

**LOS CREEYPASTA COMO TEXTUALIDADES METAFICCIONALES:
OPORTUNIDADES FORMATIVAS PARA LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA E
INFORMACIONAL**

Anastasio García-Roca

Universidad de Almería, Almería, España

**CREEYPASTA AS METAFICATIONAL TEXTUALITIES: TRAINING
OPPORTUNITIES FOR MEDIA AND INFORMATION LITERACY**

Fecha de recepción: 18.05.2020 / Fecha de aceptación: 18.02.2021

Tonos Digital, 40, 2021 (I)

RESUMEN

Las nuevas tecnologías y la era del conocimiento han provocado que la escuela deje de ostentar el monopolio de la educación y surjan nuevos modelos y formatos de aprendizaje. Además, estas circunstancias han desembocado en una cultura de la infoxicación, desinformación y posverdad. En la red no existe el filtro de la información. Este contexto también ha favorecido la creación de nuevas textualidades digitales basadas en la creación colectiva. Entre ellos destacan los *creepypasta* (historias digitales de terror) como obras basadas en la hiperficción constructiva, inspiradas en las leyendas urbanas y relacionadas con las noticias falsas. Esta investigación tiene el objetivo de analizar los *creepypasta* como construcciones y modelos narrativos con el fin de aprovechar sus potencialidades en la educación formal. Para ello, se ha extraído y analizado un corpus de 68 obras ubicadas en la sección de *Lecturas Sugeridas* del espacio de afinidad relacionado con estos textos más importante de la red: *creepypasta.fandom*. Los resultados hallados muestran que se trata de relatos metaficcionales que utilizan una gran riqueza de técnicas y recursos narrativos. Se manipulan y resignifican imágenes, documentos, noticias y

otros hechos documentos. Todo ello, posiciona a estos textos en un espacio privilegiado para el fomento de la lectura y alfabetización mediática e informacional.

Palabras clave: creepypasta; metaficción; multialfabetización; lectura digital; aprendizaje informal.

ABSTRACT

New technologies and the era of knowledge have caused the school to cease to hold a monopoly on education and to emerge new models and learning formats. Furthermore, these circumstances have led to a culture of *infoxication*, disinformation and post-truth. In the network there is no information filter. This context has also favored the creation of new digital textualities based on collective creation. Among them stand out the *creepypasta* (digital horror stories) as works based on constructive hyperfiction, inspired by urban legends and related to fake news. This research aims to analyze *creepypasta* as constructions and narrative models in order to take advantage of their potential in formal education. To do this, a corpus of 68 works located in the Suggested Reading section of the affinity space related to these most important texts on the web has been extracted and analyzed: *creepypasta.fandom*. The results found show that these are metafictional stories that use a great wealth of techniques and narrative resources. Images, documents, news and other document facts are manipulated and resignified. All this positions these texts in a privileged space for the promotion of reading and media and information literacy.

Keywords: creepypasta; metafiction; Multiliteracy; digital reading; informal learning.

1. INTRODUCCIÓN

Nos ubicamos en la era de la (des)información en la que el acceso a la información se realiza a través de mecanismos de comunicación y socialización que no están diseñados para tal fin como *Whatsapp*, *Facebook*, *Twitter* y otras redes sociales (Loteró, Romero y Pérez-Rodríguez, 2018). Además, la ingente cantidad de información existente y disponible en la red obliga a hablar de *infoxicación* (Cornella,

2010), *infobesidad* o sobrecarga informativa. Estas circunstancias favorecen la creación y proliferación de nuevos fenómenos informativos y comunicativos como bulos (*hoaxes*) y, en contextos periodísticos, las noticias falsas, etc. Se fabrica información que imita el contenido de los medios de comunicación en forma, pero no en el proceso o la intención de la organización (Lazer y otros, 2018). Las noticias falsas se conviven con otros trastornos de la información, como información errónea (información falsa o engañosa) y desinformación (información falsa que se difunde deliberadamente para engañar a las personas) (*ibid.*).

Desde esta perspectiva, la era digital también ha producido cambios significativos en los modos, hábitos y comportamientos de los lectores. De entre estas innumerables construcciones basadas en la (des)información, en este trabajo se analizan los *creepypasta* (también denominados *pastas* o *CP*) como modelo narrativo basado en la creación colectiva digital (Casacuberta, 2003) e hiperficción constructiva (Pajares, 1997). Esto es especialmente interesante ya que estas prácticas letradas desafían los límites conceptuales de términos como autoría, originalidad o creatividad:

"La creatividad en la práctica de remezcla digital reside en la selección y posterior combinación de fragmentos de otras obras. Se trata de un proceso creativo democratizado que se expande en espacios sociales virtuales y genera productos que entran en liza con la actual Ley de la Propiedad Intelectual" (Amo, 2019: 26-27).

Los *Creepypasta*, en su proceso de propagación, hacen uso de las herramientas de viralización como *fake news*, *clickbaits*, bulos, cadenas de mensajes por correo electrónico (y redes sociales), etc. El *creepypasta* es un fenómeno digital fuertemente inspirado en el folclore contemporáneo —ya sea en la (re)creación como en la difusión— (Williams, 2015) que requiere de la participación de una gran cantidad de usuarios. Se trata de fenómenos que destacan por una naturaleza proteica y de adaptación continua a los diferentes contextos sociales e históricos; por ello, hace de ella una fuente inagotable de textos, de la que las redes se nutren y reescriben.

