

## **Slender Man: creepypasta, mimese e realidade**

### *Slender Man: creepypasta, mimesis and reality*

Camila FREITAS<sup>1</sup>  
Mariana AMARO<sup>2</sup>

#### **Resumo**

Este artigo faz uma reflexão teórica sobre o creepypasta do monstro Slender Man, a fim de esclarecer como este mito se constituiu e se espalhou na Web. Fruto de uma criação coletiva, os usuários responsáveis por sua gênese se empenharam para tornar o ser e sua história verossimilhantes, ao fabricarem imagens e relatos falsos e disseminá-los em fóruns na internet, visando enganar outros usuários. Será considerado o desenvolvimento da narrativa de Slender Man online e offline, assim como a confluência entre realidade e ficção. O artigo sustenta-se, principalmente, nas ideias de Jenkins, Ford e Green (2013), Lévy (1999), Ricoeur (2010) e Wunenburger; Araujo (2003).

**Palavras-chave:** Slender Man. Creepypasta. Mimese. Realidade.

#### **Abstract**

This article presents a theoretical reflection on the Slender Man's creepypasta in order to clarify how this myth was constituted and how it spread throughout the Web environment. Result of a collective creation, the users responsible for its genesis engaged on trying to make the being and its history feasible by manufactured images and false reports in order to spread it on internet forums and mislead other users. Will be considered the online and offline development of Slender Man's narrative, as well as the confluence between reality and fiction. The paper relies mainly on the ideas of Jenkins, Ford e Green (2013), Lévy (1999), Ricoeur (2010) e Wunenburger; Araujo (2003).

**Keywords:** Slender Man. Creepypasta. Mimesis. Reality.

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), membro do Núcleo de Pesquisa em Jornalismo – UFRGS/CNPq.  
E-mail: freitas.csiqueira@gmail.com

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), membro do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD/UFRGS).  
E-mail: mari.amaroc@gmail.com

## Introdução

Há tempos se discute sobre as possibilidades de o universo ficcional ultrapassar seus limites e repousar na realidade cotidiana. Tal capacidade é bastante recorrente e pode originar uma mimetização do real. Nesse sentido, o objetivo desse artigo é apresentar uma reflexão teórica sobre o creepypasta Slender Man que, ao circular ativamente pela internet, conquistou usuários, deu origem a conteúdos diversos, foi elevado a mito e, ao permear o mundo material fora da comunidade online, despertou o instinto violento de algumas crianças.

Considerando a repercussão da história de Slender Man, foram consultadas sete reportagens publicadas entre junho de 2014 e junho de 2015, no site do jornal britânico *The Independent*. Também foi analisado o documento *The Slender Man Mythos*, que canoniza o mito e compila as criações dos usuários em torno da história.

Como aporte teórico são utilizados Barthes (1972), Eco (1994), Lévy (1999), Wunenburger; Araújo (2003), Ricoeur (2010) e Jenkins; Ford; Green (2013).

## História e características

O Slender Man é um ser fictício e caracterizado, normalmente, por seu fenótipo magro, alto e sem detalhes faciais definidos, que se veste com um terno preto, sapatos e camisa branca. Ele pode apresentar tentáculos, os quais saem de suas costas, além de ter a capacidade de alongar seus braços e pernas infinitamente. 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*.

Na mitologia<sup>3</sup> criada pelos usuários da internet, como será explicado na seção a seguir, o Slender Man tem origens distintas, temporal e espacialmente distantes dos

---

<sup>3</sup> Faz-se uso da expressão mitologia, pois considera-se que o personagem Slender Man foi elevado ao estatuto de mito com a repercussão da história que o promoveu. Mito aqui será compreendido no sentido geral da palavra que é formulada, o qual inclui as noções de “notícia, mensagem, conto, estória, boato,

fóruns da Web, seu verdadeiro local de “nascimento”. A lenda narra seus primórdios em períodos tribais e evoca como provas de sua existência pinturas rupestres, hieróglifos do Egito Antigo e imagens da Floresta Negra alemã.

