uma ação em conjunto, assim, a ideia de inteligência coletiva passaria a atuar por meio da associação de recursos e habilidades. Essa alquimia de mídias e de diferentes formas de contar uma história mudam os modos de se divertir, trabalhar e estudar. Essas atividades incluem explorar, compartilhar informações, exercitar a criatividade, coproduzir, criar etc.

A seleção dos contos foi orientada pela observação da criatividade empregada pelos contadores de histórias para dar um ar de veracidade aos personagens: os

⁶ Normalmente a ideia de passividade frente aos produtos de entretenimento é apregoada pela teoria crítica da Comunicação.



personagens surgem sem motivo aparente, mas continuam presente com o propósito de fazer o maior número de vítimas. Essas lendas estão presentes nos EUA, quando comparado ao Brasil é onde existe mais relatos – em busca no repositório de *fanfics*⁷ do *Wattpad*⁸ essa diferença pode ser percebida.

De acordo com Lovecraft: “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o medo do desconhecido” (LOVECRAFT, 2008, p. 13). Dessa forma, “pode-se apenas dizer que algo novo torna-se facilmente assustador e inquietante” (FREUD, 2010, p. 249). A partir da fábula de sete cegos, Stephen King afirma que “o medo nos deixa cegos, e tocamos cada medo com a ávida curiosidade do interesse próprio, tentando construir um todo a partir de uma centena de partes, como os homens cegos e seu elefante” (KING, 2008, p. 17).

Os contos de horror que deram origem aos personagens *Jeff, the killer* e *Slender Man* são conhecidos como *creepypasta*, esse agrega contos de terror/horror (como lendas urbanas ou histórias assustadoras) criados por internautas (geralmente anônimos) repassados em fóruns, *sites* e *blogs* para assustar seus leitores. Alguns são acompanhados por imagens, áudios e vídeos com o intuito de conferir “veracidade” ao conto – ou são criados a partir desses recursos multimídia. Cada um conta a história como acha melhor, mas sempre há elementos que se mantêm.

Os tipos de narrativas mais comuns dos *creepypasta* são: 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.

⁷ Abreviação de *fan fiction*, que significa ficção criada por fãs. Essas são histórias inventadas por fãs que dão continuidade, em nosso caso, a lendas como de *Slender Man* e *Jeff, the killer*. Normalmente o termo é usado para designar materiais criados por fãs para explorar o universo de obras comercializadas, como Harry Potter e Senhor dos Anéis, ao contrário as *creepypastas* não foram criadas para serem vendidas, mas serem disseminadas com o intuito de assustar. E conquistou fãs que continuam complementando não só nos ambientes de *creepypasta* como nos de *fanfics*.

⁸ Nessa busca em inglês há mais de 20 páginas com histórias de *Jeff, the killer* (<http://goo.gl/wzlQJB>), mas quando a busca é em português há apenas uma com quatro entradas – mesmo mudando para Jeff o assassino não aparecem mais histórias –, muitas vezes simplesmente há a repetição de como o jovem Jeff se tornou *Jeff, the killer*. Já com *Slender Man* observa-se uma pequena diferença na busca em português, ainda não há muitos textos quanto em inglês que também são mais de 20 (<http://goo.gl/iwmY3F>), entretanto são 12 entradas com histórias criativas sobre a criatura que se esconde na noite e persegue suas vítimas.



Entretanto, *Slender Man* não surgiu nos ambientes destinados aos contos, antes fora construído como um mito sobrenatural. Um mito que apresenta a encarnação do estranho, que nem um rosto tem. De braços múltiplos, longos e finos; sua face não exhibe olhos ou boca e, conseqüentemente, expressão; não tem cabelo; é pálido e alto; sempre está vestido com um terno preto. O “homem delgado” é, de modo geral, um ser cuja forma é indecifrável. Como se originou o mito? A sua primeira aparição foi em um “concurso”, promovido pelo fórum do *Something Awful*⁹, para que fossem criadas imagens “paranormais”¹⁰, no qual o usuário Eric Knudsen (conhecido pelo apelido de Victor Surge) montou duas fotografias de grupos de crianças (em preto e branco) com a entidade sobrenatural *Slender Man* – incluindo legendas de supostas testemunhas do ocorrido.

Figura 1 – O mito de Slender Man



Legenda: fotos que originaram o mito de Slender Man.

Fonte: <http://goo.gl/bezcO7>

As histórias registram que *Slender Man* é um ser sobrenatural, de origem desconhecida que sequestra e mata crianças, além de ter o poder de induzi-las a matar,

⁹ Endereço do portal: <http://www.somethingawful.com/>. Último acesso em: 27 jun 2015.