Desde el punto de vista educativo, en la era del conocimiento y sociedad de la (des)información, ser alfabeto funcional exige nuevas competencias, conocimientos, habilidades y actitudes vinculadas con la interacción de diferentes lenguajes semióticos y la (se)elección y evaluación de la información. El concepto de alfabetización en general, y la funcional en particular, son conceptos que se encuentran en constante actualización debido a la estrecha vinculación con su

contexto sociocultural (Cassany y Castellà, 2010). En este sentido, se habla de competencias, además de la lectora, digital, informacional, *transmedia*, etc.

Se están realizando importantes esfuerzos institucionales encaminados al desarrollo de la alfabetización o literacidad crítica, la ética y el pensamiento científico. La UNESCO aúna los resultados y conclusiones de las investigaciones relacionadas con la alfabetización mediática y la informacional a través de la *Media and Information Literacy* (Grizzle y otros, 2013). Se trata de una línea de investigación prioritaria y urgente en las áreas de Comunicación, Filología, Educación y, específicamente en la Didáctica de la Lengua y la Literatura.

Esta investigación, por lo tanto, se enmarca en los *New Literacy Studies* (The New London Group, 1996) y tiene propósito responder a las siguientes preguntas: ¿Qué son los *creepypasta*? ¿Cómo podemos desarrollar la *MIL*? Y, sobre todo, ¿Qué oportunidades presentan las producciones de creación colectiva de la red para el desarrollo de la (multi)alfabetización? Estas cuestiones se desglosan en los siguientes objetivos operativos:

- Analizar el contenido y la forma de los *creepypasta*.
- Explorar los mecanismos hipertextuales de creación colectiva que definen los *creepypasta*.
- Describir las posibilidades formativas de estos textos en tanto que hiperficción constructiva.

Los hallazgos permitirán el desarrollo de propuestas de innovación educativa que partan de las prácticas letradas vernáculas de los estudiantes (Cassany, 2013) y favorezcan un aprendizaje significativo.

1.1. APRENDIZAJE UBICUO

En la era digital y sociedad del conocimiento adquieren mayor protagonismo formatos didácticos como el de la enseñanza no formal (Sirvent y otros, 2006), ya que los contextos informales de intercambio del conocimiento y comunicación, así como las oportunidades de conectividad, interactividad, transmedialidad y *ergodicidad* que brindan las redes virtuales aseguran un aprendizaje experiencial auténtico y serendípico. Se conjugan así acciones educativas organizadas en contextos dedicados prioritariamente a la reproducción del conocimiento con aquellas otras establecidas fuera del aula física y las orientadas a alcanzar aprendizajes asistemáticos (Smitter,

2006). No obstante, no deben concebirse estos escenarios como compartimentos estancos: contexto de aprendizaje formal, no formal e informal interactúan de tal modo que acaban por difuminarse las líneas que los separan, produciéndose intromisiones mutuas.

En nuestro estudio, nos hemos interesado por aquellos escenarios formativos que se sitúan en los *aprendizajes informales inesperados* dentro de la categorización que propone Conner (2009): la adquisición de conocimientos se produce de forma serendípica, invisible y asistemática. Además, en ningún caso el aprendizaje es el fin, sino el medio o consecuencia de las interacciones en entornos virtuales. Estos conocimientos adquiridos son significativos y relevantes ya que:

- Están directamente relacionados con los intereses de los usuarios: cada internauta posee un itinerario de aprendizaje personal.
- Están vinculados a la vida cotidiana.
- Son ubicuos y sin vinculación a un tiempo específico (Cobo y Moravec, 2011; García y Fernández, 2016).

Estos espacios congregan comunidades virtuales muy participativas y creativas (Torregrosa-Carmona y Rodríguez-Gómez, 2017; Lluch, 2014). Promueven el intercambio, producción y consumo constante de contenido. Este tráfico o flujo continuo y denso, realizado a través de numerosas plataformas mediáticas es debido, como sostiene Jenkins (2008), a la participación activa de los usuarios que migran de manera asidua en busca de información e identificación de conexiones entre esos datos diseminados a lo largo y ancho del universo digital. Además, el nuevo ecosistema mediático posibilita que los internautas se conviertan todos en creadores (Casacuberta, 2003).

Desde esta perspectiva, los aprendizajes conectados dejarían de ser concebidos como un complemento a la educación formal para convertirse en verdaderas oportunidades para el desarrollo integral de los estudiantes. A diferencia de los escenarios institucionales, en la educación informal no existe la definición del criterio de organización de los contenidos, ni el establecimiento de unos objetivos, ni la determinación de las coordenadas espacio-temporales (Lázaro, 2001).

Adell y Castañeda (2010) categorizan estos escenarios en tres grandes herramientas y estrategias: de lectura, de reflexión y de relación. No obstante,

nuestro interés en este artículo se ha focalizado especialmente en las últimas. La Red promueve la creación de espacios de afinidad, en términos de Gee y Hayes (2011), escenarios virtuales que permiten y potencian la formación de agrupaciones de internautas en torno a un interés, objetivo o pasión. La convergencia de estos usuarios, por tanto, es una afinidad que actúa como piedra angular (García-Roca y Amo, 2019). Esto es especialmente relevante debido a que posibilita profundizar en esos elementos comunes de la plataforma.

