

Culturas digitales de horror en la ficción de Mónica Ojeda

Digital Cultures of Horror in Mónica Ojeda's Fiction

Adolfo Fabricio Licoa Campos

 <https://orcid.org/0009-0004-3044-876X>

Investigador independiente

fabiolico@qq.com

Ecuador

Resumen

El presente artículo estudia la intersección entre la literatura y el Internet en la obra de la autora ecuatoriana Mónica Ojeda, quien es consciente de los temas y entornos oscuros de estas culturas y de cómo afectan la vida de sus miembros, y los utiliza para crear su ficción gótica y retratar el lado más aterrador de los seres humanos. Mónica Ojeda describe los horrores del Internet y las culturas digitales en sus novelas *Nefando*, donde toca el tema de la *Dark Web* y su contenido perverso y violento a través de un videojuego macabro, y *Mandibula*, donde revela cómo las historias de terror del folclore digital, llamadas *creepypastas*, inducen miedo y alteran la vida de un grupo de adolescentes. Con esto en mente, partiendo del marco teórico de la cibercultura, este estudio analiza cómo Ojeda utiliza Internet y las tecnologías digitales como herramientas narrativas para intensificar su ficción, creando atmósferas que resuenan con el horror contemporáneo, ilustrando así el impacto de las dinámicas tecnológicas en la construcción de la subjetividad moderna.

Palabras clave: Mónica Ojeda, culturas digitales, horror digital, internet, *dark web*

Abstract

This article explores the intersection of literature and the Internet in the work of Ecuadorian author Mónica Ojeda. As a writer deeply attuned to contemporary life, Ojeda captures the dark themes and environments that permeate digital cultures, using them to craft a gothic fiction that confronts the most terrifying facets of human nature. In *Nefando* (Nefandous), for example, she explores the underworld of the Dark Web and its violent and perverse content through the depiction of a grotesque video game. Similarly, in *Mandíbula* (Jawbone), she delves into the unsettling impact of digital folklore, particularly creepypastas, and their power to cause fear and disrupt the lives of a group of teenagers. Drawing on the theoretical framework of cibercultura, this study analyzes how Ojeda employs the Internet and digital technologies as narrative tools to intensify her fiction, creating atmospheres that resonate with contemporary horror, thus illustrating the impact of technological dynamics in the construction of modern subjectivity.

Keywords: Mónica Ojeda, digital cultures, digital horror, internet, dark web

Introducción

La irrupción del Internet en nuestras rutinas ha causado el surgimiento de un mundo virtual que se ha convertido en una extensión de nuestra realidad, originando una nueva dimensión de lo que llamamos cultura: la cibercultura. El Internet es, pues, un espacio abierto y de acceso fácil, donde personas con los más diversos intereses, motivaciones e ideologías interactúan para dar origen a las culturas digitales, algunas de las cuales se conocen como “Culturas digitales de horror” (*Digital Cultures of Horror*).

Para Pierre Lévy (2007), la cibercultura es el “conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (p. 1). En este sentido, el Internet constituye un espacio donde convergen ciertas comunidades con sus respectivos lenguajes, imaginarios y prácticas (es decir,

culturas), muchas de las cuales, por su naturaleza prohibida, solo pueden tener cabida en la *Dark Web*.

Mónica Ojeda, consciente del contenido oscuro y perturbador de las culturas que prosperan en estos ciberespacios y de su impacto, las emplea como elementos de su ficción para mostrar el lado más abyecto del ser humano. En obras como *Nefando*¹ (2016) y *Mandíbula*² (2018), el Internet y sus culturas digitales juegan un rol fundamental en la construcción de los personajes y el terror que los envuelve. En ellas, el ciberespacio emerge como un escenario donde lo público y lo privado, lo real y lo ficticio, lo peligroso y lo inofensivo se entremezclan para abordar situaciones que ocurren en la cotidianidad, pero, que, por ser consideradas tabú, quedan confinadas a la privacidad del hogar y de los círculos familiares. Así, en *Nefando*, explora la *Dark Web* y su contenido macabro a través de un videojuego, mientras que en *Mandíbula*, revela cómo las *creepypastas*³ producen miedo a un grupo de chicas y cómo esto impacta en sus vidas. De esta manera, el horror en la obra de Ojeda adquiere vida, se vehiculiza y alimenta de las *creepypastas* y los videojuegos en línea.