Nos contos, o ser em questão vive perto de florestas, escolhendo atrair suas vítimas para esses locais. De acordo com as histórias repercutidas na internet, ele pode passar anos perseguindo um alvo, deixando-o louco paulatinamente ou matando-o no primeiro contato. Não existem motivos claros para a criatura escolher suas vítimas, mas nos relatos ela tende a perseguir crianças – fazendo alusão à fábula do Bicho Papão. Diferente dos adultos que o temem, a maioria das crianças não parece ter muito medo dele.

Na maior parte dos relatos compartilhados online, conta-se que as crianças capturadas pelo ser desaparecem. Por outro lado, os adultos são assassinados de maneiras cruéis – os procedimentos preferidos são empalamento e extração dos órgãos internos.

Outra característica do ser é a capacidade de controlar mentes, ao mover seus tentáculos, fazendo com que pessoas cometam assassinatos sob seu comando. Ele também pode figurar nos pesadelos de indivíduos que o veem ou acreditam em sua existência. No entanto, se as pessoas com as quais a criatura faz contato comentam sobre suas experiências, Slender Man age de modo punitivo – incendiando locais em que elas estejam e desaparecendo com registros e documentos que possam relevar seu agir sanguinolento.

Nas tramas, vídeos e fotos, normalmente, a criatura é vista de forma estática, não ficando claro como ela realiza seus movimentos – já que ela seria, de acordo com as lendas, tão rápida quanto a velocidade da luz. Por isso, quando registrado, o ser costuma estar parado e observando a vítima em cantos escuros, de preferência ao ar livre e rodeado por neblina, o que torna sua figura ainda mais difusa e assustadora. É comum que a primeira aparição de Slender Man seja percebida pela vítima à noite, mas ele pode atacar a qualquer momento do dia.

As atitudes do monstro não possuem razões claras, não havendo também uma *back story* oficial sobre a vida do monstro. Na internet, a maioria dos materiais que o

---

narração à qual se dá crédito, fábula, saga, lenda” (PERINE, 2002, p.38). A concepção de mito abre espaço para a saliência de seres sobrenaturais e de naturezas diversas.

tem como foco, faz referência aos ataques, que são apresentados em forma de relato em primeira pessoa ou, então, como decupagem de entrevistas e em matérias de jornais.

Ao observar a evolução da história narrada, percebe-se que o ser, em suas primeiras aparições, costumava agir agressivamente, dilacerando vítimas e cometendo assassinatos em massa. Com o amadurecimento das narrativas, ele se tornou passivo-agressivo, sendo a perseguição e o medo suas principais ferramentas para enlouquecer os alvos.

## **Inteligência coletiva e creepypasta**

Apesar da história remontar as origens do mito em tempos antigos, a criação de Slender Man pode ser traçada, sem dificuldade na internet, como uma brincadeira iniciada em um tópico do fórum *Something Awful*<sup>4</sup>.

Em 8 de junho de 2009 foi lançado um concurso de Photoshop de imagens paranormais, a partir do qual os membros do *Something Awful* deveriam pegar fotos comuns e transformá-las em algo assustador para, posteriormente, tentar divulgá-las como autênticas em fóruns sobre eventos paranormais, enganando usuários crentes em seres sobrenaturais. As imagens eram acompanhadas por legendas ou testemunhos fictícios, referentes aos acontecimentos ilustrados, a fim de torná-las verossímeis.

Dias após o início do referido concurso, o usuário Victor Surge – *nickname* utilizado por Eric Knudsen no *Something Awful* – postou duas imagens seguidas de legendas<sup>5</sup> que dariam origem ao mito Slender Man:

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://www.somethingawful.com/>>. Acesso em: 21 de jul. 2015.

<sup>5</sup> Disponível em :

<<http://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=3#post361861415>>. Acesso em: 21 de jul. 2015.

**Imagem 01**



Fonte: Fotografia publicada no *Something Awful*

O texto relativo à *imagem 01* reporta o agir de Slender<sup>6</sup>. Já a *imagem 02* mostra crianças no parque sendo observadas por um sujeito com tentáculos na altura dos membros superiores. Nota-se o selo no canto direito superior, que dá um contorno documental à foto:

**Imagem 02**



Fonte: Publicada no *Something Awful*

---

<sup>6</sup>“We didn’t want to go, we didn’t want to kill them, but it’s persistent silence and outstretched arms horrified and comforted us at the same time...”. 1983, photographer unknown, presumed dead.

