



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Comunicação Social

Alessandra Cristina da Silva Maia Cardoso Monteiro

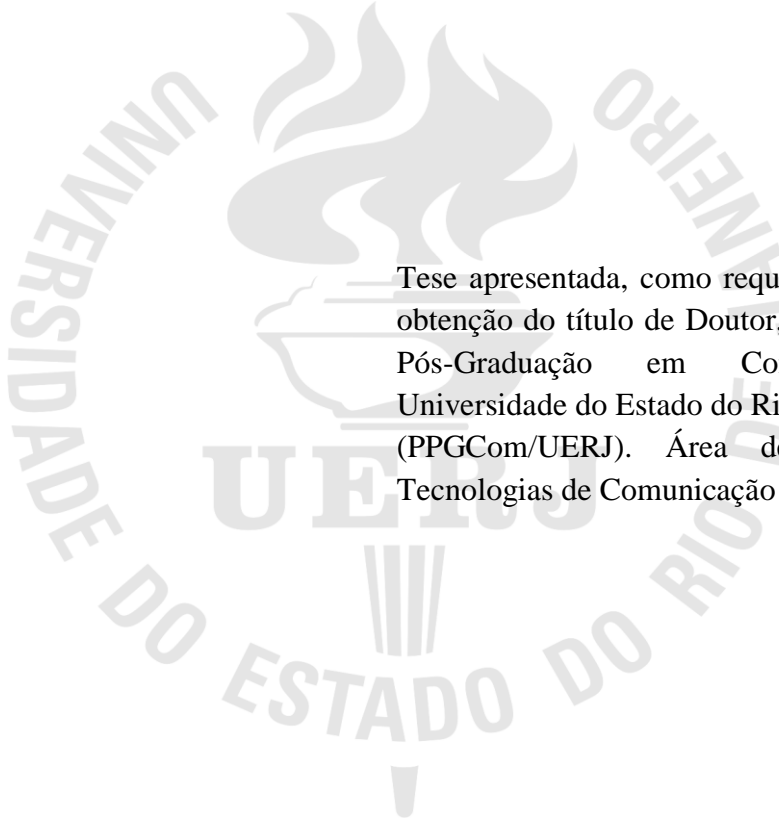
Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror

Rio de Janeiro

2018

Alessandra Cristina da Silva Maia Cardoso Monteiro

Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror



Tese apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/UERJ). Área de concentração: Tecnologias de Comunicação e Cultura.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira

Rio de Janeiro

2018

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

M217 Maia, Alessandra.
Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror / Alessandra
Maia. – 2018.
298 f.

Orientadora: Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira.
Tese (Doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de
Comunicação Social.

1. Comunicação – Teses. 2. Horror – Teses. 3. Videogame – Teses. I.
Oliveira, Fátima Cristina Regis Martins de. II. Universidade do Estado do Rio de
Janeiro. Faculdade de Comunicação Social. III. Título.

es

CDU 316.77

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta
tese, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Alessandra Cristina da Silva Maia Cardoso Monteiro

Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror

Tese apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/UERJ). Área de concentração: Tecnologias de Comunicação e Cultura.

Realizada em 27 de fevereiro de 2018.

Banca examinadora:

Prof^ª. Dr^ª. Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira (Orientadora)
Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj)

Prof^ª. Dr^ª. Ieda Tucherman
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Prof^ª. Dr^ª. Simone Pereira de Sá
Universidade Federal Fluminense (UFF)

Prof^ª. Dr^ª. Suely Dadalti Fragoso
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Prof^ª. Dr^ª. Letícia Perani Soares
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Rio de Janeiro

2018

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho ao meu amado e querido padrinho Chris Skowronski (*in memoriam*)

AGRADECIMENTOS

Esta pesquisa não seria possível sem a constante presença de algumas pessoas, bem como a participação especial de muitas outras, o que torna este espaço tão importante quanto a própria investigação, porque sem ele eu não poderia agradecer a todos que de alguma maneira contribuíram para o meu desenvolvimento como ser humano e pesquisadora. Contudo e infelizmente, esses agradecimentos foram escritos por último. Com isso, acredito que a minha memória possa ter me pregado peças e eu tenha deixado muita gente de fora. Caso você não tenha sido citada(o) nominalmente, aproveito para pedir as mais sinceras desculpas. Em suma, saiba que esta tese não seria possível sem a sua contribuição. Obrigada por cada momento que passamos juntas (os) *-*

Ao amado Denninho, pelo amor, carinho, apoio e incentivo ligado direta ou indiretamente à pesquisa. Sua presença sempre me ajudou a me distanciar, quando era preciso. E, claro, por sua capacidade de me fazer rir e acreditar em meu potencial na reta final, momento em que nada parecia estar bom o suficiente;

À minha amada família. À minha mãe, Francis, e às minhas irmãs, Patty e Prika, pelo amor incondicional que me dedicam. À maninha, que prefere ser chamada por Charlotte, obrigada por estar comigo sempre, me incentivando em minhas buscas criativas. Uma hora é fotografia, noutra teatro ou mesmo desenho. Sua companhia me ajuda a produzir e criar mais. Aproveito para agradecer ao JP Manhães, namorado de Charlotte, pelo carinho e incentivo neste curto período em que nos conhecemos;

Às minhas lindas e maravilhosas madrinhas, Alessandra e Myriam, pela torcida e por todo o carinho. Também peço desculpas pelo sumiço;

À minha família paraense, da qual faço parte desde 2007. Obrigada pela torcida e constante carinho e apoio. Dani, paraense “postiça”, agradeço por ser uma amiga tão querida e peço desculpas pela distância nos últimos anos;

À Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), por me acolher desde 2006. Dizem que precisamos ter no currículo diferentes instituições para atestar a nossa capacidade e pluralidade. Considero isso muito importante também, mas a Uerj jamais deixou a desejar todos esses anos. Óbvio que busco me relacionar com estudantes e professores de várias instituições do Rio e fora dele, mas essa construção de concreto armado é repleta de potencial, pesquisas excepcionais, afetos e trocas inspiradoras;

À amiga, mestre e orientadora, Fátima Regis, cuja presença me transmitiu segurança e estimulou meu desenvolvimento pessoal, acadêmico e intelectual, necessários para a elaboração desta tese e de trabalhos afins. Acredito que sem essa parceria nada do que tenho realizado seria possível. Obrigada por me ouvir e pelos conselhos na hora certa. Sua confiança em minha capacidade de sempre poder melhorar é o combustível para que eu busque ser cada vez melhor. Seu exemplo tem me estimulado a ser uma pesquisadora e professora capaz de ouvir e buscar o melhor de quem está ao meu lado. Também preciso agradecer pela oportunidade de participar de suas aulas como estagiária docente, e da possibilidade de coorientar alguns de seus alunos de graduação e ensino médio, em suas monografias e na iniciação científica. Ensinamentos únicos;

Aos companheiros de trajetória e grandes amigos, Zé Messias e Lets Perani, simplesmente por tudo! Vocês são ótimos, acredito que conviver com vocês me ajuda a explorar novos horizontes. A troca com vocês tornou a pesquisa menos solitária. Fora a parceria sempre certa, independente da situação. Com vocês ao meu lado eu sinto que posso conseguir tudo;

À Quel Timponi, amiga e exemplo de determinação. Obrigada por sua generosidade e nossa parceria. Tenho certeza de que teremos produções ricas e repletas de afetos, pois a pesquisa científica precisa dar mais atenção às sensorialidades. As nossas conversas são importantes para as trocas tão fundamentais na academia;

À Polly Escalante, que em pouco tempo se tornou uma amiga muito querida. Você sempre está lá para me apoiar e ajudar no que for preciso. Sem contar que sua crença no meu potencial me torna mais confiante para seguir com as minhas ideias mais loucas. Obrigada pelo companheirismo incondicional, provavelmente não existe no mundo uma pessoa mais paciente do que você. Aproveito para registrar aqui o quanto sou grata pelo carinho de Luiza e Sergio. Além das amigas do seu Maranhão, as lindas e maravilhosas Natália e Seane;

À amiga Ana Erthal, que me inspira todos os dias. Sou muito feliz por ter alguém como você ao meu lado. Muito obrigada pelas oportunidades e projetos LINDOS;

À Eliana Siciliano, “mãe postiça”, por seu carinho e amor tão sinceros. Obrigada por nossas conversas e conselhos tão importantes. A italiana mais amada da Uerj, para dizer o mínimo;

Aos companheiros de jornada acadêmica e, como nem só de ciência vive o cientista, de muitos encontros nos bares da Uerj para o mundo, desde o mestrado 2012 até o curso de doutorado 2014. Uns saíram e outros entraram para formar as turmas mais empenhadas e dedicadas que a Uerj tem notícia. Desculpe não colocar o nome de cada um, mas do jeito que

estou nervosa e ansiosa com o fim e revisão da tese, era capaz de eu esquecer o nome de alguém. Obrigada pelas trocas;

À banca de qualificação formada por Ieda Tucherman e Letícia Perani, porque a leitura cuidadosa nesta etapa foi essencial para que eu conseguisse avançar no desenvolvimento da pesquisa e pudesse chegar até este momento;

À Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), por permitir que a professora Letícia Perani me desse a oportunidade de apresentar meu estudo, oferecer um *workshop* e realizar a minha pesquisa quase-laboratorial em seu espaço. Aos alunos do *Instituto de Artes e Design* que não me deixaram desistir de realizar a pesquisa em solo mineiro. Aos respondentes da enquete. Às corajosas e corajosos por participarem de uma oficina na qual teriam que desenvolver personagens do gênero de horror a partir de estímulos sensoriais pouco usuais. E aos participantes das 14 sessões: Augusto, Bárbara, Bernardo, Bruno, Daniel, Gabrielle, Geovane, Laura, Maiara, Mirielen, Naiara, Ramiro, Tales, Yan, vocês foram excepcionais. Sem vocês esta tese perderia seu potencial, muito obrigada!! ☺;

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Uerj (PPGcom/Uerj), porque foram e são importantes tanto na minha vida acadêmica e pessoal quanto no desenvolvimento desta tese. Cada chance oferecida: parceria em um artigo, organização de uma obra ou evento, uma correção com críticas construtivas, que me ajudou a repensar metodologias e teorias. Obrigada pela generosidade e confiança de cada um;

Aos funcionários da secretaria do PPGcom/Uerj por todo carinho e ajuda prestada quando eu mais precisava;

A todos os integrantes do grupo de pesquisa CiberCog e do Laboratório de Mídias Digitais, coordenados pela professora Fátima Regis, dos quais tenho o prazer de fazer parte desde 2008. Cada integrante contribuiu para que eu aprendesse um pouco mais a cada dia. E continua contribuindo para que eu me torne uma pessoa melhor. Obrigada por serem tão maravilhosos e me ajudarem SEMPRE. Também peço desculpas por não nomear cada pessoa que me ajudou e/ou continua a me ajudar. Rê e Dani, muito obrigada pela força nesta reta final;

Às minhas coorientandas e aos meus coorientandos de graduação, iniciação científica, jovem talento e pós-graduação. Agradeço a oportunidade por atuar como coorientadora desses jovens profissionais e pesquisadores: Thaiany Souto, Luana Cerqueira, Marina Brandão, Célio de Andrade, Fernanda Fragoso, Fernanda Bravim, Andreza Martins, Kerolayne Marinho, Caio Feijão, Jéssica Fagundes. Obrigada por me deixarem fazer parte desse importante momento;

Aos programas de Pós-Graduação do Rio, nos quais tive o prazer de trabalhar, em diferentes momentos, com pessoas maravilhosas e iluminadas. Foi um prazer poder fazer parte das equipes que organizaram o Congresso de Estudantes de Pós-graduação em Comunicação (Coneco), desde 2012, além de muitos outros eventos. Gostaria de registrar, em especial, o meu carinho pela UFF, formada por seus docentes e discentes, por ser um ambiente acolhedor;

Ao LabCult/UFF, coordenado pela professora Simone Pereira de Sá, por me acolher desde 2013. Aproveito para agradecer à Simone Pereira de Sá por sua generosidade, também por me orientar e ser modelo que busco seguir. Obrigada Bea Polivanov por ser ótima no que faz e me inspirar a ser muito melhor. Cada integrante desse grupo me inspira à sua maneira;

Aos que fazem parte dessa jornada de pesquisa sobre jogos, em especial ao grupo de pesquisa em *Games* do Intercom, que congrega a maioria dessas pessoas. Obrigada pela parceria e amizade, Falcão! Aproveito para agradecer ao Genio, que muito antes do GP *Games*, demonstrou ser um ótimo amigo. Obrigada pela ajuda em qualquer assunto relacionado ao Intercom e por sua amizade fora dele;

Ao Senac Rio, por me proporcionar a oportunidade de me tornar uma *Designer* de jogos e nesse caminho conhecer ótimas pessoas, tornar-me amiga do professor Daniel de Sant'anna e dos outros colegas de turma: Victor Ricardo, Karen Barbosa e Leandro Pinto. Obrigada pela parceria, as nossas conversas também me ajudaram bastante em minhas pesquisas para a tese e metodologias que busco exercitar e desenvolver como professora e pesquisadora;

Ao Laboratório de Ludologia, Engenharia e Simulação (Ludes) da UFRJ. Obrigada pelo convite Joshua e Xexeo. Esse grupo contribui para completar a minha formação;

À banca de avaliação, Ieda Tucherman, Simone Pereira de Sá, Suely Frago, Letícia Perani, Raquel Timponi e José Messias pelas valiosas contribuições para que eu continue desenvolvendo uma pesquisa de qualidade;

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro – FAPERJ. Mesmo com as incertezas e constantes atrasos, sem esse auxílio financeiro eu não poderia ter realizado esta tese;

Enfim, a todos que acrescentaram algumas linhas no meu *Lattes*, mas não só isso, pois, como diz uma pintura num muro qualquer, “viver não cabe no *Lattes!*”. Por isso agradeço de coração a todos que estão presentes física ou virtualmente. Aos que torcem pelo meu sucesso e sempre me incentivam a buscar o meu melhor, não importa qual seja a área que eu busque explorar. OBRIGADA!!



Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn

Call of Cthulhu in Cthulhu Mythos,

H.P. Lovecraft

RESUMO

MAIA, Alessandra. *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*. 2018. 298 f. Tese (Doutorado em Tecnologias de Comunicação e Cultura) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

Esta tese investiga a performance e a sensorialidade nos jogos eletrônicos de horror. Esse recorte temático parte da noção de que a cultura digital reconfigura nossas formas de comunicação, estimulando múltiplas sensorialidades e o videogame, produto próprio dessa cultura, explora as sensações e percepções de seus jogadores. A proposição central deste estudo é que o corpo é um elemento-chave tanto para estudos do gênero de horror quanto para os game studies. Esse é o núcleo desta pesquisa que visa investigar, por meio de estudos teóricos e observação empírica, como diferentes apelos sensoriais podem influenciar a performance de um jogador diante de um desafio de jogo. Com fundamentação teórica dos estudos de performance, cultura digital, ciências cognitivas e game studies, a pesquisa apoia-se em autores como Varela, Thompson & Rosch (2000), Zumthor (1993; 2007), Schechner (2006), Jørgensen (2011) e Ermi & Mäyrä (2011). Para reunir dados capazes de contribuir para essa reflexão, os procedimentos metodológicos delimitados para o campo foram: a) convite a jogadores com diferentes níveis de experiência com videogames e o gênero de horror para jogar três jogos de horror com distintas jogabilidades, por meio de um questionário prévio; b) depois de cada interação foram instigados a redigir um texto ficcional que evocasse elementos sensoriais da relação jogador-jogo durante a experiência; e, por fim, c) houve uma minientrevista semiestruturada relacionada com a pesquisa e a sessão. Sendo assim, mediante esta investigação foi possível aferir certas influências na performance, tanto no espaço físico quanto no virtual dos jogadores participantes do estudo. Ou, em outras palavras, a partir deste estudo buscou-se evidenciar a centralidade do corpo e das questões sensoriais envolvidas no consumo e apropriação de produtos do gênero de horror, em especial nos jogos. A pesquisa quase-laboratorial revelou alguns resultados, dos quais destacamos: 1) A imersão e a performance podem ser compreendidas pela noção de interpretação de papéis. Entretanto, esta última independe da primeira para ser realizada; 2) Outro dado observado foi o desejo de apagamento da interface, esquecer que está interagindo e passar a agir “diretamente”; 3) Curiosidade, suspense, ansiedade, tensão, angústia e até medo são desejados num ambiente controlado; e 4) O som, ou a sua ausência, é elemento sensibilizador da experiência.

Palavras-chave: Comunicação. Horror. Sensorialidade. Performance. Videogame.