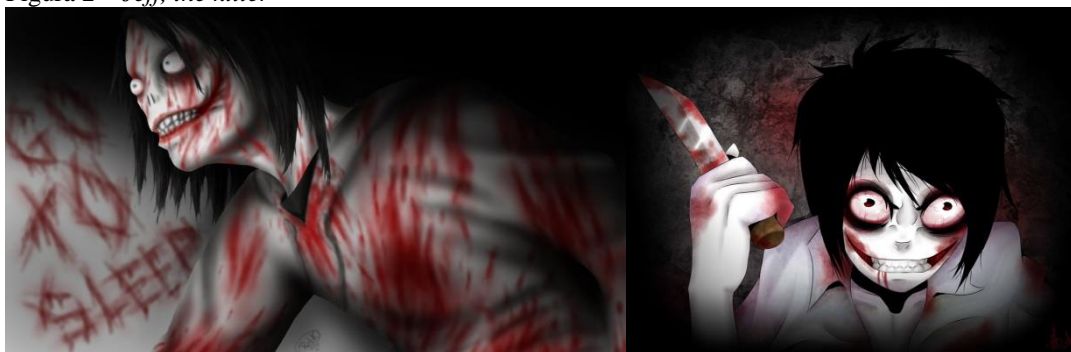
¹⁰ Basicamente, quem participasse deveria conseguir tornar as imagens assustadoras e reconhecidas como legítimas em outros sites sobre o assunto. A página do concurso no fórum pode ser visualizada nesse endereço: <http://goo.gl/2yCUqS>. Último acesso em: 26 dez 2014. Infelizmente não conseguimos as imagens e as legendas conforme foram montas na época. Mas esse site <http://goo.gl/R0ef90> permite que se visualize as legendas. Último acesso em 01 jun 2015. O blog *Todos os sentidos* (<http://goo.gl/ZsuoSQ>) demonstra a lógica de uma *creepypasta*. Último acesso em 02 jun 2015.



por meio de hipnose – a lenda também registra que ser perseguido por Slender faz perder a sanidade¹¹.

Outro personagem que tem obsessão por crianças é *Jeff, the killer*¹². As histórias contam que antes de transformar-se em um assassino era apenas um menino que começou a sentir um desejo de matar, “algo inexplicável”. Todavia, esse sentimento toma conta de sua mente após uma briga, na qual Jeff é queimado vivo e tem seu corpo e rosto deformados. Ao retornar para sua casa, já transformado mentalmente, faz com o uso de uma faca um sorriso perpétuo, semelhante ao do Coringa, e queima as pálpebras para poder sempre contemplar o próprio rosto. Ao concluir a transformação física, assassina sua família, como uma espécie de confirmação dessa mudança de identidade. Os fãs o registram com olhos fixos e um sorriso constante, os ambientes não têm destaque, mas há narrativas que dizem que sua aparição ocorre quando as luzes da casa são apagadas – as presas constantes são as crianças. Há relatos que também afirmam que Jeff não é humano¹³.

Figura 2 – *Jeff, the killer*



Legenda: fanarts (artes criadas por fãs) que representam *Jeff, the killer*.

Fonte: 1) <http://goo.gl/tWS231> e 2) <http://goo.gl/je9ZFS>

Desde de 2008, a história de *Jeff, the killer* e o mito de *Slender Man* são contados, sob diferentes perspectivas, com o intuito de assustar e perpetuar a imagem dos obscuros personagens. Ainda que caiba salientar que essa prática não é uma

¹¹ O site *Ah Duvido* (<http://goo.gl/SKs2Ib>) reúne uma série de vídeos intitulado *Marble Hornets*, Slender Man aparece como um perseguidor do jovem formado em cinema que resolveu gravar vídeos para registrar a cidade em que nasceu na intenção de montar um filme. Último acesso em 02 jun 2015.

¹² A origem de *Jeff, the killer* pode ser compreendida no site *Assombrado*: <http://goo.gl/tpCIxj>. Último acesso em 01 jan 2015. O conto em inglês pode ser lido acessando o link: <http://www.wattpad.com/56105493-jeff-the-killers-back-story>. Último acesso em 02 jun 2015.

¹³ O site *The Daily Dot* (<http://goo.gl/EXRbnH>) apresenta alguns pontos acerca da origem do personagem *Jeff, the killer*. Último acesso em 02 jan 2015.



novidade da era digital, uma vez que, em séculos remotos, contos, reconhecidos atualmente como de “fadas”, eram transmitidos oralmente de maneira semelhante.