Mónica Ojeda y su obra

Mónica Ojeda (Guayaquil, Ecuador, 1988) es una de las escritoras jóvenes más destacadas de la literatura latinoamericana actual, tanto que en 2021 fue incluida en la

¹ Para el desarrollo de este trabajo se usó la versión electrónica publicada por Editorial Candaya en 2016.

² Para este trabajo se usó la versión electrónica publicada por ebookelo en 2018.

³ Las *creepypastas* son historias cortas de terror recogidas y compartidas en foros, blogs, videos de YouTube y otros espacios del Internet.

lista de los 25 mejores autores jóvenes en lengua española por la revista literaria *Granta* (CBQ, 2021, párr. 1). Como heredera de las nuevas tendencias literarias, su narrativa explora la violencia, el miedo, el dolor, la perversidad y los conflictos en la vida cotidiana, especialmente en entornos familiares. De ahí que aborde temas polémicos como el incesto, la pornografía infantil, la violencia y la monstruosidad femenina, que considera fuentes del horror contemporáneo, para crear “una literatura que renueva todas las tradiciones sobre el miedo, la violencia y el dolor que se han ido alimentando hasta ahora” (Carretero, 2020, p. 28).

Desde que su obra comenzó a captar la atención de la crítica literaria, su estudio se ha centrado en el análisis de la sexualidad y su relación con la violencia y el trauma, así como la relación entre el horror, la belleza, el lenguaje y lo monstruosas que pueden ser las mujeres. Sin embargo, excepto por el ensayo “En la corte del Dios Blanco: Folclore digital y gótico global en *Mandíbula*”, de Marco Malvestio (2022), que examina el papel del folclore digital globalizado, particularmente las *creepypastas*, pocas investigaciones han abordado la presencia de las culturas digitales en la obra de Ojeda y su función en su creación literaria. Este artículo pretende llenar este vacío, demostrando cómo, al narrar los horrores de la web y sus culturas digitales, Ojeda demuestra que el Internet es el vehículo perfecto para el horror contemporáneo y que los internautas y su interacción en la red son el origen de gran parte de lo macabro que allí circula.

Metodológicamente, este artículo explora la intersección entre la literatura y el Internet como discurso y analiza cómo Mónica Ojeda utiliza las culturas digitales de las comunidades de *creepypastas* y videojuegos en línea para intensificar el

efecto de horror en sus narrativas. Se destacan algunos aspectos esenciales, tales como la participación anónima, la disolución de la frontera entre lo real y lo ficticio y la fragmentación y transitoriedad de la información que circula en estos espacios. De esta manera, el artículo propone que la ficción de horror de Ojeda se convierte en un espacio de diálogo entre el texto literario y el Internet, demostrando que las culturas digitales no solo transforman las formas de interacción social, sino que también influyen en las prácticas narrativas y en las representaciones del horror en la literatura contemporánea.

La primera sección ofrece una breve descripción de cómo se manifiesta el horror en el Internet desde una perspectiva cultural y su papel en la formación de las culturas digitales de horror. A continuación, se analiza el impacto de estas culturas en la cultura popular y el comportamiento colectivo, ilustrado a través de las novelas seleccionadas para el estudio.

Literatura e Internet

El Internet y las nuevas tecnologías digitales han transformado profundamente a la humanidad, particularmente a sus miembros más jóvenes. La ubicuidad de las redes sociales, blogs, *websites*, correos electrónicos, foros y otros espacios y elementos de la red, y su relación con la literatura es ahora un tema relevante en los campos de los estudios literarios y las humanidades digitales.