La lectura por placer, de este modo, se ha visto modificada por el uso masivo de estas tecnologías digitales. Internet ha favorecido el desarrollo de nuevas propuestas narrativas. Entre estas actividades destacan los *fanfictions* como manifestaciones culturales en la que los usuarios responden o reaccionan de forma creativa en su proceso de recepción. Estos han sido objeto de estudio de numerosas investigaciones (Black, 2008; Guerrero-Pico, 2016) en los que se evidencia el comportamiento activo y (re)creativo del usuario en el seno de la cultura participativa (Jenkins, 2008) o cultura *transmedia* (Jenkins, Ford, Green, 2015).

Estas nuevas prácticas letradas y literarias son eminentemente sociales: los *fanfictions* con lectores beta, la escritura creativa en webs como *Wattpad* poseen multitud de opciones de interacción, la participación en comunidades de catalogación de lecturas, los roles narrativos por foros son construcciones colaborativas o hiperficción constructiva (Pajares, 1997), las wikis de *fandom* son el resultado de un trabajo cooperativo basado en la inteligencia y creación colectivas (Levy, 2004; Casacuberta, 2003), etc. En la actualidad hay un uso generalizado de las redes sociales –*WhatsApp, YouTube, Facebook, Instagram*– en las que millones de usuarios interactúan. Con estas herramientas, los usuarios se reúnen en comunidades virtuales en función de sus aficiones e intereses (Lévy, 2004, Gee y Hayes, 2011) y, de manera lúdica y voluntaria, desarrollan nuevas prácticas letradas vernáculas que se encuentran totalmente integradas en su vida cotidiana (Lankshear y Knobel, 2008; Cassany, 2013).

1.2. CREEPYPASTA

Los *Creepypasta* son una de esas producciones hipertextuales creativas elaboradas por los usuarios. El mismo concepto lo define: se trata de una construcción formada por la unión del adjetivo anglosajón *creepy*: siniestro, horripilante, pavoroso; y *pasta* en referencia a su proceso de transmisión a través de *copy-paste* (copia y

pega). Son historias, por lo tanto, de terror transmitidas de usuario a usuario a través de Internet.

Su origen lo hallamos en el inicio de la masificación de la red y sus inexpertos usuarios en el que se popularizaron las cadenas de correos electrónicos que apelaban al lado emocional del lector con diferentes mensajes (cadenas de suerte, sociales, publicitarias, humorísticas, etc.) en las que invitaban, o amenazaban, al receptor no solo a no eliminarlo sino a compartirlo con sus contactos (Roy, 2014). Estas cadenas de *emails* alertaban de peligros, transmitían historias, propagaban bulos, se hacían peticiones y deseos, etc. que, en suma, se incluyen en el folclore contemporáneo digital (Kibby, 2005). A través de relatos, fragmentos audiovisuales o fotografía manipuladas, se revivieron y adaptaron las leyendas urbanas de *Verónica*, *Chupacabras* y otras apariciones sobrenaturales (Pedrosa, 2004). Asimismo, aparecieron nuevas narrativas como *Rake*, *Jeff the Killer* o *Slenderman* que compartían una serie de características específicas.

Los *creepypasta* presentan semejanzas tanto en el contenido como en su forma y mecanismos de perpetuación y transmisión que han caracterizado los textos literarios de tradición popular como las leyendas urbanas (Ondrak, 2018). Se trata de historias que se ubican en el borde de la credibilidad y permiten fusionar el orden empírico y el orden imaginario (Silva, 2006); alertan de un peligro; pueden estar contextualizadas espacio-temporalmente y basarse en sucesos reales a los que se le añaden elementos fantásticos y paranormales (Henriksen, 2018); debido a su modo de propagación no se (re)conoce el autor u origen ya que su objetivo, de carácter metaficcional, es fusionar ficción y realidad; a pesar de incluir personajes o hechos sobrenaturales y maravillosos, se presenta como verdadero bajo ciertas condiciones de verosimilitud.

Con objeto de difuminar realidad y ficción se utilizan estrategias metaficcionales propias de los *creepypasta*. A través de su carácter hipertextual basado en la creación colectiva (Casacuberta, 2003), los usuarios, como actividad lúdica y creativa, elaboran pruebas de diferente naturaleza que evidencian la existencia de una amenaza real. Se persigue la fusión de realidad y ficción y se presentan pruebas que certifican los hechos narrados: recortes de periódicos, informes, vídeos y documentales, audios y podcast, relatos, etc.

De este modo, aunque el *copia-pegar* sea un mecanismo transmisión de información que, en teoría, mantiene el mensaje intacto, los *creepypasta* evolucionan con el tiempo. Esto se debe a que se expande y amplía sin un *canon* concreto, en diferentes direcciones y a través de diversas plataformas —se trata de una práctica letrada descentralizada—. No obstante, estas narrativas no suelen trascender los límites de la red.

En la actualidad, aunque siguen existiendo *creepypasta* virales como *Ayuwoki*, *bloody mary* (ambos inspirados en la leyenda urbana de *Verónica*) o *Herobrine*, estos se han utilizado como modelo narrativo para la escritura creativa en espacios de afinidad. Los capítulos perdidos o secretos de series de televisión infantiles o populares son ya un género clásico dentro de los *creepypasta*. A este respecto, Cooley y Milligan (2018: 193) destacan que:

The perversion of the nostalgic text is only one part of what generates horror in these stories. It is that the texts themselves were always the perversions to begin with; always performing an eradication of object and subject, player and game, reader and text.