ABSTRACT

MAIA, Alessandra. *Fear at play: sensory performativity in horror video games*. 2018. 298 f. Tese (Doutorado em Tecnologias de Comunicação e Cultura) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

This thesis investigates the performance and the sensoriality in electronic games of horror. The thematic framing is based on the notion that digital culture reconfigures our forms of communication, stimulating multiple sensorialities and the video game, product of this culture, explores the sensations and perceptions of its players. The central proposition of this study is that the body is a key element for both horror and game studies. This is the core idea behind this research that aims to investigate, through theoretical studies and empirical observation, how different sensorial appeals can influence the performance of a player in the face of a game challenge. With the theoretical grounding from the studies of performance, digital culture, cognitive sciences and game studies, the research is based on authors such as Varela, Thompson & Rosch (2000), Zumthor (1993; 2007), Schechner (2006), Jørgensen (2011) e Ermi & Mäyrä (2011). To gather data capable of contributing to this reflection, the methodological procedures delimited for the field were: a) inviting players with different levels of experience with video games and the horror genre to play three horror games with different gameplay, through a previous questionnaire; b) after each interaction they were instigated to write a fictional text that evoked sensory elements of the player-game relationship during the experience; and, finally, c) conducting a semi-structured mini-interview related to the research and the session. Thus, through this investigation it was possible to gauge certain performance influences of the players participating in the study, both in the physical and in the virtual space. Or, in other words, from this study we sought to highlight the centrality of the body and the sensorial issues involved in the consumption and appropriation of products of the horror genre, especially in games. The quasi-laboratorial research revealed some results, of which we highlight: 1) Immersion and performance can be understood by the notion of role-playing. However, the latter is independent of the first to be performed; 2) Another observed fact was the desire to erase the interface, to forget that it is interacting and to act “directly”; 3) Curiosity, suspense, anxiety, tension, anguish and even fear are desired in a controlled environment; and 4) Sound, or its absence, is a sensitizing element of experience.

Keywords: Communication studies. Horror. Sensoriality. Performace. Video Game.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	<i>Screenshot Layers of Fear</i>	97
Figura 2 -	<i>Screenshot Outlast</i>	98
Figura 3 -	<i>Screenshot The Evil Within</i>	98
Figura 4 -	Bernardo jogando <i>LoF</i>	106
Figura 5 -	Bruno explorando <i>Outlast</i> à noite	113
Figura 6 -	Gabrielle interagindo com <i>tEW</i>	117
Figura 7 -	Geovane jogando <i>tEW</i> à tarde	124
Figura 8 -	Maiara explorando <i>LoF</i>	128
Figura 9 -	Em sentido horário. Turma reunida durante a experiência de Tales, como pode ser observado na fotografia. Na imagem seguinte joga <i>tEW</i> e na última explora <i>LoF</i>	133
Figura 10 -	Daniel jogando <i>tEW</i> à noite	138
Figura 11 -	Naiara interagindo com <i>Outlast</i>	145
Figura 12 -	Augusto sendo atacado em <i>Outlast</i>	152
Figura 13 -	Yan explorando <i>Outlast</i>	157
Figura 14 -	Ramiro jogando <i>LoF</i>	163
Figura 15 -	Mirielen no universo de <i>tEW</i>	178
Figura 16 -	Bárbara imersa em <i>LoF</i>	183
Figura 17 -	Laura explorando <i>LoF</i>	188
Figura 18 -	Capa de entrada no questionário	240
Figura 19 -	pergunta para o participante se apresentar. A imagem é um <i>GIF</i> animada com vocalista do <i>Maroon 5</i> dando uma “piscadinha” no <i>The Voice</i>	241
Figura 20 -	Pergunta sobre o que atrai no gênero de horror. <i>GIF</i> animado do ser que habita <i>Outlast</i>	241
Figura 21 -	O que significa jogar? <i>GIF</i> animada de um filhote de gato interagindo com um <i>tablet</i>	242
Figura 22 -	Indique um videogame de horror. Imagem estática de Alex, na qual é obrigado a assistir cenas de violência. Protagonista do filme <i>Laranja Mecânica</i> (<i>A Clockwork Orange</i> , 1971), dirigido por Stanley Kubrick	242

Figura 23 -	Indique uma sensação que o gênero provoca. <i>GIF</i> animada de sátira do filme <i>O Exorcista</i> (The Exorcist), retirada da série animada <i>Family Guy</i> (1998-)	243
Figura 24 -	Como alcança a imersão? Não encontrou na época uma imagem que fosse relevante	243
Figura 25 -	Defina imersão. Também não houve imagem para essa questão	243
Figura 26 -	O que sente ao interagir com videogame de horror? <i>GIF</i> animada de um corregor do casarão de <i>LoF</i>	244
Figura 27 -	Questão sobre a motivação para responder a enquete	244
Figura 28 -	Agradecimento, pedido para que compartilhe o questionário e solicitação do <i>e-mail</i> , caso tivesse interesse em participar da próxima etapa em Juiz de Fora, na primeira semana de agosto de 2017	245
Figura 29 -	Requisitos necessários para jogar <i>tEW</i>	296
Figura 30 -	Requisito para rodar <i>Outlast</i>	296
Figura 31 -	Requisito necessário para interagir com <i>LoF</i>	297

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Resposta anônima 1	246
Tabela 2 - Resposta de Rafael	247
Tabela 3 - Resposta anônima 2.....	249
Tabela 4 - Resposta de Lucas	250
Tabela 5 - Resposta de Mirielen.....	251
Tabela 6 - Resposta de Geovane.....	252
Tabela 7 - Resposta de Gabrielle.....	256
Tabela 8 - Resposta de Bernardo.....	258
Tabela 9 - Resposta anônima 3.....	259
Tabela 10 - Resposta de Bruno V.....	260
Tabela 11 - Resposta de Daniel	262
Tabela 12 - Resposta de Naiara	264
Tabela 13 - Resposta de Letícia.....	265
Tabela 14 - Resposta anônima 4.....	266
Tabela 15 - Resposta de Bárbara	268
Tabela 16 - Resposta de Yan	269
Tabela 17 - Resposta de Bruno M	270
Tabela 18 - Resposta de Elisa.....	271
Tabela 19 - Resposta de Igor	272
Tabela 20 - Resposta de Augusto	274
Tabela 21 - Resposta de Ramiro.....	275
Tabela 22 - Resposta de Laura	277
Tabela 23 - Resposta de Maiara	278
Tabela 24 - Resposta de Tales	279

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

:D	Indica um grande sorriso. Para explicação detalhada, conferir Glossário
:v	Para uns indica o Pacman ou e para outros o sinal de “paz e amor”
LoF	<i>Layers of Fear</i>
LoL	<i>League of Legends</i>
MMA	<i>Mixed Martial Arts</i> (em português, Artes Marciais Mistas)
MMO	<i>Massively Multiplayer Online</i>
MMORPG	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i>
MOBA	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
P.T.	<i>Playable Teaser</i>
tEW	<i>The Evil Within</i>
WoW	<i>World of Warcraft</i>

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	17
1	FORMAS DE PERCEBER O OUTRO OU A MATERIALIZAÇÃO DO MEDO	32
1.1	Do romance gótico ao gênero de horror	34
1.2	Formas de perceber o outro	42
2	“MEDO DO DESCONHECIDO”: HORROR, SONORIDADE E IMERSÃO NOS VIDEOGAMES	47
2.1	Imersão como espaço de interação jogador-jogo	48
2.2	Medo em jogo	51
2.3	“Medo do desconhecido”: horror, sonoridade e imersão nos videogames	56
2.3.1	<u>Som e Silêncio</u>	56
2.3.2	<u>Silêncio e horror</u>	60
2.3.3	<u>Suspense em Layers of Fear e Outlast: som e silêncio na construção do medo</u>	62
3	COGNIÇÃO E PERFORMANCE: O CORPO COMO PALCO DA EXPERIÊNCIA NO MUNDO	67
3.1	Cognição e Performance: o Corpo como Palco da Experiência no Mundo	68
3.2	Corpo e Experiência em <i>Layers of Fear</i> e <i>The Evil Within</i>	76
4	PERFORMATIVIDADE SENSORIAL	82
4.1	Percepção e ação na interação com <i>affordances</i> em jogos eletrônicos de horror	83
4.2	“Experiência em fluxo”	88
5	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	94
5.1	Tipo de pesquisa	95
5.2	Procedimento de coleta de dados	100
5.3	Pesquisa quase-laboratorial	103
5.3.1	<u>Sessão de Bernardo</u>	106
5.3.2	<u>Sessão de Bruno</u>	112
5.3.3	<u>Sessão de Gabrielle</u>	117
5.3.4	<u>Sessão de Geovane</u>	123
5.3.5	<u>Sessão de Maiara</u>	128
5.3.6	<u>Sessão de Tales</u>	133

5.3.7	<u>Sessão de Daniel</u>	137
5.3.8	<u>Sessão de Naiara</u>	145
5.3.9	<u>Sessão de Augusto</u>	152
5.3.10	<u>Sessão de Yan</u>	157
5.3.11	<u>Sessão de Ramiro</u>	163
5.3.12	<u>Sessão de Mirielen</u>	177
5.3.13	<u>Sessão de Bárbara</u>	183
5.3.14	<u>Sessão de Laura</u>	187
6	O QUE O HORROR NOS COMUNICA? VIDEOGAME E FICÇÃO FANTÁSTICA DE HORROR	195
6.1	“Temer pela sua vida”: sensorialidades e sensação de impotência	197
6.2	Interpretação de papéis: medo do desconhecido e imersão	202
6.3	Performance jogador-jogo	212
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	219
	REFERÊNCIAS	228
	GLOSSÁRIO	236
	APÊNDICE A – Questionário para triagem dos participantes da pesquisa	240
	APÊNDICE B – Respostas ao questionário	246
	APÊNDICE C – Termo de consentimento com a pesquisa.....	280
	APÊNDICE D – Registro da pesquisa quase-laboratorial.....	295
	ANEXO A – Requisitos dos videogames	296

INTRODUÇÃO

Não sou escritora de ficção e não tenho a intenção de me tornar uma. Mesmo que tivesse, não considero adequado começar numa pesquisa científica. Mas por causa da natureza deste trabalho, peço licença para explorar outras maneiras de abrir esta tese. Por isso, para iniciar a leitura, nada melhor do que explorar alguns dos apelos sensoriais e performances estudadas nesses últimos anos. Considerando que a primeira leitura será realizada por pessoas do sexo feminino, a história será narrada sob a perspectiva de uma personagem mulher.

Imagine-se sozinha, numa casa desconhecida. Tudo começa com um som que você não consegue identificar. Isso a deixa preocupada, porque não sabe onde está ou como foi parar neste lugar. O barulho indistinto é constante e ritmado. Você tateia e encontra um celular. Ao tentar ligar para a emergência nota que a única função disponível é a da lanterna.

Situação delicada, porque o ideal era conseguir ajuda para sair dessa situação, mas com esse recurso pode tentar descobrir onde está e até andar em sentido contrário ao do som tenebroso sem esbarrar em algo muito pior que possa estar escondido nessa escuridão claustrofóbica. Se nada te atacar, seu coração fará o serviço. Está batendo tão forte que chega a doer. Como você foi parar aqui?

Para completar o *show* de horrores, você sente um cheiro muito similar ao de algo estragado com algodão doce. Como podem coexistir odores tão distintos? Essas e outras perguntas brotam em sua mente. Suas mãos suam e você tem a sensação de que vai vomitar a qualquer momento. O aconselhável é ficar parada até se acostumar e se acalmar. Você sente calafrios quando o som se torna mais alto (agudo).

Mas ficar parada feito uma estátua não vai te tirar daqui. Apenas prolonga seu sofrimento. Então, seguir na contramão do desconhecido é o que suas horas dedicadas ao consumo de produtos do gênero de ficção fantástica de horror te sugerem. Seja qual for a mídia ou o meio, quem é curioso morre ou sofre de alguma maneira muito ruim.

Você medita um tempo para rever os seus passos, mas não lembra de nada. Será que está sonhando? Ou pior, está presa num pesadelo! Independente do que seja, primeiro você tenta descobrir mais informações de onde está e ao mesmo tempo encontrar uma forma de sair, sem correr riscos desnecessários. E se a saída desse lugar estiver depois desse barulho?? Você tenta se acalmar, mas esse som está te deixando mais nervosa, angustiada e com muito medo.

Se pelo menos esse barulho fizesse sentido ou fosse parecido com algum que você já tivesse ouvido na vida. É nessa ocasião que você se lembra de uma coisa, antes de chegar aqui era surda de nascença. Por isso o som não te diz nada! O estranho é que não sente as vibrações pelo assoalho. Enfim, agora é o momento de pôr à prova suas habilidades de investigadora, porque compreende que o medo é, na maioria das vezes, fruto da falta de informação. Mas como não sabe o que a aguarda, caminha com cautela e atenta a cada mudança.

Os cômodos dessa casa podem ser comparados aos capítulos e subcapítulos desta tese. Durante o seu trajeto você poderá conhecer um pouco sobre os conceitos essenciais para o desenvolvimento deste trabalho. Antes é importante apresentar o que motivou a realização desta investigação.

Esta pesquisa tem relação direta com o consumo de produtos do gênero de horror. Sem restrição de como e onde essas obras são consumidas. Isto é, como um *hobby*. Mas em 2012 deixou de ser entretenimento e se tornou objeto de investigação. Isso fez questionar e problematizar, na introdução isso será discutido de maneira apropriada. Aqui, busca-se trazer alguns elementos externos que contribuiram para o desenvolvimento do projeto desta tese de doutoramento. O contexto no qual a pesquisadora estava imersa antes e durante a redação deste trabalho que você tem em mãos.

Mas isso não significa fazer uma lista detalhada do consumo e das experiências vividas para chegar até este trabalho finalizado. Isso seria maçante e não contribuiria para alcançar o objetivo informado. Então, o ideal é começar com o ingresso na Iniciação Científica, no último semestre de 2008. O CiberCog, criado e coordenado pela professora doutora Fátima Regis, já tinha completado um ano.

Em suma, durante a iniciação científica houve o primeiro contato com a pesquisa acerca das habilidades cognitivas requeridas para a fruição de produtos de entretenimento. Nesse período foram investigados seriados de televisão das décadas de 1980, 1990 e 2000 (REGIS *et al.*, 2009a, 2010a) e realizadas duas oficinas nos III e IV Simpósios da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura – (REGIS *et al.* 2009b, 2010b) para estudar jogos eletrônicos como os da série *Mario Bros.* e *SimCity*, das três décadas supracitadas.

Como resultado dessas pesquisas, os integrantes do grupo observaram que as habilidades de *criatividade*, *sociabilidade* e *sensorialidade* são bastante estimuladas pelos produtos de mídias digitais investigados (seriados de televisão e videogames). Essas são três

das cinco categorias de análise exploradas pelos pesquisadores do CiberCog. As outras duas são *logicidade e cibertextualidade*.

Antes de prosseguir, cabe ressaltar que desde 2014 o grupo CiberCog faz parte Laboratório de Mídias Digitais (LMD), também sob coordenação de Fátima Regis. As pesquisas desenvolvidas por seus pesquisadores visam repensar os métodos de aprendizagem no ensino formal, começando pelo nível fundamental, a partir de ações da área de comunicação social.

Com base nos resultados alcançados a partir daquelas oficinas, a pesquisa desenvolvida no mestrado se dedicou a problematizar a habilidade de *criatividade*, com o objetivo de realizar uma revisão e o aprofundamento do conceito de criatividade a partir de jogos eletrônicos que não tinham a criatividade como principal apelo: *Rayman Origins* (Ubisoft, 2011) e *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012). Enquanto para o doutorado, optou-se por dar ênfase à categoria de *sensorialidade*. O projeto inicial foi uma continuidade de uma investigação desenvolvida em 2012, a partir da observação da experiência de seis pessoas convidadas para jogar *Rise of Nightmares* (Sega, 2011). Apresentada no ano seguinte, na XXII Compós, uma vez que os dados coletados no referido estudo permitiram que fossem percebidas possíveis relações entre sensorialidades, estética do horror e performance nos videogames.

As investigações, desenvolvidas pelos integrantes do CiberCog, observam que a categoria *sensorialidade* busca examinar a maneira como, ao hibridizar linguagens e textualidades distintas e ao estimular o uso simultâneo de vários meios, as mídias mais recentes oferecem tecnologias que despertam os diversos sentidos e desafiam as capacidades de percepção e atenção dos usuários (cf. REGIS, 2008; 2009; 2014). Como aconteceu na pesquisa desenvolvida durante o mestrado, a de doutoramento também visa contribuir para as discussões que os pesquisadores são estimulados a trabalhar em conjunto desde 2007.