Essa lógica permite tecer uma aproximação entre os contos de horror que surgem na Internet e os contos de “fadas”, que traz à baila esses contos apropriados pelos irmãos Grimm no século XIX. Antes eram histórias mais próximas do terror contadas pelos camponeses, entre os séculos XVII e XVIII. No livro *O Grande Massacre de Gatos* (1996), de Robert Darnton, o autor frisa que independente da intenção das histórias, fosse divertir os adultos ou assustar as crianças – como no caso de contos de advertência, como *Chapeuzinho Vermelho* –, elas faziam parte de um fundo da cultura popular, o qual os camponeses foram acumulando ao longo dos séculos, com perdas notavelmente pequenas (cf. DARNTON, 1996).

Os contos narrados nos ambientes de *creepypasta* são um misto de ficção com elementos do cotidiano, tornando possível que surja a dúvida: será que essa história pode ser verdadeira?¹⁴ Muitas lendas surgem a partir da relação com aparelhos tecnológicos, como o aparecimento de episódios perdidos de seriados ou de jogos que podem deixar jogadores insanos ou de televisores amaldiçoados – normalmente são acompanhados de depoimentos para dar veracidade à narrativa.

Esses hábitos estão associados à transformação da relação com os produtos de entretenimento, anteriormente, de acordo com Clay Shirky, investia-se o tempo livre em horas e horas frente ao televisor, no sentido de que essa atividade seria considerada passiva, porque ela era o fim. Enquanto Santaella expõe que “cada um pode tornar-se produtor, criador, compositor, montador, apresentador, difusor de seus próprios produtos” (SANTAELLA, 2003, p. 82). A partir dessa modificação, para Shirky, pode-se perceber a proliferação de projetos coletivos, como é o caso da Wikipedia. O autor tende a valorizar mais essa forma de uso do tempo livre (uma espécie “excedente cognitivo”), do que a produção criativa de produtos como meme, vídeos de sátira, ou outros materiais ligados ao humor – muito possivelmente as *creepypasta* apresentadas também não seriam bem quistas pelo autor. Enquanto essa pesquisa não faz tal

¹⁴ Há pessoas no Yahoo! Perguntas (<http://goo.gl/jszgxxy>) querendo saber a veracidade de *Jeff, the killer*, por exemplo.



diferenciação, por acreditar que cada caso precisa e deve ser avaliado individualmente – como Henry Jenkins explica, no *Cultura da convergência* (2008), “estamos usando esse poder coletivo principalmente para *fins recreativos*, mas em breve estaremos aplicando essas habilidades a *propósitos mais ‘sérios’*” (JENKINS, 2008, p. 28 – grifos nossos).

A partir do trecho transcrito destaca-se que Jenkins traz exemplos de atividades ligadas aos “fins recreativos”, como o investimento do tempo livre na produção de *fan fiction* (que exploram o universo ou personagens de obras como *Harry Potter* ou *Star Wars*, dois exemplos que o autor discute no livro) ou a criação de outros materiais ligados ao produto de fascínio. Jenkins, apoiado em James Paul Gee, “chama essas culturas informais de aprendizado de ‘espaços de afinidades’ e questiona por que essas pessoas aprendem mais, participam mais ativamente e se envolvem mais profundamente com a cultura popular do que com os conteúdos dos livros didáticos” (JENKINS, 2008, p. 236) – nesse ponto remete-se aos denominados “propósitos mais ‘sérios’”, além de casos citados pelo autor de fãs que melhoraram as notas de redação na escola ou mesmo tornaram-se escritores por causa da produção de *fanfic*.

Nas buscas, percebe-se que a redação de histórias ou interesse por comentar *creepypasta* é feita sem identificação, porque normalmente estão protegidos por apelidos e avatares. Dando a entender que a manifestação desse gosto, atitude ou sensibilidade, não seria “saudável” – de acordo com alguns dos comentários acerca da paixão declarada por fãs de Jeff em alguns *sites*. Entretanto, essa observação demonstra a necessidade de uma pesquisa direta com fãs porque até o momento isso é apenas uma suposição de que esse gosto pode ser mal-visto pela sociedade. Mas no interior de grupos formados por apreciadores desses contos de horror, esse “padrão de consumo” e produção exige a articulação de “recursos culturais como modo de expressão pessoal e distinção” (FREIRE FILHO, 2003, p. 73). Ainda que João Freire Filho trate em seu texto sobre estilo de vida, esse ponto é coerente com o que se observa no interior desses grupos, ressaltando que alguns integrantes tentam reforçar o caráter fictício das obras, enquanto outros buscam lançar a dúvida.