Otro ejemplo es el canal de *YouTube* de entretenimiento titulado *Creepypasta Everywhere*. Este *YouTuber*, con más de 400 vídeos publicados, posee más de siete millones de seguidores y 850.000.000 visualizaciones desde 2013. En este espacio, el videobloguero publica, generalmente, *creepypastas* escritos, producidos y narrados por él. En contextos como este sí que existe autoría reconocida y el lector tiene claro que se trata de construcciones ficcionales que tienen por objeto inducir sentimientos de horror y terror. Generalmente, estas historias no trascienden más allá del espacio virtual de afinidad ya que no actúan los usuarios ingenuos o difusores.

En investigaciones previas analizamos el proceso de viralización de dos *creepypastas*: *Slenderman*, un clásico nacido en 2009; y *El Reto de Momo* uno contemporáneo (García-Roca, 2019). Hallamos que en su proceso de propagación destacaban tres roles de usuarios:

- *Usuarios ingenuos o difusores*: atrapados en la ficción y estrategias de viralización, propagan el *creepypasta* a través de redes sociales.
- *Usuarios espectadores*: son aquellos que entienden que se trata de una construcción creativa y disfrutan leyendo estas narrativas.

- *Usuarios creativos o actores*: internautas que retroalimentaban el *creepypasta* a través de la construcción de contenidos narrativos o pruebas que evidencian y demuestran que la amenaza es real. Es aquí donde se halla la escritura en colaboración o hiperficción constructiva.

Se concluyó que tanto los *espectadores* como los *creativos* son usuarios alfabetizados en la *Competencia Mediática e Informacional (MIL)*, que conocen las características de la red, y que además disfrutaban leyendo o ampliando estas narrativas (García-Roca, 2019).

2. METODOLOGÍA

Para la consecución de los objetivos planteados se ha realizado una descripción densa de las características más sobresalientes y funcionamiento del espacio virtual más relevante relacionados con *Creepypasta* de la red. Se ha elaborado una selección de los principales textos (medidos por su popularidad) de este espacio de afinidad lectora con objeto de extraer las principales características formales y narratológicas.

Los *creepypasta* poseen un carácter líquido y descentralizado en el que un mismo texto o narrativa se propaga entre usuarios a través de redes sociales. Como se ha señalado anteriormente, se viralizan a través del copia-pegar y usuario a usuario. Por lo tanto, no existe un único repositorio en los que encontrar un importante *corpus*. No obstante, se ha seleccionado *creepypasta.fandom.com* ya que se trata de un proyecto colaborativo hispanoamericano en forma de wiki que cuenta con más de 14000 páginas e imágenes. Se trata de un trabajo colaborativo en la que participan multitud de usuarios. En este escenario, se combinan *creepypastas* clásicos como *Jeff The Killer*, *Slenderman* o *Smile.dog* con otros creados *ad hoc* por usuarios. Dentro de este espacio, se han analizado los 68 textos bajo la privilegiada etiqueta "lecturas sugeridas" ya que, según los mismos administradores de la wiki, son una selección que destaca por su contenido, formato y redacción.

La selección de la muestra está basada por el principio de casos relevantes en los que se han escogido los textos con mayor impacto en las respectivas comunidades de lectores y escritores.

3. RESULTADOS

3.1. Creepypasta

3.1.1. Dinámicas del espacio virtual y comunidad

Este espacio virtual se presenta como una wiki dedicada a recopilar y mostrar la mayor cantidad de información posible sobre literatura de terror. Más que un mero repositorio, se trata de un espacio de afinidad (en términos de Gee y Hayes, 2011) en el que se reúnen internautas unidos por los *creepypasta*. Como en cualquier wiki, existen multitud de formas de interactuar y participar en la comunidad: escribir artículos y *creepypastas*, editarlos, comentarlos, puntuarlos, etc.

La interfaz de la web se caracteriza por la ausencia de colores lo que permite crear una ambientación lúgubre de lectura con letras blancas sobre fondo negro y con imágenes con colores poco saturados. La wiki de *creepypasta* se complementa con perfiles en redes sociales como *Facebook* y *Twitter*, aunque con una actividad mucho menor.

Con objeto de facilitar la incorporación de nuevos usuarios a la comunidad, se han elaborado guías, tutoriales y realizado una selección de artículos relevantes. Desde el punto de vista formativo, la comunidad fomenta el aprendizaje horizontal a través de la mentorización y retroalimentación. Es destacable la sección "Proyectos de la Comunidad". Esta posee un formato de foro con cinco grandes secciones:

- *Academia del Terror*: en la que se comparten guías, dudas, consejos y coordinan esfuerzos para la elaboración de un proyecto común. Se trata, por tanto, de un escenario de aprendizaje informal.
- *Concurso de creepypastas*: Con el fin de fomentar la participación de calidad de los usuarios, se crean certámenes de *creepypasta*. Además de un reconocimiento por parte de la comunidad, el texto permanecerá un mes en la portada de la web.
- *El álbum de Slenderman*: en esta ocasión, se trata de un concurso de imágenes e ilustraciones donde los usuarios pueden presentar sus propias creaciones.
- *La Guillotina*: en este apartado los usuarios velan por la calidad del contenido de la web y debaten la supresión de contenidos.

