

A UNIÃO ENTRE O GÉNERO SURVIVAL HORROR E O VIDEOJOGO COMO MEIO DIGITAL INTERATIVO

ANA FILIPA SÉRIO NARCISO

Mestre em Comunicação, Cultura e Artes pela Universidade do Algarve e Licenciada em Ciências da Comunicação pela mesma universidade. Colaboradora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação. Por gostar de belezas visualmente artificiais, criadas pelo imaginário humano, foca o seu estudo no videojogo como meio digital interativo.

E-mail: ananarciso2@gmail.com

BRUNO MIGUEL DOS SANTOS MENDES DA SILVA

Doutor em Literatura/Literatura Comparada/Literatura e Cinema pela Universidade do Algarve. Pós-graduado em Gestão das Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau e Licenciado em Cinema e Vídeo pela Escola Superior Artística do Porto. Professor Adjunto da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve e docente no doutoramento em Média-Arte Digital da Universidade Aberta e da Universidade do Algarve. Investigador integrado do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e pós-doutorando na área do cinema interativo.

E-mail: bsilva@ualg.pt

NELSON TROCA ZAGALO

Doutor em Ciências e Tecnologias da Comunicação pela Universidade de Aveiro. Professor na Universidade do Minho na qual dirige o Mestrado em Media Interativos e co-dirige o grupo de investigação engageLab. Membro-fundador da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos. Editor do blog Virtual Illusion. Autor dos livros “Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos” e „Videojogos em Portugal – História, Tecnologia e Arte”.

E-mail: nzagalo@ics.uminho.pt

Introdução

Os videogames são, cada vez mais, um poderoso processo comunicativo que se encontra em plena ascensão baseando-se e desenvolvendo-se por meio de aspetos culturais e também de diversas formas de arte. A possibilidade de o jogador interagir com vários ambientes virtuais, de definir estratégias, de desafiar inteligências artificiais, de ficar ligado a narrativas, a personagens e a outros jogadores permite que estabeleça uma relação de aprendizagem com o que lhe é mostrado. Tal como Zagalo (2013) defende: “Os videogames são fruto de tecnologia criada no âmbito da produção cultural humana e servem a exteriorização da expressividade e criatividade humanas” (p.[1]).

Este texto, inserido na pesquisa intitulada *Amnesia: apontamentos sobre o género survival horror*, propõe então a análise do possível poder comunicativo dos videogames do género *survival horror*, que parecem marcar a diferença no panorama mediático atual ao apelar a sentimentos de medo, terror e angústia. Por sua vez, o medo é um sentimento que não tem forma nem, tão pouco, ocupa um lugar ou tempo fixo. Acontece de diferentes maneiras ao depender de cada situação e de cada ser humano sendo capaz de conduzi-lo a uma ação inesperada ou capaz de paralisá-lo. Mas será que o limita? Talvez seja um modo de levá-lo a imaginar e desenvolver a sua criatividade. Assim, o medo é um sentimento intrigante, sendo o objetivo deste artigo refletir sobre as potencialidades de um género que visa ao desencadeamento desse mesmo sentimento no seu público. De facto, até que ponto são conte-

údos interativos, dotados de grandes capacidades comunicativas? Capazes de apresentar enredos e mensagens complexas, poderão realmente possibilitar experiências únicas?

As potencialidades do género survival horror

Os videojogos do género *survival horror* aparentemente têm vindo a disfrutar de certo sucesso comercial. O simples facto de colocarem o jogador em um ambiente novo e completamente diferente ou de limitar o seu campo de visão poderá fazer que breves sentimentos de receio e apreensão se notem instantaneamente. Talvez, pelo facto de estes sentimentos serem mais simples de trabalhar neste meio, as histórias de *survival horror* têm na sua maioria êxito, ao alcançarem os princípios do género. Contudo, cada experiência depende de cada jogador. Como Perron (2012) afirma:

(...) survival horror well and truly puts forwards the fact that the emotional experience of a video game is a personal one. In the dark, controlling your player character, you are the only one negotiating the menacing game space and facing the monsters. (p. 11).