Ainda na *imagem 02*, a descrição faz referência a um incêndio e ao desaparecimento de crianças<sup>7</sup>.

Surge continuou postando evidências que comprovariam a existência de Slender Man, tais como fotografias, clipping de notícias e desenhos da criatura feitos por crianças. Entusiasmados, outros usuários começaram a embarcar na criação da história, colaborando com imagens editadas e relatos, estabelecendo paralelos entre lendas antigas e as características que Surge apontava como principais à narrativa de Slender. A comoção dos usuários do fórum rompeu com a proposta inicial do concurso – trollar<sup>8</sup> aficionados em eventos sobrenaturais – e se ateve exclusivamente em Slender Man.

A forte repercussão deu origem a uma atividade coletiva capaz de “conceber mundos virtuais de significações ou sensações partilhadas” (LÉVY, 1999, p.83), valorizando a imaginação desse grupo engajado. Esse movimento é descrito por Lévy (1999, p.28) como “uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real e que resulta de uma mobilização efetiva das competências”. A ação em relação à história gerou um documento de 194 páginas, denominado *The Slender Man Mythos*<sup>9</sup>, agrupando todas as criações sobre o personagem feitas no fórum *Something Awful*. Atualmente, o material encontra-se em sua 3ª edição e é considerado o documento que valida e canoniza o mito.

Como o monstro foi legitimado por meio de um processo colaborativo, em uma comunidade de usuários anônimos, os fundamentos do mito são variados e, algumas vezes, contraditórios, tal como nas lendas urbanas pré-internet. O esforço em criar uma narrativa verossímil fez com que os envolvidos na mitologia fossem adiante, enriquecendo a história com relatórios policiais, notícias falsas, imagens antigas e trechos de diários. A proposta era dar vida ao Slender Man.

---

<sup>7</sup> “One of two recovered photographs from the Stirling City Library blaze. Notable for being taken the day which fourteen children vanished and for what is referred to as ‘The Slender Man’. Deformities cited as film defects by officials. Fire at library occurred one week later. Actual photograph confiscated as evidence. 1986, photographer: Mary Thomas, missing since June 13th, 1986”.

<sup>8</sup>A palavra trollar, comum no meio online, tem duas origens: uma relativa aos seres folclóricos Trolls e outra à isca deixada para capturar algo. Ao considerar a segunda relação, Fragoso (2015, p.137) diz que esta esclarece mais a noção de “trollagem na internet, que consiste em provocar um ou mais participantes de um ambiente on-line (fórum, lista de discussão, game) com a intenção de incitar discordâncias e confrontos, através de comportamentos impertinentes, inferiorização ou ridicularização”. No caso Slender, a ideia era zombar daqueles que levam a paranormalidade a sério, fazendo com que acreditassem que um conteúdo fictício era verdadeiro.

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/203652428/The-Slenderman-Mythos#scribd>>. Acesso em: 23 de jul. 2015.

As histórias gradualmente se espalharam por outros fóruns focados em contos de horror – ao passo que, ativamente, os usuários se mobilizavam para que esse conteúdo circulasse (JENKINS; FORD; GREEN, 2013) – e ganhou notoriedade no tópico dedicado a assuntos paranormais /x/ (paranormal) do fórum *4chan*. Slender Man também apareceu em diversos portais e fóruns da Web, tais como *Reddit*, *Unfiction Forums*, *Facepunch*, *TVTropes*, *DeviantArt* e *Mythical Creatures Guide*. A partir destes, as histórias narradas inspiraram a websérie de terror *Marble Hornets*<sup>10</sup>, além de memes, *cosplays* e artes de fãs, até Slender Man ganhar espaço em artigos da *Wikipedia* e do *Creepypasta*, maior repositório de histórias macabras da internet.