- *Centro de Adopciones*: vinculada a la anterior, en esta sección se editan contenidos de baja calidad con objeto de que tengan un nuevo y mejor futuro en la wiki.

Respecto a la temática de las narrativas, esta wiki ofrece una categorización de los textos recopilados. Entre esa clasificación destacan:

- *Seres sobrenaturales y mitológicos*: pastas relacionadas con situaciones paranormales (apariciones espectrales, narraciones desde la perspectiva del muerto, contactos con el más allá (2323 CP); brujas, magos, hechiceros ocultistas, etc. (255 CP); espíritus infernales (1277 CP); animales (634 CP) y bestias (223 CP); alienígenas y ovnis (165 CP); zombies (142 CP); o ángeles (98 CP).
- *Mentes trastornadas*: historias vinculadas con homicidas y/o individuos peligrosamente perturbados (3.563 CP) y payasos (141 CP).
- *Lugares*: ya sean localizaciones geográficas reales o espacios físicos y mundanos resignificados (1.009 CP).
- *Otros*: Pastas que no pueden clasificarse, dada su naturaleza, de acuerdo con ninguna categoría predeterminada (1.839 CP).
- *Ciencia*: historias que incluyen experimentos científicos prohibidos con experimentación humana, referencias y/o una descripción de procedimientos poco éticos (424 CP). Relacionados con estos, hallamos a la *fundación SCP*: una organización científica clandestina y global que tienen el objetivo de contener objetos, entes y fenómenos anómalos (1001 CP). Para ello, elaboran informes de investigación relacionados con estos objetivos o seres.
- *Hipertextuales*: pastas basados en episodios perdidos (78 CP) de series de televisión (39 CP), películas, videojuegos (415 CP) o páginas webs (449 CP).
- *Sueños/Dormir*: Pastas enfocadas en siniestras experiencias a la hora del sueño y/o vivencias de pesadillas tenebrosas. (640 CP).
- *Rituales*: Pastas enfocadas en un conjunto de pasos a seguir para contactar con determinada entidad sobrenatural, dimensión suprasensible o una vivencia terrorífica a la que difícilmente se sobrevive (422 CP).

- *Poemas*: textos en verso relacionados con la desesperación del narrador, elementos perturbadores dentro de un contexto oscuro o, en su defecto, reflexiones sobre el dolor y lo problemático de la vida (506 CP).

3.1.2. Análisis del texto

Los *creepypasta* que se han analizado son textos generalmente cortos con una extensión media aproximada de 2000 palabras. No obstante, encontramos CP con un formato de microficción como *La caricia del sueño* (149 palabras), *I'm so happy.gif* (211 palabras) y *Mereana Mordegard Glesgorv* (231 palabras). En el otro extremo hallamos textos como *El mensaje oculto en V for Vendetta* (11153 palabras), *6 píldoras* (7462 palabras) y *NES Godzilla* (8 capítulos y un epílogo) con una extensión mucho mayor sin incluir las diferentes expansiones hipertextuales o continuaciones de los diferentes CP.

En cuanto al plano de la expresión, es una comunidad que valora más el contenido que la forma: aunque sean los más votados y valorados, muchos de los textos analizados presentan importantes errores formales relacionados con la ortografía y gramática. Estos son más pronunciados en los *creepypastas* virales (que se mantienen intactos) debido a que la intención comunicativa de estos textos no estaba vinculada con la función poética sino con estrategias de propagación y viralización. En los textos originales de la comunidad se cuida tanto el contenido como la forma.

No obstante, y aunque generalmente están escritas en prosa, hallamos CP como *El violín maldito*, *Caín*, *Lamento a la Luna* y *La invocación* escritas exclusivamente en verso y otras como -11 incluyen ambas formas de expresión. La selección realizada por la comunidad incluye una gran variedad de tipologías textuales: hallamos informes de investigación (véanse los SCP), de diarios personales (*Diario de mi muerte*), oraciones para ritos (*Ritual de rituales*), canciones (*Zalgo*), conversación en formato chat y correo electrónico (*Boca divertida*), advertencias y avisos, relatos, análisis de textos o noticias, etc.

Generalmente, son textos escritos en primera persona que narran experiencias personales como víctimas (*Eyeless Jack*), testigos (*Pecados*) o asesinos y psicópatas (*Y yo solía hablar con los muebles*). No obstante, también hallamos relatos narrados en tercera persona (*sin novedad en el suburbio*) y voces autodiegéticas como *La lista de dispensa* en el que el lector se convierte en el protagonista de la historia narrada: "Recibes una llamada de tu madre. Te dice que su carro está descompuesto y que no

puede ir a la tienda; te pide que si por favor puedes ir a comprarle un poco de despensa”.

Los *creepypasta*, con objeto de asustar y estremecer al lector, son textos metaficticiales que utilizan recursos narrativos similares a las leyendas urbanas. No obstante, el medio (oral y digital) es totalmente diferentes y difieren, por tanto, algunas de las técnicas empleadas. Las apelaciones al lector cargan de verosimilitud a los textos y permiten un acercamiento del lector y narrador-autor: se crea un clima de complicidad, por ejemplo: en el inicio de *B.O.B. - Bestia Obscena Brutal* se dirige directamente a su lectorado a través de “Hola chicos”. Continúa como si de una conversación informal con el lector se tratase: “normalmente no me pasa ningún tipo de mierda espeluznante a pesar de vivir en el extraño NJ”. Además, se emplean expresiones de función fáctica como: “¿Sabes?”, “¿Cierto?” (*El ángel de la guardia*) o “¿te imaginas?” (*Evaporación*) que se dirigen directamente al lector.

