

## Uma reflexão sobre *creepypastas* e narrativas de horror online: o caso *Kisaragi Station*<sup>1</sup>

Luiz Felipe SALVIANO<sup>2</sup>

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ.

### RESUMO

*Creepypastas* são histórias de horror disseminadas na internet que habitam o limiar entre ficção e realidade. Este trabalho é uma investigação sobre a *creepypasta* conhecida como *Kisaragi Station*, propagada pela internet a partir de 2004. Começamos por definir mais detalhadamente a noção de *creepypasta*. Em um segundo momento, investigamos a narrativa a partir da distinção entre o real, o fictício e o imaginário conforme Ricoeur (1994) e Iser (2013). Em um terceiro momento, refletimos sobre a *creepypasta* como fenômeno estético da internet, identificando as experiências sensoriais geradas a partir dessas histórias e como o imaginário se articula para que elas se propaguem, aliando as ideias dos autores previamente citados às de autores como Gumbrecht (2014), Fisher (2016) e Heft (2021).

**PALAVRAS-CHAVE:** horror; narrativa; creepypasta; internet; lenda urbana.

### INTRODUÇÃO

*Creepypastas*<sup>3</sup> são histórias de terror propagadas na internet que habitam a fronteira entre a ficção e a realidade. Compartilhando semelhanças com as lendas urbanas, essas histórias geralmente não possuem um autor reconhecido, fazendo parte, muitas vezes, de construções coletivas e podendo sofrer alterações ao longo do tempo. Este trabalho pretende ser uma investigação sobre a *creepypasta* conhecida como *Kisaragi Station*. Algo notável nessa história é que ela se originou por meio de uma troca de mensagens no fórum anônimo japonês *2channel*. A história é, na verdade, uma simples reprodução das mensagens postadas em um tópico chamado "Poste alguma coisa estranha que aconteceu com você". Não se sabe, portanto, se havia a intenção inicial de se criar uma narrativa, uma vez que se assume que as pessoas envolvidas na troca de mensagens eram pessoas diferentes, e que a troca de mensagens teria sido espontânea. A história começa com uma pessoa que relata andar de trem e ir parar em uma estação desconhecida, a estação *Kisaragi*. A partir desse relato inicial, a história de *Kisaragi Station* começa a

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação pela UERJ. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2848998824048857>. E-mail: [lfsalviano@hotmail.com](mailto:lfsalviano@hotmail.com). Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-5558-9858>.

<sup>3</sup> O termo é uma variante da expressão *copy pasta*, que diz respeito a blocos de texto copiados e disseminados na internet por serem considerados engraçados ou inusitados.

se desdobrar de forma interativa, com outros usuários do fórum acompanhando e respondendo em tempo real às atualizações fornecidas pelo autor do post original. À medida em que a história se desenrolava, detalhes inquietantes foram surgindo: a estação não aparecia em mapa algum, não havia funcionários nem outros passageiros, e os arredores eram estranhamente silenciosos e vazios. A autora, que passara a se identificar com o pseudônimo de Hasumi, continuou a relatar a sua experiência em uma série de posts, descrevendo suas tentativas de achar uma saída ou localizar onde estava. As respostas dos outros usuários iam desde tentativas de ajuda, sugestões de teorias ou expressões de preocupação, o que confere à narrativa uma sensação de suspense e urgência. A história prossegue com Hasumi relatando alguns elementos supostamente sobrenaturais até que, de forma abrupta, a comunicação com Hasumi se encerra, deixando os leitores do fórum sem respostas claras e encerrando a história.

Com o passar do tempo, a história de *Kisaragi Station* se espalhou pela internet a partir de fóruns como *Reddit*, vídeos no *YouTube* e *podcasts*, ganhando em 2022 uma adaptação cinematográfica de nome homônimo, além de aparecer em jogos e mangás. Após a história se tornar conhecida, muitas ligações passaram a ser feitas para a Linha Ferroviária Enshū, uma linha ferroviária japonesa na província de Shizuoka, onde supostamente aconteceria a história (FUMIYA, 2018). Além disso, por um breve momento após o lançamento da adaptação cinematográfica, a linha ferroviária passou a vender réplicas de passagens de trem com a estação *Kisaragi* como destino (TETSUDŌ CHANNERU, 2022), além de mudar temporariamente o nome de uma de suas estações para *Kisaragi* (TAMA-CHAN, 2022). Tendo em conta que *creepypastas* e lendas urbanas são histórias fictícias apresentadas como se fossem reais, isso suscita uma discussão sobre como esse tipo de história possui o poder de interferir de forma concreta na realidade.