O fato de ter sido criado a partir de uma montagem de histórias, contos e documentos produzidos por vários usuários e de ser uma narrativa mutável, com diversos detalhes e objetivos, aumentou a capacidade de adaptabilidade de Slender Man. Essas características auxiliaram na transição das histórias criadas no *Something Awful* para sites e fóruns mainstreams. Por isso, pode-se considerar Slender Man como uma *creepypasta*<sup>11</sup>, ou seja, uma narrativa de terror publicada em repositórios da internet com a finalidade de assustar ou causar 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.

O *Creepypasta Wiki*, por exemplo, permite que qualquer um possa contribuir com a manutenção do conteúdo e é um local que reúne diversas lendas urbanas, assim como contos reais horripilantes. Essa seção do portal *wikia.com*, no qual os usuários criam *wikis*, funciona no mesmo modelo da *Wikipedia*. Um *wiki* possibilita que os usuários possam adicionar, editar e compartilhar informações nas páginas do portal, tal como uma inteligência coletiva (LÉVY, 1999).

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

---

<sup>10</sup> *Marble Hornets* é a primeira websérie que adaptou a história de Slender Man – no estilo documentário com uma linguagem de câmera subjetiva. Foi veiculada no *YouTube* pelo canal *Clear Lakes 44 | Marble Hornets*. O projeto foi criado e dirigido por Troy Wagner, usuário do fórum *Something Awful* e postado no *YouTube* em junho de 2009. Dividido em temporadas, conta com 87 curtas e foi finalizado em junho de 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/MarbleHornets>>. Acesso em: 23 de jul. 2015.

<sup>11</sup> O nome *creepypasta* vem da gíria *copypasta*, usada para se referir a uma informação que é transmitida no meio online, quase que automaticamente por seus leitores, via ações de copiar e colar, sem um autor definido ou fonte.



que fingem ser factuais, utilizando relatos em primeira pessoa, sons, vídeos e imagens para corroborar as narrativas. Pode-se dizer que o mito Slender Man foi construído já pensando nas lendas mais espalháveis e famosas dentro do perfil de creepypasta, o que explica sua expansão no domínio da internet e sua crescente popularidade.

Buscando uma aproximação com os contos de tradição oral, a história de Slender assume a proposta de se perpetuar ao longo de gerações. No entanto, é preciso considerar o espaço onde a lenda ganha repercussão.

Por demandar uma ação coletiva e ser espalhável em fóruns – lugar de socialização na Web –, tem-se como rastrear a sua origem na internet, que, de certo modo, é material. Propiciando o levantamento de dados e de comunicações estabelecidas no período de sua produção. É possível, inclusive, analisar a espalhabilidade (JENKINS; FORD; GREEN, 2013), elencando os primeiros pontos de reprodução e até os clusters<sup>12</sup> de compartilhamentos – fóruns sobre conteúdos paranormais, fãs do assunto, sites de horror e posteriormente sites de notícias e de entretenimento.

Esse movimento destinado à espalhabilidade – capacidade técnica que as audiências têm de colocar alguns conteúdos para circular e replicar (JENKINS; FORD; GREEN, 2013) –, estimula não só a popularidade do material, mas o engajamento ativo e coletivo das audiências em torno do conteúdo, assim como o cuidado com a qualidade daquilo que se pretende disseminar.

A comoção em torno de Slender Man fortaleceu a mitologia e fez com que outras mídias e plataformas se apropriassem da história e criassem novos conteúdos, propiciando uma convergência midiática (JENKINS, 2009). Destacam-se, nesse sentido, o documentário amador *Slender Suits*, o curta-metragem *Proxy: A Slender Man Story* e a produção cinematográfica franco-canadense *The Tall Man*. Além dos jogos digitais *Slender: The Eight Pages* e *Slender The Arrival*. No cenário brasileiro, há a produção independente *Registros Secretos da Serra Madrugada – Projeto Slender*, mockumentary gravado no Paraná.

---

<sup>12</sup> Compreende-se por clusters grupos de nós bastante conectados, que podem se unir a grupos diversos por meio de laços entre seus membros (BARABÁSI, 2009; WATTS, 2013).



Nos sites de compras online *Amazon* e *Ebay* outras apropriações e ressignificações são encontradas em forma de livros, vestimentas, acessórios e miniaturas em resina.