Será que a experiência que este género proporciona pode ir além da criação de tenebrosas criaturas, ao englobar vários aspetos como os diversos ambientes, a iluminação e o som? Apesar da catalogação de géneros sofrer alterações ao longo do tempo devido às inovações constantes no mercado dos videojogos (Lopes, 2012, p. 28), de uma forma geral, o *survival horror* engloba conteúdos estranhos e perturbadores, sendo que o seu principal objetivo passa por sobreviver, se o jogador quiser ganhar o desafio. Como Rouse (2009) defende: “*The horror genre embraces disturbing content and twisted subject matter*” (p. 16). O horror acaba por funcionar perfei-

tamente neste meio de comunicação digital, pois, devido à necessidade de ocultar a história em uma fase inicial, o jogador pode dar asas à sua imaginação e pode, por ele mesmo, desvendar vários mistérios e preencher as diversas lacunas narrativas. Assim, o optar por narrativas minimalistas parece ser a chave para o sucesso de um *survival horror*. Para além disso, o facto de ser possível retratar ambientes visuais familiares ao jogador juntamente com o facto de se poder igualmente juntar elementos especiais e sobrenaturais a esses mesmos ambientes, fazem com que haja uma identificação da sua parte. Para além da força sobrenatural e maligna que abrange esse mesmo ambiente familiar, é possível transportar o jogador para outro mundo cujas regras foram totalmente alteradas. Assim, parece ser fundamental a criação realista de ambientes conhecidos com pormenores fantásticos. Para além disso, ao longo de todo o desenvolvimento da narrativa nesses respetivos ambientes, o jogador depara-se com o horror sob a forma de estado emocional que sempre o acompanha. Terá então de superar situações e mistérios que à partida são desconhecidos, mas que, ao longo da narrativa, são desvendados. Este género consegue igualmente desencadear mudanças no comportamento do jogador, enquanto imerso no ambiente gráfico em questão. Realça igualmente o *storytelling* interativo, tal como Grip (2012) afirma: “(...) *the player play the story, not just passively observe it*” (p.[2]). Assim, este aspeto acaba por ser o que distingue os videojogos do cinema, dentro do mesmo género. Enquanto os filmes apresentam ao espetador uma realidade fixa e inalterável, os videojogos permitem o jogador interagir com essa realidade, moldando-a a sua maneira, de forma a permitir-lhe viver todas as sensações e dando-lhe assim a possibilidade de ser ele a selecionar o fim da história em que participa. Dessa forma, a construção de uma identidade por parte do jogador, a sucessiva capacidade de decisão e a

consequente imersão dão poder ao jogador. Como Machado (2002) afirma:

Esta experiência pode ser definida como o modo de “experimentar um evento como seu agente, como aquele que age dentro do evento e como elemento em função do qual o próprio evento acontece” (p. [2]).

E, de facto, os videojogos *survival horror* têm uma forte ligação com o cinema, já que muitas das ideias aplicadas vêm diretamente do meio cinematográfico e, conseqüentemente, de inspirações filmicas. Segundo Rouse (2009): “*Suspense-driven horror films have long focused on life and death struggles against a world gone mad, with protagonists facing powerful adversaries who are purely evil*” (p. 16). Assim, os ambientes característicos de um *survival horror* requerem a introdução de personagens que detêm um poder muito reduzido em relação à narrativa e aos inimigos sendo que este aspeto é muito visto no meio videolúdico (Cevallos, 2013, p.5).

Voltando à definição do género, uma história de *survival horror* tem a capacidade de infligir desconforto, tanto físico como mental. É um mundo totalmente novo, com vida e essências próprias, que responde corretamente a certas mecânicas (Perron, 2012, p. 31) sendo essas capacidades possíveis graças ao desenvolvimento de emoções que os meios interativos são capazes de desencadear. A emoção é uma condicionante humana muito complexa e de difícil definição. Desencadeada por um estímulo, o corpo humano reage como forma de resposta a esse mesmo estímulo, surgindo um acesso a esse sentimento. São então “um meio natural de avaliar o ambiente que nos rodeia e reagir de forma adaptativa” a esse mesmo meio (Zagalo *et al.*, 2004, [p. 2]). O medo e a tensão são as duas emoções centrais que, nos videojogos, parecem atingir níveis muito elevados graças à imersividade do jogador. Ao contrário de um filme, por exemplo, em que o espectador na

situação de ver acontecer o mal a outra pessoa só acede a esses sentimentos graças apenas à empatia que sente pela personagem, nos videogames, o jogador projeta-se na experiência e sabe que, se deixar morrer a sua personagem, terá de voltar a percorrer certa parte do videogame de forma a progredir. Este aspeto não se verifica no cinema em que a história progride sem intervenção do espetador não interessando, por exemplo, o falecimento das personagens. Como Rouse (2009) defende: “*With the player fully immersing himself in the world, fear becomes much more intense*” (p. 20). No cinema, em que o medo assume a ilusão e a capacidade de transformar o inconsciente do espetador sem o mesmo se aperceber, também os videogames são detentores desse poder. Segundo Zagalo (2009):