Este trabalho, portanto, não se limita a narrar os eventos da história de *Kisaragi Station*, mas também busca entender o fenômeno das *creepypastas* como um todo, investigando suas origens, seu impacto cultural, as experiências sensoriais geradas a partir dessas histórias e como o imaginário se articula para que elas se propaguem. Partimos, em primeiro lugar, da descrição e definição do conceito de *creepypasta*, buscando alguns exemplos conhecidos para ilustrar o conceito. Após isso, buscamos fazer uma análise de *Kisaragi Station* a partir da ideia de tríplice mimese de Paul Ricoeur (1994), que oferece uma estrutura útil para entender como as narrativas são configuradas e reconfiguradas em um processo contínuo de interpretação. A tríplice mimese de Ricoeur consiste em três

etapas: mimese I (prefiguração), mimese II (configuração) e mimese III (refiguração). A mimese I diz respeito às pré-compreensões e os contextos culturais que moldam a criação da narrativa. Já a mimese II é sobre a maneira como a história é estruturada e contada. A mimese III visa explorar como a narrativa é recebida, interpretada e reconfigurada pelos leitores ou participantes. Esta última se torna útil especialmente em ambientes interativos como fóruns online.

Além disso, aplicamos a distinção de Wolfgang Iser (2013) entre o real, o imaginário e o fictício para aprofundar nossa compreensão da dinâmica entre realidade e ficção nas *creepypastas*. Segundo Iser, o imaginário, entendido como a capacidade humana de criar imagens mentais e cenários, atua como um intermediário entre as categorias do real e do fictício. Para o autor, a distinção entre o real e o fictício se perde quando entendemos que ambos dependem do imaginário e se influenciam mutuamente. Essa distinção é importante para analisar como as *creepypastas*, como *Kisaragi Station*, trabalham as percepções dos leitores, criando uma tensão entre o que poderia ser real e o que é ficcional.

Em um terceiro momento, refletimos sobre a *creepypasta* como fenômeno estético da internet, identificando as experiências sensoriais geradas a partir dessas histórias e como o imaginário se articula para que elas se propaguem a partir da ideia de *liminal spaces* ou espaços liminares, aliando as ideias dos autores previamente citados às ideias de autores como Gumbrecht (2014), Fisher (2016), Heft (2021), Augé (2018), entre outros.

Ao utilizar essas abordagens teóricas, esperamos oferecer uma análise robusta e multifacetada das *creepypastas*, demonstrando como elas funcionam não apenas como histórias de terror, mas também como fenômenos culturais que refletem e moldam as ansiedades contemporâneas. A investigação de *Kisaragi Station* servirá como um estudo de caso para ilustrar esses conceitos, mostrando como uma narrativa emergente da internet pode se transformar em um mito contemporâneo através da interação coletiva e da exploração das fronteiras entre realidade e ficção.

## 1 – O QUE SÃO CREEPYPASTAS?

Para que se chegue a um entendimento mais profundo sobre a narrativa abordada aqui, acreditamos ser necessário uma definição mais detalhada sobre as *creepypastas*. Freitas e Amaro (2016) definem as *creepypastas* como narrativas de terror publicadas em

---

repositórios da internet com o intuito de assustar ou causar algum tipo de desconforto nos leitores. “Essas histórias englobam características literárias e algumas conseguem agrupar subsídios reais que fazem os leitores questionarem a possibilidade do caso narrado ocorrer.” (FREITAS e AMARO, 2016, p. 39). Além disso, elas são construções coletivas: sites como *Creepypasta Wiki* permitem que qualquer pessoa possa criar ou editar os conteúdos, servindo como um catálogo de diversas *creepypastas* e lendas urbanas.

As histórias contadas no *Creepypasta* estão sempre tentando ultrapassar os limites entre ficção e realidade, justamente como uma forma de tornar os relatos mais assustadores para os usuários. Essa atividade pode ser observada nas diversas histórias que fingem ser factuais, utilizando relatos em primeira pessoa, sons, vídeos e imagens para corroborar as narrativas. (FREITAS e AMARO, 2016, p. 40)

O exemplo mais famoso talvez seja a *creepypasta Slenderman*, surgida em um fórum chamado *Something Awful*<sup>4</sup> a partir de uma brincadeira (ou *trollagem*): um concurso de manipulação de imagens promovido pelo fórum. Os participantes foram desafiados a buscar fotos normais e editá-las para criar cenas aterrorizantes. O objetivo era então compartilhar essas imagens em fóruns dedicados a fenômenos paranormais, fazendo-as passar por registros autênticos e enganando aqueles que acreditavam no sobrenatural. A partir disso, um usuário criou imagens falsas retratando o suposto ser chamado *Slenderman*, e criou-se uma mitologia envolvendo a criatura, que teria supostas origens em períodos tribais, e possuiria poderes tais como a habilidade de causar perda de memória, controlar mentes e se teletransportar. A lenda se espalhou pela internet, resultando em pelo menos 3 tentativas de assassinato associadas à história (FREITAS e AMARO, 2016, p. 44). Por mais que a criatura seja obviamente um ser fantástico sem capacidade de existir no mundo real, “o engajamento coletivo em disseminar a história permitiu a construção de uma narrativa, com a criação de falsos testemunhos, dando ao caso contornos reais e permitindo que a história se instaurasse no imaginário das pessoas” (ibid., p. 42).

