



**VICENTE
MARTIN
MASTROCOLA**

HORROR LUDENS

Medo, entretenimento
e consumo em narrativas
de video games

Prefácio de

OSCAR NESTAREZ

BRAGA
2014

HORROR LUDENS

Vicente Martin Mastrocola

Vicente Martin Mastrocola

HORROR LUDENS:

Medo, entretenimento e consumo
em narrativas de video games

Prefácio de Oscar Nestarez



São Paulo, 2014

Título original em Português: HORROR LUDENS - medo, entretenimento e consumo em narrativas de video games

© 2014 de Vicente Martin Mastrocola

Todos os direitos desta edição reservados ao autor.

É PROIBIDA A REPRODUÇÃO

Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida, copiada, transcrita ou mesmo transmitida por meios eletrônicos ou gravações, assim como traduzida, sem a permissão, por escrito, do autor. Os infratores serão punidos pela Lei nº 9.610/98

Diretor: Ednei Procópio

Editor executivo: Silvio Alexandre

Publisher: Cris Donizete

Comercial: Cláudia dos Santos

Revisão: Oscar Nestarez

Capa: Marcelo Braga

Foto do autor: Donizeti S. Pinto

Editoração eletrônica: Will

Livrus Negócios Editoriais

Rua Sete de Abril, 277, cj. 10D - República

CEP 01043-000 - São Paulo - SP

E-mail: livrus@livrus.com.br

Site: www.livrus.com.br

Fone: (11) 3101-3286

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Daniela Momozaki - CRB8/7714)

Mastrocola, Vicente Martin

Horror ludes: medo, entretenimento e consumo em narrativas de videogames / Mastrocola, Vicente Martin -- São Paulo : Livrus Negócios Editoriais, 2014.

ISBN: 978-85-8360-024-4

1. Videogame I. Mastrocola, Vicente Martin II.Título

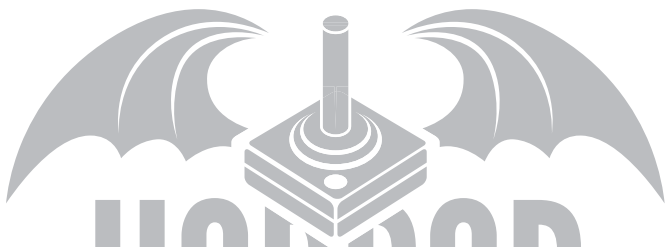
CDD 794.8

Índice para o catálogo sistemático

1. Videogame : 794.8

Impresso no Brasil/Printed in Brazil

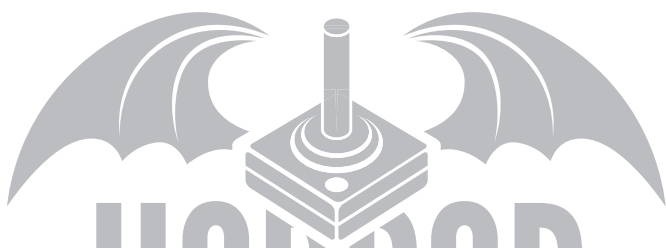
*Dedico este livro ao grande
amigo Leo Andrade, que
me apresentou o sombrio
universo criado por H.P.
Lovecraft e combinou, como
ninguém, medo e ludicidade em
incontáveis jogos de RPG com
temática de terror.*



**HORROR
LUDENS**

***“Games are a mirror
of our lives and times”***

- Reiner Knizia em
apresentação no Digital
Games Research Association
Congress (DiGRA) - Utrecht
(Holanda), 2011.



**HORROR
LUDENS**

PREFÁCIO

OSCAR NESTAREZ

São raros, raríssimos aqueles que entre nós conseguem transformar suas paixões em ganha-pão. E, para a nossa felicidade como leitores, o autor deste livro está entre eles. Seja como o professor universitário, como o *game designer* inovador ou como o pesquisador voraz, Vicente Martin Mastrocola (ou Vince) é, antes de tudo, alguém perdidamente apaixonado pelo universo lúdico. E nesta sua terceira declaração de amor impressa, ele nos convida a uma jornada pela região imprecisa e arrepiante onde este universo se une a outro, também paixão antiga sua: o do horror.

Afinal, como o leitor já deve ter intuído, Vince é *nerd* até os ossos de *adamantium*. E, como quase todo *nerd* que se preza, ele também é fã de narrativas de horror em suas mais diversas manifestações: quadrinhos, cinema, literatura, etc. Por isso, neste seu “Horror Ludens: medo, entretenimento e consumo em narrativas de *video games*”, resolveu analisar um dos mais férteis terrenos da indústria contemporânea de *games*. Uma análise que inclui uma breve cronologia, traçada desde as primeiras tentativas de se assustar os jogadores do saudoso Atari até as perturbadoras e altamente imersivas experiências proporcionadas por títulos atuais.

Hoje, são inúmeras as franquias que utilizam as narrativas de horror

como força motriz - um sucesso de que o próprio termo *franquia* é prova incontestável. Para se ter uma ideia, a série *Silent Hill* (cujo quarto título é analisado neste livro) já conta com oito títulos, além de um sem-número de romances e duas adaptações para o cinema. Ou seja, graças aos avanços tecnológicos e ao aperfeiçoamento dos enredos, os *games* de horror transpuseram seus próprios limites e agora servem de inspiração para outras mídias, algo impensável há nem tanto tempo atrás.

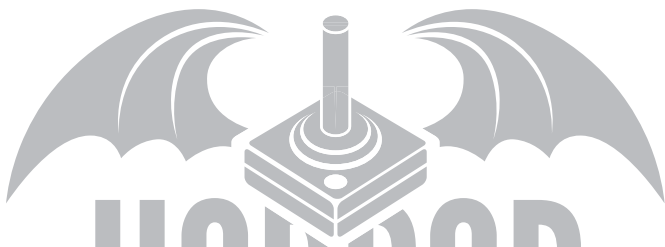
São estas e muitas outras reflexões propostas pelo autor; é neste riquíssimo cenário de intersecções que o livro joga luz. Uma luz de diversos matizes, sendo o acadêmico o principal deles: para apresentar o assunto de forma abrangente e polifônica, Vince a todo momento costura, às suas ideias, aquelas de renomados teóricos no tema. São pensadores com os quais ele foi se familiarizando ao longo de sua carreira acadêmica, e que foram convocados para enriquecer o debate proposto. O autor também tem o cuidado de esclarecer, de forma didática, diversos conceitos sobre *game design* apresentados, ampliando com frequência este debate sem jamais perder o fio da meada. E ainda encontra espaço para avaliar o tema através de uma outra ótica, tão importante para a contemporaneidade: a do *consumo*.

Mas há matizes que vão além do diálogo acadêmico: devoto que sempre foi de H. P. Lovecraft, Vince não se esquece de considerar a inesgotável importância do autor (e da literatura de horror em geral) para o universo lúdico, a começar por inúmeros títulos de *Role Playing Games*, até jogos eletrônicos da atualidade. Também recorre a memórias pessoais para retratar um momento capital na história dos jogos de horror, quando filmes de sucesso, como os da série “Sexta-feira 13” e tantos outros, foram transformados em cartuchos. E, na hora de identificar as referências para este ou aquele monstro, para esta ou aquela atmosfera terrivelmente opressora, não é o professor quem fala; é, antes, o fã incondicional de filmes, livros e quadrinhos de horror, que, ao

ouvir os próprios ecos de sua memória, tem ainda mais motivos para ficar “divertidamente assustado”.

Para completar, a seleção de jogos analisados é tão variada quanto enriquecedora para a discussão aqui proposta. Apesar de haver entregado um, não direi quais são os outros, para que o leitor os descubra por conta própria. Mas asseguro que, como placas tectônicas lúdicas, que se juntam em vez de se separar, cada título acrescenta um relevo fundamental no panorama montado pelo livro; e afirmo sem medo de errar que, à medida que avançamos, observando os perigos e as criaturas monstruosas à distância, do conforto de nossas poltronas, este panorama vai ficando cada vez mais familiar. Sim, chegamos às conclusões finais, que cuidam de estender ainda mais o território do debate (quem sabe para novas publicações), com a firme impressão de conhecermos melhor cada reentrância, cada aclave, cada promontório dos lugares escuros e desolados por onde passamos. Ou melhor, pelos quais Vicente Martin Mastrocola tão bem nos conduziu, guia apaixonado que é.

Oscar Nestarez, autor de “Poe e Lovecraft: um ensaio sobre o medo na literatura” e “Sexorcista e outros relatos insólitos”, ambos pela editora Livrus, São Paulo.



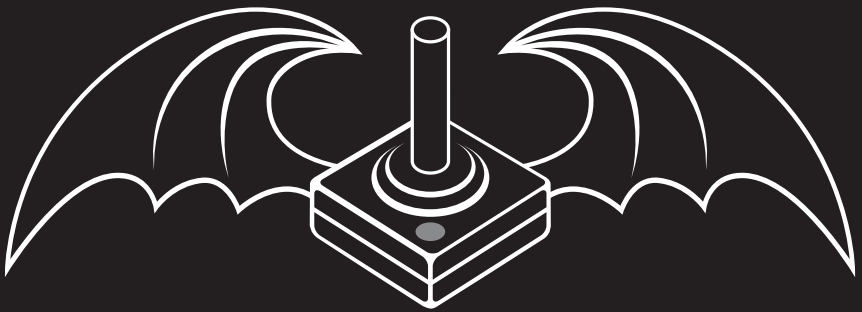
HORROR LUDENS

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO: OLHANDO PARA O ABISMO.....	15
2	O MEDO MULTIPLATAFORMA.....	23
3	O COMPLEXO ECOSISTEMA DOS GAMES NA CONTEMPORANEIDADE.....	31
4	NARRATIVAS DE TERROR EM VIDEO GAMES: ORIGENS.....	43
5	VIDEO GAMES DE TERROR: UMA INTERFACE DE MEDO E LUCIDADE.....	51
6	ALGUNS PONTOS EM COMUM NOS GAMES DE TERROR ATUAIS.....	69
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
	REFERÊNCIAS.....	85
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	86
	REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS.....	92
	REFERÊNCIAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	93
	REFERÊNCIAS DE GAMES.....	93
	SITES.....	95

1

INTRODUÇÃO:
OLHANDO PARA O ABISMO





O Natal de 1984 foi bastante emblemático para mim. Foi o ano no qual o Papai Noel trouxe de presente meu primeiro *video game*: um poderoso Atari. Eu tinha cinco anos na época e – como tantas outras crianças – sonhava em brincar com aquela novidade que prometia trazer todo um novo universo de possibilidades para dentro da televisão.

No mesmo ano, um outro presente inesperado figurou embaixo da árvore de Natal: um videocassete (daqueles em que se colocava a fita em um cabeçote na parte de cima). De repente, a televisão se transformava em uma central de entretenimento na qual era possível, além de jogar, também assistir a filmes sem comercial, com botão de *pause* e, de quebra, poder gravar conteúdo para rever em outro momento.

Naquele verão de 1984 para 1985, o cenário mudava drasticamente na minha casa e na casa de tantas outras pessoas. A lógica do entretenimento se alterava irremediavelmente, e a maneira como se consumia conteúdo através da TV sinalizava um futuro cheio de possibilidades.

Passsei a pautar meu tempo livre me debruçando sobre cartuchos de Atari e fitas de vídeo. Esperava ansiosamente a chegada do fim de semana para ir até a locadora American Video (na minha cidade natal, Catanduva, no Estado de São Paulo) e alugar um filme, ou para reunir alguns amigos em casa para competições infundáveis de Enduro (Activision, 1983) e River Raid (Activision, 1982) – ganhava quem fizesse mais pontos (já que a maioria dos *games* não tinha um fim determinado). Nessa época, mesmo sendo criança, eu havia desenvolvido um gosto especial pelos filmes de suspense e terror. O fato de saber que naquela prateleira mais alta havia uma série de filmes inadequados para crianças só deixava minha curiosidade mais aguçada.

Os anos se foram passando e me lembro de maneira emblemática de um período de férias de julho, onde meus primos e eu alugamos, em uma mesma leva, *A Mosca* (David Cronenberg, EUA/UK/Canadá, 1986), *O Exorcista* (William Friedkin, EUA, 1973) e *Alien* (Ridley Scott, EUA/UK, 1979). Hoje eu paro para pensar e percebo o quão errado era alugar este tipo de filme com a pouca idade que tínhamos; *O Exorcista*, particularmente, foi uma experiência traumática naquela época. Ver os filmes durante o dia era uma alegria, e de noite, na hora de dormir, era um verdadeiro horror; o que levou nossos pais a proibirem o aluguel de títulos desse gênero cinematográfico.

Ora, foi durante estas imersões no cinema de terror e horas jogando Atari que comecei a me questionar: por que não fazem jogos com esta temática para *video game*? Havia jogos de esportes, espaciais, aventura, *puzzles* e de guerra, mas - até então - eu nunca tinha visto nada que pudesse ser enquadrado na categoria de terror. Até mesmo alguns filmes já haviam se transformado em jogos, como o caso do peculiar *E.T.* (Atari, 1982), que era um enigma em termos de *gameplay* para os jogadores naquela época.

Num fim de tarde, voltando da escola, passei em uma loja de discos que vendia jogos e foi com alegria que vi, em destaque na vitrine, o cartucho *Haunted House* (Atari, 1982). A caixa do jogo exibia uma misteriosa fusão de imagens onde se notava um par de olhos arregalados, um bando de morcegos e uma enorme teia de aranha. O vendedor me explicou que era realmente um “joguinho de medo”, e eu imediatamente depusitei minhas parcas economias no *game*.

Porém, a decepção foi enorme. O jogo, de aterrorizante, não tinha nada. Era um mini labirinto no qual o *player* controlava um par de olhos no escuro, fugindo de perigos que se repetiam infinitamente. Hoje eu acho genial e bastante criativa esta solução do *game*, mas na época não me impressionou em nada.

Os anos passaram, outros consoles vieram e, apesar de vários títulos se utilizarem de estéticas de terror, para mim faltava algo verdadeiramente assustador em termos de *video game*. Nesse intervalo, travei contato com a obra de H.P. Lovecraft por conta do RPG *Call of Cthulhu* (Petersen, 1981), comecei a ler quadrinhos de terror da DC Comics e desenvolvi um gosto especial por colecionar fitas de vídeo de terror que comprava em locadoras da cidade em que morava.

Porém, foi em São Paulo, quando comprei o Playstation, que meus desejos foram atendidos. Havia lido resenhas sobre o jogo *Silent Hill* (Playstation, 1999) em revistas especializadas, e fiquei bastante curioso para saber como era um *survival horror game*.

Adquiri o jogo, e a experiência dessa vez foi bastante diferente da que eu havia tido com *Haunted House*. O primeiro detalhe significativo de *Silent Hill* foi o recado inicial da abertura do *game*, que dizia: “*there are violent and disturbing images in this game*”. Em seguida, me lembro de vagar com o personagem pelo cenário repleto de neblina até um estranho beco que ia sendo consumido pelas sombras. Os movimentos de câmera, a atmosfera sombria e a trilha sonora me tragaram para dentro do universo do *game*. Quando um bando de criaturas simiescas me atacou de surpresa, não consegui conter um pulo no sofá e uma sensação de total desespero ao tentar fugir pelo labiríntico e opressor cenário. Foi uma experiência e tanto.