É interessante destacar que o processo criativo de *Slender Man* segue um caminho oposto ao dos casos descritos por Jenkins (2009). O autor relata como os fãs criam novas narrativas e aumentam os universos propostos por produtos midiáticos de grandes estúdios e como empresas investem em técnicas de transmedia storytelling. A diferença em relação ao *Slender* é notável, uma vez que o personagem nasce de uma criação coletiva, se estabelece como mito e só então é ressignificado em outras mídias por fãs, empresas e seguidores, que podem ou não lucrar com tais produções. *Slender Man* tem, portanto, um processo de desenvolvimento de convergência mais aproximado ao dos mitos orais clássicos, que ainda não foram absorvidos em totalidade pelas companhias de entretenimento.

## **Mimese e Slender Man**

A preocupação dos usuários em promover a história de *Slender Man* e torná-la crível, ou seja, ter a intenção de criar registros que tornassem o caso verossímil, permite uma aproximação com a questão mimética. Aqui, mimese é compreendida como a ação que concretiza a narrativa (RICOEUR, 2010). Ao falar de mimese é preciso considerar sua tríplice, que, resumidamente, se organiza em: prefiguração (mimese I), configuração (mimese II) e refiguração (mimese III).

Esse processo envolve o círculo hermenêutico, que abre espaço para a interpretação da narrativa. A atividade mimética permite a verificação de índices ficcionais em narrativas que tentam representar a realidade ou que se dizem reais.

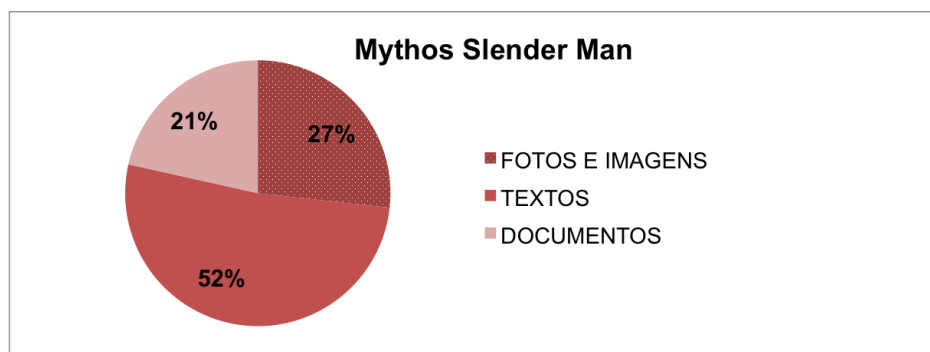
No caso *Slender Man*, sabe-se que o personagem não teria a capacidade de existir, pois tem características que flertam com o fantástico. Porém, o engajamento coletivo em disseminar a história permitiu a construção de uma narrativa, com a criação

de falsos testemunhos, dando ao caso contornos reais e permitindo que a história se instaurasse no imaginário<sup>13</sup> das pessoas.

Essa atividade representativa age com códigos ligados ao cotidiano social, o que faz com que muitos indivíduos acreditem na veracidade do mito. A representação de Slender Man desenvolveu na consciência individual e coletiva o estatuto de acontecimento ao mito, que repercutiu e continua a se espalhar socialmente.

A exemplo, os materiais produzidos pela comunidade engajada em promover a lenda e dispostos no arquivo *The Slender Man Mythos* permitem ilustrar como os falsos testemunhos contribuíram para a crença, apresentando, por exemplo, dados sobre as crianças desaparecidas ou capturadas pela criatura; ofícios e boletins de psiquiatras e policiais; reportagens de periódicos registrados, cartas e imagens mimetizando a realidade. Esses 225 testemunhos foram divididos, aqui, nas categorias a) fotos e imagens; b) textos (contos, relatos autobiográficos e decupagens); c) documentos (relatórios médicos, policiais, clipping de jornais e desenhos). O *gráfico 01* expressa o total de cada categoria:

**Gráfico 01:** Totalidade de falsos testemunhos



Fonte: as autoras

Essa criação contribui para o efeito do real (BARTHES, 1972), esboçando a ocorrência de um discurso tido como verossímil e amparado em recursos que deram credibilidade à lenda – como a construção de cenário e de detalhes, o foco narrativo, o

<sup>13</sup> Diz respeito às produções de elementos criativos, condicionados aos níveis psíquicos e sociais, que abrem espaço para a imaginação e a racionalidade tidas como uma visão particular do mundo (RUIZ, 2004).

testemunho biográfico, a elaboração de documentos e de nomes de autoridades que se repetem em falsos testemunhos. Em busca da verossimilhança, isso mostra a capacidade de a realidade ser volatilizada, uma vez que a história de Slender mistura fantasia e fatos compreendidos como reais.