(...) não é nenhuma coincidência que a história do cinema convirja com o aparecimento das teorias da psicologia e psicanálise, estas ilusões apelavam às nossas fantasias de vida coletivas, trabalhando sobretudo ao nível do inconsciente (p. 7).

Assim, o medo é um sentimento capaz de alterar a forma como o ser humano pensa e age. Conforme Rouse (2009, p. 20) o orgulho é outro sentimento relevante nos videogames, pois o jogador, quando chega ao final de uma narrativa, pode vangloriar-se do que conseguiu, dos obstáculos que ultrapassou e das decisões que tomou para poder sobreviver, conceito que não está presente em outros meios comunicativos.

Os videogames *survival horror* requerem também muita habilidade por parte do jogador em gerir os seus recursos de modo a poder sobreviver à narrativa. De forma a evidenciar essa gestão, inventários de jogo são criados para facilitar a decisão sobre a escolha dos objetos a transportar, de forma a superar obstáculos e progredir na narrativa. Em 1981, com o videogame *Haunted House*, este sistema foi implementado e posteriormente aproveitado pela maior parte dos videogames do

género. De facto, uma das características do género prende-se com os recursos limitados que o jogador tem à sua disposição, levando-o a ponderar bem as suas atitudes perante os inimigos, aspeto que não se verifica constantemente em videojogos de outros géneros. Como Therrien (2009) constata:

The scarcity of offensive resources is interconnected with another common figure in horror video games: management. In a contact where ammunition is hard to find, players are more likely to use these resources very carefully, take the time to aim properly and salvage more powerful weapons for the most terrifying encounters. (p. 37).

Para além dessa inovação, o recurso constante a monitorizações psicológicas sob a forma de medidores de sanidade destaca ainda mais a loucura e demências das histórias.

Convencionou-se, por outro lado, que o género se afirmou em 1992 na indústria dos videojogos com *Alone in the Dark*. Criado pela produtora francesa Infogrames e com influências dos contos *Cthulhu Mythos* de Howard Phillips Lovecraft e do filme *Night of the Living Dead* de George Romero, a história decorre no ano de 1925 em Derceto, no estado de Louisiana, e baseia-se na aventura de um detetive que investiga um suicídio em uma enorme mansão. A resolução de puzzles e a leitura de manuscritos antigos é uma constante ao longo do inevitável percurso cujo mistério criado pelas melodias assustadoras e por ângulos de câmara fixos contribuem para uma experiência de horror. Como defendem Loguidice e Barton (2009):

(...) the environments or rooms could be shown only from a certain fixed camera angle that was dependent upon the player character's location. The technique allowed for dramatic, predetermined camera angles, but also meant that the player didn't always have a clear view of the action. Arguably, this feature made the engine work well for horror, as such camera angles are a quintessential aspect of most horror films – you know something is around the corner, but can't make it out until it is too late. (p. 2).

De facto, este videogame parece ter inspirado todos os videogames do gênero que posteriormente surgiram, e as suas inovações impuseram ao meio novos requisitos de qualidade. Como Loguidice e Barton novamente defendem (2009):

Although the 3D graphics of Alone in the Dark were crude and blocky by today's standards, with flat-shaded rather than textured polygons, they were remarkable for their time. Combined with superb atmospheric sound effects and a rich soundtrack, the overall presentation created a potent feeling sense of horror. (p. 2).

Em *Alone in the Dark*, é possível encontrar criaturas letais, e são esses encontros que distinguem o gênero. Como Perron (2004) afirma: “*The conflict between the avatar and those monsters is the dominant element of horror*” (p. 2). Este fator revela-se importante, pois, tal como Zagalo (2009, p. 43) menciona, os corpos humanos deformados e a presença de vários monstros ajudam a condição para emoções negativas e, obviamente, a sentimentos de tensão. Assim, as criaturas idealizadas conseguem projetar horrores humanos reais. Conforme Rouse (2009): “*The adversaries in a horror game can be dark and twisted, in the best cases evoking real-world horrors that most players would typically not think about, further emphasizing the horror of the experience*” (p. 21).