Las ciberculturas, que comprenden los comportamientos, las experiencias, los conocimientos, y los valores y creencias presentes en el ciberespacio, forman ya parte de nuestra realidad, reconfigurando la manera en que entendemos al

mundo y nos relacionamos con él. Estas ciberculturas no solo se alimentan de lo que sucede en el Internet, sino también en el hogar, la escuela y otros espacios de interacción diaria.

La teoría de la Cibercultura de Lévy (2007) ofrece un marco para entender el Internet como un espacio donde se generan significados, valores y formas de relación que transforman la subjetividad de los internautas, afectando sus imaginarios y prácticas simbólicas, y moldeando muchas de las dinámicas culturales contemporáneas. Este enfoque es crucial para analizar cómo el horror en las obras de Mónica Ojeda conjuga los miedos atávicos con los discursos e imaginarios digitales, creando un tipo de terror que se nutre tanto de los arquetipos de la literatura gótica tradicional como del horror presente en el ciberespacio.

En este sentido, los textos de Ojeda reflejan cómo el horror incorpora los temas, estéticas y narrativas propias de las culturas digitales y cómo el ciberespacio redefine las expresiones del terror en la literatura actual. Por lo tanto, sus obras evidencian el poder transformador del Internet sobre la vida moderna y su capacidad para dar forma a nuevas formas de horror.

El horror del Internet

El horror como género narrativo evoca miedo y repulsión y es una forma de explorar y expresar ansiedades, miedos y deseos reprimidos de los seres humanos, es decir, lo que Beville (2009) denomina "*the subterranean areas behind everyday experience*" (p. 15). La ficción de horror también expone aspectos psicológicos de las personas y aquello considerado como desviaciones de lo "normal" en una sociedad dada. En

este sentido, Fred Botting (2008) sostiene que el horror se manifiesta en actitudes o comportamientos destructivos y violentos, en *“excesses that, unsanctioned, have no admissible outlet other than in fantasy or fiction”* (p. 83).

En su ensayo *Culture, Evil, and Horror* (2007), Paul Santilli plantea que *“horror is the undefined other of a culture”* (p. 173). Esto significa que el horror desafía lo culturalmente aceptado al evocar elementos de la realidad *“that have not been assimilated into a culture”* (p. 174) porque se consideran tabú. Por ello, desde el punto de vista cultural, todo lo que causa horror es visto como anormal, inconcebible y prohibido, debido a que expone la maldad, la brutalidad y la crueldad humana. En la obra de Mónica Ojeda, el incesto, la violación de niños, la zoofilia y el sadomasoquismo en la *Dark Web* son verdaderas aberraciones porque son culturalmente inaceptables.

El Internet se ha convertido en el principal repositorio del horror contemporáneo, transmitido a través de las culturas digitales que lo habitan, permitiendo que mitos, bulos, leyendas y cuentos populares se difundan en redes sociales, blogs, YouTube, Wikimedia, foros, videojuegos, entre otros medios. Estos interactúan con las narrativas tradicionales, como los textos literarios, alimentándose y retroalimentándose mutuamente. Entre ellas destacan las llamadas *creepypastas*, definidas como *“stories, pictures, videos or audio material that have a paranormal or supernatural theme and convey narratives in the shortest format possible”* (Boyer, 2013, p. 243), creadas con el fin de causar miedo entre los internautas. Así, estas narrativas digitales cobran vida a través de sus audiencias, influyendo en la cultura y el comportamiento colectivo, con efectos como la

incitación a la violencia, el homicidio, el suicidio y otras conductas aberrantes. *Mandíbula* ejemplifica esto con la creación del mito del “Dios Blanco”⁴ y su culto sadomasoquista inspirado en las *creepypastas* que se apoderan de la vida de cinco chicas, mientras que *Nefando* lo hace a través del videojuego homónimo en torno al cual giran las vidas de sus personajes.