Em 2012, outro elemento contribuiu para o desenvolvimento do texto que deu origem a este projeto proposto e aprovado na seleção do PPGcom-UFF. As produções da professora doutora Simone Pereira de Sá também foram referência que contribuíram para a elaboração do projeto desta pesquisa. Em 2013, a partir das trocas nas reuniões de grupo do LabCult, pude perceber com mais atenção a importância das sonoridades na interação com videogames de horror. Não se limitando assim à estética visual, isso também foi reforçado pelos dados coletados na pesquisa com os seis participantes (MAIA, 2013).

Há muitos outros componentes relevantes, mas numa próxima oportunidade discorro sobre. É importante destacar que houve uma espécie de amadurecimento neste período, que

contribuiu tanto para manter o elo com o grupo CiberCog quanto para desenvolver uma identidade como pesquisadora, na falta de uma palavra melhor, independente. O gosto pela área de pesquisa e pelo potencial de realizar investigações, que fazem parte de uma trajetória iniciada em 2008 como voluntária na Iniciação Científica, é considerado um processo de aprendizagem que tem muito a contribuir para minha formação. Por acreditar que a busca pelo conhecimento, aprendizagem constante e por desenvolver as habilidades necessárias para o fazer científico está sempre em processo, em devir.

Esta tese busca desenvolver e complementar a pesquisa realizada com a pesquisadora Fátima Regis, desde a iniciação científica no grupo de pesquisa Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog). O seu alicerce está sobre duas hipóteses que norteiam os trabalhos desenvolvidos tanto no grupo quanto no LMD, em sua maioria. (1) as Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC) estariam promovendo uma capacitação cognitiva para as novas habilidades necessárias às práticas comunicativas contemporâneas; e (2) prevê que as habilidades requeridas pelos produtos culturais se referem a um amplo escopo de aspectos cognitivos, envolvendo capacidades sensoriais, linguísticas, lógicas, criativas e sociais. A aposta é a de que a comunicação digital faz um uso diferenciado do aparelho sensorial, desenvolvendo habilidades como a múltipla atenção.

Este estudo parte dos achados relacionados ao entendimento de o porquê do videogame ser uma forma de entretenimento que exige do jogador um trabalho físico e mental, ou seja, um esforço não-trivial, como defendido por Espen Aarseth (1997). No entanto, cabe frisar que, compreende-se que o esforço físico e mental não se restringe aos produtos midiáticos/culturais que fazem parte da cultura digital, pois nota-se que tal esforço também pode ser observado durante a interação com outras modalidades culturais, como ao ler um romance ou ao assistir a um filme ou a um seriado de televisão, entre outras.

A pesquisa sobre a relação entre videogame, horror, performance e sensorialidades parte do pressuposto teórico de que o diferencial dos jogos eletrônicos é o de ser uma mídia que explora essencialmente as sensorialidades e o engajamento no ato de jogar (ou processo de comunicação). Para tanto, toma os videogames de horror como *corpus* de análise.

No que tange ao gênero de ficção fantástica de horror no universo *gamer*, estendeu-se bastante, explorando, a cada jogo, um tipo de horror, como pesquisas biológicas, lendas regionais, sentimento de culpa, seres sobrenaturais, lendas urbanas, entre outros tipos de medos e terrores. Além de ser um gênero essencialmente sensorial. Logo, possivelmente por essas razões, observa-se, em grande parte dos títulos, a busca pela sobrevivência de uma (ou outras poucas personagens) em um ambiente completamente obscuro, no qual o jogador pode

explorar o ponto de vista (ou horror) que mais lhe causa medo e/ou sentimento de impotência. Os escolhidos para fazer parte do estudo foram *Outlast* (Red Barrels, 2013), *The Evil Within* (Bethesda, 2014) e *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016). Abaixo, segue uma breve descrição de cada um.

Nem sempre o caminho que um repórter investigativo precisa trilhar é fácil. Convenhamos, esse caminho NUNCA é fácil. E isso pode ser vivenciado na perspectiva de primeira pessoa pelo interator em *Outlast*. Nesse videogame, o jogador assume a persona do jornalista Miles Upshur. Guiado por uma denúncia de que o hospital psiquiátrico *Mount Massive* desenvolve experimentos com os internos. Ao começar o jogo, descobre-se que não há como atacar, isto é, o interator só pode se esconder diante do perigo. Sua única ferramenta é uma câmera filmadora, mas a bateria é um recurso escasso. Por isso, é preciso escolher bem o que deverá ser registrado como evidências nessa investigação.

O cenário do próximo jogo é semelhante ao do primeiro. O jogador começa num hospital psiquiátrico, o *Beacon Mental*. Mas *The Evil Within (tEW)* se passa numa área menos restrita, especificamente na cidade fictícia de Krimson, ainda nos Estados Unidos da América. Essa aventura em terceira pessoa começa com uma equipe de policiais atendendo a um chamado de emergência no hospital. O jogador controla o detetive Sebastian Castellanos. Em meio a um massacre, o jogador-Castellanos investiga como isso pode ter acontecido. Enquanto observa, a cena registrada por uma câmera de vigilância, é surpreendido e quando acorda está perdido. Logo descobre que precisa sobreviver, coletar informações e ainda encontrar a saída. Diferente de *Outlast*, em *tEW* o jogador tem a possibilidade de atacar quando ameaçado. Entretanto, os recursos ainda são reduzidos, é por essa razão que é preciso estar atento ao ambiente para encontrar munição e itens que permitam melhorar as habilidades da personagem-detetive.

Em primeira pessoa e sem características físicas da personagem, esse é *Layers of Fear (LoF)*. Um jogo de exploração, no qual o jogador começa a experiência em uma casa que se transforma a cada pista encontrada. Essa mudança é visual e sonora. Literalmente camadas de medo são vivenciadas pelo jogador que precisa coletar informações pelo cenário para resolver alguns desafios. É preciso atenção e lógica para tentar encontrar os materiais que serão úteis para a produção da peça-mestra. A busca para tentar descobrir o que está por trás dessa personagem e casa enigmáticas.

A seleção considerou as diferenças entre esses títulos em vários níveis. Ao privilegiar a heterogeneidade do *corpus* sobre o qual fez a coleta de informações, buscou-se potencializar o surgimento de variáveis inéditas para a investigação. Com isso, os videogames foram

organizados nos seguintes módulos de jogabilidade: 1) sobrevivência por meio da fuga sem confronto; 2) confronto direto com os seres ainda que estimule em certos momentos a fuga dos mesmos ou a habilidade de ser furtivo; e 3) exploração do ambiente, respectivamente. Sendo assim, a **questão-problema** da pesquisa seria *como investigar as influências sensoriais na performance de jogadores em videogames de horror?*

Por isso, o **objetivo geral** desta pesquisa é investigar o uso das múltiplas sensorialidades no ato de jogar videogames, por meio da observação da interação jogador-jogos eletrônicos de horror. Sendo assim, os **objetivos específicos** para desenvolver a pesquisa são: a) analisar a multissensorialidade como um aspecto fundamental da prática (cognitiva e comunicativa) de videogames; b) analisar o horror como gênero privilegiado de análise das sensorialidades em jogos eletrônicos; c) mapear e levantar questões acerca das possíveis influências sensoriais no consumo de obras de ficção fantástica de horror; d) desenvolver um conjunto de procedimentos metodológicos para análise para o estudo das possíveis influências sensoriais na performance de jogadores; e) problematizar e relativizar os dados coletados frente às teorias.

A escolha do tema também foi definida diante da compreensão da falta de trabalhos, tanto na área de Comunicação quanto na de *Game Studies* sobre os “videogames e as influências sensoriais na performance de jogadores durante a interação com jogos eletrônicos de horror”¹. O recorte foi realizado por meio de procedimentos metodológicos que pudessem viabilizar essa investigação, via pesquisa empírica, questionário de cunho qualitativo e de laboratório (quase-experimental). Com o intuito de elucidar quais seriam esses *mecanismos sensoriais* envolvidos na relação do jogador com videogames de horror. Por isso, acredita-se que mediante essa investigação será possível aferir certas influências na sua performance, tanto no espaço físico quanto no virtual. Ou, em outras palavras, a partir desse estudo busca-se destacar a centralidade do corpo e das questões sensoriais envolvidas no consumo e apropriação de produtos do gênero de horror.

Para avançar no desenvolvimento da tese sobre esse assunto é preciso também discutir diferentes pontos de vista, colhidos tanto junto aos referenciais teóricos quanto no campo com os participantes convidados. Principalmente por ser um estudo que tem os jogos eletrônicos como meio no qual existe a preponderância de elementos sensoriais que podem influenciar diretamente na performance. Essa pode estar associada ou não à imersão do jogador na trama,

¹ Em busca realizada até o fim de abril de 2017.

que pode contribuir para a sensação de que o jogador faz parte da história, durante a experiência com determinados jogos.

Desse modo, imagina-se ser necessário realizar um estudo sobre quais elementos sensoriais seriam preponderantes e até influenciadores dos modos de ação (performance), dentro e fora da tela, durante o ato de jogar. Sendo possível levantar a hipótese de que recursos materiais e sensoriais – sonoros, visuais e de interface entre jogador e jogo – presentes nos videogames se relacionam tanto na tela quanto fora, no ambiente em que a experiência ocorre. No sentido em que se considera a existência de uma sonoridade transdiegética (cf. JØRGENSEN, 2011). Isto é, a trilha sonora permeia os espaços e influencia a performance do jogador.

Por isso, para que essa pesquisa pudesse refutar e/ou comprovar a hipótese era imperativo que se realizasse uma pesquisa de laboratório com jogadores, de diferentes níveis de experiência com o gênero de ficção fantástica de horror e com jogos do gênero. As fases da pesquisa serão explicadas em detalhe no capítulo de procedimentos metodológicos.

O interesse em analisar jogos eletrônicos (produtos culturais próprios da cultura digital) surgiu, dentre outras razões, por meio da constatação de que a cultura *gamer* se tornou tão popular quanto à relacionada aos filmes *hollywoodianos*; atualmente a indústria dos jogos eletrônicos é mais rentável que a cinematográfica. Nota-se que, neste mesmo caminho, há uma forte presença da estética dos jogos em diversos filmes; portanto, esse produto ganha espaço e grande importância na sociedade, como Fátima Regis destaca, em verbete sobre *games* no dicionário de Comunicação Social:

a importância cultural e econômica dos games cresce na mesma proporção em que seus públicos se expandem e diversificam. Hoje o público dos games é formado por todas as faixas etárias, de crianças a idosos, e os games são o produto mais rentável da indústria do entretenimento (REGIS, 2014, p.278).

O que mantém atual a declaração de Steven Johnson, de que “a própria indústria de jogos de vídeo explodiu em tamanho, ultrapassando Hollywood em termos de números brutos de venda” (JOHNSON, 2003, p. 49).

A pesquisadora Letícia Perani, ao discutir sobre um possível “lugar dos games nas Ciências da Comunicação e Cibercultura” (2014), apresenta argumentos que fortalecem a ideia da grande importância desse produto de entretenimento, que pode ser entendido como mídia, e um breve panorama das pesquisas desenvolvidas com e sobre videogames na área de comunicação, sobretudo na de cibercultura. Considera-se pertinente trazer essa importante constatação, para Perani, os *games*:

podem ser considerados meios de comunicação por possuírem atividades e funções únicas, especialmente em relação às suas possibilidades interativas, por serem cada vez mais influentes nas culturas e sociedades de todo o mundo, criando novos mercados de entretenimento e novas narrativas e personagens icônicos, e também por possuírem uma materialidade única devido aos seus códigos de programação (PERANI, 2014, p. 13).

O diagnóstico desses autores justifica o interesse dessa pesquisa de tese em observar de forma sistemática possíveis influências sensoriais na performance de jogadores de jogos eletrônicos de horror. Entretanto, a relevância desta pesquisa está além da força econômica deste produto de entretenimento. Reside em seu potencial cultural contemporâneo, isto é, os videogames figuram como uma mídia de seu tempo. Os jogos são próprios da cultura digital. Ou seja, uma expressão cultural hodierna. Por isso, não seria exagero tomar uma observação do filósofo Walter Benjamin sobre o cinema para tentar evidenciar essa ideia. Para Benjamin, “o filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana” (BENJAMIN, 1994, p. 174). Assim como os jogos são capazes, a seu modo, de promover esse exercício ao explorar as sensações e percepções de seus jogadores.

Essa atividade pode ser alcançada ao exigir que o jogador esteja sempre atento ao cenário, aos diferentes sons e aos possíveis antagonistas, por exemplo, no que diz respeito aos jogos eletrônicos de horror. Com a liberdade de realizar mais uma apropriação do pensamento deste filósofo sobre o cinema para essa discussão. Numa outra passagem, Benjamin comenta a respeito da sucessão de imagens, “nisto se baseia o efeito de choque provocado pelo cinema, que, como qualquer outro choque, precisa ser interceptado por uma atenção aguda” (BENJAMIN, 1994, p. 192). Assim, nos videogames, esse “efeito de choque” também tem relação com tomada de decisão. Nesse mesmo sentido, nas palavras de Steven Johnson, em relação à cultura atual, em especial aos videogames, “tem a ver com descobrir ordem e significado no mundo, e tomar decisões que ajudem a criar essa ordem” (JOHNSON, 2005, p. 49). Porque normalmente quanto mais se demora, mais suscetível ao *game over* o jogador está.

Desse modo, acredita-se que esta pesquisa possa ajudar a evidenciar os diferentes modos pelos quais os estímulos sensoriais se apresentam e a forma pela qual pode influenciar as performances de jogadores de videogame, em especial os de horror. Além do mais, ressalta-se que é necessário considerar o contexto e as materialidades que podem ser um dos dados que influenciam as habilidades cognitivas requeridas (e/ou estimuladas) na fruição de produtos culturais, no âmbito da cultura digital.

Quanto à relevância do tema para um estudo no interior da comunicação, destaca-se que não seria um equívoco considerar os elementos que constroem jogos eletrônicos, da franquia *Resident Evil* (Capcom, 1996-) e *Silent Hill* (Konami, 1999-), por exemplo, e as possíveis ações do jogador nesse universo como produtores de informação. Isso, porque, de acordo com o expresso por Michael Nitsche: “o jogador em um videogame é tanto leitor (do *output* do computador) quanto produtor (via *input*) de eventos” e que “o jogador não só adentra ao mundo do jogo, mas também muda seu estado e de seus ingredientes”² (NITSCHKE, 2008, p. 31). Isto é, ao interagir com o ambiente o jogador pode gerar informações que devem ser assimiladas. Ou como Galloway ressalta:

eu abraço a afirmação, enraizada na cibernética e na tecnologia da informação, de que um meio ativo é aquele cuja materialidade se movimenta e reestrutura a si própria – *pixels* ligando e desligando, *bits* se deslocando em registros de *hardware*, discos girando para cima e para baixo (GALLOWAY, 2006, p. 3).

Sendo assim, a ação do jogador faz parte de um processo de intervenção e reconfiguração da informação, que demonstra ser mais um ponto importante para os estudos desenvolvidos no âmbito das pesquisas em cultura digital e comunicação social, e para esta pesquisa de tese.

Com o intuito de compreender como se daria essa relação do jogador com o universo fantástico, construído com base na “estética do horror”, isto é, a repetição de elementos presentes na construção do gênero em outras diversas mídias, aqui se privilegiará o agir nesse mundo “emulado” por meio da discussão sobre performance e sensorialidade.

Entretanto, há ações que estão associadas ao interesse de cada um: “fugir de seres que podem te golpear” ou “simplesmente ir ao encontro de sons para atacar um morto-vivo” ou “ainda correr na direção contrária ao som”, por exemplo. Evidenciando apenas essas opções, pode-se destacar que a interação com os objetos e as sonoridades do ambiente será muito diferente. Isso sem levar em conta outros fatores particulares ao jogador, como suas influências sociais e culturais.

Esta questão pode ser observada a partir das semelhanças entre alguns elementos (*affordances*) de jogos desse gênero, sugerindo que a memória e as experiências anteriores podem ser recuperadas durante o ato de jogar, remetendo ao conceito de agência. A agência é mais que simples interatividade, “é a capacidade de realizar ações significativas e ver os resultados das escolhas e decisões” (MURRAY, 2003, p. 127). Enquanto, segundo Ryan, a

² Todas as traduções apresentadas são livres.

habilidade de alterar fisicamente o ambiente relaciona-se diretamente com a experiência de presença (RYAN, 2001, p. 67). Ou seja, a possibilidade de controlar a personagem e, assim, perceber as consequências lógicas dos atos se torna um fator importante para que se tenha a sensação de posse do corpo virtual. Do mesmo modo que, para Frasca (1999), um jogo só é um jogo enquanto quem joga acredita que está ativamente envolvido nas consequências e, por isso, pode reagir à situação de acordo.