Mais tarde fui descobrir outros bons títulos anteriores a *Silent Hill* para a mesma plataforma, mas a experiência de *gameplay* no cenário nebuloso da cidade do jogo, alternada com *cutscenes* dignas de um filme de terror, foi extremamente impactante.

O amadurecimento da indústria de *games*, a sofisticação das narrativas e o crescente número de *players* buscando novas experiências foram fatores que ajudaram este gênero lúdico a crescer.

Desde minha primeira experiência com *Silent Hill*, foram muitos os

bons *games* de terror lançados no mercado (e muitos os ruins também). O gênero de terror/*survival horror* tornou-se um dos meus favoritos e, por gostar tanto desse tipo de jogo e estudar o universo lúdico, resolvi produzir estas páginas.

Além da paixão pelo universo de terror, outra inspiração para este livro foi uma apresentação a que assisti no congresso F.R.O.G (Future and Reality of Gaming), que aconteceu em setembro de 2013 em Viena, Áustria. Os pesquisadores Danny Langhoff Nielsen e Henrik Schønau-Fog, ambos da Aalborg University de Copenhagen (Dinamarca)^[1], ministraram uma interessante fala intitulada *In the Mood for Horror - A Game Design Approach on Investigating Absorbing Player Experiences in Horror Games*. A pesquisa dos autores foi um ponto de partida extremamente importante para a produção deste texto; logo após o congresso, elaborei, durante a disciplina de *Narrativa Literária e Consumo*, ministrada no doutorado da ESPM pelo Prof. Dr. João Anzanello Carrascoza, um artigo que levou o nome deste livro e que foi a base para o conteúdo que o leitor tem nas mãos (ou na tela). As colaborações do Prof. João Carrascoza foram um enorme incentivo para a ampliação da discussão do artigo e para a materialização do livro.

O texto com que o leitor irá travar contato a seguir é parte do resultado da pesquisa sobre o universo dos jogos e ludicidade que constantemente estou desenvolvendo. É uma evolução de reflexões feitas nos meus dois livros anteriores: *Doses Lúdicas* (2013) e *Ludificador* (2012). *Horror Ludens* é um livro sobre jogos de terror, mas, acima de tudo, é uma reflexão sobre *games*, conceitos de *games* e ideias advindas de pesquisadores importantes da área lúdica. Em algumas páginas, o leitor será retirado do âmbito dos

[1] O site oficial do evento pode ser visitado no endereço <http://www.frogvienna.at/>. Os resumos de todas as apresentações do congresso estão disponíveis para download em formato PDF no endereço http://www.frogvienna.at/images/content_2013/A5-ba-web.pdf (acesso em 1/2014).

jogos de terror para conhecer importantes conceitos e definições sobre o universo dos *games*.

Com o objetivo de ampliar o espectro da discussão sobre jogos, o livro procura dialogar com práticas de comunicação e consumo, que são o cerne do programa de doutorado do qual eu faço parte como aluno orientando da Profa. Dra. Gisela Castro. Vale frisar que, longe de estabelecer verdades absolutas sobre este assunto, o texto busca gerar novos questionamentos e inspirar novas pesquisas.

Para os exemplos desta discussão, procurei selecionar jogos que congregam uma série de elementos relevantes e que se utilizam de estéticas e referências de terror em suas interfaces. Foi uma tarefa difícil, mas acabei escolhendo exemplares que foram marcantes na minha trajetória lúdica, dando ênfase àqueles com os quais tive experiências mais imersivas. Utilizei a palavra “jogo” em algumas situações e “*game*” em outras, assim como alternei o uso entre “jogador” e “*player*”, visando a dinamizar o ritmo do texto.

Dissertar sobre *games* de terror é uma oportunidade singular para organizar algumas ideias que me acompanham desde a infância; e, agora, posso fazê-lo com a devida reflexão epistemológica que o tema exige. Poder escrever sobre o assunto é, acima de tudo, extremamente divertido, apesar de toda a subjetividade que gira em torno de tal universo.

Sem mais demoras, joguemos um pouco de luz na escuridão e tentemos refletir sobre a dimensão abissal dos *games* de terror. Que a força esteja conosco nesta tenebrosa jornada.

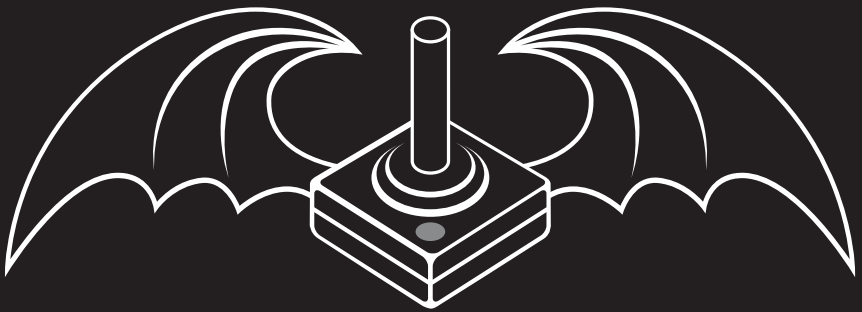
Vicente (Vince) Martin Mastrocola
(@vincevader)



**HORROR
LUDENS**

2

O MEDO MULTIPLATAFORMA





É possível dizer que o medo é um dos sentimentos mais ancestrais que permeiam a existência do homem. Desde que os seres humanos iniciaram sua caminhada pela Terra, o medo os acompanhou nessa longa jornada; seja na forma de fenômenos da natureza, seja encarnado na pele de um selvagem predador ou seja no mais puro medo do desconhecido.

Baruch Spinoza, em seu livro *Ética* (1983), dedicou-se a analisar a origem e a natureza dos afetos humanos tendo como ponto de partida o desejo, a alegria e a tristeza. Spinoza postula que o ser humano, por natureza, é passional e afetado por forças externas a ele. O filósofo holandês traçou uma observação profunda sobre sentimentos/ paixões que permeiam a existência humana, inclusive observando aspectos ligados ao medo.

Em estudo aprofundado, Marilena Chauí (1988, p.59) cita Spinoza que define o medo como “uma tristeza instável nascida da ideia de uma coisa futura ou passada de cujo desenlace duvidamos em certa medida”. Esta autora (1988, p.56-57) ainda aponta que para Spinoza o medo “nasce de outras paixões e pode ser minorado (nunca suprimido) por outros afetos contrários e mais fortes do que ele, como também pode ser aumentado por paixões mais tristes do que ele”. Nesta lógica, um sentimento de alegria pode minorar o medo, assim como um sentimento de raiva pode aumentá-lo. Sendo assim, o medo faz parte do ser humano e coexiste com outros sentimentos que orbitam nosso cotidiano.

Este sentimento de medo, presente na natureza humana, historicamente foi uma base fecunda para que diferentes escritores, cineastas, dramaturgos, roteiristas de histórias em quadrinhos, músicos, xamãs e tantos outros

contadores de histórias buscassem a inspiração para a criação de suas obras.

Na literatura, Edgar Allan Poe provocou o medo em seus leitores com contos como *O Gato Preto* (2002) e tantos outros; Bram Stoker elevou a um novo patamar o mito do vampiro com seu livro *Drácula* (2002); Mary Shelley, com seu *Frankenstein* (2000), trouxe um novo olhar sobre a vida após a morte, e H.P. Lovecraft criou todo um panteão de seres abissais que figuram em histórias como *Nas montanhas da loucura* (1999) e *O chamado de Cthulhu* (1982). Em paragens brasileiras, temos Álvares de Azevedo narrando crimes e vícios em uma atmosfera sobrenatural em seu *Noite na taverna* (1998), e Machado de Assis exercitando seu lado sombrio no conto *A causa secreta* (2012), que versa sobre a decadência humana de uma maneira angustiante.

No cinema, vimos alguns horrores tomarem forma na possessão da garota Regan Teresa MacNeil em *O Exorcista* (William Friedkin, EUA, 1973), na encarnação do anticristo em *A profecia* (Richard Donner, EUA/UK, 1976), nas abduções alienígenas de *O quarto grau* (Universal Pictures, EUA, 2010), e em tantos, tantos outros.

As histórias em quadrinhos sempre foram, também, um terreno fértil para a semente do medo. O inglês Neil Gaiman se projetou no cenário *pop* atual com *Sandman* (2010, 2011 e 2012), uma aclamada obra que hibridiza mitologias modernas e fantasia sombria. Os quadrinhos de *Sandman* renderam, para Gaiman, o prêmio *Eisner*^[2] na categoria “melhor escritor” por quatro anos seguidos, entre 1991 e 1994. Já seu conterrâneo Alan Moore reestruturou um personagem clássico da DC Comics, o *Monstro do Pântano* (2007), transformando-o em um ícone dos quadrinhos de horror ao mesclar referências de magia negra com seres

[2] Um dos mais importantes prêmios do universo das histórias em quadrinhos do mundo. O nome do prêmio é uma homenagem ao cartunista americano Will Eisner.

elementais e criaturas abissais, que parecem oriundas de um quadro do pintor holandês Hieronymus Bosch^[3].

A contemporaneidade, com suas múltiplas plataformas midiáticas, mostra-se como um espaço privilegiado para a exploração das narrativas que utilizam o medo como inspiração. Afinal de contas, desde os tempos primórdios, vemos este sentimento figurar como um componente da essência humana.

Alberto Manguel (2005, p.9), em introdução ao compêndio de *Contos de horror do século XIX*, postula que “por medo ao desconhecido construímos sociedades com muralhas e fronteiras mas, nostálgicos, contamos histórias para não esquecer sua pálida presença”. Manguel (ps. 10-11) resgata a definição da escritora Ann Radcliffe, que aponta que “o terror e o horror possuem características tão claramente opostas que um dilata a alma e suscita uma atividade intensa de todas as nossas faculdades, enquanto o outro as contrai, congela-as e de alguma maneira as aniquila”.

Não é o objetivo deste livro estabelecer definições do que é horror ou que é terror, tampouco aprofundar nosso olhar exclusivamente para a literatura, cinema ou quadrinhos que se utilizam destas temáticas. Apenas contextualizamos estas ideias para migrarmos para nosso foco de estudo.

Conforme mencionamos, as narrativas de horror se popularizaram com o decorrer dos anos, e o consumo das mesmas parece se manifestar de maneira multiplataforma. Os *video games*, produtos culturais cuja origem remonta à década de 1970, também trouxeram o medo para dentro das suas estruturas narrativas de maneira interativa, oferecendo um novo rumo para se experimentar esse sentimento.

Acerca do assunto, Martín-Barbero (2004, p. 215) afirma que um *video*

[3] Segundo Bosing (1991, p.7), muitos viram Bosch como uma espécie de “surrealista do século XV cujas formas inquietantes surgiam do seu inconsciente”. Algumas obras do pintor foram consideradas um reflexo das práticas esotéricas/heréticas da Idade Média e eram frequentemente relacionadas a alquimia, astrologia e bruxaria.

game pode oferecer uma experiência que retira um indivíduo do “mundo real” levando-o a uma experiência que chega a ser “hiper-real”, tamanha a evolução que estas plataformas de entretenimento sofreram nos últimos anos. Sobre esta evolução, em termos de plataformas e linguagens, vale uma ressalva especial de que os *games* hoje, inclusive, extrapolaram a esfera do puro entretenimento e são utilizados na área médica (ARAUJO; CARVALHO; FERREIRA; VASCONCELLOS, 2013, p.343), para promover o aprendizado infantil (TÓTH; POPLIN, 2013, p.194) ou até mesmo com fins ecológicos (MASTROCOLA, 2013a, p.330).

Da década de 1970 para hoje, as possibilidades e usos do *video game* se multiplicaram de maneira exponencial. Porém, mesmo nos primórdios dessa indústria já havia sinais do potencial que ela oferecia. Para mencionarmos um exemplo desta época, o jogo PONG - uma rudimentar interface de tênis de mesa para dois jogadores - fez um sucesso tão grande em determinados lugares dos Estados Unidos que as pessoas formavam filas na frente das máquinas para jogá-lo (COHEN, 1984, p.17).

Hoje, o *video game*, consolidado como objeto cultural e importante pilar da indústria do entretenimento, atrai a atenção da mídia devido às dimensões de lucratividade que alcançou com seus produtos. Não é incomum abrirmos algum grande portal de notícias na internet e encontrarmos informações sobre o mercado de *video games*. Projeções e estudos indicam que, no ano de 2016, este mercado pode atingir uma cifra próxima de 86 bilhões de dólares^[4].

[4] Segundo matéria do site www.brasilgamer.com.br de 4/7/2013 fazendo alusão a um estudo realizado pela consultoria Newzoo. O conteúdo pode ser lido no endereço <http://goo.gl/yIFA4F> (acesso em 1/2014). Talvez seja possível dizer que o valor absoluto é muito maior caso consideremos desdobramentos transmidiáticos, como filmes, livros, quadrinhos, etc. Estudiosos da área apontam que é cada vez mais difícil separar os lucros absolutos de determinados produtos no complexo ecossistema do entretenimento contemporâneo, pois estes se mesclam e se hibridizam em alta velocidade.

Perante esta indústria com tamanha magnitude e diferentes possibilidades de plataformas para distribuição de conteúdo, propomos uma observação sistemática – cartografando alguns exemplos icônicos do universo dos jogos eletrônicos – de como o medo ganha forma nos *video games* e como determinados grupos se apropriam das narrativas de terror para materializar determinadas estratégias de entretenimento no cenário mercadológico atual.

Observar as narrativas de terror em *video games* como algo que reúne fãs-consumidores em torno de um universo específico é uma característica da contemporaneidade que merece ser aprofundada e melhor estudada, pois sinaliza reflexões mais amplas sobre este tema.

No atual cenário em que vivemos, estas narrativas também são transformadas em mercadorias e podem ser estrategicamente moldadas para serem fatores de diferenciação social e transmissores de mensagens. Como afirma Slater (2002, p. 131), todo consumo é cultural e sempre envolve significado e experiência, que são pontos chave para o assunto que iremos abordar nestas páginas, principalmente quando colocamos em observação o universo dos jogos eletrônicos.

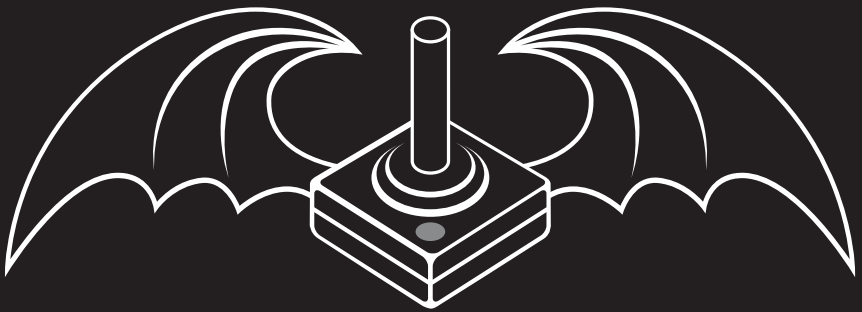
Esperamos, assim, contribuir com o campo de estudos de comunicação, consumo e entretenimento. Pretendemos cumprir esta tarefa desvendando alguns aspectos das narrativas de terror inseridas nos *games*. Porém, antes de tudo, é necessário contextualizar o que diferencia um *game* de outra plataforma midiática, como um filme ou um livro. Investigar algumas características e particularidades dos *games* nos permite compreender como determinadas narrativas de terror operam de maneira única (e lúdica) dentro deste contexto.