A pesquisadora Mayka Castellano parte dos estudos de Pierre Bourdieu para ressaltar que “cultura, desta forma, é entendida como uma economia onde os



indivíduos investem e acumulam capital” (CASTELLANO, 2011, p. 158), corroborando com o entendimento de Jenkins sobre cultura participativa que sofreu uma transformação, inicialmente (JENKINS, 1992) servia “para descrever a produção cultural e as interações sociais de comunidades de fãs” (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 24) – uma forma de diferenciar as ações de fãs de outros espectadores. Atualmente se refere “a uma variedade de grupos que funcionam na produção e na distribuição de mídia para atender a seus interesses coletivos” (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 24). Assim, “da mesma forma que no mercado econômico, no cultural alguns gostos são mais valorizados que outros, e determinadas atitudes ajudam certos grupos a obter prestígio no convívio social” (CASTELLANO, 2011, p. 158), no caso desses contos as atitudes são restritas ao ganho de prestígio no interior do grupo.

Entretanto, de acordo com Stephen King, pode-se inferir que a motivação seja semelhante: “inventamos horrores para nos ajudar a suportar os horrores verdadeiros. Contando com a infinita criatividade do ser humano, nos apoderamos dos elementos mais polêmicos e destrutivos e tentamos transformá-los em ferramentas” (KING, 2012, p. 21). Dessa forma, pode-se compreender o interesse por esse tipo de entretenimento, especialmente na criação de ficções fantásticas de horror e/ou consumo desse tipo de material. Em outra obra, King eleva os escritores de terror e sobrenatural como os únicos capazes de dar ao consumidor do gênero a “oportunidade de total identificação e catarse” (KING, 2008, p. 18) e também explicita que “todo o medo leva a uma compreensão de nosso fim derradeiro” (KING, 2008, p. 16).

O romancista explicita também que “o terror não aterroriza, a menos que o leitor ou espectador se sinta pessoalmente tocado, você vai ver o elemento autobiográfico aparecendo de relance muitas vezes” (KING, 2012, p. 20). Reforçando a noção de que a redação e o consumo desses contos podem estar relacionados com o desejo por se destacar, distinguir-se pelo gosto, porque apresenta aos outros o seu domínio do código cultuado no grupo, assim, escrever sua própria história inspirada em outras narrativas demonstra seu domínio e ainda a capacidade de criar algo novo e criativo, como explicita Castellano, “a participação ativa em uma comunidade de gosto como essa depende fundamentalmente de conhecimentos relativos aos produtos cultuados pelo



grupo” (CASTELLANO, 2011, p. 159). Cabe ressaltar que a pesquisadora trata de fãs de cultura *trash*, mas a constatação parece se aproximar dos dados coletados e comparados nessas duas narrativas¹⁵.

Considerações

Os personagens são originários dos Estados Unidos, mas suas ações não ficam restrita a esse espaço geográfico, há inúmeros relatos da aparição desses seres em diversos países, porque isso só depende da disposição e imaginação de quem escreve o conto ou produz o filme, ou outro produto de entretenimento, por exemplo, um meme.

A fim de evidenciar alguns dos pontos expostos ao longo desse texto, destaca-se a produção do vídeo de uma animação compartilhada no YouTube com um possível confronto entre *Slender Man* e *Jeff, the killer*¹⁶. Selecionou-se essa animação por sua qualidade técnica e visual, além de ter quase quatro milhões de acessos, e, claro, por causa das disputas de alguns fãs dos personagens nos comentários, no sentido de exprimir que um seria imortal e o outro não, definindo assim quem poderia morrer ou não, mais um dado que pode ressaltar a predileção de quem montou a animação – caso não se leia o espaço de descrição do vídeo, no qual o autor (o nome do canal é Klusterfrack Ink) apresenta algumas respostas a perguntas frequentes, isto é, o personagem que instiga a briga é de um mangá em construção¹⁷ pelo autor e a animação foi baseada em uma *custom pasta* hospedada na Wikia da *Creepypasta*¹⁸, história já deletada.

A leitura de alguns comentários ajuda a perceber que para consumir esse material existe uma forma “certa” de se portar frente a esse material, como estar atento a cada som e/ou imagem que o compõe. A relação entre esses elementos parece ser importante para a compreensão da narrativa. Quem assiste precisa estar atento não só a

¹⁵ Em notas de rodapé anteriores estão registrados os *sites* e *blogs* acessados para a realização da comparação, para não ocupar muito de nosso restrito espaço apenas resumimos as histórias, que encontramos, a elementos básicos que aparecem nos contos, entretanto ressaltamos que há inúmeras narrativas e materiais construídos para dar veracidade a elas que merecem atenção dos curiosos e apreciadores de ficções fantásticas de horror – ainda que em sua maioria seja escrita e voltada para o público infante-juvenil.