O envolvimento produzido pelos elementos lúdicos e pela mecânica ajudam na aproximação entre personagem e jogador. De uma maneira que esse possa sentir sensações e emoções que aquele estará vivenciando no universo do jogo. Assim, pode-se observar que a narrativa (efeitos dramáticos) também pode ser usada para intensificar a agência (cf. MURRAY, 2004). Desse modo, a autora destaca que, pela razão de o enredo apresentar uma função de causalidade, “é crucial reforçar a sensação de que as escolhas do interator resultaram os eventos da história” (MURRAY, 2003, p. 197).

Os tais “efeitos dramáticos” nos jogos eletrônicos, em especial nos de horror, podem ser alcançados, dentre outros fatores, pela imbricação de imagem e sonoridade. Desse modo, o conceito de agência pode ser aproximado ao de “performance”. No sentido de que as escolhas do jogador por um ou outro elemento disponível no jogo irá influenciar a maneira pela qual a história avança, observando os limites impostos pela programação, dependendo do jogo. Para Paul Zumthor:

performance designa um ato de comunicação como tal; refere-se a um momento tomado como presente. A palavra significa a presença concreta de participantes implicados nesse ato de maneira imediata. Nesse sentido, não é falso dizer que a performance existe fora da duração. Ela atualiza virtualidades mais ou menos numerosas, sentidas com maior ou menor clareza (ZUMTHOR, 2007, p. 50 - ênfase do autor).

Enfim, para que possa ter agência, a ação do jogador precisa gerar resultados perceptíveis e em conformidade lógica com o mundo ficcional e a própria ação engendrada. Dito de outro modo, para haver agência, o jogador precisa ser “letrado no jogo”, isto é, desenvolver o conjunto de competências cognitivas (REGIS, 2014) necessárias para jogar.

As ações dependem de o jogador compreender a lógica, perceber os elementos (sonoros e visuais, para citar alguns) disponíveis e automatizar os comandos necessários para empreender no jogo. Muitas vezes esses dados são apresentados logo em seu início com o

tutorial³ que, além de apresentar os personagens, ensina ao jogador como controlar seu personagem. Ao “ensinar”, os movimentos e ações básicos, ao jogador, o tutorial se torna elemento fundamental para que a cognição ampliada opere.

O termo cognição “ampliada” (REGIS, 2010; REGIS *et al.*, 2010c, 2012) é usado para referir-se ao amplo repertório de habilidades (sensório-motoras, perceptivas, emocionais e sociais)⁴ que as práticas comunicativas demandam, muito próximo do empregado por Francisco Varela ao investigar a *cognição corporificada*. Ou seja, a mente, o corpo, os objetos, o ambiente, as outras pessoas devem ser consideradas para que ações no mundo possam ser realizadas, pois o ser humano toma decisões com base em suas experiências vividas na interação com o mundo físico, com os aparatos técnicos e com o outro (*cf.* HUTCHINS, 1995, 2000).

O tutorial fornece as informações necessárias para que a atenção e a percepção seletivas (REGIS, 2008; REGIS; TIMPONI; MAIA, 2013) atuem (busca de objetos e exploração) em função das necessidades de ação no jogo. Mas não somente isso, o tutorial cria os meios necessários para que o controle sobre o personagem eventualmente seja interiorizado de tal forma que a interface desapareça, torne-se transparente (automatizada) para o jogador.

Nesta situação, a atenção do jogador se volta para o jogo e, assim, aceita aquela realidade, que lhe permite suspender ou diminuir a descrença sobre a atividade – deste modo, um contrato é “selado” entre o jogador e o jogo. As normas deste contrato possuem estruturas de atração da atenção e apresentam as regras, a narrativa, os personagens, os objetivos, os comandos da interface, entre outros. O tutorial permite ao jogador conhecer e realizar o reconhecimento daquele mundo, adaptar-se à sua lógica de atuação e, assim, aceitá-lo como possível.

Esses pontos tornam expressiva a questão *o que diferencia os jogos eletrônicos, de maneira geral, de obras da literatura, do cinema e de outros tantos meios?*, assim como suscitam a importância de estudos nesse sentido. Entendendo que existem correntes que defendem que o jogar pode proporcionar uma imersão mais intensa do que a promovida pela leitura de um romance ou pelo ato de assistir a um filme, pois, como Janet Murray descreve, “a

³ Fase “inicial” em que o jogador aprende os comandos, na qual também é iniciado no universo desenvolvido para que a história se desenrole. Disponível em grande parte dos jogos atuais

⁴ Para uma discussão sobre as articulações entre corpo e tecnologias de comunicação em suas diversas dimensões (sensoriais, afetivas, sociais etc), ver: BRUNO 2002; REGIS, 2002; SIBILIA, 2003; SÁ, 2004; PEREIRA, 2008.

grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários” (MURRAY, 2003, p. 113).

Contudo, vale ressaltar que não se descarta a hipótese de que *os outros meios possam ter o mesmo poder de imersão, tal qual identificado nos jogos*, uma vez que as vivências pessoais têm papel importante neste aspecto. Desse modo, as ideias de *affordances*, imersão e agência permitem que se note uma ponte entre sensorialidade, horror e a performance do jogador. Sublinhando pelo menos um elemento sensorial de jogos eletrônicos de horror, as sonoridades presentes nesses jogos podem ser percebidas por meio de sua materialidade, como destaca Zumthor,

o peso das palavras, sua estrutura acústica e as reações que elas provocam em nossos centros nervosos. [...] apropriou-me dele, interpretando-o, ao meu modo; [...]. Esse obstáculo pode residir em mim ou provir de hábitos culturais (tal como chamamos o gosto) ou de uma censura... (ZUMTHOR, 2007, p. 54).

Essa sentença permite ratificar que as relações que cada pessoa terá frente ao gênero de horror, em quaisquer das plataformas, irá depender de sua vivência. Por isso, neste primeiro momento, a ideia não é explorar a maneira como o som pode se apresentar, mas, sim, investigar a maneira pela qual os elementos sonoros presentes nos jogos conseguem influenciar a performance do jogador.

Enquanto na teoria narrativa do cinema, os tipos de sons e elementos que podem ser percebidos no decorrer do filme são considerados diegéticos⁵ e extradiegéticos⁶, dependendo de como são apresentados, nos estudos dos videogames, não há como separar de maneira clara os sons, que podem ser denominados de transdiegético (cf. JØRGENSEN, 2011). Por exemplo, os sons do ambiente podem permitir que o jogador entre no “espírito” de isolamento em uma masmorra ou “sinta” que realmente está rodeado de fantasmas. Além de, às vezes, contribuir para a construção do medo e a sensação de angústia e melancolia.

Entretanto, esses aspectos sensoriais, assim como a performance, podem não ser percebidos de uma mesma maneira por duas pessoas, ou pelo mesmo indivíduo em momentos distintos, visto que “cada performance nova coloca tudo em causa. A forma se percebe em performance, mas a cada performance ela se transmuda” (ZUMTHOR, 2007, p. 33).

⁵ De maneira bem sintética, e até grosseira, o som que sai de um rádio que o personagem ouve é diegético, pois faz parte da narrativa e pode exercer influência no desenrolar da trama.

⁶ Do mesmo modo que a anterior, o som de uma trilha de suspense, que só o espectador ouve, é extradiegético, porque não influencia as atitudes dos personagens, ou seja, está fora da narrativa.

Em toda investigação é preciso determinar um caminho a ser seguido, ainda que, no decorrer do percurso, seja possível, e até necessário, realizar certos ajustes. Isto é, o ato de pesquisar exige que seja realizado um recorte mínimo dentro de um amplo universo de possibilidades, além de o pesquisador valorizar algumas teorias e certos procedimentos metodológicos, em detrimento de muitos outros, soma-se a isso um dado que contribui para certa simplificação do processo.

Essa “simplificação” pode ser alcançada pela definição do problema que irá guiar o desenvolvimento da investigação. Normalmente há uma questão central que justifica e dá origem à inquietação que motiva o debruçar-se sobre um determinado tema. Por essa razão, esta pesquisa está organizada em seis capítulos.

No intitulado *Formas de perceber o outro ou a materialização do medo*, objetiva-se pensar “o que o horror nos comunica” e como o videogame pode expressar e explorar essa capacidade sensorial do gênero, sendo um meio que também apela para a sensorialidade. A intenção dessa investigação foi inventariar elementos estéticos recorrentes em produtos do gênero de horror. Por essa razão, investigou-se as relações entre o romance gótico e o gênero de horror, pois o último é reconhecido como sucessor do primeiro. A reunião de ingredientes motivou o estudo de alguns dos artifícios característicos do gênero: o monstro (GIL, 1994; CARROLL, 1999; KING, 2012), o outro (VERNANT, 1991; FREUD, 2010), o desconhecido (em certa medida essa premissa é recorrente em diferentes estudos), e o obscuro (BURKER, 1993); e para as emoções esperadas durante o contato com esses produtos, como o medo e a angústia (DELUMEAU, 1989) ou horror, terror e repulsa (KING, 2012).

Por isso, esse capítulo está dividido em duas seções. A primeira tenta traçar um panorama do romance gótico ao gênero de horror, e para tal traz algumas obras literárias importantes para o desenho do que é o gênero e do seu potencial de metamorfose. A segunda explora as formas de perceber o outro, em especial, nos produtos de entretenimento cujo desígnio é incomodar e gerar sensações de medo ou curiosidade, por exemplo. Acredita-se que essas características e o apelo sensorial do horror delineiam a relevância de se investigar essa forma de comunicação por meio dos jogos eletrônicos.

No capítulo seguinte, “*Medo do desconhecido*”, partiu-se da ideia de que a trilha sonora é parte significativa dos jogos, e tende a ser mais ou menos elaborada, geralmente acompanhando a complexidade da narrativa do jogo (MURRAY, 2003). No entanto, o que se propõe a analisar é a presença do “silêncio” como ferramenta e estratégia lúdica e narrativa em jogos eletrônicos de horror. O silêncio atua tanto na perspectiva do jogador quanto da personagem, que está sendo conduzida na trama, mediando espaços transdiegéticos

(JØRGENSEN, 2011). Entende-se que tramas relacionadas ao horror, como *Outlast* (Red Barrels, 2013) e *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016), por provocarem reações de medo ou espanto, são especiais para pensar a atuação do som e do silêncio como estratégia de imersão. Diante disso, seu objetivo foi mapear as noções de imersão e discutir as relações entre som e silêncio em produções do gênero de horror.

O debate acerca da noção de inteligência corporificada é recorrente em diversas áreas do conhecimento científico. Portanto, no terceiro capítulo, *Cognição e performance*, considera-se pertinente a articulação entre os conceitos de performance e cognição para a construção de protocolos de observação da experiência com produtos de entretenimento da cultura digital, em especial os jogos eletrônicos de horror. Considerando que a cognição é corporificada e constituída pelas diferentes interações e não fruto de uma representação num mundo já construído (VARELA, 1994; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000; MATURANA; VARELA, 1995). Observou que o conceito de performance (ZUMTHOR, 1993; 2007; GERRIG, 1998; SCHECHNER, 2011; HENNION, 2011) não era tão distinto e traria pontos de interseção. Esta seção procurou evidenciar, assim, que a construção da interação jogador-jogo engendra mente, corpo, ambiente, cultura, recursos materiais – que envolve as experiências de consumo e de relação com as diferenças. Para tanto, apropriou-se dos estudos sobre atuação corporificada e cognição distribuída, das ciências cognitivas, e os articulou com o conceito de performance para propor protocolos para a observação dos jogos *Layers of Fear* (2016) e *The Evil Within* (2014).

No esforço de relacionar as teorias discutidas nos capítulos anteriores, a seção *Performatividade sensorial* propõe que o ato de jogar associa mente e corpo, contribuindo para emoções relacionadas às experiências vivenciadas por quem está diante de um jogo eletrônico de horror. Isso porque, para jogar e avançar as fases, além do raciocínio lógico, é preciso usar o corpo: como o movimento associado ao manejo do controle ou do par teclado/mouse pelos dedos e as demandas auditivas e visuais, só para trazer os mais comuns. Para isso, apropria-se dos conceitos de atenção (CRARY, 2004; 2013; CLARK, 2001; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000), *affordances* (GIBSON, 1986) e performance (DIXON, 2007; NITSCHKE, 2014) como forma de viabilizar uma investigação sobre as influências sensoriais na performance do jogador durante a interação, pois entende-se que a imersão pode ser alcançada principalmente pelos elementos lúdicos e formais desse tipo de videogame.

O quinto capítulo, *Procedimentos metodológicos*, apresenta os recursos mobilizados para definir a metodologia a ser utilizada na construção e distribuição da enquête para seleção

dos participantes da pesquisa quase-laboratorial. Desenvolvida na primeira quinzena de agosto de 2017. De acordo com as diretrizes iniciais para a pesquisa, o grupo formado por 14 pessoas era diversificado – com diferentes níveis de experiência tanto com o gênero quanto com os jogos. Esta seção reúne a descrição dos dados coletados durante a observação realizada entre os dias 8 e 16, no Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, em Juiz de Fora/Minas Gerais.

Por fim, em *O que o horror nos comunica?*, o capítulo está dividido em três eixos básicos. Ou seja, visam ponderar as informações concedidas por mais de 20 pessoas ao questionário distribuído *online* e a experiência com os voluntários da pesquisa quase-laboratorial para refletir os conceitos estudados nos capítulos iniciais. No primeiro, discutiu-se *o que o horror pode comunicar* e como videogames de horror podem expressar e explorar essa capacidade sensorial do gênero, por ser um meio que também apela para a sensorialidade. No eixo seguinte, as noções de imersão e a importância do uso ou não de sons e do silêncio para a construção da experiência, bem como as possíveis influências sensoriais na performance. Para, no último, demonstrar como a interação jogador-jogo engendra mente, corpo, ambiente, cultura, recursos materiais, por envolver as experiências de consumo e de relação com as diferenças. Enfim, discutir tais perspectivas por meio de observações de jogadores mostrou-se profícuo.

1 FORMAS DE PERCEBER O OUTRO OU A MATERIALIZAÇÃO DO MEDO

Danny ficou ouvindo de olhos arregalados, fascinado.

Sempre achara a história de Barba Azul a mais pavorosa de todas, a mais pavorosa possível, mas aquela era pior.

Porque era verdadeira

King, 2014, p. 20

Esta seção parte do objetivo de investigar e problematizar as questões de sensorialidade e performance em jogos eletrônicos de horror. Que implica pensar “o que o horror nos comunica” e como o videogame pode expressar e explorar essa capacidade sensorial do gênero, sendo um meio que também apela para a sensorialidade. Por isso, objetiva-se inventariar elementos estéticos recorrentes em produtos do gênero de ficção fantástica de horror. Principalmente pela diversidade narrativa e estética que pode e normalmente é explorada nele, essa capacidade e potencial é o que fomenta e nutre o seu desenvolvimento – e o configura como uma espécie de gênero de experimentações.

O reconhecimento de alguns padrões do horror, tanto do lado de quem produz quanto do lado de quem consome, é capaz de enriquecer a experiência, assim como o agir no mundo ficcional do jogo exige o mínimo de “conhecimento” de seus códigos e regras, levando em conta o contexto social e cultural. Ou seja, a experiência com o gênero em outras mídias e formatos pode munir o jogador com certas informações para avançar nas fases, tanto de forma lúdica quanto na construção da narrativa proposta, porque também é preciso conhecer as regras já dadas e as que vão surgindo no decorrer da ação, mas não se restringe a isso, visto que a interação pode acontecer por meio de saber identificar, compreender e utilizar os recursos disponíveis no ambiente.

Parte dessa ideia pode ser observada no artigo de Laura Canepá e Thiago Falcão (2016), os autores buscam identificar no jogo *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) o diálogo entre duas discussões distintas, a capacidade do gênero como vetor para experiências narrativas subjetivas, por mobilizar traços culturais recorrentes, e a experiência narrativa, que demonstra a transformação na linguagem dos jogos. Ainda que o jogo supracitado não seja de horror, nele há elementos característicos desse gênero. O que levanta a questão sobre o que definiria um produto de horror, que pode ser apenas uma etiqueta econômica ou uma

determinada experiência que o gênero busca imprimir na interação do consumidor com o produto. Efetivamente, esta não é uma questão relevante, posto que a percepção é inconstante e muda de acordo com as experiências e formas de criar ambientes que ressaltam o apelo sensorial do gênero que pode ser potencializado nos jogos eletrônicos.