Assim, podemos observar que *creepypastas* se utilizam da tensão existente entre real, fictício e imaginário. Essa relação tríplice é abordada por Iser (2013), que argumenta que há uma relação triádica do real com o fictício e o imaginário. Para o autor, essa tríade constitui uma propriedade fundamental de qualquer texto ficcional, já que é a partir do

---

<sup>4</sup> Disponível em:

<<https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=3#post361861415/>>. Acesso em: 5 de out. 2024.

---

imaginário que os elementos fictícios podem influenciar no real e vice-versa. No caso de *Slenderman*, a criatura e sua mitologia se instauraram no imaginário das pessoas, e, uma vez presente nesse imaginário, consequências concretas e materiais puderam ser observadas na realidade.

No que diz respeito ao contexto japonês, existem algumas *creepypastas* bastante populares além da que é objeto desse trabalho. Por exemplo, a *creepypasta* chamada *Tomino's Hell*<sup>5</sup>, que conta a história de um poema amaldiçoado. A lenda diz que quem lê o poema em voz alta sofre uma terrível maldição, que pode levar à morte. Essa história ganhou notoriedade online e continua a ser compartilhada em fóruns e redes sociais, alimentando o medo e a curiosidade das pessoas. Além disso, lendas urbanas como *Inunaki Village* e *Teke Teke* são bastante populares no país. A primeira descreve uma vila isolada e amaldiçoada nas montanhas do Japão, onde as leis do país não se aplicam (TORIKAI, 2021, p. 1). Visitantes são recebidos por um aviso sobre a não aplicação das leis constitucionais. Acredita-se que a vila é assombrada, e aqueles que tentam encontrá-la desaparecem. Essa lenda é frequentemente discutida em fóruns de mistério, com muitos afirmando não conseguir localizá-la, enquanto outros relatam ter encontrado ruínas e sinais de atividades sobrenaturais. Já *Teke Teke* possui diversas versões (DEVLIN, 2018), mas uma das mais populares é sobre uma jovem que caiu nos trilhos de um trem e teve seu corpo cortado ao meio (MEYER, 2015). Transformada em um espírito vingativo, ela rasteja com as mãos e cotovelos, emitindo um som de "teke teke" enquanto se move. Dizem que ao encontrar alguém, ela corta a vítima ao meio, replicando sua própria morte trágica. Apesar de essas duas últimas não serem exatamente *creepypastas*, pois já existiam antes da internet, elas se popularizaram mais ainda com a internet e servem para compreender a importância das lendas urbanas na cultura japonesa, além de também permitirem que se observe determinados padrões estéticos e narrativos nessas histórias.

## 2 – O REAL E O FICTÍCIO EM *KISARAGI STATION*

Na narrativa de *Kisaragi Station*, a linha entre o real e o fictício é constantemente manipulada, o que cria uma experiência imersiva e perturbadora. Esta seção explora como a história utiliza elementos da vida cotidiana para estabelecer um terreno de familiaridade que é, então, subvertido por eventos inexplicáveis e sobrenaturais. Utilizaremos as teorias

---

<sup>5</sup> O poema, assim como sua origem e detalhes envolvendo a história, estão disponíveis em: <https://moonmausoleum.com/tominos-hell-the-cursed-poem/>. Acesso em: 05 out. 2024.

de Paul Ricoeur e Wolfgang Iser para analisar essa dinâmica, mostrando como a narrativa navega entre o real, o imaginário e o fictício. Procederemos, a seguir, selecionando alguns trechos da narrativa de *Kisaragi Station* de forma a fazer uma análise com base em Ricoeur e Iser. Isso será útil para demonstrar como uma *creepypasta* manipula a percepção dos leitores, navegando entre os domínios do real, do imaginário e do fictício e criando uma experiência imersiva e participativa. Utilizamos aqui a tradução feita por Devlin (2018), que compila diversas *creepypastas* japonesas na coletânea '*True*' *Japanese scary stories from around the internet*.

A história de *Kisaragi Station* começa com Hasumi descrevendo uma situação cotidiana: uma viagem de trem. Este cenário familiar estabelece uma base de pré-compreensão, permitindo que os leitores se identifiquem facilmente com a experiência inicial de Hasumi. Antes da sequência de postagens começar, há um pequeno trecho introdutório afirmando que

A história a seguir foi publicada nos fóruns do 2chan em tempo real. A autora original, que atendia pelo nome de Hasumi, manteve os leitores atualizados sobre sua estranha experiência enquanto ela acontecia, e recebeu conselhos deles sobre o que fazer. O seguinte é o que aconteceu. (p. 237, tradução nossa<sup>6</sup>)

A introdução, portanto, já estabelece a premissa de que a história contada é verdadeira. Após isso, a seguinte sequência de mensagens dá início ao relato interativo, estabelecendo uma conexão imediata entre Hasumi e os leitores do fórum, que se tornam participantes ativos na construção e desenvolvimento da narrativa:

Hasumi: Pode ser só minha imaginação, mas vocês se importam se eu falar sobre algo?

2chan: Claro, vá em frente. O que aconteceu?

Hasumi: Acabei de entrar no trem, mas algo está errado.

2chan: Certo.