Esse processo híbrido sugere que usuário esteja engajado no reconhecimento da veracidade ou não do discurso em torno da história. Para os ânimos da comunidade online, o contorno realista foi atrelado ao mito e, assim, o usuário é capaz de “projetar o modelo ficcional na realidade – em outras palavras, o *leitor* passa a acreditar na existência real de personagens e acontecimentos ficcionais” (ECO, 1994, p. 131, grifo meu).

## **Slender Man offline**

Ao ultrapassar a virtualidade, a mitologia em torno do creepypasta acabou em tragédia no mundo material, quando duas meninas – Morgan Geysler e Anissa Weier –, ambas com 12 anos, esfaquearam uma colega, da mesma idade, no Estado de Wisconsin, nos Estados Unidos, em 2014. Morgan e Anissa, acreditando que Slender Man as instigava a cometer atos de violência, levaram a vítima até uma floresta da região, onde a esfaquearam 19 vezes. A menina sobreviveu e o caso foi levado à corte.

Noticiado pelos jornais americanos Boston Globe, The Washington Post, The New York Times e Journal Sentinel o fato ganhou repercussão pelo mundo, com destaque à cobertura realizada pelo site britânico The Independent, que se dedicou a explicar o fenômeno online. As reportagens publicadas revelaram que as duas meninas estavam armando o ataque há algum tempo, pois acreditavam que Slender era real e que, ao matar a vítima, estariam agradando o personagem – tal como sugere a lenda. O “criador” de Slender, Victor Surge, foi procurado para entrevistas, assim como os moderadores do *Creepypasta* e do fórum *Something Awful* para explicar o mito. Especialistas em psicologia infantil e acadêmicos das áreas do Imaginário e da Cibercultura também foram consultados pelos jornais para esclarecer as consequências da criação de histórias macabras na sociedade e as razões pelas quais elas encantam adultos e crianças, despertando interesse e desvio da realidade.

Desta forma, as tragédias ficcionais de Slender Man, finalmente, ganharam reconhecimento pela parcela que não habitava o meio online – considerando que o mito já havia transposto as barreiras dos ambientes nichados de fóruns paranormais e dos sites de horror para figurar em portais mainstream como *Buzzfeed* e *YouTube* –, ao se tornar a “causa” de uma tragédia offline.

Uma reportagem publicada no portal do *The Independent*, em 3 de junho de 2014, revelava que as garotas de Wisconsin tinham desenvolvido um facínio pelo Slender Man, após ler sobre a criatura no *Creepypasta Wiki*. Fazendo referência à mitologia, Morgan e Anissa acreditavam que Slender habitava seus sonhos e controlava suas mentes. O caso teve diversos desdobramentos na imprensa, mostrando a frieza das meninas ao comentarem sobre o crime sob comando imaginário de Slender.

Apesar das considerações no tópico do *Creepypasta*<sup>14</sup>, que tentam isentar a mitologia de influenciar atitudes violentas, o caso de Wisconsin não foi o único crime realizado em nome de Slender Man. Em 2014, a jovem Lily Hartwell, de 14 anos, ateou fogo em sua residência, na Flórida, nos Estados Unidos, enquanto a mãe e o irmão dormiam. Conforme publicação do *The Independent*, a menina era fã dos contos do personagem e participava ativamente do fandom, além de manter um diário no qual citava o caso de Wisconsin. Já em Ohio, no mesmo país, a adoração levou uma outra garota a esfaquear a mãe na cozinha de casa.