Enfim, o que pode proporcionar a experiência ou sensação de horror não segue uma regra fixa e muda de geração para geração, mas não há como negar que existam elementos e ambiências que são coerentes para alcançar tal objetivo. Por isso, como foi sublinhado, não basta utilizar esses ingredientes para que uma obra possa ser considerada de horror, porque, como ressalta, Sigmund Freud (2010), em sua obra sobre o que pode ou não ser inquietante, é a reação diante desses estímulos que será possível compreender esse produto.

Para tanto, buscou-se investigar as relações entre o romance gótico e o gênero de horror, pois o último é reconhecido como sucessor do primeiro. No decorrer dessa investigação foi possível encontrar autores de diferentes áreas que tratam e definem alguns dos artifícios recorrentes no gênero para a caracterização do ambiente e dos seres: o monstro (GIL, 1994; CARROLL, 1999; KING, 2012), o outro (VERNANT, 1991; FREUD, 2010), o desconhecido (em certa medida inúmeros autores estudados aqui trabalham com essa premissa), e o obscuro (BURKER, 1993); e para as emoções esperadas durante o contato com esses produtos, como o medo e a angústia (DELUMEAU, 1989) ou horror, terror e repulsa (KING, 2012).

Este capítulo está organizado em duas seções, a primeira tenta traçar um panorama *do romance gótico ao gênero de horror*, para tal traz algumas obras literárias importantes para o desenho do que é o gênero e do seu potencial de metamorfose, sem esquecer de filmes originais ou inspirados em tais obras. E a segunda explora as *formas de perceber o outro*, em especial, nos produtos de entretenimento cujo objetivo é incomodar e gerar sensações de medo ou curiosidade, por exemplo.

Todavia, esta investigação tem demonstrado que os jogos eletrônicos também podem funcionar como arena capaz de contribuir para esse desenvolvimento constante do que é e/ou pode significar se assustar, beneficiando-se de inúmeras referências e tentando alcançar níveis próprios de experimentações. Esse exercício investigativo permitiu notar que a coexistência de formatos é o que corrobora e potencializa a capacidade sensorial deste gênero de causar medo, por meio de seres incomuns e de ambientes inóspitos. Mas, para que isso possa acontecer, é preciso que a pessoa tenha a disposição de participar e se envolver, isto é, de fato liberar a imaginação para imergir neste universo.

1.1 Do romance gótico ao gênero de horror

O gênero de horror origina-se nos romances góticos, mais precisamente com *O castelo de Otranto* (2010), de Horace Walpole, cuja primeira edição foi publicada em 1764. Nesse romance, Walpole desenvolve o enredo a partir das ações de Manfredo para manter o castelo de Otranto a qualquer custo. A história se trata de aparições sobrenaturais relacionadas com uma profecia sobre o retorno do castelo para a sua família legítima. Esse autor é o precursor do gênero denominado romance gótico que inaugurou as histórias sobrenaturais. Em um misto de crítica e elogio H.P. Lovecraft faz menção à obra de Walpole, em suas palavras, “embora absolutamente inconvincente e medíocre em si, estava fadada a exercer uma influência quase sem paralelo na literatura do sobrenatural” (LOVECRAFT, 2007, p. 26).

Em uma análise sobre as contribuições do romance gótico para fundar o gênero de horror, Noël Carroll ressalta que, dentre as quatro definições do gótico, o sobrenatural é o mais importante para o desenvolvimento desse gênero, nele “a existência e a ação cruel de forças não naturais são afirmadas de maneira vívida” (CARROLL, 1999, p. 17). Enquanto, segundo Adam Roberts (2014), é possível observar as características introduzidas por Walpole, como o castelo em decadência com numerosas salas repletas de mistérios, sons que não têm explicação, quadros com imagens que se movimentam, espaços labirínticos, corredores sombrios, como um caminho-chave. Porque, Roberts considera que, com essa construção de mundo o romance gótico abriu espaços imaginativos para a fantasia.

O autor ainda destaca que foi a dinâmica centrada no *estranho*, inquietante, misterioso e sinistro (possíveis traduções para o adjetivo *uncanny*) que permitiu o sucesso do romance de Walpole. O pesquisador também associa o romance gótico ao sublime de Edmund Burker, livro publicado em 1757. O trecho a seguir, acerca do entendimento de Burker sobre o sublime, ajuda a compreender essa relação traçada por Roberts:

tudo que seja de algum modo capaz de incitar as ideias de dor e de perigo, isto é, tudo que seja de alguma maneira terrível ou relacionado a objetos terríveis ou atua de um modo análogo ao terror constitui uma fonte do *sublime*, isto é, produz a mais forte emoção de que o espírito é capaz (BURKER, 1993, p. 48 – ênfase do autor).

Porque é essa ideia de perigo e dor que a narrativa de Walpole busca imprimir em seu leitor ao descrever as situações que as personagens vivenciam no castelo. Burker tipifica isso como exaltações incontrolláveis, com as quais o sublime se relaciona. Essas excitações podem estar relacionadas à preservação de si, principalmente em situações derivadas da dor e do

perigo. Por essa razão, uma das formas de entrar em contato com tal emoção é pelo consumo de produtos de entretenimento, principalmente por causa da mediação de mídias – que normalmente gera uma sensação de controle.

Nesse sentido, o sublime seria um choque de grande intensidade que provocaria o gozo ou o horror deleitoso, no qual o próprio terror ou medo é uma mera percepção da morte ou da dor, quando não são iminentes – ou seja, “quando são menos prováveis e de certo modo atenuadas, podem ser – e são – deliciosas, como nossa experiência diária nos mostra” (BURKER, 1993, p. 48) –, assim, o sublime torna-se a manifestação de um ápice. Desse modo, na ficção de horror: o estranho, o medo, o monstro e a dupla sensação de impotência/controlado funcionam como a materialização do sublime. Ao passo que também são princípios que podem ativar a *curiosidade* do indivíduo, “por curiosidade entendo qualquer desejo nosso pela novidade ou qualquer prazer dela obtido” (BURKER, 1993, p. 41). Bem como essa curiosidade pode ser conquistada pelo suspense que as personagens enfrentam ao explorar o cenário ao longo da narrativa construída pelo autor, diretor, programador (no caso dos jogos eletrônicos). Ideias que podem ser observadas no filme *Fear, Inc.* (Vincent Masciale, 2016), que problematiza a relação de consumo do gênero de horror e de todos os seus *clichês* de maneira a incitar a reflexão, bem como outros produtos do gênero, por exemplo, os filmes *Scream* (Wes Craven, 1996) e *The Cabin in the Woods* (Drew Goddard, 2012) já fizeram e continuarão fazendo.

Outro elemento comum às ficções fantásticas de horror é o sombrio, tanto o nebuloso e obscuro quanto o pouco iluminado. No primeiro, trata-se de algo desconhecido; e no segundo, de um ambiente que não permite enxergar um palmo diante do nariz. Edmund Burker explicita que a obscuridade é necessária “para tornar algo extremamente terrível” (BURKER, 1993, p. 66). Talvez por isso a maioria das histórias traz seres viscerais que são estranhos fisicamente ou têm hábitos contrários ao que seria tido como “normal” e se passe durante a noite ou em ambientes que dificultam a entrada de luz.

Assim, para engajar o jogador, pode-se considerar que o ambiente mal-iluminado e obscuro é uma substância importante para gerar suspense e medo, porque, de acordo com o autor, “é o nosso desconhecimento das coisas que dá origem a toda e qualquer admiração de nossa parte” (BURKER, 1993, p. 69) enquanto “o conhecimento e a familiaridade fazem com que as causas mais notáveis produzam apenas uma impressão ligeira” (BURKER, 1993, p. 69). É como se essa ligeira impressão sem grande impacto fosse gerada porque tudo está ali para ser observado de uma só vez, diferente do que acontece na fábula que Stephen King conta sobre os sete cegos que tocam cada um uma das partes de um elefante.

Dessa linhagem, uma das histórias mais conhecidas e revisitadas até hoje é a de *Frankenstein: ou o Prometeu moderno* (no original: *Frankenstein, or the Modern Prometheus*), escrita em 1818 pela britânica Mary Shelley. Em *Frankenstein*, Shelley trabalha a ideia de horror ao manipular os limites entre o estar vivo e o estar morto. O leitor tem acesso a uma rica descrição da busca obsessiva do cientista Victor Frankenstein. Nela, a personagem realiza experimentos para encontrar os meios necessários para criar vida, mas quando a experiência se torna bem-sucedida o que resta ao cientista é o horror de ter criado um ser tão “repugnante” e, ao fugir, Frankenstein opta, dessa forma, por abandonar a criatura à sua própria sorte. Todavia, tal atitude culmina, por causa da consciência e inteligência do “monstro”, em um confronto entre ele e o cientista, porque o primeiro exige que seus desejos sejam atendidos, do contrário irá causar dor e sofrimento ao seu criador. Esse breve resumo da obra apresenta ingredientes que demonstram que o tema abordado por ela se tornou recorrente em inúmeras ficções de horror.

Quase cem anos depois, em 1910, a obra foi adaptada para o cinema. Mas, ainda durante o século XIX, o gênero horror possuiu muitos outros autores de renome a produzir textos, nos quais o *desconhecido* era a matéria-prima principal. Como Edgar Allan Poe com as obras, em 1849, *The Fall of the House of Usher* e *Murders in the Rue Morgue*, e Oscar Wilde com *The Picture of Dorian Gray* (1891).

O desconhecido também pode ser compreendido como o que é estranho à percepção do que a sociedade entende por uma conduta natural. Ou seja, algumas maneiras de se portar são percebidas como suspeitas. É assim que a obra *Drácula* (1897), de Bram Stoker, explora essa ideia através da figura do Conde, um estranho com hábitos excêntricos, a sua aparência não está fora dos padrões. Possivelmente porque a aparência, esse invólucro, não é o problema e é isso que gera a sensação de suspense, pois apenas algumas peças são disponibilizadas para que o leitor tente montar o quebra-cabeças de o que seria o Conde Drácula – o que o torna diferente? De maneira genérica, e até reducionista, é isso que se tenta responder quando o “diferente” não é tão diferente assim, ou, em outros termos, não é o que se tende a considerar monstruoso, porque faz parte do que se reconhece como semelhante.

Desse modo, aproveita-se para pontuar que a relação entre transgredir e seguir o esperado socialmente foi uma temática bem explorada pela obra de Robert Louis Stevenson, *O médico e o monstro* (no original: *The Strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*), publicada em 1886. O conto, escrito em apenas três dias, tem a intenção de apresentar o que a maldade pode executar quando toma o controle do ser humano. Em poucas palavras, Dr. Jekyll (o médico) segue as normas sociais, por assim dizer, e Hyde (o monstro que ele se torna) as

transgride. Porém, sem explicação, a fera torna-se a personalidade dominante e subjuga o médico aos seus desejos e vontades, conflito próximo ao descrito pelo romance de Shelley – na parte em que Victor Frankenstein e a sua criatura se confrontam. Exposto de outra maneira, mais uma vez o leitor está frente a frente com um monstro, entretanto, esse é diferente do ente “abominável” descrito por Shelley, porque, o de Stevenson, se assemelha ao leitor, as vozes que tentam descrever o ser não conseguem, é algo que não dá para verbalizar, é mais uma sensação de ser algo desconhecido.

Essas três narrativas demonstram como o gênero de horror explora reações sensoriais, que apelam para sensações corporais e emocionais que muitas vezes não podem ser descritas, só sentidas por quem as vivencia e mescla suas experiências com a experiência descrita pelos escritores. Ou como Angela Ndalianis expressa, o horror, “como gênero, é capaz de intensificar o leque de reações e experiências nas quais podemos nos enredar ao nos conectar com os textos midiáticos e, na última década em particular, a proliferação de textos de horror em toda a mídia amplificou seu foco em encontros sensoriais” (NDALIANIS, 2012, p. 4). Essa observação reflete a percepção de que esse gênero se desenvolve de maneira a propiciar impactos sensoriais mais fortes. Esses impactos normalmente surgem por causa da mistura de gêneros, assim, nota-se que o hibridismo é quase uma regra para desenvolver experiências cada vez mais intensas – ainda que seja quase impossível falar de um gênero essencialmente “puro”.

Conforme Viktória Prohászková propõe, juntos, o horror, a fantasia e a ficção científica, formam um triângulo fantástico, por isso observa-se que muitas vezes eles se sobrepõem por não haver uma fronteira bem definida do que seria um ou outro. A pesquisadora, em *The genre of horror* (2012), reforça que não faz sentido um gênero tão variado como o horror ser reduzido a uma única definição. Por isso Prohászková explicita que “o mais preciso é o que define o horror por meio de cada uma de suas categorias e subgêneros” (PROHÁSZKOVÁ, 2012, p. 132).

Dentre as várias definições apresentadas por Prohászková, a que interessa a essa pesquisa é a de horror psicológico, porque ele “é baseado no medo do protagonista principal, em seus sentimentos de culpa, em sua fé e no instável estado emocional de sua mente” (PROHÁSZKOVÁ, 2012, p. 133). E é isso que jogos como *F.E.A.R.* (2005), *Dead Space* (2008), *Amnésia* (2010), *Alan Wake* (2010), *Outlast* (2013), *The Evil Within* (2014), *SOMA* (2015), *Layers of Fear* (2016), entre outros, empreendem ao “transportar” os jogadores para explorar ambientes e narrativas, enfrentar criaturas ou simplesmente fugir delas.

Stephen King, em *Dança macabra* (2012), também destaca que é complicado definir o que separa esses gêneros, considerando ainda que terror seria um subgênero do gênero fantasia, por isso o autor trabalha em sua obra com exemplos de filmes e livros para mostrar que a fronteira entre horror e ficção científica é tênue, bem como Carroll (1999) e Prohászková pontuam.

Tênue também é a linha que separa horror de terror. King não busca definir o que é um ou outro, mas explicita que o mais perto que deseja chegar de uma racionalização do que é horror ou terror é pela ideia de que existem três níveis: primeiro o *horror*, seguido do *terror* e abaixo dos dois a *repulsa*. Para demonstrar essas diferenças o autor pontua como trabalha em seus contos e histórias: “eu compreendo o horror como a emoção mais apurada [...], por isso vou tentar horrorizar o leitor. Mas se eu perceber que não vou conseguir horrorizá-lo, tentarei aterrorizá-lo e, se perceber, então, que não vou conseguir aterrorizá-lo, vou apelar para o terror explícito. Eu não sou orgulhoso” (KING, 2012, p. 31).

O horror reside na sugestão, que faz a mente de quem consome o gênero imaginar, porque “é a desagradável especulação que vem à mente quando começam as batidas na porta...” (KING, 2012, p. 28) e o terror é o que fica entre o horror e a repulsa. O autor apresenta duas possíveis divisões para a forma que o “mal” assume nos romances de horror: 1) aqueles que lidam com o mal interno – como *O médico e o monstro* – e 2) os que lidam com o mal externo – como *Drácula*.

É relevante sublinhar que, de acordo com Stephen King, as histórias do *Frankenstein*, *Drácula* e *O médico e o monstro* guardam semelhanças porque ambas “lidam com o mais básico das histórias de terror: os segredos inconfessáveis e as coisas que deveriam permanecer não ditas” (KING, 2012, p. 53). Essas condutas repreensíveis, bem como o desconhecido, geram situações incômodas e colocam o leitor frente a decisões que podem ser moralmente condenáveis para determinada sociedade ou época. Para Adam Roberts, o que todos esses monstros têm em comum é a “capacidade de transformar, mover-se de um comportamento corriqueiro ‘humano’ para bárbaro, violento, transgressor e sem restrições” (ROBERTS, 2014, p. 31). Isso também tem relação com o que é considerado monstruoso para cada um, reflexão que será desenvolvida na segunda seção deste trabalho.

Essas criaturas, de alguma maneira, sintetizam o arquétipo dos monstros do gênero de horror. Noël Carroll busca explicar, em *A filosofia do horror* (1999), o gênero a partir dos efeitos emocionais que deve causar, para isso tenta “mostrar como as estruturas características, as imagens e as figuras do gênero são arranjadas” (CARROLL, 1999, p. 21) para tal fim, que denomina de horror artístico. Por isso, para o autor, quando o monstro pode

ser considerado ameaçador ou impuro, nesse caso está associado à emoção da repugnância e naquele à do horror. Essa definição é resultado de uma observação acerca da regularidade de certas descrições das personagens em contato com os monstros que “incluem uma referência ao nojo, à repugnância, à náusea, à aversão física, ao tremor, à repulsa, à abominação” (CARROLL, 1999, p. 45).