Hasumi: É o trem que sempre pego para ir e voltar do trabalho, mas ele não para em nenhuma estação há cerca de 20 minutos. Ele sempre para a cada cinco minutos, ou no máximo a cada sete ou oito, mas não parou em nenhuma. Atualmente, há outras cinco pessoas a bordo, mas todas estão dormindo. (p. 237, tradução nossa<sup>7</sup>)

---

<sup>6</sup> Original: The following story was posted on the 2chan forums in real time. The original poster, who went by the name Hasumi, kept readers up-to-date on her strange experience as it was happening, and received advice from them as to what to do. The following is what happened.

<sup>7</sup> Original: Hasumi: It might just be my imagination, but do you mind if I talk about something?

2chan: Sure, go ahead. What happened?

Hasumi: I just got on the train, but something's off.

2chan: Okay.

Hasumi: It's the train I always take to and from work, but it hasn't stopped at any stations for about 20 minutes now. It always stops every five minutes, or at most every seven or eight, but it hasn't stopped at all. There are currently five other people on board, but they're all asleep.

Nesse trecho que abre a narrativa, podemos perceber que Hasumi inicia a história mencionando uma experiência cotidiana – pegar o trem para o trabalho. Esse contexto familiar cria uma base de prefiguração que é facilmente reconhecida pelos leitores, permitindo a identificação com a situação. A referência ao comportamento usual do trem (paradas regulares) e à presença de outros passageiros adormecidos contribui para a sensação de normalidade inicial. Como postulado por Ricoeur, essa seleção de elementos do cotidiano dos leitores pertence à mimese I:

Vê-se qual é, na sua riqueza, o sentido de mimese I: imitar ou representar a ação é, primeiro, pré-compreender o que ocorre com o agir humano: com sua semântica, com sua simbólica, com sua temporalidade. É sobre essa pré-compreensão, comum ao poeta e a seu leitor, que se ergue a tessitura da intriga e, com ela, a mimética textual e literária. (RICOEUR, 1994, p. 101)

A mimese II, que Ricoeur chama de *como-se*, consiste na mediação entre a pré-compreensão (mimese I) e a pós-compreensão (mimese III) da ação. Em outras palavras, ela é responsável por estruturar os elementos selecionados na mimese I de forma a configurar uma narrativa coerente e significativa que pode ser reinterpretada na mimese III. Em Iser encontramos ideia similar, já que o autor afirma que é preciso fazer uma “*seleção*, necessária a cada texto ficcional, dos sistemas contextuais preexistentes, sejam eles de natureza sociocultural ou mesmo literária” (ISER, 2013, p. 35) e que “a seleção é um ato de fingir, pelo qual os sistemas, como campos de referência, são delimitados entre si, pois suas fronteiras são transgredidas.” (*ibid.*). Esses elementos são selecionados a partir do imaginário, da capacidade humana de criar imagens mentais e cenários. Feita essa seleção, diz Iser, “Pelo reconhecimento do fingir, todo o mundo organizado no texto literário se transforma em um *como se*” (p. 43). Ambos os autores concordam, portanto, que existe uma instância de seleção dos elementos contextuais e uma outra que consiste na combinação e estruturação desses elementos em um todo coeso.

Em *Kisaragi Station*, essa estruturação se evidencia na forma como a história é apresentada e desenvolvida através das interações de Hasumi com os leitores do fórum. Além disso, elementos como a dúvida e a hesitação aparecem em momentos como na pergunta inicial de Hasumi (“Pode ser só minha imaginação”), sugerindo uma abertura para o desconhecido e configurando a narrativa para o desenvolvimento de um suspense. É interessante, também, perceber que a narrativa se desenrola por dois locais simultaneamente: de um lado, ela ocorre em um fórum de internet, onde os usuários

trocam mensagens com Hasumi. De outro lado, ela ocorre na própria estação *Kisaragi*. É como se houvesse duas camadas de narrativa: a primeira diz respeito à troca de mensagens do fórum, que se convertem em narrativa à medida em que são disseminadas na internet como tal. A segunda narrativa, o relato de Hasumi, encontra-se dentro da primeira, formando uma espécie de metanarrativa. Dentro dessa segunda narrativa, encontram-se os elementos estranhos, fantásticos e sobrenaturais relatados por Hasumi, como:

Alguém gritou atrás de mim. "Ei, você não pode andar nos trilhos do trem, é perigoso!" Pensei que poderia ser o frentista, então me virei e, a cerca de 10 metros de distância, havia um velho com uma perna ali, parado. Então ele desapareceu. Estou com tanto medo que não consigo me mover. (pp. 242-243, tradução nossa<sup>8</sup>).