**HORROR
LUDENS**

3

O COMPLEXO ECOSISTEMA DOS GAMES NA CONTEMPORANEIDADE





Antes de falarmos sobre os jogos que utilizam temáticas de terror, é importante contextualizar o que é um jogo, algumas características essenciais dos jogos e como um jogo se diferencia de outras plataformas midiáticas.

Muito se fala dos *video games* atualmente e, sem dúvida, eles se revelam como um espaço privilegiado de estudos. A busca por definições cada vez mais precisas dentro deste campo parece ser uma preocupação constante para muitos autores e pesquisadores. No congresso DiGRA (Digital Games Research Association) de 2009, Ian Bogost, autor do livro *Persuasive Games* (2007), apontou que “*video games* são uma bagunça”^[5]. Apesar de ser uma brincadeira, realmente estabelecer uma definição única para o que é *game/video game* é tarefa hercúlea. Há muitas proposições diferentes sobre o assunto, mas não podemos dizer que exista uma definitiva e imutável – daí a necessidade constante de pesquisa na área dos estudos lúdicos e nos diversos campos que podem se relacionar com o assunto.

Em searas mais filosóficas, Ehrmann (1968, p.55) já dizia que “definir o ato de jogo é, ao mesmo tempo e em um mesmo movimento, definir a realidade e definir a cultura”. O que é crucial, neste sentido, é que nos lembremos que os jogos se fazem presentes na humanidade há muito tempo: como afirma Ehrmann, fazem parte do patrimônio cultural da humanidade.

[5] Esta frase do autor Ian Bogost é citada na apresentação *The ambiguity of Game Studies: Observations on the Collective Process of Inventing a New Discipline* (DiGRA, 2013), realizada pela pesquisadora Janet Murray. O conteúdo da apresentação pode ser visualizado na URL <http://goo.gl/2fRvBc> (acesso em 1/2014).

O jogo de tabuleiro *Senet*, por exemplo, foi encontrado em algumas relíquias arqueológicas egípcias que datam de 3500 anos antes de Cristo (THOMPSON, BERBANK-GREEN, CUSWORTH, 2007, p.12). Como postulou Huizinga (2001), talvez seja possível dizer que, historicamente, o ato de jogar faz parte da essência humana, e mais do que *homo sapiens*, o ser humano pode ser considerado, também, *homo ludens*^[6].

Huizinga (2001, ps.3-4) nos diz ainda que o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um simples reflexo psicológico, e que ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo, existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Para este autor (2001, p.33), “jogo” é uma palavra com muitos significados em todas as culturas do mundo, abrangendo desde um sentido lúdico até um sentido de trabalho, passando por um sentido erótico e até mesmo um sentido de luta ou conflito.

Por estas ideias de Huizinga, percebemos que o universo dos jogos permite diferentes olhares, diferentes abordagens e variadas interpretações. Por isso, este ambiente pode ser, também, um espaço adequado para as narrativas de medo e horror.

Dando prosseguimento à nossa tentativa de definir os jogos, recorremos a Roger Caillois para complementar e discutir algumas das ideias anteriores. Em sua obra *Os jogos e os homens* (1986), Caillois define “jogo” como uma atividade não obrigatória (que perde atração quando é imposta), com espaços delimitados (um tabuleiro, um campo de futebol, uma tela de TV,

[6] Johan Huizinga escreveu em 1938 o livro *Homo Ludens*, que é uma investigação sobre a fecundidade do espírito do jogo no terreno da cultura. A obra é uma referência basilar e uma inspiração fundamental para estudiosos do campo dos *games* e entretenimento até hoje.

etc.), com incerteza de resultado, gerida por regras e com poder de proporcionar ilusão ou sensação de uma segunda realidade (ps. 11-12). As ideias de “ilusão” e “segunda realidade” merecem destaque pois denotam que – principalmente nas plataformas de *video games* – estas características são fundamentais para inserir o jogador dentro do cenário proposto pelo jogo. Falaremos sobre a importância da imersão dentro dos games mais adiante, mas entendemos que este aspecto é fundamental para as narrativas que utilizam temáticas de terror.

Apesar de não estarem diretamente ligados ao universo dos *video games*, Caillois utiliza os parques de diversões como exemplo para apontar as diferentes sensações de medo voluntário que procuramos. Seja na vertiginosa montanha russa, na labiríntica casa de espelhos ou na materialização de seres fantásticos de uma casa do terror, buscamos o medo e diferentes sensações de terror nesse tipo de ambiente. Caillois (1986, p.225) nos lembra que

tudo segue sendo um jogo, o dizer permanece livre, separado, limitado e combinado. Antes de mais nada, a vertigem é também a embriaguez, o terror e o mistério (...) Caso contrário, ninguém ignora que a fantasmagoria fingida está destinada a divertir mais do que enganar verdadeiramente.

Tanto o parque de diversões quanto um jogo aterrorizante de *video game* podem encantar pela sensação de medo, pois é o medo apresentado de maneira controlada. A vertigem da montanha russa, o ator vestido de lobisomem dentro da casa do terror ou o monstro materializado na tela de um *game* oferecem uma sensação de medo que, de certa forma, está sob o controle da pessoa envolvida na experiência. Por mais assustador que seja um passeio na montanha russa, há um fim definido, e repetir ou não

a experiência está nas mãos dessa pessoa; por mais apavorante que seja um jogo de terror, sempre é possível desligar o console de *video game* para interromper a narrativa.

Conforme Huizinga, o jogo não deve ser vida “real”, mas sim um intervalo em nossa vida cotidiana (2001, p.11). No ambiente do jogo, as leis e os costumes da vida cotidiana perdem validade, pois no universo lúdico somos diferentes e fazemos coisas diferentes (2001, p.15). O ambiente do jogo é formado de fantasia e sonho; quando assumimos o papel de jogadores, nos transformamos em caçadores de dragões, robôs, soldados, ou sobreviventes em uma dimensão onde prevalece o terror e o sobrenatural.

Reforçando as ideias de Huizinga e Caillois, apresentamos uma definição de jogo mais recente sob o ponto de vista do pesquisador Jesper Juul. Segundo este autor,

Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde a diferentes resultados são atribuídos valores diferentes. Nesse sistema, o jogador exerce um esforço para influenciar o resultado e se sente emocionalmente ligado a este resultado, sendo que as consequências da atividade são negociáveis. (JUUL, 2005, p.36).

Vale ressaltar que Juul incorpora algumas das ideias de Huizinga e Caillois para sua reflexão, mas aponta que esta definição é básica, e que plataformas como os *video games* necessitam de uma explanação mais ampla, tamanha a complexidade que caracteriza tais sistemas^[7].

Ainda sobre a definição de jogo, Juul (2005, p.44) apresenta uma ideia

[7] Recomendamos fortemente a leitura completa do livro *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (JUUL, 2005) para um maior aprofundamento do assunto

onde separa determinadas atividades que são jogos, atividades que não são jogos e uma área cinza entre estes dois campos – a que ele chama de *borderline*, de incerteza. Sobre este assunto, é importante ressaltar que um mesmo objeto pode ser ressignificado com novas propriedades e figurar em mais de uma destas áreas.

Para demonstramos estas características do que é um jogo, do que não é um jogo e de casos de incerteza, vamos assumir, como exemplo, o conto de terror *O Chamado de Cthulhu*^[8] (LOVECRAFT, 1982). Nele, um arqueólogo – motivado por estranhas descobertas de um tio falecido – trava contato com misteriosos hieróglifos e com a macabra figura de uma criatura com feições que remetem às “de um polvo, de um dragão e de uma caricatura humana”. No decorrer da narrativa, o personagem aos poucos vai perdendo a razão, conforme trava contato com elementos de um culto ancestral que louva uma criatura cósmica.

O conto não é um jogo. Trata-se de uma narrativa com resultado fixo, ou seja, há uma trama com final estabelecido que não muda. Não há a figura de um jogador, e sim a de um leitor que não exerce nenhum esforço para alterar os rumos da história. Alheia à vontade do indivíduo que está lendo o conteúdo, esta narrativa não se altera.

Já o *game* de computador *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*^[9] (PC, 2006) se enquadra na categoria de *jogo* proposta por Juul e mencionada anteriormente. O título em questão é um *survival horror* em primeira pessoa, e se apropria de elementos de vários livros e contos de H.P. Lovecraft; mas se baseia, principalmente, na novela *A sombra sobre Innsmouth*

[8] *Call of Cthulhu* no original em inglês. Um dos contos mais emblemáticos da obra de H.P. Lovecraft. A entidade denominada *Cthulhu* figura em diversas plataformas midiáticas (filmes, quadrinhos, animações, etc.) e é uma das principais criaturas do panteão de entidades cósmicas criadas pelo autor.

[9] Um vídeo com o *gameplay* pode ser visto na URL <http://goo.gl/ggnxtm> (acesso em 1/2014).

(LOVECRAFT, 2001). *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* traz um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, que pode ser experimentado enfrentando os inimigos e resolvendo enigmas. Neste contexto, os diferentes resultados geram consequências diversas para o andamento do jogo. O *player* - que encarna a figura do detetive Jack Walters - deve se esforçar para influenciar o resultado a seu favor, e a partir do momento em que esta narrativa ganha significado, surge uma ligação emocional do jogador com os resultados atingidos. Neste *game* há consequências negociáveis que se referem ao “que os jogadores controlam conscientemente” (JUUL, 2005, p.42); como exemplo, podemos citar as armas que o *player* opta por usar em determinadas situações, ou ainda trocas de equipamento que podem vir a ser realizadas no decorrer de uma partida.

Porém, o RPG *Call of Cthulhu* (Petersen, 1981), se enquadra - segundo Juul - na área *borderline*, ou seja, uma região de incerteza por não apresentar as características que mencionamos anteriormente para o jogo de computador. Este autor (2005, p.43) afirma que, no caso de um *role playing game* de papel e caneta, onde um ser humano faz o papel de mestre de jogo, as regras sempre podem estar sujeitas a discussões e “intervenções divinas”. Dentro desta visão, o RPG *Call of Cthulhu* é um jogo *borderline* porque não se enquadra no modelo completo de *game* que o autor apresenta.

Refletindo sobre estes apontamentos, percebemos que há uma conexão entre o *player* e o *game*. Salen e Zimmerman propõem que entre o jogador e o jogo há um *gameplay* (2004, p.303), que é uma interação formalizada ocorrida quando jogadores seguem as regras de um jogo e vivem a experiência de seu sistema através do ato de jogar.

A relação entre o jogo e o jogador é um ponto que certamente merece destaque em nosso texto. Há uma “área cinzenta” que une este dois extremos e que deve ser discutida dentro deste contexto. A imersão do *player* no

ambiente do *game* (principalmente nos *games* de terror) é fator importante para a experiência de se entrar na realidade proposta pela interface do jogo. Sendo assim, ressaltamos que um bom *gameplay* deve andar lado a lado com uma narrativa envolvente, pois, como lembra Juul (2005, p.163), “as regras e a ficção interagem, competem e se complementam”.

Ainda sobre este tópico, Gonzalo Frasca afirma que os *games* possuem o potencial de representar a realidade não apenas numa junção de imagens e textos, mas como um sistema dinâmico no qual o utilizador pode intervir (2001, p.IX). É fundamental que, ao estudarmos *games* de qualquer natureza, direcionemos também nosso olhar para a ponta onde se encontra o jogador neste processo experiencial.

Tratando destas intrincadas relações sobre o binômio *player-game*, Michael Nitsche, no livro *Video Game Spaces*, (2008, ps.15-16), afirma que, entre o jogo e o jogador, há uma espécie de espaço social com cinco planos distintos:

1) Plano de regras: definido pela parte matemática de um jogo. No plano de regras, encontra-se a física do universo do *game*, os sons artificiais, a arquitetura do cenário e a inteligência artificial que controla os inimigos do jogo; conforme aponta Turkle (1984, p.83), “além da fantasia, sempre irão existir as regras” – mais adiante retomaremos este aspecto ao tratarmos de nossos exemplos de *games* de terror. Vale frisar que os jogadores não precisam entender a lógica por trás do complexo código matemático de regras de um *game*; seu único trabalho é fruir da experiência gerada por este código na interface gráfica, utilizando controles específicos como *joysticks*, por exemplo.

2) Plano mediado: definido pelo espaço da imagem. O espaço mediado, segundo Nitsche, é a tela onde o jogo acontece, e onde o *player* obtém a experiência visual do *game*.

3) Plano ficcional: definido pela imaginação dos jogadores. Muitos

dos *games* atuais exploram suas narrativas de maneira cinematográfica; a propósito, os jogos de terror se valem muito deste recurso. Desde o roteiro até o gráfico exibido na tela, determinadas produtoras de jogos trabalham intensamente a ficção na mente do jogador para que ocorra uma imersão na realidade proposta pela narrativa. É no espaço ficcional que percebemos muitos elementos propostos por Huizinga, os quais mencionamos no início do tópico. E é este também o local propício para a fantasia da narrativa ser aceita pelo jogador.

4) Plano de jogo: definido pela interação entre o jogador e o console. Aqui encontramos o plano que gera comandos e respostas que se materializam na tela do jogo. No plano de jogo, por exemplo, o *player* aperta sequências de botões do controle e envia determinadas informações para o *hardware* do console, que irá materializá-las em ações na interface.

5) Plano social ou espaço social: definido pela interação com outros jogadores. Apesar de não ser nosso foco, é importante mencionar que há determinados jogos que permitem que dois jogadores, utilizando controles distintos, dividam o ambiente do jogo de maneira colaborativa ou competitiva. Há também os jogos *online multiplayer* que permitem que vários jogadores^[10] de diferentes locais do mundo participem do mesmo *game* em tempo real.

Partindo das ideias destes autores, é possível formatar o primeiro passo de nossa discussão, na qual contextualizamos algumas das características essenciais dos *games* que os diferenciam de outras plataformas. É possível notar a complexidade inerente ao assunto, e vale frisar que, aqui, não te-

[10] Jogos como *Battlefield 4* (Dice, 2013), por exemplo, permitem 64 jogadores simultâneos em determinadas plataformas de console de *video game*, conforme pode ser verificado em reportagem do portal UOL (acesso em 1/2014) no seguinte endereço <http://goo.gl/wPKAV9>

mos a pretensão de dar conta de todas as possibilidades de definições e conceitos que envolvem este universo.

Outro ponto a ser ressaltado é que os *video games* se hibridizaram com diferentes linguagens contemporâneas, e que refratam e refletem características de outras áreas. Luz (2010, ps. 130-131) diz que o aproveitamento das linguagens do cinema dentro dos *games*, por exemplo, amadureceu bastante nos gêneros de terror e evoluiu para outros estilos de jogos; este autor também lembra que as plataformas de *video game* utilizam linguagens oriundas da televisão e da fotografia para compor seus cenários, estéticas e narrativas.