La pérdida de los límites entre la realidad y la ficción, y entre lo familiar y lo desconocido, son rasgos distintivos del horror digital. Los personajes de las *creepypastas*, por ejemplo, son difíciles de definir y clasificar, pues muestran cualidades humanas e inhumanas a la vez. Este efecto provoca un temor inexorable en la audiencia, como ocurre en *Mandíbula*, donde las chicas llegan a creer que la *creepypasta* sobre las madres que devoran a sus hijas podría ser real. Los videojuegos *online* representan otro nicho del Internet donde se ha desarrollado una cultura de horror que Mónica Ojeda explora en su obra. Estos videojuegos, mediante las voces y acciones de sus personajes, invitan a los jugadores a sumergirse en ellos, despertando emociones y deseos reprimidos, como se observa en la novela *Nefando*, donde la interacción con el juego genera mundos paralelos que afectan la realidad de los jugadores.

Por tanto, la *web* constituye un depósito y espacio de distribución de *creepypastas* y otras narrativas de horror que los miembros de sus diversas comunidades transforman

⁴ El “Dios Blanco” y la “Edad Blanca” son parte de un mito inspirado por las narrativas presentes en el Internet creadas por uno de los personajes centrales de la novela como una forma de enfrentar y escapar de los conflictos y experiencias traumáticas que ella y sus amigas vivieron durante su infancia y pubertad mediante el horror que genera el culto a esta entidad, ya que el horror sobrepasa y eclipsa toda experiencia vivida.

continuamente, fusionando realidad y ficción para crear una cultura de horror que se apodera de sus vidas.

Las culturas de horror del Internet

El Internet alberga un sinnúmero de ciberculturas o comunidades caracterizadas, según Fernando Quiñones Bonilla (2005), por la interacción entre los internautas y el espacio digital, la hipertextualidad o acceso inmediato a cualquier elemento de la red y la conectividad entre las interfaces digitales y los usuarios (p. 176). En *Horror Memes and Digital Culture* (2020), Tasha R. Taylor argumenta que “*lacking geographic or temporal boundaries and allowing almost total anonymity, the Internet itself is a gothic space*” (p. 985). Es decir, la libre comunicación y la difusión rápida y masiva de contenido de fácil acceso convierten al Internet en el entorno ideal para la convergencia y reproducción del horror y los temores de nuestra era, especialmente en el caso de la *Dark Web*, la cual, debido a la falta de un control efectivo sobre el acceso a contenidos ilegales, es un lugar donde pululan criminales, perversos, sociópatas y otros individuos con conductas anormales que fomentan la proliferación de contenido sobre asesinatos, incesto, pedofilia, zoofilia, pornografía infantil, necrofilia, etc.

La naturaleza participativa e interactiva de las culturas digitales permite que sus narrativas integren elementos de la literatura, cine, cómics, televisión, cuentos populares y otros productos culturales que comparten los motivos y las convenciones del género gótico. Adicionalmente, los usuarios pueden mantener el anonimato y discutir abiertamente sobre distintos temas sin revelar su identidad, lo que facilita el establecimiento de una línea indefinida entre la ficción y lo real, un rasgo clave del

horror digital. Por último, existe una conexión e interdependencia intrincada con el folclore, puesto que las culturas digitales de horror se nutren de las historias y los mitos populares.

El horror digital como temática en la ficción de Mónica Ojeda

Como escritora millennial, Mónica Ojeda conoce tanto el lado inocuo como dañino del Internet. Esto lo expresa en su novela *Nefando* a través de la voz de uno de los personajes:

El internet que conocemos está lleno de lugares, lenguajes, territorios, y es, en sí mismo, un mundo alterno [...] Todos los problemas sociales de nuestro mundo existen en la red: el robo, la pederastia, la pornografía, el crimen organizado, el narcotráfico, el sicariato (p. 58).