Hasumi também relata ouvir sons, como o som de uma bateria e de sinos. Após isso, ela envia a seguinte mensagem: “Liguei para casa. Meu pai disse que chamaria a polícia para mim, mas o som está ficando cada vez mais próximo (p. 243, tradução nossa<sup>9</sup>)”. Novamente, isso auxilia na construção da atmosfera, evocando elementos do cotidiano que aproximam o leitor do texto e aumentam a verossimilhança da narrativa. Ao final, Hasumi diz que

Minha bateria está prestes a acabar. As coisas estão estranhas, então vou tentar correr na primeira oportunidade que tiver. Ele está resmungando sobre algo que não consigo entender há algum tempo. Só para estar pronta quando for preciso, vou fazer deste meu último post por enquanto. (p. 245, tradução nossa<sup>10</sup>)

Após essa mensagem, Hasumi desaparece e o relato se encerra. Há uma breve explicação ao final afirmando que, depois desse post, nunca mais se ouviu falar de Hasumi. Aqui, é possível analisar o papel da mimese III. Como postulado por Ricoeur,

Generalizando para além de Aristóteles, diria que mimese III marca a intersecção entre o mundo do texto e o mundo do ouvinte ou do leitor. A intersecção, pois, do mundo configurado pelo poema e do mundo no qual a ação efetiva exhibe-se e exhibe sua temporalidade específica. (RICOEUR, 1994, p. 110)

Então, baseando-se em Ricoeur, mimese III é onde a narrativa de *Kisaragi Station* encontra o seu público, e é reconfigurada através da interação entre a história e as

---

<sup>8</sup> Original: Someone just yelled out from behind me. “Hey, you can’t walk along the railway track, it’s dangerous!” I thought it might be the station attendant, so I turned around, and about 10 metres away there was this old guy with one leg standing there. Then he disappeared. I’m so scared, I can’t move.

<sup>9</sup> Original: I called home. My dad said he’d call the police for me, but the sound is getting closer and closer.

<sup>10</sup> Original: Hasumi: My battery’s about to die. Things are looking strange, so I’m gonna try to run the first chance I get. He’s been muttering about something I can’t understand for a while now. Just so I’m ready when needs be, I’m going to make this my last post for now.



experiências pessoais dos leitores, tanto os leitores do fórum (que atuam como co-criadores da história) quanto os leitores da troca de mensagens. A tensão entre o real e o fictício, que permeia toda a narrativa, culmina nesse ponto de intersecção onde os leitores são levados a refletir sobre a veracidade dos eventos descritos por Hasumi. O desaparecimento abrupto de Hasumi e a ausência de uma conclusão clara deixam espaço para que os leitores preencham as lacunas com sua imaginação, aumentando o impacto emocional da história. A sensação de que Hasumi poderia ser uma pessoa real que desapareceu, intensificada pelas mimeses I e II, provoca um efeito de realidade ou “efeito do real” (BARTHES, 1972) que amplia a imersão dos leitores. Mais do que uma simples história de horror, a narrativa se transforma em um mistério não resolvido que pode ter implicações no mundo real. A partir disso, os leitores do fórum e outras plataformas online continuaram a discutir e teorizar sobre o que poderia ter acontecido com Hasumi. Essa discussão coletiva não apenas mantém a narrativa viva, mas também a expande, permitindo múltiplas reconfigurações e interpretações. Assim, *Kisaragi Station* transcende sua forma original e se torna uma lenda urbana, perpetuada e reconfigurada por cada nova leitura e interpretação, e interferindo de forma ativa no mundo real. Pois “as ficções não existem só como textos ficcionais; elas desempenham um papel importante tanto nas atividades do conhecimento, da ação e do comportamento quanto no estabelecimento de instituições, de sociedades e de visões de mundo” (ISER, 2013, p. 42). Ainda segundo Iser, “Causar reações sobre o mundo seria então a função de uso produzida pelo *como se*”. O imaginário se converte em experiência, pois quando a ficção nos faz pensar “e se fosse assim?”, ela nos faz imaginar e reagir a situações fictícias. Por exemplo, como afirma o autor, um ator representando Hamlet precisa, de certa forma, transformar a sua própria realidade para dar vida a uma figura que não é real. Assim, o corpo do ator perde sua realidade original e se torna ferramenta para criar a ilusão de uma realidade fictícia. Dessa forma, a ficção causa transformações materiais nos indivíduos e na coletividade.

Assim, conforme a história de *Kisaragi Station* se espalhou pela internet a partir de fóruns, vídeos no *YouTube* e *podcasts*, ela começou a transformar a realidade dos seus leitores e espectadores. A narrativa provocou não apenas reações emocionais, mas também ações concretas, como a procura por informações sobre a estação fictícia e visitas aos locais mencionados na história. Como dito anteriormente, as pessoas começaram a ligar para a Linha Ferroviária Enshū, buscando saber mais sobre a misteriosa estação, e

---

houve até relatos de visitantes explorando a área em busca de pistas. Essas atividades mostram como a narrativa ultrapassou o mundo digital e afetou o comportamento no mundo real, cruzando os limites entre o real e o fictício.

### 3 – ESPAÇOS LIMINARES: UMA ESTÉTICA DE INTERNET

Após discutir a tensão entre real e fictício gerada por essas narrativas, cabe fazer uma reflexão sobre a estética desse tipo de história, entendendo como elas dialogam com a ideia dos *liminal spaces* ou espaços liminares, um fenômeno estético popularizado na internet, e como esse fenômeno se insere dentro de um contexto maior que diz respeito às narrativas de horror contemporâneas.

