

---

## 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 um limiar entre ficção e realidade. Este trabalho é uma investigação sobre a *creepypasta* conhecida como *Kisaragi Station*, propagada pela internet a partir de 2004. Em um primeiro momento, investigamos a narrativa a partir da distinção entre o real, o fictício e o imaginário conforme Ricoeur (1994) e Iser (2013). Em um segundo 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 citados às de Gumbrecht (2014).

### PALAVRAS-CHAVE

Horror; narrativa; creepypasta; internet; lenda urbana.

### CORPO DO TEXTO

#### 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

---

<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 *copypasta*, que diz respeito a blocos de texto copiados e disseminados na internet por serem considerados engraçados ou inusitados.

---

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 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, 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.

*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 acima, 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.

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.

## 1 – O real e o fictício

Para auxiliar nessa tarefa, será útil a ideia de tríplice mímese 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 mímese de Ricoeur consiste em três etapas: mímese I (prefiguração), mímese II (configuração) e mímese III (refiguração). A mímese I diz respeito às pré-compreensões e os contextos culturais que moldam a criação da narrativa. Já a mímese II é sobre a maneira como a história é estruturada e contada. A mímese 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, aplicaremos 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.

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.

## 2 – Espaços liminares: uma estética da 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>4</sup>.

Antes de explorar mais o conceito de *liminal spaces*, 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>4</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). Nos últimos anos, 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>5</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>6</sup>). Os autores demonstram que fatores como o vazio, a transitoriedade (muito presente em corredores, por exemplo) e a repetição 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.

Os espaços liminares se caracterizam, portanto, por sua *Stimmung*, conforme Gumbrecht (2014). O termo é amplamente polissêmico, mas costuma ser traduzido como atmosfera, ambiência, estado de espírito ou tonalidade afetiva. Segundo Gumbrecht, a ideia de *Stimmung* envolve percepções sensoriais capazes até mesmo de moldar a maneira como grupos e sociedades experimentam o tempo e o espaço. Essa percepção pode ser notada em diversos contextos, como rituais, festivais, mudanças de estação, ou até mesmo em momentos de crise ou transformação social. A reflexão sobre a *Stimmung* dos espaços liminares é importante para compreender como renegociamos as fronteiras entre o

---

<sup>5</sup> Some built environments, like abandoned buildings, can elicit feelings of horror, dread, or creepiness (...)

<sup>6</sup> A high degree of mystery (...) may be elicited by surroundings not allowing inference of sufficient information, motivating further exploration.

familiar e o desconhecido, e nos permite perceber as sutis dinâmicas emocionais e sensoriais que atuam em situações de incerteza e estranheza.

### 3 – Considerações finais

O estudo sobre a *creepypasta Kisaragi Station* 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 Ricoeur, Iser e Gumbrecht, conseguimos destacar o impacto sensorial e emocional dessas histórias e sua capacidade de moldar e serem moldadas pelo imaginário. *Kisaragi Station* exemplifica como a internet facilita a criação de lendas contemporâneas que influenciam a realidade concreta. A investigação mostra que *creepypastas* são importantes fenômenos socioculturais, refletindo ansiedades modernas e redefinindo as fronteiras entre realidade e ficção.

### REFERÊNCIAS

- AUGÉ, Marc. **Não lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas: Papirus, 2018.
- 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.
- 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.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, Stimmung: sobre um potencial oculto da literatura**. Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 2014.
- ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.
- 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.