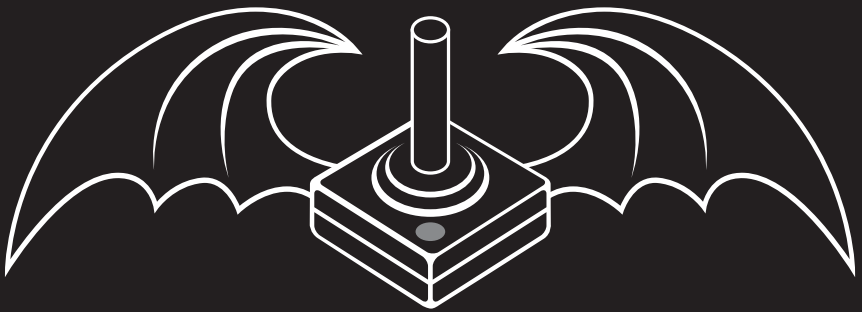
A partir destes pontos, é possível dar continuidade à nossa discussão, explorando os *games* que utilizam o medo como elemento constituinte de suas narrativas e interfaces. Vamos dar exemplos de jogos de terror para estruturarmos uma breve “linha do tempo” desta categoria e, em seguida, abordaremos em profundidade uma seleção de exemplos emblemáticos deste gênero – que, acreditamos, fornecem excelentes caminhos para a nossa discussão.



**HORROR
LUDENS**

4

NARRATIVAS DE TERROR EM VIDEO GAMES: ORIGENS





Singhal e Rogers (2002, p. 119) afirmam que “nunca na história se viu tamanha quantidade de entretenimento tão acessível para tantas pessoas desfrutarem em suas horas de lazer”. No contexto contemporâneo, esta “tamanho quantidade de entretenimento” se manifesta nos mais variados formatos, temas, estilos e plataformas. Neste cenário, visando a atingir um público que consome este tipo de linguagem em interfaces lúdicas, inúmeras produtoras de *games* estrategicamente criam produtos que utilizam narrativas de terror. Ao que tudo indica, estas produtoras entendem o mercado multifacetado que existe na contemporaneidade, e procuram utilizar de maneira cada vez mais sofisticada a plataforma de *games* para inserir narrativas de terror, lançando mão de elementos cinematográficos e toda uma estética que surge de diversas referências do gênero.

No tópico anterior, retornamos alguns anos no passado para entender certas ideias essenciais sobre os jogos em geral. Agora, devemos olhar para as primeiras plataformas de *video games* para compreendermos como se deram as apropriações pioneiras das linguagens de terror em interfaces lúdicas.

Alguns dos experimentos iniciais com *games* eram totalmente baseados em textos. O jogador digitava comandos tentando tomar decisões corretas previamente colocadas no sistema e respondendo aos enigmas da história proposta. Porém, as interfaces gráficas revolucionaram a maneira como os *players* se relacionavam com os jogos, e estabeleceram parâmetros que citamos previamente nas palavras de Nitsche (2008). Sobre este assunto, Aarseth (1997, p.102) lembra que “as imagens, especialmente as imagens em movimento, são representações mais poderosas de relações espaciais do que textos, e, portanto, a migração de textos para gráficos é natural e inevitável”.

A evolução dos consoles de *video games* em termos de processamento e definição de imagens também é um fator essencial dentro do contexto que abordamos aqui. As produtoras, ao se apropriarem de recursos mais sofisticados como animações, trilhas sonoras e cenários bastante detalhados, conseguem transmitir de maneira imersiva o ambiente de terror para o jogador.

De certa maneira, a evolução dos consoles de *video games* permitiu melhores gráficos, trilhas sonoras mais complexas e interações mais sofisticadas. Para entendermos este ponto, basta olharmos para os primeiros jogos do início da década de 1980 e para os jogos que foram lançados em 2013 e 2014. A maioria dos títulos do início dessa indústria apresentavam narrativas bastante simples ao jogador; muitos sequer possuíam um fim determinado. Já hoje, temos verdadeiros roteiros cinematográficos alinhados ao *gameplay* para proporcionar experiências cada vez mais imersivas ao *player*. Ou seja, a evolução dos consoles permitiu que conhecimentos de outras áreas se hibridizassem aos *games*.

Sobre isso, Carrascoza (2010) aponta que o ambiente midiático contemporâneo é especialmente propício para retextualizações de narrativas ficcionais, ou seja, de produção de um novo texto a partir de um ou mais textos-base. É possível perceber diferentes narrativas sendo utilizadas com a mesma essência em plataformas diferentes. Parte do que discutimos aqui é o fato de que determinadas produtoras de *games* retextualizam linguagens de terror de outros ambientes (como cinema, literatura e histórias em quadrinhos) para dentro dos ambientes dos jogos.

No console Atari, com sua interface limitada em termo de cores, definição e sons, podemos resgatar um exemplo de uso da temática de terror como cerne da experiência lúdica. Estamos falando de *Haunted House*^[11]

[11] Um vídeo com o *game play* do jogo pode ser visto no endereço do site YouTube <http://goo.gl/uWfKLF> (acesso em 1/2014)

(Atari, 1982), um jogo no qual o *player* controla um par de olhos no interior de uma casa assombrada totalmente imersa na escuridão.

O título se apropria de certos elementos dos filmes de terror da década de 1980, e os materializa (de maneira rudimentar) na interface – tais como morcegos, aranhas gigantes, corredores escuros e fantasmas. Em verdade, *Haunted House* se vale de determinados estereótipos vigentes no cinema assombrado da época e os contextualiza na interface do jogo.

Lippman (1972, p.151), sobre o assunto, afirma que nossa cultura define determinados elementos para nós de forma estereotipada. Ou seja, o *game* em questão não surge do nada; é criado baseado em estereótipos vigentes naquele momento histórico. Vale lembrar que os estereótipos, assim como a linguagem, mudam conforme o tempo passa, e hoje há um espectro muito mais amplo a ser explorado nos jogos de terror do que casas mal assombradas.

A imagem da página 47 mostra a caixa e a interface de *Haunted House*.

Um detalhe importante na experiência de *Haunted House* é o de que a interface limitada do *game* é ambientada, em grande parte, pela ilustração que figura na caixa do jogo. Apesar da distância que existe entre o que era projetado na tela da TV e na estampa da caixa, é fundamental observar que este era um elemento importante para que o *player* identificasse que aquele jogo possuía uma estética de terror^[12].

Avançando no tempo, temos no console Nintendo uma adaptação do filme *Friday the 13th* (Atlus, 1989), conhecido no Brasil como *Sexta-Feira*

[12] Um interessante texto disponível na web, que leva o nome de “*How Atari box art turned 8 bit games into virtual wonderlands*”, explora esta característica que mencionamos neste parágrafo. A arte da caixa era fundamental para que o jogador fizesse a conexão com a temática proposta na interface do game. O texto pode ser acessado no endereço <http://goo.gl/0Xy6Cc> (acesso em 1/2014).

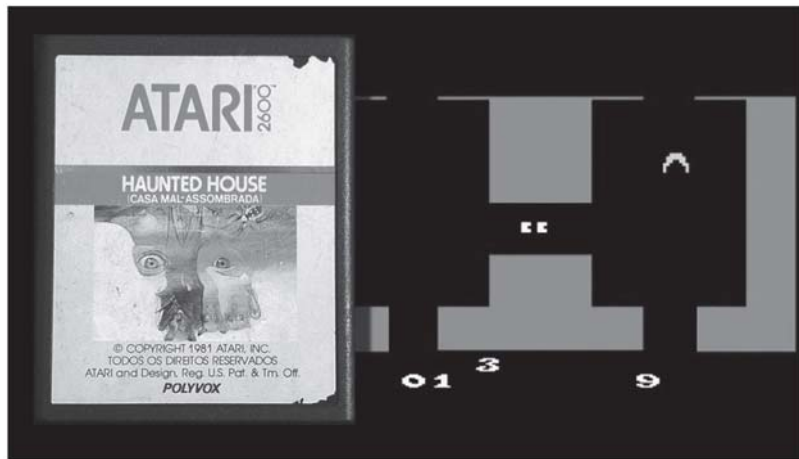


Figura 1: Caixa e interface do jogo *Haunted House* para Atari 2600.

Fonte: fotografia da tela do jogo *Haunted House*. Foto do cartucho feita pelo autor

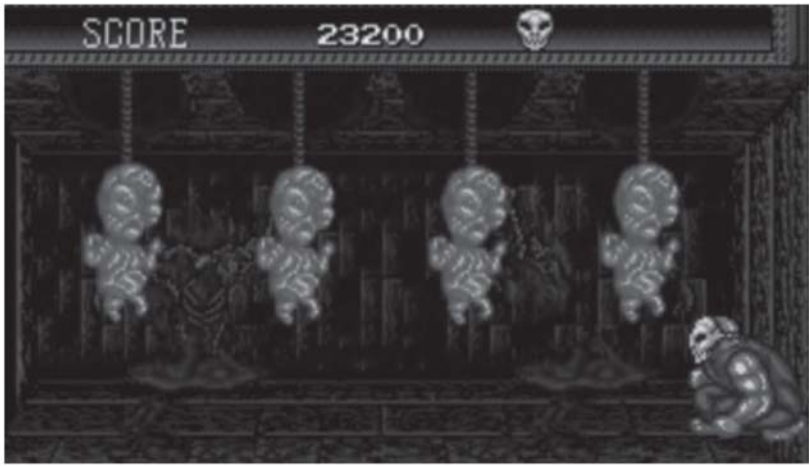
13. Neste exemplo, vemos o jogador encarnando uma vítima que tenta fugir do *serial killer* Jason Voorhees no famigerado *Crystal Lake Camp*, que é um dos cenários do filme^[13].

Na interface do *game*, os elementos da película assumem outras configurações. Por exemplo: o cenário de *Crystal Lake* se transforma em um local cheio de criaturas que perseguem o jogador, enquanto que no filme há basicamente o vilão Jason Voorhees fazendo este papel. A produtora do *game* estrategicamente cria novos desafios para deixar a narrativa mais intensa, se apropria de elementos/estética do filme e os reconfigura para proporcionar ao jogador uma experiência mais emocionante.

Dentro desta linha do tempo, vários *games* que exploravam temáticas de terror surgiram nas plataformas posteriores, tais como *Splatterhouse 2* (Namco, 1992).

O desenvolvimento do *game* contou com mais recursos, tais como tri-

[13] Um vídeo com a experiência do jogo pode ser visto no endereço do site YouTube <http://goo.gl/rP8koS> (acesso em 1/2014).



*Figura 2: Interface do jogo de terror Splatlerhouse 2 para a plataforma Sega Genesis.
Fonte: fotografia da tela do jogo*

lha sonora e cenários rico em detalhes, oferecendo uma atmosfera mais sombria para o desenrolar da narrativa. Nela, o *player* é Rick, um estudante que utiliza uma máscara mística que lhe confere poderes e que deve salvar sua namorada de uma horda de criaturas abissais. A imagem acima mostra o personagem principal lutando contra vilões de estética grotesca e perturbadora.

Por sinal, Rick é nitidamente “inspirado” no vilão do exemplo anterior, Jason Voorhees; porém, aqui o *player* controla o ser monstruoso colocado no papel de herói (ou anti-herói). A máscara de hóquei e as armas utilizadas pelo personagem Rick, inclusive, lembram elementos da série *Sexta-Feira 13*.

Já em meados dos anos 90, foi lançado para computadores o game *Prisoner of Ice* (Infogrames, 1995). Este título possui uma particularidade que vai ao encontro da questão das retextualizações proposta anteriormente: a narrativa do jogo utiliza alguns elementos da novela *Nas montanhas da loucura* (LOVECRAFT, 1999). Com uma interface

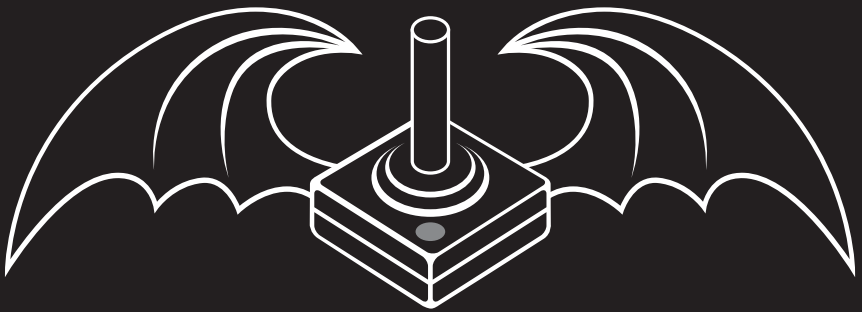
mais sofisticada, o *game* consegue reproduzir muitos elementos do texto, adaptando-os para a narrativa e propondo uma nova leitura sobre alguns dos componentes literários.

Outros exemplos icônicos dos *video games* com temáticas de terror das décadas de 1980 e 1990 poderiam ser trazidos para este texto, como o polêmico e realista *Phantasmagoria*^[14] (Sierra On-Line, 1995) ou o clássico *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992). Porém, pretendemos nos debruçar sobre jogos mais recentes para observar determinadas características atuais das narrativas de terror inseridas no universo lúdico. A seguir, traremos para a nossa discussão cinco títulos icônicos deste gênero e que possuem *features* extremamente relevantes para esta observação: *Silent Hill 4: The Room* (Konami, 2004), *Slender* (Parsec Productions, 2012), *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), *Alan Wake* (Microsoft Game Studios, 2010) e *Outlast* (Red Barrels, 2013).

[14] *Phantasmagoria* é um exemplo bastante curioso do universo dos jogos de computador, pois é quase uma espécie de filme interativo com mecânica de *point and click*. O *game* usou atores reais em sua produção e possuía cenas extremamente fortes para a época em que foi lançado.

5

VIDEO GAMES DE TERROR: UMA INTERFACE DE MEDO E LUCIDADE





Longe de fazermos uma análise completa de todos os pormenores dos jogos escolhidos, aqui pretendemos realçar algumas características importantes de cada um dos títulos, e como eles nos auxiliam a entender pontos chave das narrativas, mecânicas e estratégias de produção dos *games* de terror contemporâneos.

Cada título possui suas peculiaridades, mas a atenciosa observação dos mesmos irá permitir que futuramente tracemos alguns pontos em comum que parecem ser nucleares neste tipo de produção. Certo é que alguns elementos se repetem entre os *games* apresentados, mas procuramos salientar *features* pontuais em cada um deles, sempre trazendo ideias de autores relevantes da área.

Como já foi dito, muitos são os exemplos que poderiam entrar no rol de jogos a seguir - e vale frisar que foi uma tarefa difícil selecionar apenas cinco para prezar a objetividade teórica do livro. Em cada um deles, buscamos contextualizar minúcias da narrativa e detalhes importantes de como o medo e o terror são trazidos para a interface lúdica.

Há uma complexidade que permeia a criação de um produto de entretenimento que tem, como base, temáticas de horror. Notamos que este tipo de produto ocupa um lugar relativamente privilegiado dentro da gigantesca indústria de *games*, dado o grande número de títulos lançados nos últimos anos que utilizam, em maior ou menor grau, estéticas de horror, tais como *Fatal Frame* (Tecmo, 2001), *Penumbra* (Frictional Games, 2008), *Silent Hill: Homecoming* (Konami, 2009), *Beyond two souls* (Quantic Dream, 2013) e *The last of us* (Naughty Dog, 2013). Se ampliarmos nosso olhar

para outras plataformas, como *tablets*, *smartphones* e jogos de tabuleiro, encontraremos mais exemplos para adicionar nessa lista.