A base de Carroll é teórica e centrada na sua relação com as obras literárias ou fílmicas, assim como King e Lovecraft em seus textos, Carroll não realizou nenhuma pesquisa com o público para problematizar os pontos que elenca para tratar do gênero e da emoção que ele deve provocar ao ser consumido. Por essa razão, acredita-se que a definição de monstro frente às respostas emocionais da personagem precisa ser revista quando se investiga jogos eletrônicos de horror (parte do objetivo da pesquisa quase-laboratorial realizada nesta tese), porque, mesmo que a narrativa indique as “reações” da personagem, como Freud (2010) ressalta ao tratar do outro tanto em histórias de horror quanto em contos infantis, as ações e “reações” dos jogadores também irão definir a maneira da personagem se portar frente à situação. É evidente que aqui não se desconsidera a programação que, normalmente, direciona quais ações são “úteis” ou não para o avanço nas fases da maioria dos jogos, pois a não compreensão de quais são as regras e as atividades necessárias é possível que o jogador fique preso por horas em um determinado desafio.

Isso é relevante porque assim como têm leitores que não leem de noite ou espectadores que assistem filmes só acompanhados, há jogadores que gostam da jogabilidade de um determinado jogo de horror, mas não do gênero. Diante desse cenário surge a questão da imersão que depende de inúmeros fatores para ser alcançada e que certas âncoras permitem que o jogador se mantenha em sua realidade e não à proposta pelo jogo. Ao passo que a redução do número de estímulos externos ao jogo pode contribuir para a imersão do jogador nesse universo. Em relação ao primeiro caso, é comum se deparar com relatos⁷ de jogadores que preferem jogar quando está dia lá fora, ou com as luzes acesas, e com os sons no mínimo, fugindo de uma ambiência que contribua para a imersão, principalmente por não se sentirem confortáveis com o gênero.

A ideia exposta acima reforça a questão do apelo sensorial do gênero e como certos controles perceptivos podem aumentar ou diminuir essa capacidade. Nesse sentido, a definição de Jonathan Crary acerca da visão ser “uma das partes de um corpo capaz de

⁷ Esses relatos foram colhidos durante oficinas e palestras realizadas pela pesquisadora desde 2014: em congressos da Intercom, no Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora e no evento organizado pelo *Ding* da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-Rio).

esquivar-se da captura institucional e de inventar novas formas de afetos e intensidades” (CRARY, 2013, p. 27) contribui para a reflexão sobre o gênero de horror, porque mesmo em forma de literatura, a riqueza descritiva ou a proposital falta de detalhes permite ao leitor vivenciar uma experiência sensorial – nas palavras de Crary, percepção vai além do sentido único da visão, envolve a audição e o tato. Por esse motivo, a interação com jogos eletrônicos de horror, muitas vezes, pode ser considerada “uma experiência emocional única e poderosa” (PERRON, 2012, p. 4), como pontua o pesquisador Bernard Perron em relação à franquia de jogos *Silent Hill* (Konami, 1999-).

Experiência emocional que envolve visão e audição, e às vezes o tato quando o controle vibra, na qual o monstro tem papel preponderante em inúmeros produtos deste estilo. Ainda que o monstro seja você mesmo, como é o caso no jogo *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016) ou na obra de Stevenson, citada anteriormente. Nesse jogo a interação e o contato com o horror são proporcionadas pela transformação do cenário e dos sons a cada descoberta que o jogador faz durante a sua exploração.

A descrição de José Gil reforça que, a monstruosidade é percebida como a “superabundância de realidade que oferece ao olhar” (GIL, 1994, p. 79), como a experiência vivenciada com a perturbação da personagem no jogo supracitado. Stephen King também traz a noção do excesso ao convidar o leitor a pensar o que considera horrível ou monstruoso em seu cotidiano e arremata com a noção de que um determinado excesso “atrai o olhar impotente e o força a se desviar” (KING, 2012, p. 40). Entretanto, segundo José Gil, a definição de monstro é um excesso de presença, seja por uma anormalidade gerada pela redundância do corpo ou pela falta de órgãos. Dessa forma seria possível ponderar se esta definição tipificaria as alucinações como algo monstruoso, mesmo que seja vivenciado apenas por quem sofre de tal hiperestímulo, como os transtornos com o qual é preciso lidar em *Layers of Fear*, para esta pesquisa seria coerente a partir das definições apresentadas.

Ambos os autores sublinham que a humanidade precisa de monstros para reforçar o que define ser humano. Para Gil, “os homens precisam de monstros para se tornarem humanos” (GIL, 1994, p. 88), enquanto para King, “amamos a ideia de monstruosidade e precisamos dela porque é a reafirmação da ordem que todos almejamos como seres humanos” (KING, 2012, p. 43). Enquanto Jean-Pierre Vernant define o monstruoso como:

a imbricação do que normalmente está separado, a deformação estilizada dos traços, a transformação do rosto em careta traduzem o que denominamos a categoria do monstruoso, estendida em sua ambivalência entre o terrificante e o grotesco, com passagem e oscilação de um a outro (VERNANT, 1991, p. 102).

A popularidade do gênero pode ser notada principalmente a partir do século XX, especialmente a partir de 1919, com a produção *O Gabinete do Doutor Caligari* (no original, *Das Cabinet des Dr. Caligari*), do cinema expressionista alemão, – imagina-se isso porque houve o lançamento de obras, com tal temática, em intervalos cada vez mais curtos que o observado no século anterior. De modo geral, sua popularidade não diminuiu no decorrer dos anos, muito pelo contrário, como Angela Ndalians destaca, o “horror se tornou um mercado lucrativo por meio de uma variedade de meios, incluindo filmes, programas de televisão, jogos de computador, novelas e atrações em parques temáticos ao longo das últimas duas décadas” (NDALIANIS, 2010, p. 12). A respeito desse argumento, é coerente enunciar que Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) e Stephen King (1947-) talvez sejam os autores com mais obras de horror já escritas e adaptadas para as telas.

O primeiro filme baseado em obras de Lovecraft só foi produzido na década de 1960: *O Castelo Assombrado* (*The Haunted Palace*, 1963), de Roger Corman, a partir do romance escrito em 1927, *O Caso de Charles Dexter Ward* (*The Case of Charles Dexter Ward*) – essa mesma obra baseou o filme *Renascido das Trevas* (*The Resurrected*, 1992), de Dan O'Bannon. Considera-se essencial mencionar o filme que apresenta o mito de *Cthulhu*, talvez o ser lovecraftiano mais conhecido do grande público, *O chamado de Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*, 2005), de Andrew Leman, baseado em conto homônimo lançado em 1926. Diferente de Lovecraft, King teve (e ainda tem) a oportunidade de ver suas histórias adaptadas para o cinema: a obra homônima, *Carrie, a Estranha* (*Carrie*, 1976), de Bryan DePalma, foi a primeira adaptação de um trabalho de King – sendo esse o primeiro romance do autor, lançado dois anos antes; o longa *O Iluminado* (*The Shining*, 1980), de Stanley Kubrick, também é uma adaptação de obra homônima de King lançada em 1977 (esses dois são apenas alguns dos mais de 50 já baseados em seus livros e contos).

Até aqui o objetivo foi salientar alguns elementos comuns ao gênero de horror e algumas obras que são recorrentes para a sua construção e constante transformação. O contato com produtos de diferentes mídias e as experiências sensoriais que cada uma proporciona ou potencializa pode impulsionar a produção de diferentes percepções sobre situações cotidianas, pode ser descrito como uma espécie de criação de mitos e reescrita de circunstâncias que não são tão simples quando observada sob uma lente de aumento. E para isso é preciso se distanciar e ser capaz de se entregar àquele momento. Para Lovecraft, o consumo do sobrenatural, e pode-se notar que a leitura de suas obras, demanda do leitor a habilidade imaginativa e uma “capacidade de distanciamento da vida cotidiana” (LOVECRAFT, 2007, p.

13) – porque sem o distanciamento das regras cotidianas e a imaginação é complicado imergir no universo e conseguir se assustar.

O outro é um elemento recorrente em inúmeras construções narrativas, no horror constantemente ele significa a possibilidade de viver algo perigoso, como a seção a seguir desenvolve a partir da discussão de o que seria o outro que pode ser você mesmo e das sensações que isso pode incitar quando consumido como forma de entretenimento.

1.2 Formas de perceber o outro

Há uma passagem de José Gil sobre um monstro que se assemelha à construção explorada por Lovecraft no desenvolvimento de suas histórias, principalmente a respeito de *o mito de Cthulhu*, pois nelas, como Gil apresenta, “o monstro abriu os diques que retinham o tempo, e a irreversibilidade jorrou, num ímpeto caótico: o que ele anuncia é catástrofe e morte” (GIL, 1994, p. 142). E é assim que a maioria das criaturas de Lovecraft é “descrita”, normalmente não há uma descrição detalhada, o leitor é levado a imaginar de sua maneira o que seria assustador ou seria capaz de tirar a sua sanidade. O mito de *Cthulhu* corrobora com o descrito por Burke sobre o oceano ser objeto de terror, por causa de sua dimensão sem medidas e até mesmo desconhecida. De acordo com o autor, “o terror é, em todo e qualquer caso, de modo mais evidente ou implícito, o princípio primordial do sublime” (BUKER, 1993, p. 66). Esse ápice é desenrolado como um novelo de lã, aos poucos e em camadas. Em certa medida é a metáfora que se explora durante a interação com o jogo *Layers of Fear* (2016).

A temática do desconhecido é recorrente em jogos eletrônicos. Normalmente as personagens precisam perseguir ou fugir de seres desconhecidos e repugnantes, diferentes do que estariam acostumadas em seu “cotidiano”. Não que seja muito distinta do experimentado pela personagem de um livro ou de uma história em quadrinhos, ou mesmo de um filme ou seriado do gênero, todavia, para o jogador quando está em contato com um jogo eletrônico, “a vida dele corre um perigo iminente”, porque o desenrolar dos eventos depende de suas ações e atitudes frente a esse universo repleto de criaturas desconhecidas que estão ali para acabar com a diversão do interator, ou seja, atacar a personagem de modo a gerar o *game over* para a interação jogador-jogo. Tornando comum a frase: “morri de novo”, enquanto se a mesma situação acontecesse com uma das personagens de um livro ou filme ou seriado, seria dito

“fulano morreu” – o que gera certo distanciamento. Ideia que pode ser compreendida pelo raciocínio de Steven Dixon sobre o teatro e o videogame estarem conexos, pois a distinção entre um e outro reside no fato de que há uma maior interação entre o público e a personagem do que no teatro tradicional, visto que no videogame: “o público é o participante, o participante é o jogador, o jogador é a personagem” (DIXON, 2007, p. 601). Ou mesmo, como o autor pontua, sobre as inúmeras contribuições das performances artísticas, em especial nas instalações que mesclam o virtual com o espaço físico, para a produção de jogos eletrônicos.

Como explicitado até o momento, o gênero é trabalhado em diferentes mídias, cada uma a sua maneira, mas ainda guardam os elementos característicos da estética do gênero de horror, que também podem ser percebidos em obras de ficção científica ou de fantasia, no sentido mais amplo. A franquia de jogos *Alan Wake* é interessante para observar esses ingredientes. *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010) é um jogo cuja narrativa se desenrola a partir da busca de Alan, um romancista de obras de suspense, para compreender o mistério por trás do desaparecimento de sua esposa. É como se a personagem estivesse no interior de seu último romance, um livro que não se lembra de ter redigido, o *gamer* percebe isso ao encontrar páginas da obra quando avança nas fases⁸.

O horror envolvido é o que se chama de psicológico, porque pouco é o contato direto de Alan (no caso, do jogador) com os monstros. Nesse jogo a atitude privilegiada é a de fuga, isto é, fugir da escuridão a qualquer custo. Porque o desconhecido a habita, e o desconhecimento funciona como a chave da impotência, pois esse medo pode estar relacionado com a presença de um ser “solto” na escuridão, *Vashta Nerada*⁹, uma sombra com “fome” de carne, que “alimenta-se” das pessoas que adentram seu território – uma vez que a lógica de evitar a escuridão seria muito próxima.

No jogo, a escuridão está assumindo o controle de seres humanos, animais e objetos. Esses, denominados de *taken*, são assassinos, inimigos dos quais Alan deve fugir ou, quando possível, enfrentar. A escuridão funciona como um escudo que protege esses seres que só

⁸ As páginas estão espalhadas fora de ordem nesse mundo ficcional, na maioria das vezes descreve cenas que ainda não ocorreram, servindo, dessa forma, de aviso e instruções de como prosseguir por meio dos próximos desafios. Além disso, programas de televisão e rádio, e outros sinais pelo jogo, são importantes para que possamos conhecer a cultura e história de Bright Falls.

⁹ Personagem explorada no seriado *Doctor Who*, da BBC. Nele os espectadores são apresentados à razão que justifica algumas pessoas terem medo do escuro, porque ele seria habitado por sombras que se alimentam de carne. Em *Doctor Who*, outro ser que aproveita a escuridão para atacar são os anjos chorões, porque só se movem quando a pessoa para de olhar para a sua figura.

podem ser feridos quando expostos à luz, é como se a luminosidade queimasse a escuridão (o escudo) e o ataque com uma arma de fogo se tornaria possível e letal, uma das razões pelas quais a personagem sempre está com uma lanterna (além de uma arma, revólver ou espingarda) – cabe salientar que nesse jogo a luz e objetos que a emitem têm papel fundamental, porque fornecem um refúgio seguro, no qual os seres das sombras não adentram. Esse jogo traz alusões a obras como *O Iluminado* (1977, *The Shining*), de Stephen King, e *Os Pássaros* (1963, *The Birds*), de Alfred Hitchcock. Ou seja, a construção de tais obras é repleta de referências e citações a outras desse universo da cultura ficcional de horror.

Ainda no interior dessa série de jogos, *Alan Wake's American Nightmare* (Remedy Entertainment, 2012), não é uma sequência de seu antecessor, funciona como uma espécie de história dentro da história (*spinoff*). Porque a narrativa ocorre no interior de um programa de televisão que é transmitido no jogo original, um episódio da série fictícia de ficção para a televisão, *Night Springs*, que segue o estilo de *Além da Imaginação*¹⁰ (no original: *The Twilight Zone*).

Nele, Alan está perseguindo o *herald of darkness* (em livre tradução: mensageiro das trevas), Mr. Scratch, uma espécie de um sócia (ou duplo) do “mal”, criado por forças da escuridão. Diferente de seu predecessor, nesse jogo há a mescla de elementos de horror e de ficção científica, posto que o objetivo principal é alterar a realidade, ação básica que o jogador deve realizar para avançar nas fases. Desse modo, a personagem é enviada de volta no tempo, pelo seu duplo, até conseguir realizar a missão com sucesso. Esse jogo é interessante também por inserir mais um elemento recorrente nas narrativas de ficção de horror, o *duplo* (no caso desse jogo, um outro eu “maligno”), assim, além da sombra, luta-se contra o outro que é você.

Esse outro também pode ser um *Doppelgänger*, originário da fusão das palavras alemãs *doppel* (duplo, réplica ou duplicata) e *gänger* (andante, ambulante ou aquele que vaga). O *Doppelgänger*, de acordo com as lendas de origem germânica, seria um monstro ou ser fantástico que tem o dom de representar uma cópia idêntica de uma pessoa que ele escolhe ou que passa a acompanhar (traz a ideia de que cada pessoa teria o seu próprio duplo). Segundo a lenda, esse *Doppelgänger* imita todas as características da pessoa que foi copiada, não apenas as externas – isto é, ele imita as características mais profundas desse ser humano.

¹⁰ A série foi exibida nos Estados Unidos em três períodos: de 1959 a 1964; de 1985 a 1989; e de 2002 a 2003. Totalizando assim nove temporadas com mais de 200 episódios. A maior parte da narrativa era ambientada na zona do crepúsculo (*Twilight Zone*), na qual ocorriam aventuras inexplicáveis e *Além da imaginação*. Os episódios em sua maioria abordava questões como viagens no espaço e no tempo, alienígenas, fantasmas, mundos paralelos, vampiros, entre outras. Semelhante ao que podemos encontrar no seriado *Doctor Who*.

Sigmund Freud (2010) explora a ideia do *Döppelgänger* como um exemplo do ser *Unheimlich*, que nada mais é do que o estranho que é familiar, porque nas palavras do autor, “o inquietante é aquela espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar” (FREUD, 2010, p. 249). Esse outro que é ao mesmo tempo estranho e semelhante aparece em obras literárias: como *O elixir do diabo* (1815, no original: *Die elixiere des teufels*), de E. T. A. Hoffmann, *William Wilson* (1839), de Edgar Allan Poe, *O duplo* (1846), de Fiódor Dostoiévski, e *O horla* (1887), de Guy de Maupassant; assim como no jogo *Alan Wake's American Nightmare*.