Se um videogame é um mundo novo e original que, por meio do uso de mecânicas como a narrativa, a arte e o som, consegue transmitir a sua essência, neste gênero, o jogador ainda consegue criar laços emocionais com criaturas e, inevitavelmente, com as personagens. Tal como Carrol (1990) refere: “*In consuming horror fictions we are not only involved in relations with horrific beings; we are also in relations with fictional protagonists*” (p. 59).

Os videogames que determinaram os princípios do género

Um videogame de *survival horror* parece obedecer a três componentes principais, comuns aos videogames de aventura: navegação, manipulação e participação (Zagalo, 2013, p.[5]). A navegação abrange a capacidade de o jogador se poder deslocar no ambiente virtual, com toda a liberdade e limitações associadas; a manipulação permite-lhe controlar o que lhe é apresentado ao mesmo tempo que permite uma autonomia no que concerne à personagem e que está relacionada com as ações de correr, saltar e atirar algum objeto, por exemplo; por fim, a participação compreende “os limites dos efeitos despoletados pela ação dos jogadores sobre o artefacto” (p. [6]), ou seja, a capacidade de definir a forma como o jogador se relaciona com o videogame e a sua competência para seleccionar o caminho consoante as suas decisões. Assim, estas três componentes assentam na base da interatividade e definem o videogame enquanto meio de comunicação original e distinto.

Como visto, apesar de se convencionar o ano de 1992 como a data da fundação do *survival horror*, desde a década de 80 que videogames relacionados com o horror surgem e, evidentemente, contribuíram para o nascimento deste género. De forma óbvia, é possível observar que estes videogames já não condizem com as possibilidades tecnológicas atuais. Porém, são ricos no que concerne à transmissão de mensagens e de sentimentos, sendo que a escolha dos videogames apresentados neste texto está relacionada com *Alone in the Dark*, videogame fundador do género.

Haunted House, desenvolvido pela Atari em 1981, foi o primeiro videogame a associar a ação, a aventura e o horror como combinações lógicas. A personagem pela qual o jogador é responsável resume-se a uns meros olhos que se movem no

escuro de uma enorme mansão abstrata. O seu propósito consiste em ir encontrando alguns objetos necessários para fugir da mansão ao mesmo tempo que se evitam os encontros com morcegos, tarântulas e um fantasma. Claramente, a capacidade gráfica da altura não conseguia apelar a um horror intenso, mas é possível notar alguns conceitos vistos posteriormente no género, como a presença de inimigos e criaturas sobrenaturais e a utilização de sons para uma maior tensão no jogador. Um ano depois, em 1982, foi lançado igualmente pela Atari o videojogo *Halloween* baseado no filme de 1978 com o mesmo nome. Desta vez, o jogador encarna a personagem de uma *baby-sitter* que protege várias crianças de um assassino com posse de uma faca. Novamente, o videojogo não amedronta totalmente o jogador, mas a adrenalina de uma perseguição perigosa parecia prender o jogador da altura e, nos videojogos de *survival horror* atuais, várias situações de perseguição são retratadas. Em 1984, pela mão da Avalon Hill, surge *Maxwell Manor* que trouxe inovações para o meio ao armar a personagem com uma pistola, ao permitir uma maior liberdade na deslocação da personagem e uma maior noção do espaço envolvente. Mais uma vez, o objetivo do videojogo baseia-se na investigação de um falecimento em uma herdade, sendo essencial a exploração de vários cenários pelo que a frase “*death awaits*” surge constantemente para uma sensação de alerta permanente. Em 1985, é lançado *Chiller* pela Mastertronic em que, no início, o jogador poderá ler “*rescue your girlfriend from the haunted house and return to your car*” que, em termos narrativos, parece assemelhar-se a *Alone in the Dark* (sem a presença do romance), desenvolvido sete anos depois. Em 1986, outro videojogo com o mesmo nome, *Chiller* desenvolvido pela Exidy trabalhou pela primeira vez o horror na sua forma mais bárbara. Basicamente, o jogador tem de disparar contra tudo o que mexe com seres humanos incluídos. Já com