Esses episódios demonstram que os esforços iniciais do *Something Awful*, em criar um conteúdo que as pessoas acreditassem, realmente foi alcançado, ao passo que a trollagem deu origem a uma lenda e a legitimação do mito. Vale observar ainda que o público ou vítima de Slender Man, coincidentemente, são crianças – tanto na ficção quanto na realidade. Isso, pelo fato de o imaginário infantil tolerar maior fruição criativa do que o adulto ou, como apontam Araújo; Wunenburger (2003): tal imaginário é dotado de poder onírico, apto à fabulação e à mitificação dos acontecimentos com os quais a criança vai se confrontar no dia a dia.

Claro que não foram apenas crianças as instigadas pela mitologia. Sabe-se que o imaginário humano apresenta uma relação íntima com a imaginação e que é vulnerável ao poder simbólico (ARAÚJO, 2010). Nesse sentido, o estímulo da consciência criativa

---

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://www.creepypasta.com/statement-wisconsin-stabbing/>>. Acesso em 10 ago. 2015.

é capaz de conferir a mitos como Slender Man certa materialidade, que, dotada de valor simbólico, reconfigura não só a realidade dos sujeitos crentes mas eles próprios. Assim, percebe-se a força que uma imagem pode imprimir em um indivíduo. Compreende-se ainda que “o sentido figurado original ativa pensamentos abertos e complexos, que só a racionalização a posteriori restitui ao sentido unívoco” (ARAÚJO, 2010, p. 683).

Ao ganhar espaço nos jornais, o Slender Man virou de fato notícia – se distanciando das pretensas atividades de forjar sua materialidade com falsos documentos e testemunhos. Obviamente, por se tratar de um personagem fictício que ganhou espaço no jornalismo – atividade que trabalha com o latente, o diário e com os fatos tidos como verdade –, a informação publicada poderia ter sido mal interpretada, assim como ocorreu com alguns documentos forjados e dispostos no *Mythos*.

De certa forma, os materiais que compuseram o caso das meninas de Wisconsin e das outras duas americanas – tais como desenhos feitos por elas, a manutenção de diários e as próprias histórias, ações e testemunhos – mostram como a ficção pode refletir no universo real, uma vez que o virtual encontrou intenções materiais, representadas pelas ações das meninas, mesmo o Slender Man sendo essencialmente virtual.

## **Considerações finais**

O fenômeno Slender Man permite esclarecer como um mito pode se constituir e se espalhar atualmente, além de enaltecer a capacidade de confluência entre o online e o offline, considerando as barreiras ultrapassadas entre o universo real e o ficcional.

É preciso levar em conta a capacidade de expansão, de rastreamento, de criação de narrativas e de circulação de conteúdos na internet, mas também faz-se relevante, neste caso, salientar que a história de Slender Man – que após o momento inicial de sua criação coletiva foi ganhando força, fãs e comunidades – instigou o imaginário popular e despertou a curiosidade de usuários a fim de imergir no universo dessa criatura sanguinolenta.

A narrativa, ao mexer com o imaginário e com as crenças populares, mobilizou a atividade coletiva que, racionalmente ou não, desenvolveu seu próprio mito. Isso prova que as pessoas estão dispostas a acreditar em discursos, narrativas e personagens que se

desprendem do campo real e material ou que mimetizem a realidade trivial – tal como ocorre nas mitologias religiosas e nas teorias conspiratórias.

Pode-se dizer que tanto o documento *The Slender Man Mythos*, que autentica e canoniza a o mito, quanto os fóruns e sites os quais expandiram o creepypasta, colaboraram para que os usuários mais sensíveis às premissas da narrativa transpusessem o modelo ficcional de Slender para a vida cotidiana fora da internet, como ocorreu nos três casos noticiados pela imprensa e referidos neste artigo.

A lenda criada e personificada na figura de Slender Man mostra, ainda, como um saber partilhado por uma comunidade ou o desenvolvimento de uma crença em torno de um ser fictício elucidada a identidade de um grupo, seu modo de agir e a pluralidade de sentidos que o permeiam.

## Referências

ARAÚJO, Alberto Felipe Ribeiro de Abreu. Quando o imaginário se diz educacional. In: **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. Brasília, V.91, n.229, pp.679-705, 2010.