Utilizando terminología genettiana (1989), los *creepypastas* son textos que alcanzan niveles metadieгéticos (narración dentro de narración o relato en segundo grado) y estos se convierten en el núcleo de la historia. Del total de la muestra, seis textos juegan intencionalmente con los niveles narrativos existentes en los sueños de los personajes. Desde esta perspectiva, en *creepypasta* textos como el de *Alba* la protagonista no diferencia realidad (nivel intradieгético) y ficción (nivel metadieгético):

Ellos quieren que crea que mi entrada en el hospital se llevó a cabo el día 18 de abril de 2007. Su teoría se basa en que mis cinco años en coma he creado una vida paralela a la realidad y que ahora no sé distinguir lo real de lo ficción. Mienten.

Se rompen las fronteras de los diferentes niveles narrativos a través de metalepsis. En *No mires a Mandú* el narrador autodieгético advierte al lector de un peligro inminente “Mandú está justo arriba de ti, NO MIRES ARRIBA y evita cualquier cosa que pueda reflejarlo (vidrios, espejos, vasos)”.

Desde esta perspectiva, los relatos suelen basar su diégesis lo más próxima al lector. Por tanto, están contextualizadas espaciotemporalmente en un mundo presente: se incluyen tanto ubicaciones concretas reales como fechas exactas, por ejemplo: “Esto está fechado en Bután, en el sudeste del Tíbet, el 1 de Julio de 1914, o sea cuatro semanas antes del estallido de la guerra” de *El Juego de los Grillos*. El

carácter metaficcional de las historias también se evidencia en la inclusión de acontecimientos reales, conocidos o documentados por ejemplo: en *Abandonado por Disney*, a través de una apelación al lector, se invita a contrastar la información “Disney construyó el complejo de “La Isla del Tesoro” en Baker's Bay en las Bahamas [...] Esto es un HECHO. Búscalo tú mismo”. Es en estos *creepypasta* donde se hallan las convergencias con los bulos y *fake news*. Desde esta perspectiva, se utiliza la prensa como criterio de autoridad y veracidad: “Esto pasó en una pequeña ciudad de Francia y salió en todos los periódicos locales” (*No solo los perros lamen*).

Desde esta perspectiva, también hallamos numerosas narrativas con una diégesis indefinida (*perfección* o *No mires a Mandú*) e históricas como *Anomalías* y *El juego de los grillos*. Aunque hallamos ejemplos (véase *6 Píldoras*), no son comunes los textos basados en un lejano futuro.

Respecto a los elementos audiovisuales que acompañan a la narración, es destacable que 43 de los 67 textos que conforman la muestra incluyen, al menos, una imagen cargada de contenido narrativo que refuerza e intensifica a la narración. Estas suelen ser fotografías en monocromo manipuladas, capturas de pantalla o fotogramas de un capítulo televisivo o videojuego. Aunque sí hallamos casos, no son comunes las ilustraciones (véase *Caronte*), vídeos (véase *No solo los perros lamen*) o audios.

En el *Creepypasta* se utilizan narrativas que resignifican elementos culturales cotidianos o cercanos al lector con objeto de dar la sensación de que el peligro está cerca. Además, es una práctica eminentemente hipertextual. Son comunes y populares los episodios perdidos de series televisivas de animación como *El Suicidio de Calamardo* y *El divorcio de Homer y Marge*; falsas series de televisión como *Dante & Los Mirmidones*, *Candle Cove*; y el análisis de interpretaciones de películas como *El mensaje oculto en V for Vendetta*.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

Las nuevas tecnologías han permitido el desarrollo de nuevas textualidades mucho más interactivas, transmediáticas, hipertextuales y multimedia. Más que en los meros cambios formales de los textos, donde hallamos la verdadera revolución es en el valor de la inteligencia y creación colectivas (Casacuberta, 2003; Lévy, 2004). Los *creepypasta virales* son uno de esos ejemplos. Estos son construcciones realizadas por una gran cantidad de usuarios sin un canon definido (García-Roca, 2019) a través de

la escritura en colaboración o *hiperficción constructiva* (Pajares, 1997) en las que se diluyen los tradicionales conceptos de autoría, lectorado y usuario (Fathallah, 2017).

Los *creepypasta* podrían ser considerados una adaptación del folclore contemporáneo a la cultura digital (Sánchez, 2018; Williams, 2015). Estas narrativas están fuertemente inspiradas en las leyendas e imaginarios urbanos tanto en la mitología planteada como en forma, estructura y transmisión. Conviven, por un lado, los clásicos *creepypasta* cuyo origen y evolución no quedan claros y destacaban por el empleo de técnicas narrativas y formales de viralización de contenidos propios de la era de la desinformación (Henriksen, 2018); son estos los que más semejanzas presentan con las leyendas urbanas. Y, por otro lado, los *creepypasta creativos* que, utilizando de modelo a los *creepypasta* virales, han sido creados con una función poética mucho más definida y elaborados para el goce y disfruta de la lectura.