gráficos que permitem uma melhor visualização, é aqui que a exposição ao sangue começa a ser trabalhada no gênero assim como os gritos de tortura humanos. Tal como Loguidice e Barton (2009) referem: “*With more realistic graphics and sound, the game might have actually achieved more than mere revulsion*” (p. 3). *Splatterhouse* criado em 1988 pela Namco, é outra das inspirações para *Alone in the Dark* pois retrata a história de Rick que combate criaturas inimigas ao longo de todo um percurso numa mansão assombrada. O mesmo se pode dizer do videogame *Sweet home* criado em 1989 pela Capcom.

Posteriormente, entre 1993 e 1995 e à semelhança de *Alone in the Dark*, são criados, pela mesma produtora, alguns videogames inspirados nas histórias de H. P. Lovecraft como *Call of Cthulhu: Shadow of the Comet* desenvolvido em 1993 assim como *Prisoner of Ice* dois anos depois, sempre baseados na resolução de mistérios. *The Dark Eye* criado pela Inscape em 1995 baseia-se em três histórias macabras de Edgar Allan Poe: *The Cask of Amontillado*, *The Tell-Tale Heart* e *Berenice* sendo o contraste entre a possibilidade de jogar sob a perspectiva de assassino ou da vítima muito destacado. Em 1995, surge um conceito interessante neste meio ao ser desenvolvido o videogame *Phantasmagoria* pela Sierra On-Line. Por meio do sistema, *point-and-click*¹ incorporou uma personagem real como avatar em um ambiente gráfico virtual e permitiu a sua interação com outras personagens e até animais. Devido ao elevado número de gravações que tiveram de ser realizadas, coincidindo com cada ação da personagem, o primeiro lançamento deste videogame vinha sob a forma de sete cd's distintos. Tendo significado uma grande inovação na sua época, esse conceito pretendia a imersão do ser humano em espaços simulados e,

¹ Este sistema baseia-se na interação por meio de setas direcionais. O jogador interage com o ambiente virtual ao clicar em vários objetos e espaços.

apesar de se assemelhar a um filme interativo, pode vislumbrar-se o interesse do gênero *survival horror* em tornar o medo cada vez mais real, embora fictício.

A partir de 1996, os videogames *Resident Evil* começaram a ser lançados por Shinji Mikami da Capcom e convencionam-se como a continuação direta do trabalho, aplicado e desenvolvido em *Alone in the Dark*. Como Taylor (2009) afirma: “*While Alone in the Dark was the first game to be dubbed ‘survival horror’, Resident Evil, to widespread acclaim, immediately defined the emerging genre*” (p. 48). Ao utilizar as mesmas construções morfológicas no que concerne à imagem e à jogabilidade, narrativas complexas começam a ser desenvolvidas, e a ficção científica é adicionada ao horror. A história do primeiro videogame, *Resident Evil*, centra-se em uma equipe de forças especiais que fica presa em uma enorme mansão e que, para escapar, é inevitável a luta com mortos vivos e monstros criados com o objetivo de serem verdadeiras armas biológicas criadas por uma identidade secreta, denominada Umbrella Corporation. As restantes narrativas giram sempre à volta deste conceito. Esta série de videogames construiu e elevou o intenso medo por mortos-vivos e outras criaturas sobrenaturais que o jogador encontra ao longo do percurso, de forma constante. A estética aplicada a estas criações é original assim como o esforço em transpor os limites da primeira consola *PlayStation* no que toca à transmissão de uma verdadeira experiência de horror. Muitas vezes, são utilizados sons idênticos à batida do coração, à simulação realista de passos, rangidos de portas, disparos de armas, gritos das criaturas, entre outros, que perturbam o jogador. Por sua vez, este está sempre sob um estado de grande nervosismo e tensão, pois, devido aos ângulos cinematográficos usados e desenvolvidos em *Alone in the Dark*, as criaturas poderão estar em qualquer limite da imagem que o jogador vê no momento. Resta deduzir que todas estas implementações inovadoras con-

tribuíram para uma popularização do género. Posteriormente, *Project Zero* marcou a diferença em 2001 pelo facto da produtora Tecmo retratar a história de uma jovem que investiga um desaparecimento de um familiar em uma grande mansão assombrada e ao utilizar a tecnologia disponível, nomeadamente uma câmara fotográfica, para ligar a personagem a espíritos fantasmas sendo que também serve de arma, pois cada disparo elimina um inimigo. Para fotografá-los, a personagem terá de se aproximar, o que aumenta a sua vulnerabilidade e lança bem alto a tensão do jogador.