¹⁶ A animação pode ser acessada por este *link*: <http://goo.gl/f2ihdq>. Último acesso em 04 jun 2015.

¹⁷ O mangá pode ser acessado no endereço, *p4percake*: <http://goo.gl/fSajdP>. Último acesso em 04 jun 2015.

¹⁸ O *link* para a Wikia: <http://goo.gl/mTBI49>. Último acesso em 04 jun 2015.



COMUNICON 2015

congresso internacional
comunicação e consumo

5º ENCONTRO DE GTS
1º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO
2º ENCONTRO BINACIONAL

PPGCOM ESPM // SÃO PAULO // COMUNICON 2015 (5 a 7 de outubro 2015)

esse produto, mas ao universo midiático do qual ele faz parte – uma história criada inicialmente na forma de um conto, adaptada para uma história em quadrinhos e, por fim, em um vídeo. Sem contar que a isso devem ser acrescentadas as narrativas construídas por outros fãs, posto que são elas que dão “sentido” ao combate simulado no presente vídeo.

O ato de acompanhar essas narrativas, seja relacionando ou diferenciando, pode ser associado ao uso da atenção seletiva, pois ao dedicar-se apenas aos estímulos envolvendo o universo dos contos de *creepypasta* o fã estaria “silenciando o mundo” ao seu redor, seja qual for o seu interesse. Enquanto a atividade de assistir ao vídeo e ler os comentários pode ser considerada atenção como uma multitarefa sequencial, posto que o vídeo, além da audição, exige da visão, mesmo sentido requisitado para a leitura dos comentários.

O que remete às questões: qual seria a importância da atenção ao consumir produtos de ficção fantástica de horror? Existem níveis de atenção que seriam requeridos? Os níveis de atenção seriam os mesmos em diferentes condições de consumo? Ou diferentes pessoas teriam os mesmos tipos de atenção estimulada por um mesmo produto? Ou, ainda, uma mídia teria uma forma característica de estimular e/ou requerer a atenção?

Enfim, esse artigo, ao contrário do esperado, suscita mais perguntas que respostas. No entanto, esse trabalho exploratório permitiu que pelo fosse observado que a relação com um produto exige níveis diferentes de atenção e que isso também pode depender tanto do produto quanto dos “conhecimentos” do consumidor sobre a lógica da narrativa, no caso de produtos de entretenimento que exploram o horror. Todavia, para não deixar a questão totalmente em aberto, cabe salientar que a autora apresentou certos níveis de atenção ao pesquisar os contos e produtos relacionados a eles, os estímulos externos foram até certo ponto suprimidos, mas não “silenciados” completamente, isto é, mesmo que fossem ignorados, os *gadget* continuaram ativos chamando a atenção – talvez por causa do interesse em redigir este artigo, a atenção empregada possa ser definida como predominantemente fragmentada. A experiência também gerou o interesse por realizar uma observação de como outras pessoas



reagiriam ao contato com esse tipo de material, relacionando-se diretamente com o interesse de investigação da pesquisadora em seu projeto de tese de doutorado sobre as possíveis influências sensoriais (visuais e sonoras) na performance de jogadores de videogames de horror.

Referências

CASTELLANO, Mayka. Distinção pelo “mau gosto” e estética trash: quando adorar o lixo confere status. *Revista Comunicação & Sociedade*, ano 32, n. 55, jan/jun 2011.

CRARY, J. *Suspensions of perception*. Cambridge: MIT Press, 2001.

_____. A Visão que se desprende: Manet e o observador atento do século XIX. In: CHARNEY, L & SCHWARTZ, V. (Orgs). *O Cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

DARNTON, Robert. *O Grande Massacre de Gatos*. Rio de Janeiro: Graal, 1996.

FREIRE FILHO, João. Mídia, consumo cultural e estilo de vida na pós-modernidade. *Revista Eco-Pós*, v.6, n.1, jan-jul 2003.

FREUD, Sigmund. O inquietante (1919). In: FREUD, Sigmund. *Obras completas volume 14*. São Paulo: Companhia das letras, 2010.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

_____; GREEN, Joshua; FORD, Sam. *Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph, 2014,

KING, Stephen. *Sombras da Noite*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2008.

_____. *Dança macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012. [ebook]

LOVECRAFT, H. P. *O horror sobrenatural em literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

SALVUCCI, D.; TAATGEN, N. *The Multitasking Mind*. New York: Oxford University Press, 2011.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.

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

WICKENS, C; McCARLEY, J. *Applied Attention Theory*. New York: CRC Press, 2008.