La particularidad más destacable de los *creepypasta* es su carácter hipertextual y metaficcional. El hipertexto se convierte en metaficcional "al construirse como una transformación del texto parodiado o hipotexto (de sus características o de las propias del género en que se encuadra), exhibe la relación de la literatura con la propia literatura o del arte con el arte mismo" (Amo y Ruiz, 2015: 34). Al igual que en las leyendas urbanas, se persigue la fusión de realidad y ficción. Tanto desde un punto de vista narrativo como formal, estos textos se presentan como amenazas reales para el lector. Asimismo, se utilizan variadas técnicas narrativas que exponen el proceso mismo de creación de los textos, interacción los diferentes niveles narrativos, constantes apelaciones al lector, expresiones con función fática, intertextualidad, etc.

La metaficcionalidad está presente en la manipulación, descontextualización y apropiación de acontecimientos reales documentados por medios de comunicación. Los *creepypasta* nacieron en el seno de los bulos y las posteriores noticias falsas (Fox, 2017). Esta cualidad otorga a los textos mayor verosimilitud. Los *creepypasta* creativos son construcciones creadas en el mismo contexto y presentan convergencias estructurales, de contenido y de propagación con los bulos y *fake news* (Henriksen, 2016; Fox, 2017). El *creepypasta* ofrece una forma creativa, lúdica y literaria de abordar la importancia de la gestión de la información —y la MIL en general —en la sociedad digital.

Finalmente, desde una perspectiva formativa, se infiere que el destinatario potencial es un lectorado adolescente y juvenil habituado a la lectura en contextos digitales. De forma serendípica, inconsciente e invisible estos usuarios, conscientes de la facilidad de la manipulación de pruebas, noticias y acontecimientos, desarrollan la Alfabetización Mediática e Informativa al realizar una lectura crítica (y lúdica) de la información presentada como real y legitimada por un filtro periodístico.

A esto debemos añadir que los textos metaficcionales destacan por su valor formativo en el que se propone un nuevo horizonte de expectativas y la exigencia de un lector modelo mucho más complejo (Amo, 2010) que contribuye al desarrollo de la competencia literaria (Amo, 2015).

Estos usuarios, reunidos en espacios de afinidad lectora (Gee y Hayes, 2011) en su tiempo de ocio reviven y adaptan clásicas leyendas urbanas y otros conocimientos populares a las posibilidades creativas de los espacios de afinidad lectora y escritora. De igual modo, leen, escriben, comparten y comentan textos creativos estrechamente vinculados con sus intereses: se trata de obras escritas por y para ellos. Forman parte de una comunidad de lectores interesada en la literatura de terror. Por lo tanto, los *creepypasta* son recursos ideales para la propuesta de actividades de innovación educativa para el fomento de la lectura debido a que son textos que se ubican en las prácticas letradas vernáculas de los jóvenes estudiantes (Cassany, 2013, Lankshear y Knobel, 2008).

BIBLIOGRAFÍA

- Adell, J. y Castañeda, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En I. Roig-Vila y M. Fiorucci (eds.) *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas*. Roma: Università degli studi.
- Amo, J. M. (2010). Los recursos metaficcionales en la literatura juvenil: el caso de *Dónde crees que vas y quién te crees que eres* de Benjamín Prado. *Ocnos: revista de estudios sobre lectura*, (6), 21-31. Obtenido de: https://revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/ocnos_2010.06.02/169.

- Amo, J. M. (2015). Estructura hipertextual en la metaficción actual: proyección en la educación literaria. En J. M. Amo, O. Cleger y A. Mendoza, *Redes hipertextuales en el aula: Literatura, hipertextos y cultura digital*. Barcelona: Octaedro.
- Amo, J. M. (2015). La lectura hipertextual en la formación literaria: aplicaciones didácticas. En C. Arbonés, M. Prats y E. Sanahuja (eds.) *Literatura 2.0 en el aula. Propuestas y experiencias* (pp. 21-42). Barcelona: Octaedro.
- Amo, J. M. (2019). La mutación cultural: estudios sobre lectura digital. En J. M. Amo, *Nuevos modos de lectura en la era digital* (pp. 15-40). Madrid: Síntesis.
- Black, R. (2008). *Adolescents and online fan fiction*. Peter Lang: Berna.
- Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva: en Internet el creador es el público*. Gedisa: Barcelona.
- Cassany, D. (2013). Prácticas letradas vernáculas: lo que leen y escriben los jóvenes. En M. García, C. Gómez, Llanilla, F. F., *Unplugged: la palabra como nueva tecnología* (págs. 1-18). Cantabria: Universidad de Cantabria.
- Cassany, D. y Castellà, J. (2010) Aproximación a la literacidad crítica. *PERSPECTIVA, Florianópolis, 28(2)* 353-374. Doi: 10.5007/2175-795X.2010v28n2p353.
- Cobo, C. y Moravec, J. W. (2011). Aprendizaje invisible Hacia una nueva ecología de la educación. Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona: Barcelona.
- Conner, M. (2009). Introduction to Informal Learning. Obtenido de Marcia Conner: <http://marciaconner.com/resources/informal-learning/>.
- Cooley, K. y Milligan, C. (2018). Haunted objects, networked subjects: The nightmarish nostalgia of creepypasta. *Horror Studies, 9(2)*, 193-211. Doi: /10.1386/HOST.9.2.193_1
- Cornella, A. (2010). *Infoxicación: Buscando un orden en la información*. Barcelona: Infonomía.
- Fathallah, J. (2017). *Fanfiction and the Author. How Fanfic Changes Popular Cultural Texts*. Amsterdam University Press: Amsterdam.
- Fox, K. (2019). Converging Horror: analyzing the importance of Convergence Culture on a digital audience through an examination of the conventions and politics of