A procura incessante pelo medo e pela fusão entre o jogador e o personagem permite autênticas viagens por parte de quem experiencia estes videojogos. Como Silva (2010) refere:

Estas viagens proporcionam ao jogador a sensação de transcendência física, espacial e temporal – libertando-o, por momentos, que podem ser eternamente revividos, do papel que interpreta na sua rotina quotidiana (p. 14).

Todos os videojogos abordados, à exceção de *Prisoner of Ice* e uma grande parte dos videojogos do género, fazem referência a mansões ou a castelos como locais onde decorre a ação. Essa inspiração foi colhida na literatura gótica em que os acontecimentos sobrenaturais e macabros aconteciam nestes locais pelo que se revelam tão importantes na narrativa que, por vezes, podem assemelhar-se a uma personagem. De facto, e desde o seu surgimento, o *survival horror* é um género que se distingue pela sua diferença e pelo que deseja alcançar. Segundo Perron (2012): “(...) *survival horror might be the video game genre par excellence since it brings out this notion of survival and converts our fear of threats into dreadful monsters*” (p. 4).

De facto, este género é capaz de desencadear várias emoções, de prender o jogador à narrativa e de o submergir no intenso ambiente criado de forma ficcional para o videojogo.

A representação do horror no videogogo

Desde o surgimento do género *survival horror* que é visível a sua evolução, sendo o seu crescimento notório, por meio de várias inovações experimentais que acabaram por marcar o meio. Hoje, estes videogogos parecem roçar os níveis da perfeição no que toca ao transporte do jogador para um universo paralelo, à transmissão de sentimentos angustiantes e aterrorizantes e até à representação dos ambientes. Apesar de o seu objetivo principal ser o de conseguir incutir medo no interior de cada jogador, como se pode constatar, o *survival horror* é um género que abrange muito mais do que isso, pois as noções de aventura, de ação, de horror e de sobrevivência estão presentes assim como as ligações ao gótico, nomeadamente à literatura e ao cinema. Sem dúvida que este género nasceu em uma altura em que as limitações tecnológicas eram muitas e, mesmo assim, conseguiu trazer soluções não tradicionais que marcaram todos os videogogos que depois surgiram. Perron (2012, p. 10) defende claramente “*the survival horror is maybe the video game genre par excellence*” e não é por acaso que tantos videogogos têm sucesso nesta tipologia. É uma verdadeira linguagem que consegue evidenciar o horror e que acaba por resultar muito bem. De facto, as histórias de horror funcionam perfeitamente em videogogos em que a representação de situações assustadoras parece ser mais eficaz em comparação com outros meios comunicativos. O *survival horror* é profundamente influenciado por construções cinematográficas, quer a nível morfológico quer a nível narrativo e torna-se original por incorporar mecânicas de jogo. Como Therrien (2009) defende: “*Despite being the only game genre to be defined with such obvious cinematographic references, survival horror also supposes specific gameplay mechanics*” (p. 31).

Verifica-se que, com o desenvolvimento da indústria dos videogames, o horror logo deixou as suas marcas nalgumas criações na década de 80, atualmente nada condizentes com as capacidades gráficas que o avanço tecnológico já permite. Em 1992, é lançado *Alone in the Dark* que fundou um novo género na indústria: o *survival horror*. Seguidamente, videogames, como *Silent Hill* e *Resident Evil*, solidificaram o género pelo seu sucesso e inovação e que, por sua vez, diferenciava-se pela experiência, mais do que pelo próprio jogo em si. Jogar e experienciar são duas noções diferentes, pois, enquanto o jogo incorpora as regras, a estética, entre outros aspetos, a experiência abrange o impacto do jogo, ou seja, o que se sente enquanto se joga. Nesse género, é então natural que os jogadores se interessem mais pela experiência do que pela narrativa. Tal como Therrien (2009) refere: “(...) *survival horror games have clearly attracted more attention than other genres*” (p. 32). Pelas suas potencialidades únicas, o género *survival horror* marca a diferença neste meio digital. Sendo a imersão “uma experiência que comporta uma total submersão do corpo, ainda que metafórica, e dessa forma rodeia todos os sentidos, imergindo-os em outro meio, diferente do anterior” (Zagalo, 2009, p. 201), é necessário que os videogames permitam a deslocação da mente do jogador para outro ambiente sendo isso fundamental para o desenvolvimento do horror. Rouse (2009) defende:

The marriage of horror and games just seems to perfect for designers to avoid. And still, there's also a lot of room to continue to evolve the horror game, to move it away from just emulating horror in other media, and instead, to employ the genre to explore the dark corners of humanity in ways that no other medium can. (p. 16).