Além disso, entendemos que as narrativas de horror inseridas nas interfaces de *games* são um ponto de partida para outras estratégias de comunicação na indústria de entretenimento, como apresentaremos nas conclusões deste livro. Mas, por hora, vamos nos ocupar discutindo esta breve seleção de jogos emblemáticos do gênero.

5.1. Silent Hill 4: The Room

Em 2004, a empresa Konami lançava o quarto título da franquia *Silent Hill* para as plataformas Playstation 2, Xbox e Microsoft Windows. Na época, o jogo surpreendia o mercado devido à sua narrativa extremamente imersiva e assustadora, um atributo que foi amplamente noticiado por sites especializados, blogs e fóruns na época do lançamento. *Silent Hill 4: The Room* é um exemplo de como uma empresa (no caso uma produtora de jogos) se utiliza das narrativas e estéticas do medo advindas historicamente de outras áreas como estratégia de criação para um produto de entretenimento contemporâneo.

A criação de um jogo desse porte requer uma equipe multidisciplinar que, muitas vezes, se debruça durante anos a fim de materializá-lo. Jenkins (2004, p.129) sugere, inclusive, que os profissionais envolvidos no processo de criação de um *game* devam ser vistos menos como “contadores de histórias” e mais como “arquitetos de narrativas”, tamanha a complexidade que o processo exige do início ao fim; um jogo como *Silent Hill 4: The Room*, por exemplo, chega a demorar mais de 12 horas para ser finalizado pelo jogador.

Reter, envolver e imergir o *player* por tantas horas no ambiente do jogo não é uma tarefa fácil. É preciso um balanceamento de diversos ele-

mentos, como a jogabilidade, os desafios emocionantes, a história e os gráficos. O enredo, entretanto, merece atenção especial.

Utilizando na maior parte do tempo um ponto de vista subjetivo, de uma terceira pessoa, *Silent Hill 4: The Room* coloca o jogador no papel de Henry Townshend. Ao despertar de um sonho angustiante, ele se encontra preso dentro do próprio apartamento. Ao tentar contato com o mundo exterior, o personagem percebe que, devido a algum fenômeno, está confinado em sua própria casa, e um estranho portal em um dos cômodos o conduz a diferentes ambientes em um limbo dominado por criaturas abissais.

O jogo trabalha com uma estrutura narrativa na qual o mistério é sustentado até as últimas consequências, e o jogador deve ir juntando fragmentos de informação para compreender porque o personagem é vítima deste estranho acontecimento. No decorrer da travessia, Henry Townshend deverá escapar de estruturas labirínticas, resolver *puzzles* e se envolver em combates com monstros (usando recursos parcos). Não fica claro se o personagem está sonhando ou vivendo de verdade aqueles momentos, o que cria uma tensão e uma angústia que vão crescendo ao passo que o mistério se aproxima do fim^[15].

Conforme mencionamos anteriormente, o roteiro do *game* em questão retextualiza diversos elementos de diferentes referências de terror. Por exemplo, é possível notar influências dos famigerados cenobitas dos filmes *Hellraiser* (Clive Barker, UK, 1987) na composição dos inimigos do *game*, que exibem rostos desfigurados, peles laceradas e corpos envoltos por correntes e espinhos.

O cenário destruído; as almas que vagam pela tela; as correntes que se

[15] Evitamos detalhar muito o enredo do jogo para evitarmos *spoilers* caso o leitor venha a experienciá-lo.

arrastam; os portões enferrujados que emitem rangidos, e uma macabra trilha sonora com notas oitavadas de piano são outros exemplos que compõem o ecossistema do *game*, e que fazem alusão a filmes do gênero de terror e livros emblemáticos da literatura gótica.

Percebemos que, no caso de um *video game*, a materialização visual do horror e de outros elementos é um ponto fundamental para “tragar” o jogador para dentro da ambientação proposta. Notamos que a equipe responsável pela produção do jogo precisa estar munida de um amplo repertório de referências do gênero para combiná-los, ressignificá-los e retextualizá-los de maneira envolvente, a fim de proporcionar a melhor experiência de consumo para o jogador.

No caso de um título como *Silent Hill 4*, parece fundamental que estes elementos causem sensações de estranhamento e inspirem medo. Um exemplo pontual que podemos trazer para a discussão é um dos inimigos que o personagem principal enfrenta na dimensão sombria que passa a habitar: uma espécie de recém-nascido gigante com duas cabeças que se locomove através de longos braços.

A grotesca imagem é impactante e, na interface do jogo, é complementada com sons e movimentos truncados; em suma, enfrentar o monstro é uma experiência verdadeiramente assustadora^[16]. A imagem na página 56 mostra em detalhes a estética bizarra utilizada na criação do inimigo. Os dois rostos infantis com expressão tranquila são amparados por um enorme corpo simiesco envolto em trapos – sem dúvida um visual bastante inquietante.

A sobreposição dos diferentes elementos que compõem as cenas da narrativa vão tecendo a experiência de medo. Sobre este assunto, Dille e

[16] Um vídeo com o personagem principal enfrentando este inimigo pode ser visto no site YouTube <http://goo.gl/oz2KKim> (acesso em 1/2014).



*Figura 3: “Double-headed baby monster”, um dos grotescos inimigos do game.
Fonte: fotografia da tela do jogo*

Platten (2007, p.16) afirmam que, no caso de um *video game* (ou um *video game* de terror como *Silent Hill 4*), é importante lembrar que a história deve coexistir com o *gameplay*, ou seja, é imprescindível projetar desafios pertinentes que se materializem no decorrer do percurso da narrativa do *game*. O equilíbrio entre os desafios/enigmas, reviravoltas na trama e elementos estéticos é um ponto chave para envolver os jogadores no universo proposto.

Outro aspecto importante para resgarmos nesta parte da discussão é o fato de o *game* ter regras que moldam possibilidades de experiência dentro do jogo, conforme citamos no início do texto nas palavras de Turkle (1984) e Juul (2005). As regras estabelecem “marcos” e apontam quando o jogador cumpriu uma missão, adquiriu um equipamento, venceu um inimigo, evoluiu de nível ou desvendou um enigma. As regras de um bom jogo se hibridizam com a história, o *game play* e todos os demais elementos e – definitivamente – permitem olhares multifacetados sobre elas. Sobre isso, Hughes (1999, p.94) afirma que as regras de um jogo sempre podem ser in-

terpretadas e reinterpretadas, lembrando que diferentes jogadores podem participar de um mesmo jogo e cada um pode ter um tipo de experiência. Por isso, alguns *players* irão se impressionar mais, ao passo que outros acharão a experiência de terror apenas divertida.

Silent Hill 4: The Room trabalha muito bem os diferentes atributos de imagem, som e jogabilidade para gerar a imersão do *player* no universo do jogo. A composição estratégica dos diferentes elementos presentes na trama evidenciam o nível de especialização presente nesta indústria, que já vai além da mera referência a filmes e romances de terror. A pluralidade da indústria de *games*, inclusive, permite que produtoras menos expressivas também criem produtos extremamente relevantes dentro deste âmbito. No próximo tópico, analisaremos um exemplo que veio de uma produtora menor – que utilizou estrategicamente a internet como meio de divulgação para seu produto.

5.2. Slender: The Eight Pages

Slender é um exemplo bastante peculiar para abordamos neste livro. Criado em 2012 pelo estúdio independente *Parsec Productions*, o *game* está disponível para download gratuito no site oficial da produtora^[17] e oferece aos jogadores uma experiência de terror bastante rápida usando recursos mínimos de interface e sofisticação tecnológica.

Trata-se de um jogo em primeira pessoa, no qual o jogador deve achar oito manuscritos espalhados pelo cenário. Estas relíquias contêm informações sobre o *Slender Man*, uma criatura sobrenatural cuja origem remonta à clássica lenda do Bicho Papão. Cada manuscrito conta um pouco mais sobre o vilão.

[17] Na URL <http://parsecproductions.com/slender/> (acesso em 1/2014).

No site criado por fãs <http://slendergame.com>, na área *The Legend*^[18], é contado um pouco sobre o processo criativo do *game*: segundo a página, o personagem *Slender Man* teve origem em um tópico intitulado *Create Paranormal Images* de uma lista de discussão do site *The Something Awful Forums*. Os criadores do site contam que o *Slender Man* pode ser descrito como um homem alto, magro, sem rosto, que usa terno preto e possui braços muito longos; a criatura hipnotiza suas vítimas (essencialmente crianças), e estica seu corpo e braços para raptá-las para sua dimensão.



Figura 4: O inimigo Slender Man e a interface do jogo em primeira pessoa.

Fonte: site oficial do game <http://slendergame.com/>

O jogador controla a visão do personagem e deve percorrer solitário um cenário imerso em sombras, passando por árvores e recintos abandonados com a ajuda de uma lanterna para iluminar os ambientes.

A atmosfera é criada com recursos mínimos e conta com um importante fator de imprevisibilidade, pois nunca se sabe onde o *Slender Man*

[18] Fonte: <http://slendergame.com/legend.php> (acesso em 1/2014).

está escondido. Cada manuscrito encontrado faz com que a criatura fique mais próxima do jogador. Se o *player* encontrar o *Slender*, a única coisa que deve fazer é correr. Pois, se olhar por muito tempo para ele, uma forte estática ocupará a tela, o *Slender Man* se moverá rapidamente em sua direção, e será o fim.

Um detalhe importante sobre o *game* em questão foi a maneira com que ele se popularizou na internet. Alguns vídeos com jogadores de *Slender* tomando sustos ao experimentar o *game* foram disponibilizados no site YouTube^[19], e rapidamente outras pessoas começaram a se filmar e a filmar amigos se aventurando neste sombrio universo. Logo o título independente ganhou uma forte divulgação pela internet, feita pelos próprios usuários.

O caso de *Slender* nos mostra um detalhe interessante sobre o consumo de *games* de terror e as estratégias de comunicação contemporâneas. A *viralização* de vídeos exibindo reações de susto/medo dos usuários diante da interface, de certa maneira, aguça a curiosidade de outros, fazendo com que muitos baixem o jogo e travem contato com o trabalho da produtora Parsec.

Um ponto que merece destaque aqui é que *Slender*, como tantos outros produtos do gênero, consegue congrega um misto de fã com consumidor. Castro (2010, p.97) define esta intrincada figura híbrida de *fansumer*, que é “responsável pela geração e veiculação de volumosos dados sobre suas preferências de consumo, funcionando como endosso entre pares”.

Slender, apesar de ser uma produção de um estúdio independente, sinaliza algumas lógicas importantes para entendermos o ecossistema comunicacional dos *games* em geral. Jenkins (2006, p.148) afirma que os produ-

[19] Um vídeo mostrando a reação de uma jogadora com *Slender* pode ser visto na URL <http://goo.gl/zoXa8> (acesso em 1/2014).

tores estão se tornando mais hábeis para monitorar e servir aos interesses do público, pois a indústria de *games* tem procurado ampliar a participação dos consumidores e reforçar o sentimento de afiliação que os *players* sentem em relação aos jogos.

Atualmente, uma base de fãs bem estruturada pode ser uma ferramenta de marketing tão eficaz para uma *publisher* de jogos quanto a publicidade na televisão, principalmente para empresas pequenas e/ou independentes. O mercado sinaliza que as empresas devem entender como motivar o público de fãs com experiências significativas de consumo (material e simbólico).

Por fim, o título em questão traz mais evidências de como as narrativas de terror inseridas em contextos lúdicos cresceram em popularidade nos últimos anos. Tudo indica que *Slender* ganhou a repercussão na *web* justamente por sua temática de horror, que gerou organicamente a divulgação do *game* feita pelos usuários (ou *fansumers*).

Casos como o que acabamos de observar indicam, inclusive, o potencial de consumo que este tipo de produto/narrativa adquire na contemporaneidade. De certa maneira, este potencial permite que novos tipos de linguagens e experiências sejam criados dentro do mercado em questão - incluindo experiências mais extremas, como a que veremos no próximo caso.

5.3. Amnesia: The Dark Descent

Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010) também foi um título criado por uma produtora menor da indústria de *games*. É bastante aclamado entre os fãs da modalidade *survival horror*, e traz algumas inovações interessantes de narrativa e jogabilidade.

O jogo consiste em uma experiência de terror em primeira pessoa, na

qual o *player* comanda o personagem Daniel. Logo nos primeiros momentos, o jogador se vê do lado de fora de uma espécie de castelo/calabouço, sem saber porque está naquele lugar. Em seguida, acha uma nota que escreveu para si próprio informando que apagou sua própria memória, e que deve entrar nas profundezas do local para achar respostas sobre este mistério.

Ao adentrar o abismo diante de si, Daniel mergulha em uma insólita viagem através do seu passado, e vai encontrando trechos de seu diário para montar o quebra-cabeça sobre como foi parar naquele lugar. Pouco a pouco, descobre detalhes de uma expedição arqueológica que libertou forças nefastas que ele deve combater.

A experiência de *Amnesia* apresenta alguns pontos extremamente relevantes que realçam as sensações de desespero e medo para o jogador. O primeiro é o fato de que o *player* não possui armas, e só pode interagir com alguns itens do cenário para resolver puzzles, trancar portas ou acender tochas, por exemplo. Jogos de terror como este possuem um sistema de combate projetado para que seja completamente impossível, ou pelo menos muito pouco provável, que o *player* supere seus inimigos (NIELSEN; SCHØNAU-FOG, 2013, p.45); logo, ele deve usar o cenário a seu favor para se esconder e fugir das ameaças.

Um segundo ponto de destaque é que, além do medidor de vida/saúde, o jogador deve ficar atento a um medidor de sanidade. Conforme Daniel mergulha nas trevas e trava contato com horrores desconhecidos, vai enlouquecendo. Imergir na escuridão, olhar diretamente para determinados monstros ou ficar preso em um ambiente claustrofóbico levam o personagem lentamente à loucura, de modo que ele começa a ouvir e ver coisas. Esse é um sistema bastante curioso/inovador para gerar imersão no jogador, e difere de muitas soluções que os jogos de terror normalmente oferecem aos usuários.

O olhar em primeira pessoa de *Amnesia* é um terceiro ponto de rele-

vância, pois, em determinadas situações, a visão se move sozinha, como um ato reflexo do personagem, revelando momentos de susto e tensão. Em boa parte do jogo é preciso correr e se esconder, sendo que isso é um fator crucial para gerar o elemento de pânico no jogador.

O último ponto a ser ressaltado é o *design* do labiríntico castelo e as criaturas que o habitam. Conforme mencionamos anteriormente, no capítulo *Narrativas de Terror em Video games: Origens*, o jogo em questão retextualiza e recombina elementos de filmes/livros de terror, e oferece uma experiência visual bastante agressiva e impactante.

Nielsen e Schønau-Fog (2013, p.52-53) argumentam que jogos como os que colocamos em discussão aqui possuem três pontos fundamentais para gerarem a experiência de horror no *player*: uma narrativa densa e meticulosamente construída para envolvê-lo emocionalmente; a sensação de liberdade (negociação) ao explorar o labiríntico cenário e resolver os enigmas; a sensação de ser uma vítima constante da situação de horror proposta, e não um herói que possui poderes para superar todos os desafios de maneira fácil. Em relação a este assunto, apresentamos a seguir mais um exemplo que se enquadra nestes aspectos.