Ella conoce la existencia de este mundo aterrador, y su vida, como la de muchos de nosotros, está influenciada directa e indirectamente por el Internet y sus culturas digitales. En su ficción, el folclore digital, la depravación de la *Dark Web* y la crueldad en las redes sociales son medios a través de los cuales expone lo más repulsivo del ser humano y la paradoja de sentir atracción por lo horripilante e inquietante, y que en muchos casos, nos cause placer.

El folclore digital y el horror de las *creepypastas* en *Mandíbula*

Mandíbula es un texto que destaca por su intertextualidad, referenciando múltiples formas artísticas, como obras literarias, el cine de terror, el cómic y, especialmente, el folclore digital conocido como *creepypastas*. El folclore es una

fuerza esencial para mantener la tradición del terror y, en la actualidad, el Internet es la plataforma más eficaz para difundir historias, leyendas urbanas y otros relatos del folclore contemporáneo. En este sentido, las redes sociales, foros, blogs y aplicaciones de mensajería permiten el surgimiento de nuevos miedos, a menudo absurdos, que fomentan la alienación individual y colectiva. Esto se observa en *Mandíbula*, donde hay grupos de “Facebook en donde chicos y chicas se asumían a sí mismos como licántropos e intercambiaban historias sobre sus transformaciones” (p. 82), o en el caso de Annelise, quien desea escribir *creepypastas* sobre el Dios Blanco y la Edad Blanca que se difundan a través de “videojuegos, páginas *web*, cómics y películas caseras” (p. 120), para construir “un mito parecido al de Slenderman” (p. 90). Este uso del Internet para la creación de monstruos y leyendas de horror responde a la necesidad de expresar y asimilar las ansiedades, miedos y problemas de estas adolescentes.

Las *creepypastas*, en su calidad de narrativas digitales, forman parte del *Netlore*, o folclore digital del Internet, y se integran en otras expresiones culturales, incluidas las obras literarias, como sucede en la novela de Ojeda. Como en los cuentos folclóricos, el “*process of mythos development around their creation demonstrate communal testing of ideas, variation among tales, the direct and recursive engagement of [...] creators and audiences, and the desire to base the mysterious character in common fears, experiences, and traditions*” (Chess y Newsom, 2015, p. 77).

Como se mencionó previamente, debido a la falta de delimitación clara entre lo real y lo ficticio, una de las características más distintivas de las *creepypastas* es su

capacidad de difuminar la barrera entre lo real y lo ficticio, generando la sensación de que los eventos narrados podrían ser ciertos, pese a su inverosimilitud. Este efecto provoca un temor particular en los internautas, como ocurre en *Mandíbula*, donde las chicas llegan a creer que la *creepypasta* sobre madres que devoran a sus hijas podría ser real: “Todas pensaban que la madre de Annelise se parecía a las madres de sus historias de terror, pero no se lo decían” (p. 114). En pocas palabras, las *creepypastas* parecen reales y, a menudo, los acontecimientos narrados son considerados verdades irrefutables pese a su evidente naturaleza ficticia.

Otra característica esencial de las *creepypastas* es el anonimato, que refuerza el misterio y la atmósfera perturbadora de estas historias y les aporta un efecto estético de horror. Además, la capacidad de editar y compartir relatos en las comunidades de *creepypastas*, permite que estas narraciones evolucionen y se conviertan en creaciones colectivas, como en el caso de *Slenderman*⁵ mencionado en la novela: “Es una criatura inventada por cientos y miles de personas que lo mantienen vivo generando *creepypastas*, que son horror stories que se esparcen y crecen en la *web*” (p. 90). De esta forma, las *creepypastas* promueven la inmersión activa de los lectores y se entremezclan en una suerte de intertextualidad.

A lo largo de *Mandíbula*, el miedo psicológico, causado por las *creepypastas*, se entrelaza con la violencia como eje argumental. Los personajes principales, Fernanda y Annelise,

⁵ Creada en 2009 por Eric Knudsen y los usuarios del sitio *web* ‘Something Awful’, es una de las *creepypastas* más populares del Internet (Chess y Newson, p. 16).