Marc Augé (2018) cunhou o termo "não-lugar" para se referir a alguns locais (frequentemente locais transitórios) que não possuem identidade própria, como shoppings, aeroportos, supermercados e quartos de hotel. Esses espaços possuem uma estética padronizada: independentemente de sua localização geográfica, eles sempre seguem a mesma estrutura, de forma que somos incapazes de distinguir, por exemplo, se um shopping é brasileiro ou coreano apenas observando superficialmente seu interior. A ideia de não-lugar é interessante porque ela se aproxima do conceito de espaços liminares. Os espaços liminares dizem respeito a lugares comuns, como shoppings ou aeroportos, mas que podem transmitir uma sensação de estranheza ou inquietação. São lugares estranhamente familiares, que confundem nosso senso de temporalidade e espacialidade ao serem fotografados ou filmados em determinadas condições – por exemplo, de madrugada, com pouca luz ou quando estão vazios – evocando sentimentos como *deja vu*. É como se ocupassem um lugar fora do tempo e do espaço. Essa estética aparece frequentemente em vídeos do YouTube, como um vídeo intitulado *strangely familiar places with unnerving music*<sup>11</sup>.

Antes de explorar mais o conceito de espaços liminares, faz-se útil introduzir um outro conceito relacionado: o conceito de *uncanny valley* ou *vale da estranheza*, proposto por Mori (2020) na área da robótica. Mori argumenta que nossa resposta emocional a um robô humanoide muda abruptamente de empatia para repulsa em uma condição específica: quando um robô se aproxima muito da aparência humana, sem, no entanto, chegar ao ponto de ser indistinguível de um ser humano: “Conforme nos aproximamos

---

<sup>11</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VqZEfqoTA7M&t=71s>. Acesso em: 25/06/2024.

do objetivo de fazer os robôs parecerem humanos, nossa afinidade por eles aumenta até chegarmos a um vale, que chamo de vale da estranheza” (MORI, 2020, p. 89). O conceito foi proposto inicialmente em um ensaio publicado em 1970 em uma revista obscura japonesa chamada *Energy* e, por muitos anos, recebeu pouca atenção. Nos últimos anos, contudo, o conceito de *uncanny valley* tem atraído interesse não só na robótica, mas também na cultura pop. Além da interação humano-robô, o conceito também é estudado e aplicado na animação gráfica por computador, além de ser estudado por pesquisadores que buscam entender suas raízes biológicas e/ou sociais.

Diel e Lewis (2022) propõem, entretanto, estender esse conceito. Em seus experimentos, os autores demonstram que o conceito de *uncanny valley* não se limita à relação entre humanos e robôs, podendo abranger também lugares físicos, reais ou artificiais, que são percebidos como ambíguos ou misteriosos, provocando sensações inquietantes ou estranhas (p. 2). Ainda segundo os autores, “alguns ambientes construídos, como edifícios abandonados, podem provocar sentimentos de horror, pavor ou medo” (ibid, tradução nossa<sup>12</sup>) já que “um alto grau de mistério (...) pode ser provocado por ambientes que não permitem a inferência de informações suficientes, motivando uma exploração mais aprofundada” (ibid, tradução nossa<sup>13</sup>). A partir da realização de três experimentos diferentes, os autores demonstram que fatores como o vazio, a transitoriedade (muito presente em corredores, por exemplo), a repetição e os desvios estruturais (quando algumas coisas estão fora de lugar ou quando o ambiente parece distorcido) são frequentemente associados a sentimentos de estranheza e desconforto. Não por acaso o foco da narrativa de *Kisaragi Station* é uma estação de trem: estações de trem e de metrô são tipos de não-lugar que aparecem frequentemente em fotos e vídeos sobre espaços liminares, e possuem muitas das características associadas a esses sentimentos de estranheza e desconforto. O trem e a estação presentes na narrativa de Hasumi são lugares familiares à maioria das pessoas. Entretanto, a narrativa subverte essa familiaridade na medida em que esses lugares se afastam das expectativas baseadas nas experiências das pessoas com esses lugares, apresentando elementos incomuns como a ausência de qualquer ser humano e acontecimentos insólitos e sobrenaturais. Heft (2021) fala sobre lugares desconectados de sua função original (recuperando o conceito de

---

<sup>12</sup> Some built environments, like abandoned buildings, can elicit feelings of horror, dread, or creepiness (...)

<sup>13</sup> A high degree of mystery (...) may be elicited by surroundings not allowing inference of sufficient information, motivating further exploration.