- García, M., & Fernández, C. (2016). *Si lo vives, lo compartes. Cómo se comunican los jóvenes en un mundo digital*. Barcelona: Ariel.
- García-Roca, A. (2019). Los Creepypastas como construcción creativa y colaborativa: el rol de los usuarios. En Sola, T; García, M; Fuentes, A; Rodríguez-García, A; López, J. *Innovación Educativa en la Sociedad Digital*, 320-331. Madrid: Dykinson.
- García-Roca, A. (2020). Lectura virtualmente digital: el reto colectivo de interpretación textual. *Cinta de Moebio*, 67, 65-74. Doi: 10.4067/S0717-554X202000010006565.
- García-Roca, A. y Amo, J. M. (2019). Jóvenes escritores en la red: un estudio exploratorio sobre perfiles de Wattpad. *Ocnos: estudios sobre lectura*, 18(3), 18-28. Doi: 10.18239/ocnos_2019.18.3.1968.
- Gee, J. M. y Hayes, E. (2011). *Language and Learning in the Digital Age*. Routledge: London.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen
- Grizzle, A; Moore, P; Dezuanni; Asthana, S; Wilson, C; Banda, F y Onumah, C. (2013). *Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines*. Paris: UNESCO.
- Guerrero-Pico, M. (2016). *Historias más allá de lo filmado: Fan fiction y narrativa transmedia en series de television*. Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra. Obtenido de: <http://hdl.handle.net/10803/385849>.
- Henriksen, L. (2016). *In the Company of Ghosts: Hauntology, Ethics, Digital Monsters*. Linköping Studies in Arts and Science: Linköping.
- Henriksen, L. (2018). "Spread the Word": Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse. *University of Toronto Quarterly*, 87(1), 266-280. Doi: 10.3138/utq.87.1.266.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H.; Ford, S. y Green, J. (2015). *Cultura Transmedia: la creación de contenido y valor en una Cultura en Red*. Barcelona: Gedisa.

- Kibby, M. (2005). Email forwardables: folklore in the age of the Internet. *New Media & Society*, 7(6), 770-790. Doi: 10.1177/1461444805058161.
- Lankshear, C. y Knobel, M. (2008). *Nuevos alfabetismos: su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula*. Madrid: Morata.
- Lázaro, L. (2001). *Problemas y desafíos para la educación en el siglo XXI en Europa y América Latina*. Valencia: Editora Universitas de Valencia.
- Lazer, D; Baum, M.; Benkler, Y; Berinsky, A; Greenhill, K. M; Menczer, F; Metzger, M. J.; Nyhan, B; Pennycook, G; Rothschild, D; Schudson, M; Sloman, S. A; Sunstein, C. R; Thorson, E. A; Watts, D. J; Zittrain, J. L. (2018). The science of fake news Addressing fake news requires a multidisciplinary effort. *Science*, 359(6380), 1094-1096. Doi: 10.1126/science.aao2998.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud: Washington.
- Lotero, G., Romero, L. M. y Pérez-Rodríguez, M. (2018). Fact-checking vs. Fake news Periodismo de confirmación como componente de la competencia mediática contra la desinformación. *Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 8(2), 295-316. Doi:
- Lluch, G. (2014). Jóvenes y adolescentes hablan de lectura en la red. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 11, 7-20. http://dx.doi.org/10.18239/ocnos_2014.11.01.
- Ondrak, J. (2018). Spectres des Monstres: Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction. *Horror Studies*, 9(2), 161-178. Doi: 10.1386/host.9.2.161_1.
- Pajares, S. (1997). Las posibilidades de la narrativa hipertextual. *Espéculo*, (6), s. p. Obtenido de: https://webs.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm.
- Pedrosa, J. M. (2004). *La autopista fantasma y otras leyendas urbanas españolas*. Madrid: Páginas de Espuma.
- Roy, J. (3 de Junio de 2014). Behind Creepypasta, the Internet Community That Allegedly Spread a Killer Meme. *Time*. Obtenido de <http://time.com/2818192/creepypasta-copy-pasta-slender-man/>.

- Sánchez, S. (2018). Folklore digital: la vigencia de las leyendas urbanas en los creepypastas. *Revista Heterotopías del Área de Estudios del Discurso de FFyH*, 1(1), 1-13.
- Silva, A. (2006). *Imaginarios urbanos*. Bogotá: Arango.
- Sirvent, M., Toubes, A., Santos, H., & Lomagno, C. (2006). *Revisión del concepto de Educación No Formal*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras UBA.
- Smitter, Y. (2006). Hacia una perspectiva sistemática de la educación no formal. *Laurus*, 12(222), 241-256.
- the horror genre. *Media and Cultural Studies*, 6, 1-53.
- The New London Group, (1996). A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60-93.
- Torregrosa-Carmona, J.-F., & Rodríguez-Gómez, E. (2017). Comunidades de fans y ficción televisiva. Estudio de caso: el ministerio del tiempo (TVE). *El profesional de la información*, 26(6), 1139-1148. doi: <https://doi.org/10.3145/epi.2017.nov.13>.
- Williams, C. (2015). How has Creepypasta transformed folklore. *Digital Humanities Symposium*, 27-28 de Febrero.