5.4. Alan Wake

Alan Wake é um título de terror psicológico desenvolvido pela produtora *Remedy Entertainment* em parceria com a *Microsoft Game Studios* para Xbox 360 e PC. Lançado em 2010, o *game* se passa na cidade de *Bright Falls*, e o jogador encarna a figura do escritor de livros de suspense Alan Wake, que viaja para um chalé com sua esposa para tentar escapar de um bloqueio criativo e produzir um novo romance.

Nos primeiros momentos do jogo, um estranho fenômeno acontece nos arredores da cabana, e a esposa de Alan é misteriosamente raptada por

forças sobrenaturais. A partir daqui, tudo é apresentado de maneira onde o real e o imaginário se confundem. O protagonista é colocado em meio a lapsos de memória e começa a enfrentar sombras encarnadas, chamadas de *takens*, para tentar solucionar o mistério ao seu redor.

Um detalhe merece destaque sobre como a narrativa de *Alan Wake* se desenrola: o jogo é dividido em capítulos que são apresentados ao jogador em forma de um seriado de televisão. Ao início de cada capítulo, uma mensagem de “*previously on Alan Wake*” (anteriormente em *Alan Wake*) é apresentada, e uma síntese do capítulo anterior é exibida em rápidos *flashes*. Mais uma vez, vemos a retextualização de elementos de um suporte midiático (série de TV) na interface de um game.

Com o intuito de caracterizar *Alan Wake* com elementos de uma série de televisão, foi escolhida uma trilha sonora primorosa para os fechamentos de capítulos. É possível encontrar músicas como *Up Jumped The Devil* da banda *Nick Cave and The Bad Seeds* e *In Dreams* de Roy Orbison permeando a trama. Os elementos de som e linguagem de TV contribuem muito para a experiência de imersão.

A trilha sonora que vai se alterando em momentos de tensão e perseguição é outro elemento que ajuda a construir o envolvimento do *player* com a narrativa. Esse recurso de alterar a música é frequentemente utilizado, no caso dos consoles de *video games* como o Xbox 360, com a vibração do controle; a narrativa prende o jogador em um momento mais calmo e, repentinamente, libera uma trilha mais intensa e um movimento vibratório no *joystick* para causar um impacto maior diante da situação de terror.

Um aspecto interessante do ambiente/*gameplay* de *Alan Wake* é que, embora o personagem possua algumas armas para usar contra as criaturas sombrias, é utilizando fontes de luz que o jogador consegue resultados mais eficientes. A partir disso, é preciso coletar pilhas para lanternas,

buscar refúgio debaixo da luz de postes e utilizar sinalizadores luminosos para criar áreas de segurança. Os recursos são escassos, e vale destacar que, ao jogar em níveis de dificuldade mais altos, o *player* precisa equilibrar com cuidado como vai gastá-los.

Esta lógica de curva de aprendizado em relação à utilização de recursos e à “sobrevivência” revela uma lógica importante de determinados jogos, principalmente de terror. Adams e Rollings (2009, p.345) propõem que o nível de dificuldade em relação ao tempo que o jogador dispende no jogo deve seguir um modelo de “serra”, conforme podemos ver no gráfico a seguir:

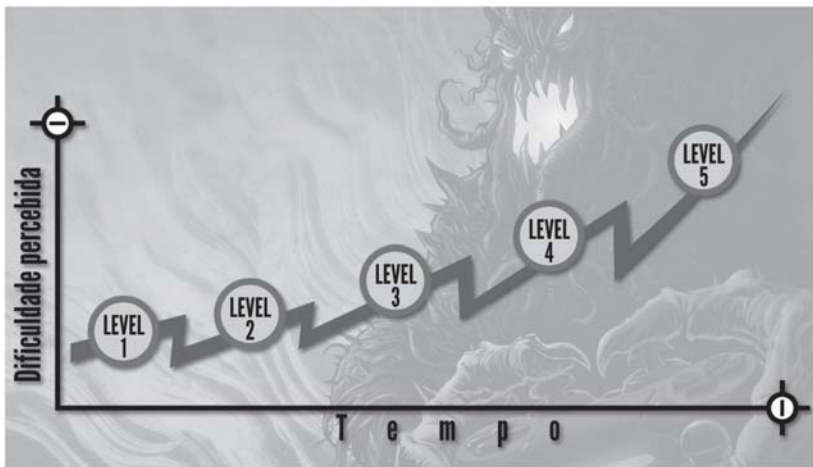


Figura 5: Curva de dificuldade em games.

Fonte: ADAMS, Ernest; ROLLINGS, Andrew. *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2009. p.345

Logicamente, este tipo de curva de dificuldade/aprendizado não é mérito exclusivo de títulos lúdicos do gênero de terror, mas é um desenho que se aplica coerentemente para estes casos. No caso de *Alan Wake*, o entendimento de como as coisas funcionam vai tornando o jogador mais apto para os desafios finais que irá enfrentar.

Como em *Slender* e *Amnesia*, em *Alan Wake* o personagem também vai encontrando trechos de manuscritos que revelam enigmas sobre a história do jogo. Pouco a pouco, o jogador vai percebendo que as páginas que aparecem foram escritas pelo próprio Alan e que, aparentemente, formam um romance.

Um componente interessante das páginas de diários encontradas é que elas narram fatos que irão acontecer em seguida, como uma espécie de previsão paranormal. Apesar de não ser obrigatório que o jogador colete todas as páginas, é um aspecto interessante, pois funciona como um complemento extremamente desafiador para aqueles que apreciam superar todos os desafios propostos. Achar as páginas perdidas de Alan é uma espécie de missão paralela dentro da história principal, é um jogo dentro do jogo, o que pode ser chamado de *metagame*.

O *metagame* é um termo amplo usado normalmente para definir uma estratégia, ação ou método que transcende um composto básico de desafios prescritos usando fatores externos. Estes fatores podem afetar o *game* ou ir além dos supostos limites do ambiente proposto por ele. Consoles como o Xbox 360, Xbox One, Playstation 3 e Playstation 4 têm inúmeros exemplos de jogos com desafios paralelos, que oferecem troféus e medalhas extra para aqueles que encaram a bronca.

A seguir, falaremos de um *game* de terror lançado em 2013 que traz muitas evidências sobre a maturidade alcançada por este gênero na indústria do entretenimento.

5.5.Outlast

Outlast^[20] (Red Barrels, 2013) é um *game* em primeira pessoa que ganhou relativa repercussão na mídia especializada. O protagonista é o re-

[20] Um vídeo com o *gameplay* e detalhes do jogo pode ser visto na página oficial da produtora na URL <http://redbarrelsgames.com/games.php> (acesso em 1/2014).

pórter investigativo Miles Upshur, que recebe pistas sobre bizarros experimentos que estão sendo realizados no hospital psiquiátrico *Mount Massive Asylum*.

Uma vez que o personagem entra no prédio principal do manicômio, é tragado para uma enlouquecedora jornada, na qual descobre que terríveis experimentos estão sendo conduzidos com os internos do local. No comando do jornalista, o jogador deve investigar uma série de mortes, colhendo registros com sua câmera e fugindo de criaturas de aspecto apavorante. O foco da narrativa é bem conduzido, e a dúvida se o que acontece no cenário é um experimento da ciência ou de magia negra (ou um misto de ambos) paira por todo o momento.

O *game* tem um visual muito similar ao de jogos como *Silent Hill* e *Amnesia*, mas, diferentemente destes, usa um recurso bastante interessante: a câmera de vídeo do jornalista funciona como “arma” do personagem, já que o mesmo deve evitar ao máximo se engajar em combate corpo a corpo com as criaturas que surgem. A câmera serve para coletar pistas e provas do que acontece no recinto, mas o *player* deve usá-la estrategicamente para enfrentar desafios; normalmente usa o *zoom* para ver detalhes que estão longe no cenário e a visão noturna para trafegar por ambientes completamente desprovidos de luz. Um ponto interessante do equipamento é o de que a bateria da câmera acaba rapidamente; logo, o player deve usar com sabedoria o recurso e recolher as pilhas que aparecem pelo caminho.

O detalhe da câmera na narrativa de *Outlast* remete a duas referências bastante emblemáticas do universo do terror: o jogo de Playstation 2 *Fatal Frame* (Tecmo, 2001) e o filme espanhol REC (Jaume Balagueró/Paco Plaza, Espanha, 2007).

Em *Fatal Frame*, o jogador usa uma câmera fotográfica especial (chamada *camera obscura*) para combater espíritos em lugares inóspitos, tendo que administrar com sabedoria o tempo de carregamento entre uma foto e outra.

Já no filme, temos a história de uma repórter que vai fazer uma reportagem de madrugada acompanhando chamadas do corpo de bombeiros. E, com eles, entra em um prédio onde os moradores estão manifestando comportamentos demoníacos. O filme é todo conduzido em primeira pessoa e, no final, a visão noturna da câmera é acionada. Há um momento especialmente tenso no qual a protagonista está se escondendo de uma criatura abominável^[21] em um sótão.

Outlast é um exemplo de como o gênero de terror está bastante sedimentado na gigantesca indústria de *games*. Ao referenciar outros jogos do gênero, filmes e outras plataformas para a interface da narrativa, *Outlast* aponta a maturidade com a qual estes títulos estão surgindo no cenário atual.

Os jogos de terror têm papel de destaque na indústria de *games* e, cada vez mais, hibridizam outras linguagens, abrindo espaço para amplas estratégias de comunicação e consumo (material e simbólico).

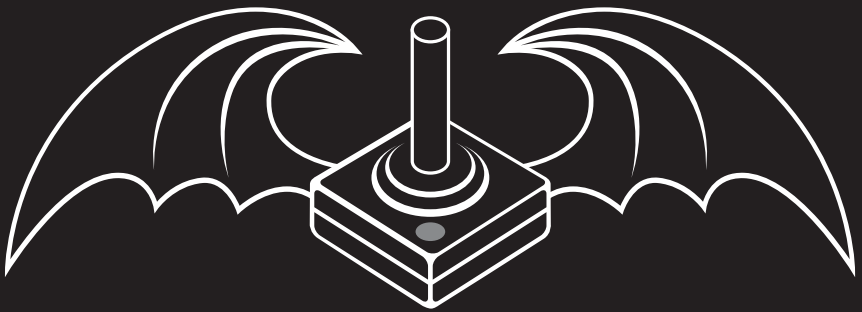
Sendo assim, finalizamos a observação dos *video games* de terror. Resaltamos que os detalhes que mencionamos em cada um dos casos neste capítulo não são exclusivos dos mesmos. Procuramos, em cada exemplo, realçar determinadas características conceituais que, logicamente, se aplicam a muitos outros jogos.

Partindo destes exemplos, podemos estabelecer algumas interessantes comparações com o intuito de formar pontos em comum nas narrativas modernas de terror nos *video games*. Proporemos uma discussão entre estes pontos de convergência em nosso próximo capítulo.

[21] Vale a ressalva de que REC foi uma produção que ficou bastante cultuada entre os fãs do gênero de terror. O filme foi produzido com 2 milhões de dólares e ganhou continuações e uma versão americana.

6

ALGUNS PONTOS EM COMUM NOS GAMES DE TERROR ATUAIS





De *Haunted House* até os jogos de terror mais recentes, temos um salto gigantesco em termos de criação e concepção deste tipo de produto de entretenimento. A variedade de mecânicas e histórias é ampla, e seria impossível estabelecermos um modelo hermético para *games* deste gênero. Porém, alguns pontos estruturais se tornaram comuns e quase mandatórios na categoria de jogos que debatemos aqui.

É importante observar que as características apresentadas a seguir não são exclusivas dos *games* com temáticas de terror. E, longe de tentarmos estabelecer uma receita sobre como criar narrativas de terror em *games*, colocaremos em discussão determinados aspectos que acreditamos merecerem uma observação mais detalhada.

Uma primeira característica de boa parte dos jogos de terror modernos é a estrutura labiríntica. Os consoles mais modernos, com maior capacidade de memória e processamento, abrigam mapas/cenários maiores e, conseqüentemente, conseguem alocar o personagem controlado pelo jogador em situações nas quais é preciso escapar de labirintos.

A ideia de labirinto, presente nos *games* que discutimos anteriormente, visa a gerar sensações de desespero e claustrofobia no *player*. É importante frisar que as estruturas labirínticas propostas em um *game* de terror devem ser planejadas com cautela, pois as chances de o jogo se tornar repetitivo ou entediante são muito grandes.

Um labirinto, em um *video game* com temática de horror, pode se materializar em diversos tipos de ambiente. Muitos usam uma arquitetura ilógica para transformar casas, jardins e ruas em grandes labirintos que não fariam sentido no mundo real (NIELSEN; SCHØNAU-FOG, 2013, p.45).

Em *Silent Hill 4*, por exemplo, há uma fase que se passa em uma gigantesca prisão espectral com vários andares de estruturas arruinadas. O jogador deve explorar as diferentes plantas de cada andar para achar as entradas e saídas certas e cumprir sua missão. Em determinados momentos, há a necessidade de achar passagens pelas celas; em outros, é preciso contornar o lado de fora da prisão ou subir e descer escadas internas. Neste caso, a experiência se torna opressora devido aos inimigos que vão surgindo repentinamente pelo caminho mal iluminado.

Em *Slender*, o cenário uniforme da floresta - com poucos pontos de referência - faz com o que o *player*, muitas vezes, se sinta perdido. Já em *Amnesia*, o castelo/calabouço em que o jogador está inserido é uma junção de corredores e quartos que formam um sistema arquitetônico claustrofóbico e ciclópico, resultando em situações desesperadoras, principalmente quando é preciso fugir e se esconder em algum lugar seguro.

Kerényi (2006, p.66) considera a figura do labirinto um bem cultural presente no imaginário humano, cujas origens remontam à Idade da Pedra. Este mesmo autor (2006, p.72) afirma que, possivelmente, todas as atividades lúdicas - em menor ou maior grau - resultam em uma espécie de labirinto a partir do momento que geram caminhos e possibilidades para o jogador.

A figura do labirinto evoca um segundo elemento bastante presente nos jogos de terror modernos: os quebra-cabeças, enigmas ou *puzzles*. Normalmente, a lógica de vencer um desafio de labirinto está intrinsecamente ligada ao ato de resolver um *puzzle* no cenário, sendo que muitas vezes o próprio labirinto pode ser o quebra-cabeça a ser resolvido. Ambos os elementos se hibridizam com facilidade em determinadas interfaces lúdicas, e muitas vezes é difícil separar um do outro.

Puzzles são um elemento-chave para criar conflito em quase todos os *single player games*^[22], pois há uma tensão inata em resolver um quebra-cabeça e eles podem contextualizar as escolhas que os jogadores fazem, sejam certas ou erradas (FULLERTON; SWAY; HOFFMAN, 2008, p.324). Sobre este assunto, o arquiteto húngaro Ernő Rubik, que foi criador do Cubo Mágico de Rubik^[23], dizia que os problemas propostos pelos *puzzles* nos atraem porque nossa existência é baseada em resolver problemas todos os dias. O que o *puzzle* oferece de diferente de um problema ordinário do cotidiano é a carga lúdica que carrega em si, e que se transforma em desafio para o jogador.