Conclusão

Como se pode concluir, a definição de videogame está fortemente ligada ao fator de interação sendo então a característica que mais o resume. De facto, a capacidade que este meio de comunicação interativo possui para reagir e responder às ações do jogador parece demonstrar uma grande expressividade. Dessa forma, a possibilidade de tomar decisões e de acarretar as consequências subjacentes a essas mesmas decisões permite que o jogador avalie o grau de importância de diversas situações presentes na narrativa.

Com esta discussão é possível deduzir que o videogame é o meio comunicativo ideal para o género de horror, sendo notória a influência morfológica do cinema que, aliada à interatividade, permitem que o jogador se submeta à metamorfoses a nível psicológico, graças ao poder das narrativas, da profunda imersão e forte emoção que os videogames desencadeiam. Assim, os videogames são dotados de um grande potencial comunicativo, capazes de apresentar enredos e mensagens complexas pelo que o horror parece encaixar-se perfeitamente neste meio. De facto, o género *survival horror* e o videogame como meio digital interativo parecem unir-se na perfeição, resultando em uma convincente simulação de uma realidade paralela.

Referências

CARROLL, N. *The Philosophy of Horror: or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990.

CEVALLOS, S. *Horror in Gaming: Dissecting the Emotional Experience of Survival Horror*. Savannah College of Art and Design, 2013.

GRIP, T. *The Self, Presence and Storytelling*. 2012. Disponível em: <<http://unbirthgame.com/TheSelfPresenceStorytelling.pdf>>.

LOGUIDICE, B.; BARTON, M. Alone in the Dark (1992): The Polygons of Fear. In: *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. UK: Focal Press, 2009. p. 1-13.

LOPES, P. *Videojogos e Desenvolvimento de Competências: Estudo sobre a Perspetiva dos Estudantes Universitários*. Lisboa: Universidade Aberta, 2012.

MACHADO, A. *Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento*. Salvador/BA: XXV Congresso Anual em Ciências da Comunicação, 2002.

PERRON, B. *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*. University of Slipt: COSIGN, 2004.

PERRON, B. *Silent Hill: The Terror Engine*. U.S.A.: University of Michigan Press, 2012.

ROUSE, R. Match Made in the Hell: The Inevitable Success of The Horror Genre in Video Games. In: PERRON, B. (ed.). *Horror Video Games Essays on the Fusion of Fear and Play*. U.S.A.: McFarland & Company Inc., 2009. p. 15-25.

SILVA, B. Arenas Simbólicas Virtuais. In: *Icono14*, n.º A5, p. 12-17. 2010. Disponível em: <<http://sapientia.ualg.pt/bitstream/10400.1/2869/1/ARENAS%20SIMB%20C3%93LICAS%20VIRTUAIS.pdf>>.

TAYLOR, L. N. Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming. In: PERRON, B. (ed.), *Horror Video Games Essays on the Fusion of Fear and Play*. U.S.A: McFarland & Company Inc., 2009. p. 44-60.

THERRIEN, C. Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games. In: PERRON, B.

(ed.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. U.S.A: McFarland & Company Inc., 2009. p. 26-45.

ZAGALO, N. *Emoções Interativas: Do Cinema para os Videojogos*. Coimbra: Grácio Editor, 2009.

ZAGALO, N. *A singularidade da linguagem dos videojogos*. 2013. Disponível no Portal da Comunicação InCom-UAB: <<http://portalcomunicacio.com/uploads/pdf/83.pdf>>

ZAGALO, N.; BRANCO, V.; BARKER, A. *Emoção e Suspense no Storytelling Interativo*. Lisboa: Games 2004 – Workshop Entretenimento Digital e Jogos Interactivos, 2004. p.75-84.