Vários dos títulos de horror (nas diferentes mídias) aqui expostos tratam de elementos que Jean-Pierre Vernant propõe, em *A morte nos olhos* (1991), ao discutir sobre a manifestação do outro na cultura grega. Segundo Vernant, três deuses gregos remetem à experiência que os Gregos tiveram do Outro: 1) a máscara monstruosa de Gorgó traduz a extrema alteridade – é o indizível; 2) Dionísio ensina ou obriga a ser outro – a embriaguez e o transe podem refletir em uma experiência de estranheza; e, por fim, 3) Ártemis traz em si as fronteiras do outro, certa distância a outros deuses – esta deusa estaria nas zonas limítrofes, ambiente no qual o outro pode se manifestar (Cf. VERNANT, 1991, p. 12-13).

Parte da definição de Gorgó trata da mistura do “civilizado” com o “selvagem”, uma vez que, para o autor, esta personagem “joga com as interferências entre o humano e o bestial, associados e misturados de diversas maneiras” (VERNANT, 1991, p. 39). Quando Vernant trata de Górgona há uma passagem que a descreve da seguinte forma: “é o medo em estado puro, o Terror como dimensão do sobrenatural. Este medo, com efeito, não é uma decorrência nem algo motivado, como o que provocaria consciência de um perigo. É um medo primeiro” (VERNANT, 1991, p. 50). Para o autor, a máscara de Gorgó parece encarnar o poder de terror como categoria do sobrenatural, assim, “a face de Gorgó é o Outro, nosso duplo, o Estranho” (VERNANT, 1991, p. 105). Sentença que coaduna com a discussão proposta por King quando pondera sobre o medo que se tem de fantasmas, que é semelhante à razão de ter medo de lobisomem, pois “é o nosso eu mais profundo, que não tem necessidade de ser tolhido” (KING, 2012, p. 230). Por isso que o romancista também explicita que a forma de desenvolver o outro da ficção de horror muda de acordo com a cultura e a sociedade.

Embora Jean Delumeau, como Vernant, não trabalhe em seu livro, *A história do medo no Ocidente* (1989), com produtos de entretenimento, a sua perspectiva histórica para definir e diferenciar medo de angústia é interessante para o desenvolvimento desta pesquisa, pois o autor traz subsídios relevantes para a investigação da interação jogador-jogos eletrônicos de horror. De acordo com o historiador, “quer haja ou não em nosso tempo mais sensibilidade ao

medo, este é um componente maior da experiência humana” (DELUMEAU, 1989, p. 18). Delumeau complementa que o ser humano desde cedo sabe que morrerá, por isso, diferente do animal, antecipa a sua morte.

A noção de “antecipar” a morte pode ser um elemento-chave que motiva o consumo de produtos de horror, como destaca Stephen King (2008) quando diz que a ficção de horror funciona como ensaio para a morte. Por isso faz sentido a definição de Delumeau sobre o medo: “no sentido estrito e estreito do termo, o medo (individual) é uma emoção-choque, frequentemente precedida de surpresa, provocada pela tomada de consciência de um perigo presente e urgente que ameaça, cremos nós, nossa conservação” (DELUMEAU, 1989, p. 23), o que também pode, segundo Burker, gerar o sublime.

Jean Delumeau distingue o medo da angústia. Em suas palavras, “o temor, o espanto, o pavor, o terror dizem mais respeito ao *medo*; a inquietação, a ansiedade, a melancolia, à *angústia*. O primeiro refere-se ao conhecido; a segunda, ao desconhecido” (DELUMEAU, 1989, p. 25, ênfase adicionada). Assim, ao especificar o tema, Delumeau, ressalta que “o medo tem um objeto determinado ao qual se pode fazer frente. A angústia não o tem e é vivida como uma espera dolorosa diante de um perigo tanto mais temível quanto menos identificável” (DELUMEAU, 1989, p. 25). Isso pode ser observado no jogo *Outlast* (2013), porque os sons decorrentes da aflição e medo da personagem podem gerar uma experiência de angústia para o jogador, pois sem sons produzidos no ambiente os da personagem ajudam a causar tensão e ansiedade.

Para Delumeau, a imaginação tem grande importância para a angústia, “é pressentimento do insólito e espera da novidade; vertigem do nada e esperança de uma plenitude” (DELUMEAU, 1989, p. 26). E ainda reforça que, “como toda emoção, o medo pode provocar efeitos contrastados segundo os indivíduos e as circunstâncias, ou até reações alternadas em uma mesma pessoa” (DELUMEAU, 1989, p. 23), o que, em certa medida, corrobora com a importância de investigar a interação e as possíveis influências sensoriais na performance de jogadores de videogames de horror.

No próximo capítulo, “*Medo do desconhecido*”: *horror, sonoridade e imersão nos videogames*, o objetivo é investigar conceitos que constituem a noção de sensorialidade. Neste estudo, nota-se que sons e silêncio são recursos úteis para sustentar a imersão em jogos eletrônicos de horror psicológico, como observado em *Outlast* (2013) e *Layers of Fear* (2016).

2 “MEDO DO DESCONHECIDO”: HORROR, SONORIDADE E IMERSÃO NOS VIDEOGAMES

Eu, filho do carbono e do amoníaco,
Monstro de escuridão e rutilância,
Sofro, desde a epigênese da infância,
A influência má dos signos zodiacos.

Augusto dos Anjos

A trilha sonora é parte significativa dos *games*, tende a ser mais ou menos elaborada, geralmente acompanhando a complexidade da narrativa do jogo (MURRAY, 2003). O som apresenta parâmetros relevantes para a jogabilidade, como a questão da interação, entendida como uma experiência de participação prática e intensa, que auxilia na concepção da imersão ao jogo – detalhe importante na construção teórica do entendimento do jogo (ERMI; MÄYRÄ, 2011). Nesta seção, serão analisados os desenvolvimentos sonoros dos jogos *Outlast* (Red Barrels, 2013) e *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016), entendendo tais composições como parte fundamental da narrativa dos jogos, bem como para o lúdico, sendo importante para o estímulo sensorial do jogador (ERMI; MÄYRÄ, 2011). Optou-se por não realizar o mesmo exame em *The Evil Within* (Bethesda Softworks, 2014) porque o jogo não apresenta elementos marcantes dessa natureza, pode-se considerar que os arranjos sonoros nesse jogo são padronizados.

Este capítulo traz a ideia de silêncio como ferramenta imersiva relevante, trabalhando em conjunto com o som na experiência do jogo. Entende-se a presença do “silêncio” como um artifício usado para maximizar a noção da própria construção de tensão nos jogos de horror. Para isso, será discutida a noção de um silêncio relacionado tanto com a ausência de sons quanto com o não uso da trilha sonora. Esse espaço geralmente é ocupado por outros tipos de sons, como o de passos, do vento, da respiração, da chuva, de ratos nas paredes que se misturam ou se confundem com o espaço fora da tela (MURRAY, 2003). Sendo assim, esse silêncio atua tanto na perspectiva do jogador, quanto na da personagem que está sendo conduzida na trama, mediando espaços diegéticos e extradiegéticos, ou simplesmente transdiegéticos (JØRGENSEN, 2011).

Após a subseção em que se mapeia brevemente o conceito de imersão, inicia-se a discussão sobre o gênero horror (CARROLL, 1999). Essa discussão será importante para o entendimento da construção do medo, e principalmente o medo do desconhecido (LOVECRAFT, 2007) afetação importante na imersão em jogos de horror, que terá o silêncio e os sons como fatores estimulantes. As afetações pretendidas em produções de horror como a repulsa, o susto, espanto e o próprio medo, se mostram como *comportamentos restaurados* (SCHECHNER, 2006), adquiridos por meio de sons cotidianos, ressignificados para a perspectiva de amedrontamento no horror.

Os jogos de horror psicológico como *Outlast* e *Layers of Fear*, por provocarem reações de medo ou espanto, são especiais para pensar a atuação da sonoridade como estratégia de imersão. A interação com os jogos permitiu observar e relacionar o conceito de imersão com sons e silêncio na construção do medo e na sustentação da imersão.

2.1 Imersão como espaço de interação jogador-jogo

Diferente de outros meios, jogos eletrônicos são ações, essa é definição de Alexander Galloway (2006) para a mídia videogame. De acordo com o autor, “sem a participação ativa de jogadores e máquinas, o videogame existe apenas como um código de computador estático. Videogames passam a existir quando a máquina é ligada e o *software* é executado; eles existem quando acionados” (GALLOWAY, 2006, p. 2). Essa assertiva contribui para a discussão acerca da noção de imersão e de agência nos jogos eletrônicos. Galloway também destaca que a ideia de existência do jogo estar atrelada ao momento que o jogador inicia a ação, com o apertar do *start*, traz um segundo ponto: nos videogames existem ações diegéticas e extradiegéticas, a primeira está diretamente relacionada com ações que influenciam a narrativa e a seguinte com operações externas ao universo narrativo como o *pause*, por exemplo.

Laura Ermi e Frans Mäyrä também reforçam que não há jogo sem jogador, porque, nas palavras dos pesquisadores, a essência do jogo está ancorada em sua natureza interativa (ERMI; MÄYRÄ, 2011, p. 90). Ermi e Mäyrä exploram a imersão como um componente importante para a *experiência* com o jogo. Por essa razão, afirmam que a interação com os jogos eletrônicos pode ser classificada como uma experiência escapista, pois, além de participação ativa, a imersão desempenha papel central (ERMI; MÄYRÄ, 2011, p. 94).

Considerando ainda que o escapismo é fundamental para o exercício de diferentes perspectivas diante da realidade concreta.

Quanto a isso, os pesquisadores definiram três formas de imersão: *sensorial*, *baseada em desafios* e *imaginativa*. A primeira consistiria em “silenciar” os estímulos do ambiente no qual o jogador está jogando, mas que são externos ao jogo. A imersão baseada em desafios é bem-sucedida quando há um equilíbrio entre desafios do jogo e as habilidades do interator – motoras e/ou mentais. Enquanto a imaginativa explora a oportunidade do jogador se afeiçoar ao personagem e de usar a sua imaginação. Ermi e Mäyrä sublinham que essa imersão e a sensorial estão combinadas no consumo da maioria dos produtos de entretenimento, mas a baseada em desafios é essencial para os jogos, porque dependem da ação do jogador (ERMI; MÄYRÄ, 2011, p. 102).

Para discutir imersão, Katie Salen e Eric Zimmerman trabalham com a noção de *duplo estado de consciência*, quando se observa que o interator ao jogar opta por desconsiderar a diferença entre ações que suas mãos realizam com o controle e as que são realizadas pela personagem na tela (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 453). Esses autores avaliam a ideia de *suspensão de descrença* como uma falácia, porque é como se o prazer só existisse se o jogador for transportado integralmente para o universo ficcional.

Antes de prosseguir com a discussão, é importante contextualizar o que está por trás dessa expressão tão polêmica. De maneira, talvez indireta, não seria incorreto destacar que a produção de videogames tem elementos semelhantes aos da literatura. No sentido de construir uma realidade que precisa ser aceita pelos jogadores, bem como acontece em relação com os leitores. Ou, para explicar melhor, vale trazer as palavras do filósofo Michel Foucault sobre a literatura e a sua dupla relação com o poder e a verdade. “Enquanto que o fabuloso só pode funcionar no terreno indeciso entre verdadeiro e falso, a literatura, no que lhe toca, instaura-se numa decisão de não-verdade: dá-se explicitamente como artifício, comprometendo-se porém a produzir efeitos de verdade” (FOUCAULT, 1992, p. 126).

Essa “decisão de não-verdade” que produz “efeitos de verdade” reforça a ideia de que precisa existir um acordo entre quem produz e quem consome a obra para que aquilo seja considerado possível. A ideia de se permitir acreditar no que está ocorrendo, como se fosse passível de acontecer, pode contribuir para uma imersão. Ou de forma mais direta, nas palavras de Umberto Eco, também relacionada com a literatura, “o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de ‘suspensão da descrença’ [...] De acordo com John Searle, o autor simplesmente *finje* dizer a verdade. Aceitamos o acordo

ficcional e *fingimos* que o que é narrado de fato aconteceu” (ECO, 1994, p. 81, ênfase do autor).

No artigo *Imersão em games narrativos* (2014), Suely Fragoso explica que o termo foi cunhado no século XIX pelo poeta inglês Samuel T. Coleridge. Entretanto, segundo a autora, inicialmente a expressão vinha acompanhada da palavra voluntária, ou seja, suspensão voluntária de descrença. Contudo, “desde então, essa ideia foi repetida à exaustão, geralmente sem explicações sobre seu significado e sem a inclusão da palavra voluntária, que era importante para seu significado original” (FRAGOSO, 2014, p. 60).

Retomando a questão da imersão nos videogames, Janet Murray (2003) também não concorda com a ideia de suspensão. Ao contrário, prefere trabalhar imersão como *criação de crença*, pois acredita que existe o desejo de o jogador aproveitar a imersão com o objetivo de agir como se acreditasse, por isso “concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência” (MURRAY, 2003, p. 111).

Jane McGonigal, como os autores supracitados, discorda do conceito de suspensão e denomina a imersão como *simulação de crença* (McGONIGAL, 2014, p. 4). McGonigal considera que os jogadores buscam ativamente encenar e acreditar para aumentar e prolongar a sua experiência no jogo. A pesquisadora ainda reforça que o ato de fingir que acredita tem relação com o desejo de aproveitar o momento. Jesper Juul (2005) não usa o mesmo termo, mas apresenta ideia semelhante à de Janet Murray sobre a experiência do jogador no mundo ficcional construído para alguns videogames, isto é, o jogador está disposto a aceitar a sua contradição e incoerência, desde que as suas regras ofereçam um caminho que possa seguir, mesmo com a baixa credibilidade do mundo ficcional em questão. Dessa maneira, Juul pondera que o jogo é algo que o jogador opta por imaginar (JUUL, 2005, p. 6).

Quanto às regras, elas constituem todos os jogos, segundo Johan Huizinga “são estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele constituído” (HUIZINGA, 2007, p. 14), o que reforça a ideia de que o ato de jogar é uma atividade voluntária. Juul também ressalta que a regra precisa ser bem definida para que o jogo possa ser programado ou para que não seja necessário ficar discutindo-a a cada partida (JUUL, 2014, p. 36). Contribuindo assim para a manutenção da imersão dos jogadores.

Marie-Laure Ryan (2001) explicita que a imersão pode ocorrer mais facilmente quando um texto traz pressupostos da cultura que o interator compartilha, mas isso não impede a imersão de acontecer por meio de um processo que envolve conflito e descoberta, mas exige certo nível de concentração (RYAN, 2001, p. 97). Ryan distingue dois tipos de

imersão, a *lúdica* e a *narrativa*. Isto é, em suas palavras, a imersão lúdica pressupõe a participação ativa e corporal do jogador, enquanto a outra requer apenas uma atividade imaginativa para o consumo da obra, excluindo assim a atividade do corpo (RYAN, 2009, p. 54).

Entretanto, para esta pesquisa, a imaginação não exclui o corpo dessa equação, pois a capacidade de imaginar depende de todo aparato sensório-motor no qual o cérebro está ancorado, como será discutido no próximo capítulo. Enquanto isso, Michael Mateas parte das categorias propostas por Murray (2003) para definir imersão como a sensação de estar presente em outro lugar e se engajar para realizar as ações necessárias nele (MATEAS, 2004, p. 21).

Contudo, esta discussão não explora a noção de círculo mágico (HUIZINGA, 2007; SALEN; ZIMMERMAN, 2004; JUUL, 2005) por considerar que não exista realmente um círculo deste tipo que englobe a relação imersiva entre jogador-jogo. Agir ou adentrar em um universo pode exigir uma identificação com a personagem e sua trama (narrativa) ou, no caso dos videogames, também com os elementos lúdicos (agência, regras, sons, exploração etc.). Observa-se frequentemente que a imersão nos jogos eletrônicos de horror é alcançada pela interação com os elementos lúdicos mais do que por uma identificação do jogador com a personagem controlada e a sua história na trama. Entretanto, nem por isso a definição de imersão desenvolvida por autores que privilegiam a narrativa foi abandonada, por considerar que há uma interação entre elementos lúdicos e a narrativa do jogo.

Além dessas definições de imersão, considera-se, nesta pesquisa, outros itens importantes para tornar jogos eletrônicos de horror mais imersivos, na próxima subseção, *Medo em jogo*, será investigado esses elementos que permeiam o desconhecido.