Schell (2008, p.210-218) também traz uma colaboração preciosa para o tema ao apontar que um bom *puzzle* possui algumas características essenciais: o objetivo a ser solucionado deve ser facilmente entendível; o *puzzle* precisa ser facilmente iniciado; é importante dar alguma ideia de progresso e solução para o jogador; a dificuldade deve aumentar gradativamente; pistas ajudam a ampliar o interesse pelo desafio e, finalmente, o jogador deve ser recompensado (armas, poderes, pontos, troféus, *badges*, etc.) ao atingir a solução do enigma.

Assim como o labirinto, um *puzzle* precisa ser criado e balanceado para ser desafiador e não se tornar um entrave. Muitos jogos de terror pecam nesse aspecto ao criarem desafios extremamente herméticos e sem pistas de resolução, obrigando jogadores a procurarem respostas para os enigmas na internet – o que, em certo aspecto, pode ser bastante frustrante.

É importante trazer para a nossa discussão que o fato de que superar os diferentes desafios propostos por um *game*, sejam eles *puzzles* ou inimigos, requer um planejamento da equipe que desenvolve o produto. É essencial um planejamento cuidadoso de cada estágio que o *player* irá enfrentar, e

[22] Jogos onde um *player* joga sozinho, sem ajuda de um ou mais parceiros.

[23] Um conhecido cubo com faces rotatórias e coloridas cujo objetivo é deixar todos os lados com a mesma cor.

de como estes estágios se relacionam entre si; a isto se dá o nome de *level design*. Neste contexto, é possível dizer que jogos são constituídos por estágios ou níveis. Conforme o jogador progride em um *game*, os níveis normalmente aumentam de dificuldade e a história se desenvolve; a equipe desenvolvedora deve criar uma série de desafios para os *players* no decorrer de uma fase do jogo. Portanto, o *level design* das diferentes fases de um jogo está intrinsecamente ligado ao *design* da mecânica. (THOMPSON; BERBANK-GREEN; CUSWORTH, 2007: p.93).

Adams e Rollings (2009, p.399-400) complementam este raciocínio propondo que *level design* é o processo de construir a experiência que vai ser oferecida diretamente para o jogador. E esta experiência deve prever: 1) o espaço no qual o *game* ocorre; 2) as condições iniciais de uma fase de jogo; 3) os desafios que o player irá enfrentar na fase; 4) as condições de término da fase; 5) as delicadas intersecções entre o *gameplay*, a narrativa/história do jogo e a estética da fase.

Um terceiro elemento que trazemos como essencial para um *game* de terror é sua narrativa. Uma boa e habilmente contada história resgata nossos mais profundos temores e os traz à superfície – e este é outro ponto a ser destacado aqui.

A narrativa deve ser um híbrido equilibrado entre *gameplay* e ação cinematográfica (*cutscenes*). Como diz Bateman (2007, p.107), muitos jogos combinam narrativa aberta e fechada, e oferecem ao jogador a chance de encarar uma série de missões e assistir a intervenções que complementam a história; ou, como afirma Bissel (2010, p.93), um bom jogo atrai o *player* com um empolgante melodrama e hipnotiza com um *gameplay* elegante.

Muitos são os elementos que constituem a narrativa de um *game*. Só esta característica já renderia um livro inteiro somente dedicado ao assunto. Porém, aqui vamos expor alguns pontos principais que nos chamam a atenção sobre este assunto.

Um primeiro quesito para a narrativa de terror é a criação de um personagem principal carismático/envolvente. É ele o responsável por fazer a ponte do jogador com o universo proposto pelo *game*. Logicamente, esta é uma característica elementar de muitos jogos, mas parece ser um ponto extremamente especial quanto tratamos daqueles de terror. Talvez porque a ligação emocional entre o binômio *player*-personagem deva se dar através de sensações de medo.

Como afirmam Dille e Platten (2007, p.65-67), bons personagens são essenciais em qualquer tipo de *game*, e há alguns papéis que merecem nossa atenção: o herói principal, seus aliados, personagens neutros na trama e os inimigos, sendo que estes também precisam ser estruturados para criarem empatia com o jogador.

Estes mesmos autores nos lembram que há uma paleta de elementos de mídia (voz, efeitos sonoros, música, texto, gráficos, comandos especiais, etc.) para contar a história de um *game*. Ambos ressaltam que se deve pensar nestes elementos como pontos capitais da história. Não podemos esquecer que a história em um *video game* é tudo aquilo que ajuda a nos imergir na experiência de *gameplay*, e não apenas personagens e diálogos (DILLE; PLATTEN, 2007, p.52).

Sobre a importância dos recursos que compõem a narrativa, Cuadrado (2013, p.160) aponta que, em jogos de *survival horror*, a iluminação, a trilha sonora e o visual obscuro permitem a criação de atmosferas que auxiliam e potencializam a jogabilidade e a experiência de medo. Segundo o autor, estes elementos ajudam a criar uma emoção suplementar para os desafios e metas do *game*.

Um quarto elemento que ressaltamos nesta parte de nosso estudo é a interface do jogo. Definitivamente, estruturar ambientes e atmosferas de terror não é uma tarefa fácil. A ideia de trabalhar cenários labirínticos, sombrios ou imersos em neblina é um desafio bastante instigante. Outro

ponto dos jogos de terror é como são apresentados detalhes como barra de vida, munição, inventário de equipamento (mochila), mapa do ambiente e missões a serem cumpridas. Estes elementos devem aparecer de maneira que se meschem e praticamente desapareçam na interface do *game* para não interferir na experiência de imersão. Um jogo de horror recente de Playstation 3 tinha uma interface confusa, cheia de elementos dispersos pela tela; ao enfrentar um inimigo mais poderoso, era necessário pausar o *game*, acessar o inventário de itens e escolher uma nova arma. Ou seja, a experiência de terror era, de tempos em tempos, anulada por comandos não estruturados com a temática do *game*.

Apesar da crescente complexidade tecnológica, vemos que alguns aparatos, como os *video games*, tendem a oferecer interfaces cada vez mais intuitivas para seus usuários.

Por isso, que ressaltamos que simplicidade e organização devem ser o objetivo principal no design de interfaces de *games*, e principalmente nos *games* de terror. Pois o jogador certamente vai apreciar olhar para uma tela e instantaneamente saber o que fazer (BRENT, 2005, p.69).

Uma interface que flui para o jogador facilita a experiência de imersão no ambiente proposto pelo jogo. Sobre esta particularidade, o pesquisador húngaro Mihaly Csikszentmihalyi (1991) define que o estado de fluxo (ou *flow*, em inglês) acontece quando uma pessoa está totalmente imersa em uma determinada ação e extremamente focada na experiência provocada por esta ação, podendo, ocasionalmente, perder a noção de tempo ou de autoconsciência.

Nas palavras de Nielsen e Schønau-Fog (2013, p.50), a imersão é um estado afetivo no qual o jogador aceita o mundo do jogo e se identifica com o(s) personagem(ns). É um estado de afetação emocional muito similar ao sentimento de *envolvimento*; no entanto, o jogador pode ficar tão absorvido no mundo do *game* que pode acreditar estar em perigo real, ou ainda

agir como se o personagem do jogo estivesse vivo; sendo assim, é sua inteira responsabilidade mantê-lo em segurança.

Além de uma interface bem estruturada, o ambiente ao redor do player é muito importante para a imersão no jogo. Um jogo de terror, diferente de outros gêneros, talvez seja mais imersivo quando encarado de noite, em uma sala escura e sem nenhuma pessoa por perto. Sem dúvida alguma os *puzzles* labirínticos propostos por uma narrativa envolvente serão muito melhor assimilados nesse processo.

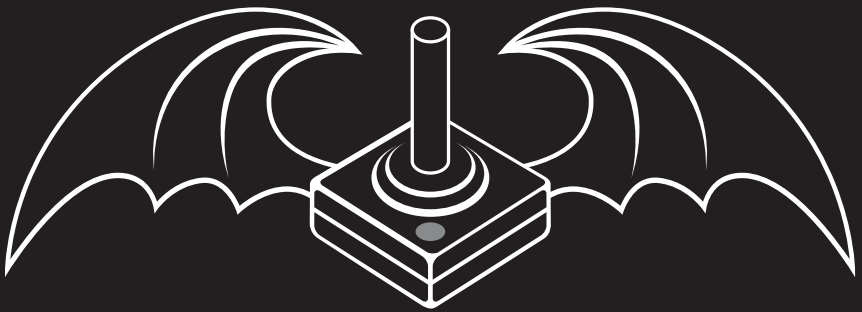
Partindo destes elementos em comum de jogos de horror, chegamos às considerações finais deste livro.



**HORROR
LUDENS**

7

CONSIDERAÇÕES FINAIS





Muito mais do que conclusões definitivas, aqui será apresentada uma síntese do que foi exposto durante a elaboração desse texto. Aparentaremos, ainda, possíveis desdobramentos futuros dessa pesquisa, que poderão ser considerados para outro livro.

A contemporaneidade parece ser palco cada vez mais amplo para ações ligadas ao entretenimento. Neste cenário, diversas empresas entenderam que a ludicidade é essencial na materialização de determinadas estratégias de comunicação e consumo. As empresas de *video games* e as produtoras de jogos para estas plataformas, por exemplo, aperfeiçoam as experiências lúdicas de seus usuários a cada nova leva de produtos lançada no mercado. Acompanhamos, no final de 2013, o lançamento dos consoles Xbox One e Playstation 4. Ambos inauguraram uma nova geração de *video games*, trazendo uma série de novos recursos, linguagens, narrativas e possibilidades interativas.

No decorrer desta discussão sobre a utilização de temáticas/linguagens de medo e horror em *video games*, pudemos aprofundar conceitos do universo dos jogos em geral e a importância dos mesmos como bens culturais presentes na sociedade. O sociólogo Pierre Bourdieu discutia, inclusive, a vida social a partir da metáfora do jogo (BOURDIEU, 2010). Para ele, como num jogo, o espaço social consiste em um espaço estruturado de posições, onde as pessoas estão em concorrência por troféus específicos seguindo regras igualmente específicas.

Em outro texto, Bourdieu vai além da aproximação com o trabalho de Huizinga e apresenta pistas mais detalhadas do importante papel que os jogos exercem para os envolvidos em uma determinada experiência lúdica:

Em seu famoso livro, *Homo Ludens*, Huizinga observa que, a partir de uma etimologia falsa, ‘*illusio*’, palavra latina que vem da raiz *ludus* (jogo), poderia significar estar no jogo, estar envolvido no jogo, levar o jogo a sério. A *illusio* é estar preso ao jogo, preso pelo jogo, acreditar que o jogo vale a pena ou, para dizê-lo de maneira mais simples, que vale a pena jogar. (BOURDIEU, 2010, p.139)

Percebemos por esta reflexão do sociólogo francês que o ato de jogar, mais do que entretenimento descompromissado, é algo a ser estudado em profundidade. O jogo é parte da cultura e, no cenário contemporâneo, é parte de uma poderosa indústria com diferentes ramificações e estratégias a serem compreendidas.

O cruzamento entre aspectos do entretenimento, estratégias narrativas e referências oriundas de outras plataformas parece ser fundamental para compor um jogo como *Outlast*, ou qualquer outro dos demais observados neste estudo.

Este tipo de *game* é meticulosamente estudado e planejado por um estúdio especializado, que o transforma em um produto voltado para o consumo de um público específico no complexo cenário midiático contemporâneo.

Mais do que simplesmente criar cenas de terror interativas em formato de animação 3D, um *game* de terror pressupõe uma sobreposição de elementos estéticos com interatividade e desafios interessantes que envolvam o jogador na experiência de terror hibridizada com elementos lúdicos. A pesquisa por referências e a junção de todos os talentos necessários para estruturar um jogo de terror, por si só, já é um enorme desafio dentro desta indústria.

No cenário do entretenimento atual, jogos como os da série *Silent Hill*

não são projetados apenas para serem consumidos como *video games*. Uma vez que a franquia se estabelece com uma base de fãs e consumidores fiéis, ela começa a desdobrar seus jogos em outros tipos de produtos, como brinquedos e até mesmo filmes. Após o sucesso dos primeiros títulos da série, foram produzidos dois filmes baseados no universo dos *games*: *Silent Hill* (Christophe Gans, Canadá/França, 2006) e *Silent Hill: Revelation* (Michael J. Bassett, EUA/Canadá/França, 2012).

A franquia ampliou seu alcance para outras áreas, atraindo novos consumidores e gerando contato com diferentes públicos que estão propensos a consumir a marca em uma plataforma que não é o *game*. Ou seja, partindo de um produto principal, surgem desdobramentos transmidiáticos. Segundo Jenkins (2008), uma narrativa transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal deste tipo de narrativa, cada meio contribui com o que faz de melhor, a fim de que, por exemplo, uma história apresentada no *game* possa ser expandida na forma de seriado de televisão, quadrinhos, romances e cinema.

Sobre esta panóplia de produtos da indústria do entretenimento que derivam de outros produtos, Baudrillard (2007, p.15), em sua obra *A sociedade de consumo*, pondera que:

À nossa volta, existe hoje uma espécie de evidência fantástica do consumo e da abundância, criada pela multiplicação dos objetos, dos serviços, dos bens materiais, originando como que uma categoria de mutação fundamental na ecologia da espécie humana. Para falar com propriedade, os homens da opulência não se encontram rodeados, como sempre acontecera, por outros homens, mas mais por objetos.

A indústria de *games* já pressupõe esta opulência em termos de consumo de produtos. Conforme pudemos observar neste estudo, há uma complexa trama de negócios envolvendo um produto cultural materializado na forma de um *game* de terror. Sabemos, entretanto, que há muitas outras estratégias e caminhos de comunicação possíveis dentro dessa vasta indústria do entretenimento, que é amparada por um cenário tecnológico em alto desenvolvimento.

Para Castro (2012, p.61), este momento de forte convergência tecnológica é privilegiado e, em tal âmbito, “o consumo constitui um código por meio do qual nós nos relacionamos com os nossos pares e com o mundo à nossa volta”.

Este código multifacetado do consumo é que faz surgir indivíduos que procuram por esta sensação de horror lúdico^[24]. Muitos questionam a razão de determinadas pessoas buscarem o sentimento de medo nestas plataformas; e é para estes questionadores que apresentamos as palavras de Suits (2005, p.55), que diz, não sem humor, que “jogar um jogo é uma tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários”.

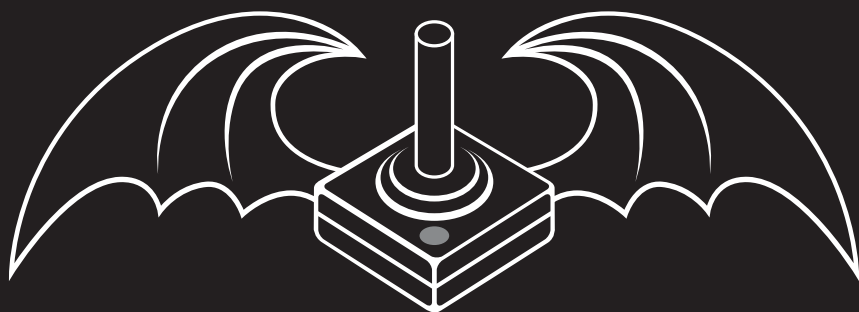
A indústria de *games* se utiliza de diferentes formatos, como literatura, cinema, fotografia e música, para radicar na mente dos jogadores as narrativas de universos de terror. Os desdobramentos que uma indústria com tamanha pujança oferece no atual cenário contemporâneo merece atenção e reflexão epistemológica mais cuidadosa.