BARABÁSI, Albert-László. **Linked (conectado): a nova ciência dos networks: como tudo está conectado a tudo e o que isso significa para os negócios, relações sociais e ciências**. São Paulo: Leopardo, 2009.

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

BRUGRAND, Camilla; GRIFFIN, Andrew. Creepypasta: the digital campfires where the Slender Man was born. **The Independent**, Londres, 20 fev. 2015. Disponível em: <<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/creepypasta-the-digital-campfires-where-the-slender-man-myth-was-born-10060251.html>>. Acesso em: 10 ago. 2015.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FRAGOSO, Suely. HUEHUEHUE eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos online. **Revista Famecos**. V. 22, n.3. Porto Alegre, 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Spreadable media**: creating value and meaning in a networked culture. New York e London: New York University Press, 2013.

JONES, Abigail. Slenderman stabbings: Why we can't help being fascinated when young girls attempt murder. **The Independent**, Londres, 17 ago. 2014. Disponível em: <<http://www.independent.co.uk/life-style/health-and-families/features/unheavenly-creatures-young-girls-that-attempt-murder-are-interested-in-the-macabre-or-supernatural-9674828.html?origin=internalSearch>>. Acesso em: 10 ago. 2015.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 2ª ed. São Paulo: Loyola, 1999.

MAIA, Alessandra; ESCALANTE, Pollyana. **Slender Man, “Meu Amigo de Fé e Irmão Camarada” (#SQN)**. In: Anais XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Foz do Iguaçu/PR, 2014.

PERINE, Marcelo. Mito e Filosofia. **Revista Philótopos**, v. 7, n. 2, Goiânia, UFG, 2002.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa** – Tomo I. Tradução de Cláudia Berliner. São Paulo: Editora WMF, 2010.

RUIZ, Castor Bartolomé. **Os paradoxos do imaginário**. 2. ed. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2004.

SAUL, Heather. Slender Man: Stabbing victim released from Wisconsin hospital. **The Independent**, Londres, 7 jun. 2014. Disponível em: <<http://www.independent.co.uk/news/world/americas/slender-man-stabbing-victim-released-from-wisconsin-hospital-9505175.html>>. Acesso em: 10 ago. 2015.

SAUL, Heather. Slender Man stabbing: Accused Wisconsin girls to appear in court. **The Independent**, Londres, 11 jun. 2014. Disponível em: <<http://www.independent.co.uk/news/world/americas/slender-man-wisconsin-girls-accused-of-stabbing-to-appear-in-court-9529541.html>>. Acesso em: 10 ago. 2015.

SAUL, HEATHER. Slender Man: Second stabbing linked to horror meme. **The Independent**, Londres, 10 jun. 2014. Disponível em: <<http://www.independent.co.uk/news/world/americas/slender-man-second-knife-attack-linked-to-online-horror-character-9519485.html>> Acesso em: 10 ago. 2015.

SIMS, Alexandra. Slender Man stabbing suspect has said she might kill again if the chilling imaginary character asked her to. **The Independent**, Londres, 20 jun. 2015. Disponível em: <<http://www.independent.co.uk/news/world/americas/slender-man-stabbing-suspect-has-said-she-might-kill-again-if-the-chilling-imaginary-character-asked-her-to-10333993.html>>. Acesso em: 10 ago. 2015.

TADEO, Maria. Slender Man stabbing: Wisconsin girl, 12, is 'mentally incapable' to stand trial. **The Independent**, Londres, 02 jul. 2014. Disponível em: <



<http://www.independent.co.uk/news/world/americas/slender-man-stabbing-wisconsin-girl-mentally-incapable-to-stand-trial-9580530.html>>. Acesso em: 10 ago. 2015.

WATTS. Duncan J. **Tudo é óbvio**: quando você sabe a resposta. Trad. Letícia Della Giocoma de França. 5. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

WUNENBURGER, Jean-Jacques; ARAÚJO, Alberto Filipe. Introdução ao Imaginário. In: ARAÚJO, Alberto Filipe; BAPTISTA, Fernando Paulo (Coords.). **Variações sobre o Imaginário: domínios, teorizações, práticas**. Lisboa: Instituto Piaget, 2003. p. 23-44.