desterritorialização, de Deleuze) que evocam estranheza, transformando-se em algo além de meros espaços físicos. Estações costumam ser lugares com muita atividade e movimentação, com trens indo e vindo e muitas pessoas saindo e entrando dos vagões. Na narrativa de Hasumi, isso não ocorre, gerando, portanto, a sensação de infamiliaridade onde se esperaria algo familiar: “Despojado do contexto fornecido pela experiência intersubjetiva, o espaço entra no limbo, pois não está sendo usado para o propósito pretendido.” (HEFT, 2021, p. 15, tradução nossa<sup>14</sup>). Em outras palavras, a estação de trem vazia provoca um sentimento de estranheza por causa da ausência onde se esperaria presença. Além disso, após estabelecer, na narrativa, que esses lugares estão vazios, *Kisaragi Station* subverte isso mais uma vez quando a protagonista vê pessoas e ouve sons naquele lugar, que parecia estar desprovido de qualquer presença ou atividade. Isso contribui para o que Fisher (2016) chama de sensação do estranho (ou *eerie*), que ocorre quando “há algo presente onde não deveria haver nada, ou quando não há nada presente quando deveria haver algo.” (FISHER, 2016, p. 61, tradução nossa<sup>15</sup>). Esses conceitos, de uma forma ou de outra, acabam também dialogando com Freud (2010), que denomina “inquietante” ou *Unheimlich* o sentimento estranheza que remete ao que é conhecido há muito tempo e nos é familiar. No entanto, essa experiência ocorre quando algo que foi ocultado e reprimido é novamente trazido à superfície. Na narrativa de *Kisaragi Station*, essa sensação é intensificada pela justaposição de elementos comuns (como uma estação de trem) com ocorrências incomuns e perturbadoras, desafiando as expectativas dos leitores e provocando desconforto psicológico. A familiaridade da estação de trem é subvertida por eventos inexplicáveis, como sons misteriosos e a presença repentina de figuras humanas onde deveria haver apenas vazio.

Assim, esse uso do espaço liminar dialoga com esses conceitos e é fundamental para criar a atmosfera de suspense e terror na narrativa. O espaço liminar da estação de trem, que deveria ser um local de transição e movimento, se transforma em um cenário estático e desconectado da realidade cotidiana, aumentando a sensação de estranheza. A narrativa se utiliza, portanto, dos espaços liminares para criar sua atmosfera ou *Stimmung*, conforme Gumbrecht (2014). O termo *Stimmung* é amplamente polissêmico, de forma que não existe uma palavra em português que abarque todas as possibilidades que o autor

---

<sup>14</sup> Original: Stripped of the context provided by inter-subjective experience, the space enters limbo as it is not being used for its intended purpose.

<sup>15</sup> Original: The sensation of the eerie occurs either when there is something present where there should be nothing, or is there is nothing present when there should be something.

sugere com esse conceito, mas, entre suas traduções mais comuns estão os termos atmosfera, ambiência, clima, estado de espírito ou tonalidade afetiva. Segundo Gumbrecht, toda narrativa é capaz de nos “envolver” fisicamente e emocionalmente, de forma que é essencial olhar para as diversas sensações que um texto pode produzir no leitor, e não apenas para a relação entre os seus significados e a realidade material fora dele. Um texto pode evocar esses sentimentos a partir de uma série de recursos: sua temática, suas construções frasais, escolhas vocabulares, estrutura narrativa, entre outros. A ideia de *Stimmung* envolve percepções sensoriais capazes até mesmo de moldar a maneira como grupos e sociedades experimentam o tempo e o espaço. Essas percepções podem ser notadas em diversos contextos, como rituais, festivais, mudanças de estação, ou até mesmo em momentos de crise ou transformação social. Dessa forma, afetando o leitor ou espectador sensorialmente, uma narrativa é capaz de nos engajar de forma emocional, fazendo com que assumamos determinado “estado de espírito” que irá influenciar nossas ações no mundo material. É exatamente o caso de *Kisaragi Station*: a história interfere no estado de espírito de seus leitores a partir de uma narrativa estruturada para tal finalidade. Seus elementos estéticos, a forma como a narrativa se desenrola e até mesmo o veículo utilizado para sua propagação inicial contribuem para a criação de uma narrativa altamente persuasiva que faz com que os leitores se envolvam emocionalmente. Assim, emocionalmente afetados, envoltos em uma *Stimmung* específica, os leitores se engajam de forma a disseminar a história como uma história verídica.

#### 4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Kisaragi Station* é um exemplo de como histórias de horror podem surgir de relatos aparentemente espontâneos até se tornarem narrativas complexas e colaborativas, que envolvem uma ampla comunidade online. A investigação sobre essa história não apenas explora os detalhes do enredo, mas também analisa como a interação e participação coletiva dos usuários moldam e expandem essas narrativas. Além disso, como dito anteriormente, a história de *Kisaragi Station* levanta questões sobre a natureza da realidade e da ficção na era digital. A linha tênue entre o real e o imaginário, amplificada pela anonimidade e imediatismo da internet, cria um terreno fértil para o surgimento de mitos e lendas contemporâneos. *Kisaragi Station* é um exemplo de como as histórias de terror modernas podem surgir, se desenvolver e se perpetuar em um espaço virtual, refletindo as ansiedades da sociedade atual.

O estudo sobre a *creepypasta* mostra como até interações em fóruns online podem gerar narrativas de horror que se tornam fenômenos culturais e ultrapassam a barreira entre real e fictício. A partir das teorias de Iser e Ricoeur, conseguimos destacar como a narrativa é moldada por elementos do nosso imaginário, combinando e estruturando esses elementos de forma a configurar uma narrativa que tenha caráter de realidade e, dessa forma, a narrativa é recebida, interpretada e reconfigurada pelos leitores ou participantes, mostrando como a internet facilita a criação de lendas contemporâneas que influenciam a realidade concreta.