“leían creepypastas para inspirarse a la hora de crear sus propios relatos de terror” (p. 74), y ambas se ven influenciadas por estas historias, al punto que, aparte de dominar sus vidas, las lleva a inventar una mitología del terror centrada en el Dios Blanco y su culto a la violencia y el dolor corporal. Annelise, en particular, se muestra “poseída por las cosas que se inventa” (p. 86) y las utiliza para escribir una nueva *creepypasta* viral. Consecuentemente, el miedo y el horror de las narrativas de Internet influyen en las jóvenes protagonistas, y les sirven como base para la creación de la Edad Blanca y el mito del Dios Blanco.

Los horrores de las *creepypastas* no solo fomentan un miedo psicológico, sino que también incitan temeridad y rebeldía en las protagonistas, en un marco de relaciones tormentosas con sus madres. Este fenómeno ilustra el poder de este tipo de productos culturales, especialmente en adolescentes, quienes son más susceptibles a sus influencias, como ha sido el caso de la ya mencionada *creepypasta* de *Slenderman*, que ha sido acusada de causar problemas de ansiedad, depresión, psicosis e incluso homicidios (Taylor, 2020, p. 998). Del mismo modo, en *Mandíbula*, “En las historias de Annelise, el Dios Blanco se les presentaba solo a chicas de su edad y la visión era tan perturbadora que las transformaba para siempre” (p. 77), de manera que:

...en los relatos sobre la edad blanca, las jóvenes protagonistas tenían teofanías espantosas en donde el Dios Blanco se les aparecía igual que Yahvé a Moisés, y ese era el comienzo de un progresivo cambio que las arrastraba a hacer cosas horribles como comerse a sus madres, matar a sus hermanos o acercarse a cultos secretos poco antes de desaparecer (p. 99).

Por otra parte, el Dios Blanco, como otros monstruos de *creepypastas* que “*always have human features but never will be fully human*” (Powell, 2017, p. 19), es descrito en *Mandíbula* como un “Dios-madre-de-útero-deambulante” (p. 72), una deidad sin rostro o forma definida, cuyo “símbolo es una mandíbula que mastica todos los miedos” (p. 99). En síntesis, *Mandíbula* es una novela que explora y se alimenta de las *creepypastas* y sus comunidades para causar miedo y horror en los personajes y en los lectores, estableciendo un puente entre el mundo digital y el físico.

La cultura del horror en los videojuegos en línea en *Nefando*

En *Nefando*, Mónica Ojeda revela el lado siniestro de los juegos online y la *Dark Web*, exponiendo diversos aspectos de la cultura digital de los *gamers*. En la novela, “*Nefando*” es un videojuego online en el que, aunque pareciera que no “hubiera nada que mirar” (p. 118), a medida que los jugadores avanzan e interactúan con el juego a través de enlaces, se descubre que gira en torno a la violencia, la pedofilia, la zoofilia y la pornografía infantil, representando “la mierda que nos rodea todos los días, un simple poner en escena lo que está ahí donde es imposible clavar los ojos: en nuestras propias nuca” (p. 74). En este juego se exponen esos temas prohibidos y aterradores como una forma de desahogar los miedos y deseos ocultos de los personajes, ya que “en el ciber mundo todos nos atrevemos, al menos una vez, a ser criminales o moralmente incorrectos” (p. 58).