Os jogos de terror de *video games*, que para alguns podem ser insuportavelmente assustadores, para nós constituem um privilegiado objeto de estudo, que rendem energia e *continues* infinitos para ampliar a discussão sobre comunicação, consumo e entretenimento.

Assim sendo, que a discussão proposta por estas páginas saia das sombras e ganhe vida em outras plataformas, e em mais e mais publicações.

[24] Ou Horror Ludens, numa alusão ao livro Homo Ludens, de Johan Huizinga.

REFERÊNCIAS



Referências Bibliográficas

AARSETH, Espen. **Cibertext**: Perspectives on Ergodic Literature. The Johns Hopkins University Press: Maryland, 1997.

ADAMS, Ernest; ROLLINGS, Andrew. **Fundamentals of Game Design**. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2009

ARAUJO, Inesita Soares de; CARVALHO, Flavia Garcia; FERREIRA, Patrícia Castro; VASCONCELLOS, Marcelo Simão. Using social contexts as a framework for designing a health communication video game. IN: HUBER, Simon; MITGUTSCH, Konstantin; ROSENSTINGL, Herbert; WAGNER, Michael G; WIMMER, Jeffrey (Eds.). **Context Matters!** Proceedings of the Vienna Games Conference 2013: Exploring and Reframing Games and Play in Context. New Academic Press: Viena, 2013.

ASSIS, Machado de. A causa secreta. In: **A causa secreta e outros contos de terror**. São Paulo: Companhia das Letras (Boa Companhia), 2012.

AZEVEDO, Álvares de. **Noite na Taverna**. Porto Alegre: L&PM, 1998.

BATEMAN, Chris (editor). **Game Writing**: narrative skills for video games. Boston: Thomson, 2007.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Edições 70: Lisboa, 2007.

BISSEL, Tom. **Extra lives**: why video games matter. New York: 2010, Pantheon Books.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Video games.** MIT Press, 2007.

BOSING, Walter. **Bosch:** obra completa de pintura. Köln: Taschen, 1991.

BOURDIEU, Pierre. **Razões práticas:** sobre a teoria da ação. Campinas: Papyrus, 2010.

FOX, Brent. **Game interface design.** Boston: Thomson Course Technology, 2005.

CAILLOIS, Roger. **Los juegos y los hombres:** la máscara y el vértigo. Cidade do México: Fondo de Cultura Económica, 1986.

COHEN, Scott. Zap: **The Rise and Fall of Atari.** New York: McGraw-Hill, 1984.

CARRASCOZA, João Anzanello. Narrativas literárias: retextualizações para o estudo do discurso publicitário. **Conexiones** - Revista iberoamericana de comunicación, nº 2, Barcelona, 2010. Pgs. 41-50

CASTRO, Gisela G. S. Screenagers: entretenimento, comunicação e consumo. IN: BARBOSA, Livia (org.). **Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo.** Porto Alegre: Sulina, 2012.

CASTRO, Gisela G. S. Ativando o interator: apropriações mercadológicas na cibercultura. **Conexiones** - Revista iberoamericana de comunicación, nº 2, Barcelona, 2010. Pgs. 93-100

CHAUI, Marilena. Sobre o medo. IN: NOVAES, Adauto (org.) **Os sentidos da paixão.** São Paulo: Cia das Letras, 1988.

CSIKSENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the psychology of optimal experience.** New York: Perennial (HarperCollins), 1991.

CUADRADO, Alfonso. Acciones y emoción: un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain. IN: SCOLARI, Carlos A. (ed.). **Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamification.** Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona, 2013

DILLE, Flint; PLATTEN, John Zuur. **The ultimate guide to video game writing and design.** New York: Skip Press, 2007

EHRMANN, Jacques. **Homo Ludens Revisited.** Yale French Studies, No 41. Game, Play, Literature (1968). pp. 31-57. Stable. Download em: <http://goo.gl4OxLDY>

ESPINOZA, Baruch. **Ética.** São Paulo: Abril, 1983

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the oppressed - Video games as a means for critical thinking and debate.** Thesis, Master of Information Design and Technology. Georgia Institute of Technology, 2001. URL: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven. **Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games.** Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

HUGHES, Linda A. Children's games and gaming. IN: SUTTON-SMITH, Brian; MECHLING Jay; JOHNSON, Thomas; MCMAHON, Felicia. **Children's Folklore.** Utah: Utah University Press, 1999. (93-119)

- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- JENKINS, Henry. **Fans, bloggers and gamers**: exploring participatory culture. New York: NYU Press, 2006.
- JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. IN: HARRINGTON, Pat; WARDROP-FRUIN, Noah (Orgs.). **First Person**: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge, MA, and London: MIT Press, 2004.
- JUUL, Jesper. **Half-Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. USA: MIT Press, 2005.
- KERÉNYI, Karl. **En El laberinto**. Madrid: Ediciones Siruela, 2006.
- LIPPMANN, Walter. Estereótipos. In: STEINBERG, Ch. (org.) **Meios de comunicação de massa**. São Paulo: Cultrix, 1972.
- LOVECRAFT, H.P. A sombra sobre Innsmouth. In: **Dagon**. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- LOVECRAFT, H.P. Nas montanhas da loucura. In: **Nas montanhas da loucura**. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- LOVECRAFT, H.P. O Chamado de Cthulhu. In: **Um sussurro nas trevas**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1982.
- LUZ, Alan Richard. **Vídeo Games**: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010.

MANGUEL, Alberto (Org.). **Contos de Horror do século XIX**. São Paulo: Companhia das letras, 2005.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo**: travessias latino-americanas da comunicação na cultura. São Paulo: Loyola, 2004.

MASTROCOLA, Vicente Martin. Ecological concepts in a board game. How to discuss serious causes using ludic interfaces? IN: HUBER, Simon; MITGUTSCH, Konstantin; ROSENSTINGL, Herbert; WAGNER, Michael G; WIMMER, Jeffrey (Eds.). **Context Matters!** Proceedings of the Vienna Games Conference 2013: Exploring and Reframing Games and Play in Context. New Academic Press: Viena, 2013a.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Doses Lúdicas**: breves textos sobre o universo dos jogos e entretenimento. São Paulo: Edição do autor, 2013. Download em www.dosesludicas.com.br

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Ludificador**: um guia de referências para o game designer brasileiro. São Paulo: Edição do autor, 2012. Download em www.ludificador.com.br

NIELSEN, Danny Langhoff; SCHØNAU-FOG, Henrik. In the mood for horror: a game design approach on investigating absorbing player experiences in horror games. IN: HUBER, Simon; MITGUTSCH, Konstantin; ROSENSTINGL, Herbert; WAGNER, Michael G; WIMMER, Jeffrey (Eds.). **Context Matters!** Proceedings of the Vienna Games Conference 2013: Exploring and Reframing Games and Play in Context. New Academic Press: Viena, 2013.

NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces** - image, play and structure in 3D worlds. Massachusetts: MIT Press, 2008.

PETERSEN, Sandy. **Call of Cthulhu** - Fantasy role-playing in the worlds of H.P. Lovecraft. Hayward: Chaosium, 1981.

POE, Edgar Allan. O Gato Preto. In: **Histórias extraordinárias**. São Paulo: Nova Cultural, 2002. (pgs. 39 - 50)

POPLIN, Alenka; TÓTH, Eszter. Cooperative learning games - a successful tool for promoting children's participation in urban planning? IN: HUBER, Simon; MITGUTSCH, Konstantin; ROSENSTINGL, Herbert; WAGNER, Michael G; WIMMER, Jeffrey (Eds.). **Context Matters!** Proceedings of the Vienna Games Conference 2013: Exploring and Reframing Games and Play in Context. New Academic Press: Viena, 2013.

SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play:** game design fundamentals. Massachusetts: The MIT Press, 2004

SCHELL, Jesse. **The art of game design**. Burlington: Elsevier, 2008.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. Porto Alegre: L&PM, 2000.

SINGHAL SINGHAL, A, Rogers, E. M. (2002). A theoretical agenda for entertainment-education. **Communication Theory**, 12(2), 117-191.

SLATER, Don. **Cultura do consumo & modernidade**. São Paulo: Nobel, 2002.

STOKER, Bram. **Drácula**. São Paulo: Nova Cultural, 2002.

SUITS, Bernard. **The grasshopper:** games, life and utopia. Broadview Encore Editions: Toronto, 2005.

THOMPSON, Jim; BERBANK-GREEN, Barnaby; CUSWORTH, Nic. **Game Design**: principles, practice, and techniques - the ultimate guide for the aspiring game designer. New Jersey: John Wiley & Sons Inc., 2007.

TURKLE, Sherry. **The Second Self**: Computers and the Human Spirit. New York: Simon & Schuster, 1984

Referências Filmográficas

Alien. Ridley Scott. EUA/UK. Twentieth Century-Fox, 1979. 117 min.

A profecia (The omen). Richard Donner. EUA/UK, Twentieth Century-Fox, 1976. 111 min.

A mosca (The Fly). David Cronenberg. EUA/UK/Canadá, Twentieth Century-Fox, 1986. 96 min.

Hellraiser. Clive Barker. UK, New World Pictures, 1987. 93 min.

O exorcista (The exorcist). William Friedkin. EUA, Warner Bros, 1973. 122 min.

O quarto grau (The fourth kind). Olatunde Osunsanmi. EUA, Universal Pictures, 2010, 98 min.

REC. Jaume Balagueró/Paco Plaza. Espanha, Filmax International, 2007, 78 min.

Silent Hill: Revelation. Michael J. Bassett. EUA/Canadá/França, Universal Pictures, 2012, 94 min.

Silent Hill. Christophe Gans. Canadá/França, TriStar Pictures, 2006. 127 min.

Referências de Histórias em Quadrinhos

GAIMAN, Neil. **Sandman** - edição definitiva vols. I, II e III. São Paulo: Panini Comics, 2010, 2011 e 2012.

MOORE, Alan. **A saga do Monstro do Pântano.** Ed. Pixel Media, 2007.

Referências de Games

Alan Wake. Microsoft Game Studios. Xbox 360, 2010

Alone in the Dark. Infogrames. PC, 1992.

Amnesia: The Dark Descent. Frictional Games. PC, 2010.

Beyond two souls. Quantic Dream. Playstation 3, 2013.

Battlefield 4. Dice. Várias plataformas, 2013.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. PC. Headfirst Productions/Bethesda Softworks, 2006.

Enduro. Atari. Activision, 1983.

E.T. the Extra-Terrestrial. Atari. Atari, 1982.

Fatal Frame. Tecmo. Playstation 2, 2001.

Friday the 13th. Atlus. Nintendo, 1989.

Haunted House. Atari. Atari, 1982.

Outlast. Red Barrels. PC/Playstation 4, 2013.

Penumbra. Frictional Games. PC, 2008.

Phantasmagoria. Sierra On-Line. PC, 1995.

Prisoner of Ice. Infogrames. PC, 1995.

Resident Evil. Capcom. PlayStation, 1996.

River Raid. Atari. Activision, 1982.

Silent Hill. Konami Computer Entertainment. PlayStation, 1999.

Silent Hill 4: The Room. Konami Computer Entertainment.
PlayStation 2, 2004.

Silent Hill: Homecoming. Konami Computer Entertainment.
PlayStation 3/Xbox 360/Microsoft Windows, 2009.

Slender. Parsec Productions. PC, 2012.

Splatterhouse 2. Namco. Sega Genesis, 1992.

The last of us. Naughty Dog. Playstation 3, 2013.

Sites

Brasil | Gamer - <http://www.brasilgamer.com.br/>

Gamasutra - <http://www.gamasutra.com/>

Game Analyticz - <http://gameanalyticz.blogspot.com.br/>

Gaming Conceptz - <http://gamingconceptz.blogspot.com.br/>

Janet H. Murray's Blog - <http://inventingthemedium.com/>

Jesper Juul - <http://www.jesperjuul.net/>

Raph Koster - <http://www.raphkoster.com/>

The Dice Tower - <http://www.dicetower.com/>

T.L. Taylor - <http://tltaylor.com/>



Se você gostou deste livro
indique-o para um amigo!

www.livrus.net

ESTA OBRA FOI COMPOSTA EM FONTE NEUTRON LIGHT 12/19
E IMPRESSA EM PAPEL CARTÃO SUPREMO 250 G/M2 [CAPA]
E EM PAPEL ALTA ALVURA 75 G/M2 [MIOLO].

O medo é um dos sentimentos mais ancestrais que orbita a existência do homem. O sentimento de medo, presente na natureza humana, historicamente foi uma base fecunda para que diferentes escritores, cineastas, roteiristas de histórias em quadrinhos e tantos outros narradores buscassem a inspiração para a criação de suas obras.

O universo dos *games* não ficou de fora dessa lista. A sofisticação das últimas gerações de consoles permitiu que narrativas de terror fossem produzidas no formato de jogos que se tornaram tão assustadores quanto qualquer filme do gênero.

Em *Horror Ludens*, o autor discute um panorama dos jogos de terror na contemporaneidade. Mais do que um estudo sobre jogos de terror, este livro é uma observação sobre ideias e conceitos do universo dos *games* em geral. É uma reflexão sobre a bilionária indústria mundial de *games*, o consumo do gênero de terror no campo lúdico e os muitos desdobramentos midiáticos que surgem nesse cenário.

Sem mais delongas, acesse as profundezas desse assunto nas páginas que estão diante de você. Porém, vá sem medo. Pois, quando o assunto é *games* – mesmo que sejam *games* de terror – o que predomina, no final, é a diversão e o entretenimento.



Prof. MSc. Vicente Martin Mastrocola (@vincevader) é publicitário, graduado e pós-graduado em comunicação e marketing pela ESPM, instituição através da qual também adquiriu o título de mestre e onde atualmente cursa o doutorado em Comunicação e Práticas de Consumo.

Na unidade de São Paulo da ESPM, atua como supervisor da área de Criação e ministra aulas de mídia digital para a graduação em Comunicação Social. Também leciona a disciplina *Gaming Concepts* na Miami Ad School | ESPM.

Junto com o Prof. MSc. Mauro Berimbau, coordena o centro de estudos lúdicos GameLab ESPM.

Trabalha com projetos digitais e criação de *games* desde 1998 e já realizou trabalhos através de grandes agências de publicidade para marcas como Google, Danone, Intel, Ford, Itaú, Vivo e muitos outros.

No último ano, escreveu diversos artigos sobre *game design* para a mídia especializada e publicou o livro *Doses Lúdicas: breves textos sobre o universo dos jogos e entretenimento*. Paralelamente à produção acadêmica, lançou *card games*, *board games*, *advergames* para internet e jogos para iPad/iPhone.

Este livro é mais um projeto lúdico (e sombrio) do autor.



ISBN: 978-85-8360-024-4