No que diz respeito aos seus elementos estéticos, *Kisaragi Station* utiliza a desterritorialização de espaços familiares, deslocando esses espaços de seus propósitos usuais ao apresentar desvios estruturais que evocam estranheza e intensificam a experiência do medo. Ao transformar um espaço familiar em um ambiente de incerteza e pavor, a narrativa consegue envolver seus leitores em uma *Stimmung* de horror e estranheza, conforme Gumbrecht, desafiando suas percepções de realidade e ficção e causando um impacto sensorial e emocional.

A investigação mostra, por fim, que *creepypastas* exemplificam como narrativas digitais podem influenciar emoções, comportamentos e até mesmo crenças coletivas. Trata-se de importantes fenômenos socioculturais, refletindo ansiedades modernas e redefinindo as fronteiras entre realidade e ficção. Resta, talvez, observar como essas histórias continuarão a evoluir em um mundo altamente digitalizado.

## REFERÊNCIAS

AUGÉ, Marc. **Não lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas: Papyrus, 2018.

BARTHES, Roland et al. **Literatura e semiologia**. Petrópolis: Vozes, 1972.

DEVLIN, Tara A. Kashima-san. In: **Kowabana – Translating Japanese horror**. 30 de junho de 2018. Disponível em: <https://www.kowabana.net/2018/06/30/kashima-san/>. Acesso em: 06/10/2024.

DEVLIN, Tara A. Kowabana. *Kisaragi Station*. In: **'True' Japanese scary stories from around the internet: Volume Three**. Orochi Press, 2018. Edição do Kindle.

DIEL, Alexander; LEWIS, Michael. Structural deviations drive an uncanny valley of physical places. In: **Journal of Environmental Psychology**, v. 82, p. 1-17, 8 de jul. 2022.

FREITAS, Camila; AMARO, Mariana. Slender Man: creepypasta, mimese e realidade. **Temática**, v. 12, n. 01, p. 33-48, 2016.

FREUD, Sigmund. O Inquietante. In: **História de uma neurose infantil (“O homem dos lobos”): além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920)**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FISHER, Mark. **The Weird and the Eerie**. London: Repeater Books, 2016.

FUMIYA, Yoshida. 遠鉄「きさらぎ駅」？ 消えた「はすみ」さん、都市伝説10年超. **["Estação Kisaragi", de Enshū? O desaparecimento de “Hasumi” e uma lenda urbana de mais de 10 anos]**. Shizuoka Shimbun. p. 3, 9 de jan. 2018. Disponível em: <https://www.at-s.com/news/article/others/617676.html>. Acesso em: 07/06/2024.

GUMBRECH, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, Stimmung: sobre um potencial oculto da literatura**. Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 2014.

HEFT, Peter. Betwixt and Between: Zones as Liminal and Deterritorialized Spaces. **PULSE: the Journal of Science and Culture**, v. 8, p. 1-20, 2021.

ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

MEYER, Matthew. Teke teke. **Yokai.com**. 31 de outubro 2015. Disponível em: <https://yokai.com/teketete/>. Acesso em: 06/10/2024.

MORI, Masahiro. The Uncanny Valley. In: WEINSTOCK, Jeffrey. **The monster theory reader**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020, p. 89-94.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa (tomo 1)**. Campinas: Papirus, 1994.

TAMA-CHAN. 【浜松】2ちゃん都市伝説「きさらぎ駅」は浜松の「さぎの宮駅」！？ 実際に行ってみた. **[A lenda urbana do 2channel 'Estação Kisaragi' é a 'Estação Saginomiya' de Hamamatsu!? Fui lá verificar]**. 5 de fevereiro de 2022. Disponível em: <https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/3a7ac41b6d23c50f9b9eb8bee4f33ad55e24d733>. Acesso em: 07/06/2024.

TETSUDŌ CHANNERU. 都市伝説で知られる「きさらぎ駅」限定切符、遠州鉄道が8日発売 大きな反響に「追加のお知らせ」も **[Passagens limitadas para a 'Estação Kisaragi', conhecida lenda urbana, serão lançadas pela Enshu Railway no dia 8. Devido à grande repercussão, haverá um 'anúncio adicional']**. 7 de janeiro de 2022. Disponível em: [https://tetsudo-ch.com/12096336.html#google\\_vignette](https://tetsudo-ch.com/12096336.html#google_vignette). Acesso em: 07/06/2024.

TORIKAI, Kaoru. 犬鳴村のうわさ — 「異界としての犬鳴」にまつわる一考察. **[Rumores sobre uma vila conhecida como Inunaki: Um estudo de Inunaki como um mundo alienígena]** In: **Rikkyo University**. Disponível em: [https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=repository\\_action\\_common\\_download&item\\_id=11153&item\\_no=1&attribute\\_id=18&file\\_no=1](https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=repository_action_common_download&item_id=11153&item_no=1&attribute_id=18&file_no=1). Acesso em: 06/10/2024.