Dentro del espacio que brindan los videojuegos online, los jugadores, sin ningún tipo de restricciones externas, se sienten confiados y seguros de actuar o expresarse sin temor a ser castigados por ello, lo que les permite una autoexploración

que saca a flote su “yo” más íntimo y perverso. Esto es evidente en *Nefando*, en el cual las escenas de violencia, crueldad animal, zoofilia y abuso sexual a niños son disfrutadas por los jugadores sin experimentar remordimiento o vergüenza, como se describe en el siguiente extracto donde el personaje femenino del juego es golpeado sádicamente: “No sé cuánto tiempo lo hice, pero la sangre llovió y eso estuvo bien. Me gustó mucho” (p. 122). Al respecto, en una entrevista hecha por Elisa Reche en 2016, Mónica Ojeda sostiene que:

lo más oscuro, lo abyecto y lo obsceno, son zonas de lo humano difíciles de explorar, no sólo por lo que entrañan, sino porque normalmente preferimos mirar hacia otra parte. Se trata de zonas en donde mirar resulta doloroso [...] Por eso, la escritura de ‘Nefando’, en cada uno de sus registros, es una forma necesaria y verdadera de encontrar un lenguaje que desafíe el silencio que queda frente a lo abominable (párr. 3-4).

Nefando (el videojuego) permite la interacción de los internautas con varios tipos de media digital (textuales, sonoros, gráficos, audiovisuales, animados), posibilitando así la exploración casi infinita y multidimensional de los temas y prácticas prohibidos que existen en las profundidades de la web. Por otro lado, la comunicación entre los jugadores, facilitada por los foros de la comunidad *gamer*, ayuda a construir la narrativa del juego. Esta interacción llega a influir en el comportamiento de los participantes, como refleja una escena en la que un jugador, a pesar de tener la opción de detener una escena violenta, elige no hacerlo: “el cocodrilo se subió a la cama y empezó a comerse a la dormida. Me di cuenta de que podía golpearlo para que se detuviera, pero no lo hice” (p. 123). Es evidente que los jugadores son empujados a continuar con la trama narrativa del juego hasta el final, por

muy perturbador que esto resulte, lo que uno de ellos describe al forzarse a ver una escena de automutilación porque siente que es su “deber”. Por consiguiente, como leitmotiv de la novela, Ojeda establece que el atractivo de el juego “Nefando” no reside en la diversión, sino en el poder de despertar una “curiosidad morbosa” que crece con cada escena, pues “todos nos sentimos atraídos hacia lo que nos provoca repulsión y queremos espantarnos aunque no nos guste admitir que el espanto es placentero” (p. 74). *Nefando* demuestra que los videojuegos son plataformas idóneas para la expresión de pensamientos, emociones y actos violentos o prohibidos. El juego expone el miedo derivado de la violencia de la *Dark Web*, sacando a la luz el verdadero yo de los participantes. De allí que la discusión de los jugadores con respecto al mismo, sus sentimientos, suposiciones, depravaciones y miedos, muestran que la fascinación por lo aterrador y lo restringido es parte de la naturaleza humana. El dolor de los demás y el placer de ver ese dolor en el videojuego despierta los deseos más íntimos de los jugadores, revelando lo más detestable de sí mismos y el pavor que ello les causa, lo que Mónica Ojeda utiliza para dar forma a su narrativa de horror.

Conclusión

Tras el análisis realizado en este trabajo, se concluye que las novelas *Mandíbula* y *Nefando* de Mónica Ojeda evidencian cómo el Internet es una plataforma para las culturas digitales de horror. En estas obras, Ojeda aborda de manera particular el horror en la era digital, desvelando cómo el Internet y sus culturales digitales influyen en la psique colectiva y la cultura popular. Esto es posible gracias a la capacidad del Internet para difundir todo tipo de contenidos de forma rápida y accesible, lo cual Ojeda aprovecha para plasmar la realidad de nuestro

tiempo en su ficción. De esta manera, la autora construye una estética del terror que va más allá de lo psicológico, exponiendo los efectos de la hiperconectividad, la interacción anónima y la violencia digital, además de la constante exposición a imágenes y narrativas macabras. Es decir, la ficción de Ojeda conecta el horror del mundo virtual con el físico para evidenciar cómo estas culturas digitales influyen directamente sobre nosotros. Al incorporar elementos de las culturas digitales en sus narrativas, Ojeda no solo enriquece el género de horror, sino que también critica el impacto psicológico y social de las mismas.

En suma, estos hallazgos demuestran que el Internet actúa como un medio de significación y transmisión que convierte al horror en una experiencia cultural que refleja las ansiedades y problemáticas del siglo XXI, y que su influencia se extiende a la cultura popular, la creación literaria y el desarrollo de la literatura contemporánea. Es un objetivo de nuestro tiempo interpretar la interdependencia entre la literatura y las narrativas digitales en la literatura latinoamericana contemporánea. Así, es posible enfatizar la capacidad de la literatura para aportar una crítica cultural de nuestra época y enriquecer el campo de las humanidades digitales.

Bibliografía

Beville, M. (2009). *Gothic-postmodernism: Voicing the Terrors of Postmodernity*. Editions Rodopi.

Botting, F. (1996). *Limits of horror: Technology, bodies, Gothic*. Manchester University Press.

Boyer, T. (2013). The Anatomy of a Monster: The Case of Slender Man. *Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural*, 2(2), 240-261. <https://doi.org/10.5325/preternature.2.2.0240>

Carretero, A. (2020). Los lazos de la violencia: lirismo y horror en la narrativa de Mónica Ojeda. *Revista Úrsula*, (4), 14-31. <https://revistaursula.com/wp-content/uploads/2020/12/Carretero-Sanguino-Andrea.pdf>

- CBQ. (19 de abril de 2021). Mónica Ojeda Included in the selection of the 25 best narrators by «Granta» Magazine. *CBQ Agencia Literaria*. <https://agencialiterariac bq.com/en/monica-ojeda-incluida-en-la-seleccion-de-la-revista-granta/>
- Chess, S. y Newsom, E. (2015). *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man: The Development of an Internet Mythology*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137491138>
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Editorial Anthropos. <https://antroporecursos.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>
- Malvestio, M. (2022). En la corte del Dios Blanco: Folclore digital y gótico global en Mandíbula. *Brumal*, 10(1), 99-118. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.844>
- Ojeda, M. (2016). *Nefando*. Candaya S. L. <https://www.candaya.com/libro/nefando/>
- Ojeda, Mónica (2018). *Mandíbula*. Epublibre. <https://ww2.ebookelo.com/ebook/50037/mandibula>
- Powell, D. (2017). *Digital Dissonance: Horror Cultures in the Age of Convergent Technologies* [disertación doctoral]. University of Central Florida. <https://stars.library.ucf.edu/etd/5482>
- Quiñones Bonilla, F. (2005). De la cultura a la cibercultura. *Hallazgos*, (4), 174-190. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413835163015>
- Reche, E. (8 de octubre de 2016). Mónica Ojeda: 'Nefando' trata de comprender el dolor del otro. *elDiario.es, Cultura*. https://www.eldiario.es/murcia/cultura/monica-ojeda-nefando-comprender-dolor_1_3793915.html
- Santilli, P. (2007). Culture, Evil, and Horror. *The American Journal of Economics and Sociology*, 66(1), 173-94. <http://www.jstor.org/stable/27739626>
- Taylor, T. (2020). Horror Memes and Digital Culture. En Clive Bloom (Dir.), *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic* (pp. 985-1003). Palgrave Mcmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-33136-8>

Adolfo Fabricio Licoa Campos: Doctor en Literatura Comparada y Estudios Interculturales por la Universidad de Estudios Internacionales de Shanghái, R. P. C. Durante su maestría en Lengua y Literatura Inglesas con mención en Estudios Interculturales (SHISU, 2018-2020), realizó un estudio intercultural crítico de la Negritud en la novela Juyungo de Adalberto Ortiz. Durante su doctorado exploró la “Caribeñidad” en la literatura de las Antillas hispanas desde una perspectiva cultural crítica. Actualmente es investigador independiente enfocado en estudios culturales e interculturales y la literatura.