2.2 Medo em jogo

Noël Carroll (1999) sugere que o horror é o primeiro dos gêneros modernos que surgiu no século XVIII, partindo tanto dos romances góticos ingleses e alemães quanto do romance *noir* francês. O autor destaca o filme *The Exorcist* (1973), dirigido por William Friedkin, como obra paradigmática para o gênero. O sucesso alcançado pelo longa-metragem encorajou diversas produções que levaram o horror ao *mainstream* nos Estados Unidos, ainda na década de 70.

Quanto ao horror, Carroll inicia a discussão sobre “o que seria horror” e explicita duas diferenças etimológicas possíveis para o uso da palavra. O primeiro significado pertenceria à semântica do *horror-arte*, esta é adequada quando se trata de gêneros culturais ou do entretenimento, como os ligados à literatura e à cultura audiovisual, ou no caso deste estudo aos diferentes tipos de jogos. O segundo, *horror natural*, estaria ligado às questões que envolvem afetações naturais do ser humano, como os medos cotidianos e a sensação de repúdio direcionada a fatos. Neste trabalho, buscou-se privilegiar a primeira concepção, mas se reconhece que as duas acepções estão presentes no consumo dos videogames de horror, porque nota-se que os jogadores podem partir de um “comportamento restaurado”, termo introduzido por Richard Schechner. Isto é,

ações físicas, verbais ou virtuais, que não são pela primeira vez, que são preparadas ou ensaiadas. Uma pessoa pode não estar ciente que ele ou ela desenvolve uma porção de comportamento restaurado. Também conhecido como comportamento duas vezes vivenciado (SCHECHNER, 2006, p. 22).

Em outras palavras, acredita-se, que um comportamento restaurado aconteça justamente porque durante a interação jogador-jogo, aquele age inicialmente conforme experiências anteriores com produtos desse gênero antes de começar a explorar as habilidades necessárias do jogo em questão, como conhecer as suas mecânicas e os apelos sensoriais que o diferem do estilo do qual faz parte. Posto que, de acordo com a pesquisadora Tia DeNora (2004), que trabalha a música como uma ferramenta de incitação de movimento, a “música é um veículo cultural” (DeNORA, 2004, p. 7), no sentido de que esta funcionará muitas vezes, ao longo da vida cotidiana, como motivação para a ação e o dinamismo. Essa potencialidade do som se daria principalmente por causa da subjetividade, DeNora evidencia isso ao tratar a música como um conhecimento apreendido socialmente, essas convenções fornecem uma espécie de segurança estrutural na hora de um reconhecimento circunstancial, e neste momento não se fala apenas da música tema ou trilha sonora, mas também de sons cotidianos, explorados nos jogos elencados para este estudo.

Roux-Girard (2011) irá compreender videogames como uma espécie de audiovisual muito próxima dos filmes, diferenciando-se apenas pela lógica interativa e de participação que produz. Concordando com esta alegação, a categoria de *horror psicológico* nos jogos se mostra adequada quanto ao que se classifica como horror. Os jogos selecionados para esta investigação são entendidos como parte do “horror-arte”, ou simplesmente horror, e como “um produto de um gênero cristalizado” (CARROLL, 1990, p. 13) desde o século XIX, que repercute até hoje.

De tal modo, ainda segundo Carroll, o horror se difere de outros gêneros como suspense, romance – ou mesmo o terror –, pois estará fundamentalmente ligado à sensação que o nomeia. A afetação de horror – ou repugnância, pavor, medo, aversão – muitas vezes estará ligada à presença de monstros. Esses seriam seres estranhos e grotescos por “serem reconhecidos como algo fora da ordem natural das coisas como estabelecido em nosso esquema conceitual” (CARROLL, 1990, p. 189), portanto, seres impuros, mas que são possíveis no interior do universo narrativo. Porém, dentro de uma lógica contemporânea, quanto mais próximo da humanidade, mais esses monstros se mostraram como incipientes de uma afetação negativa, ou, especificamente, do medo (PAFFENROTH, 2011).

Ainda assim, existe a concepção de que o medo é algo muito mais complexo de ser entendido, ou até mesmo provocado. Lovecraft define o medo como “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade (...), e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o *medo do desconhecido*” (LOVECRAFT, 2007, p. 13, ênfase adicionada). É possível observar que a estrutura de inúmeros produtos de entretenimento explora essa premissa ao trabalhar o medo que pode ser gerado pelo suspense de algo imprevisível, sendo desconhecido ou inexplicável. Entretanto, o autor ressalta que há restrições ao consumo desses produtos (de obras literárias, em seu caso específico), porque demandam certo grau de imaginação e uma “capacidade de distanciamento da vida cotidiana” (LOVECRAFT, 2007, p. 13). De acordo com Lovecraft, sem imaginação e distanciamento das regras cotidianas seria complicado imergir no universo e conseguir se assustar.

Em relação à capacidade de se assustar, existem diversos fatores que podem influenciar e um deles seria a idade. Para explorar isso, convém evocar Franz Kafka na obra literária *A construção* (1998), na qual o autor explora brevemente as diferenças de ação/questionamento que a personagem tem frente ao “desconhecido”: quando jovem ficou “mais curioso que amedrontado” (KAFKA, 1998, p. 68), mas com o avançar da idade questiona-se acerca da falta de consciência para tornar a sua construção mais segura, posto que agora encontra “novas inquietações ao invés de sossego” (KAFKA, 1998, p. 69). Uma noção semelhante, aplicada aos produtos de horror, pode ser percebida pelo relato de Stephen King, em *Dança macabra* (2012, publicado originalmente em 1981): quando assiste a um filme, “o tempo, a idade e a experiência deixaram suas marcas”, porque “a suspensão de descrença, aquele ‘levantamento de peso’ mental, ficou muito mais difícil” (KING, 2012, p. 100). Isto é, frente aos produtos de entretenimento de horror, supõe-se que quanto mais jovem e “inexperiente”, mais fácil será a imersão no universo criado, assim como há certa facilidade

de se entregar ao medo – mesmo que isso ocorra principalmente por causa da curiosidade do que por um sentimento designado medo.

Essa assertiva pode ser comprovada pela conclusão de Freud na obra *O inquietante* (no original em alemão *Das unheimlich*, 1919): “o inquietante das vivências produz-se quando complexos infantis *reprimidos* são novamente avivados, ou quando crenças primitivas *superadas* parecem novamente confirmadas” (FREUD, 2010, p. 276, ênfase do autor). Mas o inquietante da ficção, segundo o psicanalista, “é, sobretudo, bem mais amplo que o inquietante das vivências”, pois “abrange todo este e ainda outras coisas, que não sucedem nas condições do vivenciar” (FREUD, 2010, p. 276). Considerando ainda que o autor tem a liberdade de criar um universo “de modo que este coincida com a realidade que nos é familiar ou dela se distancie de alguma forma” (FREUD, 2010, p. 277).

Recorrendo mais uma vez às palavras de Stephen King, agora acerca da razão pela qual obras que exploram o horror/terror atraem o público, para definir melhor o motivo pelo qual há a tendência a seguir a forma que a personagem humana reage na narrativa. Segundo King, isso ocorre porque essas obras podem explicitar “de uma forma simbólica, coisas que teríamos medo de falar abertamente, aos quatro ventos; [elas nos dão] a chance de exercitar (...) emoções que a sociedade nos exige manter sob controle” (KING, 2012, p. 37).

O sentimento de medo também pode ser considerado um dos grandes atrativos dos produtos de entretenimento de horror ao longo das épocas. Aliado a isso há a noção de que a ficção de horror “serve de ensaio para nossa própria morte” (KING, 2008, p. 17). Tem uma passagem de King que traz uma pista que remete à razão de a personagem, de *A construção*, estar “amedrontada”, porque “quando nos damos conta do nosso fim inevitável, também nos damos conta da emoção do medo” (KING, 2008, p. 16), em outras palavras, quando jovem pouco se nota a iminência da morte, mas com o avançar dos anos, como o próprio Kafka evidencia ao longo do texto, a proximidade de seu fim não para de preocupá-la.

Entretanto, essa emoção ainda pode ser evocada pela ideia de fragmentação da informação. Quanto mais fragmentados forem os dados, maiores serão as chances de sentir medo, a relação é de proporcionalidade, posto que se desconhece o todo, isto é, “o medo é a emoção que nos torna cegos” (KING, 2008, p. 17). Isso pode ser exemplificado pela antiga fábula, apresentada por King em *Sombras da noite* (2008), sobre os sete cegos que tocavam sete partes diferentes de um elefante. Assim, é possível entender que essa cegueira momentânea, bem como a iminência da morte, pode ser compreendida como o ingrediente que instiga o consumo do gênero de horror; ou nos termos de Stephen King, o medo e a morte sempre foram temas importantes – confirmando a tese de Lovecraft –, porque “são duas das

constantes do ser humano. Mas apenas o escritor de terror e do sobrenatural dá ao leitor uma oportunidade para total identificação e catarse” (KING, 2008, p. 18) – é evidente que não há necessidade de se restringir à literatura.

Contudo, essa relação emocional é muito tênue, precisamente pelo exposto por Lovecraft como a demanda imaginativa e distanciamento das regras do cotidiano para o consumo deste gênero. O som também se mostra como um elemento importante para o fomento da sensação de repulsa ou medo proposto pelo horror, especialmente se tratando de produtos que exploram recursos audiovisuais como filmes ou, no caso desta investigação, videogames. Porque “o medo nos deixa cegos, e tocamos cada medo com a ávida curiosidade do interesse próprio, tentando construir um todo a partir de uma centena de partes, como os homens cegos e seu elefante” (KING, 2008, p. 17) ou, melhor, desorientados, para sair do paradigma visual. O som pode ser compreendido como mero auxiliar, ou como elemento principal em alguns jogos, na questão da imersão do jogador, pois se encontra justamente como um expoente de configuração do modo de se assustar no jogo (ROUX-GIRARD, 2011). Isso se dará nos jogos de horror sobretudo com o uso (ou não) da trilha escolhida pelos desenvolvedores.

Com relação aos jogos de horror psicológico, os sons percebidos se mostrarão de extrema importância. Esses sons serão preconizadores de expectativas já consolidadas por outras experiências, portanto, serão, passíveis de certa antecipação por parte do jogador (ROUX-GIRARD, 2011). Sendo assim, “o horizonte de expectativas que os jogadores têm sobre os jogos é provavelmente a primeira coisa que irá influenciar a produção de sentido com relação ao som” (ROUX-GIRARD, 2011, p. 194). Esse horizonte seria adquirido pelo conhecimento prévio por meio do consumo de materiais audiovisuais do gênero de horror, como filmes e, até mesmo, os próprios jogos (ROUX-GIRARD, 2011). Existe, portanto, a expectativa ou anseio de sentir medo e ansiedade.

O som se mostra, desse modo, como um ingrediente essencial para a ambientação do jogo, mas sozinho pode não ser capaz de criar o estímulo necessário para a provocação afetiva de horror – e o que acompanha o mesmo. A imagem e o som estão interligados, Roux-Girard (2011, p. 199), citando Michel Chion (2003), irá afirmar que esse tipo de construção de valor adicionado (do original, *added value*), dita em essência a relação entre imagem e som como uma associação em inúmeros níveis. Isto é, ao ouvir determinado tipo de som, o jogador imagina certos acontecimentos que pode vir a ser vivenciado ou não durante o jogo. Novamente, trabalha-se com a ideia de uma produção de expectativa.

Salienta-se ainda, que a quebra de expectativa pode suscitar maior engajamento por parte do jogador que terá as suas habilidades testadas, o que, em certa medida, pode gerar a imersão porque algo que era esperado não aconteceu da maneira prevista. Por isso, na próxima subseção, busca-se, por meio dos conceitos estudados neste capítulo, investigar o medo do desconhecido em jogos eletrônicos do gênero de ficção fantástica de horror. Nota-se que, em videogames desse gênero, a sonoridade está imbricada com a noção de imersão, porque parte da experiência do jogador e de suas ações (performance), dentro e fora do jogo, sofrem influência dos diferentes tipos de sons que a obra mobiliza para comunicar a emoção que deseja provocar.

2.3 “Medo do desconhecido”: horror, sonoridade e imersão nos videogames

2.3.1 Som e Silêncio

Em seu *Manual prático de acústica*, Solon do Valle (2009) descreve o “som” como a forma em que as ondas de áudio se propagam pelo ar. As outras duas formas de áudio são: a vibração, quando as ondas se propagam pelos corpos sólidos e “sinal de áudio” quando propagadas por circuitos elétricos (VALLE, 2009, p.11). As vibrações provocadas pelas ondas sonoras podem ser traduzidas fisiologicamente pelo aparelho auditivo, por isso os seres humanos são capazes de ouvir e interpretar os sons produzidos.

Enquanto o som pode ser compreendido como uma ação e uma materialidade, seja em forma de vibração, reverberação, ruído etc., o silêncio representaria uma “não ação” – algo que deixa de acontecer ou está em suspenso –, geralmente um “momento” que precede o som e/ou uma ação. Para compreender a diferença entre a o som e o silêncio é interessante trazer a fábula chinesa *O pintor de fantasmas*, de Han Feizi. Nela o autor apresenta a conversa entre um príncipe e um pintor, na qual o pintor é questionado sobre o que é mais fácil pintar “cachorros e cavalos” ou “fantasmas e monstros”, ao que responde: fantasmas e monstros, porque “não têm uma forma definida, e ninguém nunca os viu” (FEIZI, 2012, p. 25). E a mesma relação pode ser percebida com relação ao silêncio.

O silêncio existe em relação aos sons e aos espaços em que está. À medida que, no senso comum estaria relacionado, de maneira mais geral, ao ambiente e às ações. Por

exemplo, quando se pede a alguém que fique em silêncio, deseja-se que essa pessoa se cale e/ou pare de fazer barulho. Um ambiente silencioso pode ser aquele que consegue isolar os ruídos externos, mesmo que outros tipos de ruídos permaneçam. Nesse sentido, definir o que é silêncio, ou estar em silêncio, parte de uma disputa entre diferentes atores, sejam humanos ou não-humanos.

Neste trabalho, pretende-se pensar o silêncio nos espaços diegéticos e extradiegéticos dos videogames de horror, atuando juntamente com o som para gerar imersão no universo da obra. Segundo Murray (2003), a trilha sonora compõe a parte técnica do jogo fornecendo pistas de que o jogador está clicando com o mouse na direção certa. A autora descreve ainda a música como definidora da experiência dentro da cena dramática. O som se configura como um dos fatores centrais para a imersão e complementa o sentido da dimensão visual da narrativa, trabalhando de forma mais ou menos mecânica e criando uma ambiência.

A relação entre o que acontece no espaço diegético e o som tende a ser marcada pela sincronia. Quando a personagem anda se pode ouvir o barulho de passos, quando abre uma porta, ouve-se o ranger das dobradiças e o som da maçaneta, esses seriam usos mais mecânicos do som. A música que cria um clima de suspense entra quando o jogador está prestes a enfrentar o inimigo, atua tanto no espaço diegético quanto extradiegético, trabalhando com a ideia de criar um “clima” e o ambiente “perfeito” para a ocasião.

Os sons que fazem parte dos videogames são compostos previamente e inseridos posteriormente de forma a complementar o sentido e o uso daquela obra. Zach Whalen, pesquisador ligado aos *Game Studies*, descreve duas circunstâncias específicas nas quais o som faz parte dos *games*: (a) para expandir o conceito do mundo ficcional e (b) para chamar o jogador para dentro da sequência do jogo (WHALEN, 2004, s/n). O som permite ampliar a ideia de espaço. Enquanto o campo de visão dos seres humanos permite enxergar no máximo 180 graus, os ouvidos conseguem captar os estímulos sonoros de forma *omnidirecional*, em 360 graus. Para a visão humana, a noção de espaço vem da sua característica binocular, já para a audição, essa noção vem da captação de diferentes fontes sonoras e de suas reverberações no ambiente (VALLE, 2009).

Assim, o som cria um senso de espaço físico (MORRIS, 2002 *apud* WHALEN, 2004, s/n), porque não está restrito à tela, ou às telas. O som existe no ambiente diegético, como recurso narrativo, mas também permeia o ambiente extradiegético. É ouvido por meio dos fones de ouvido e/ou caixas de som, podendo ser uma escuta mais ou menos individualizada. O jogador não precisa estar em contato visual com a tela para ouvir o som.

Para Michel Chion (1994), a principal função do som no audiovisual é auxiliar a percepção da audiência numa diegese espacial. Segundo Schafer (1977), a audição é capaz de fazer a mediação entre uma zona espacial criada pela imaginação e outra pelo mundo a nossa volta. O som preenche o ambiente, sendo resultado de reverberações, dinâmicas e níveis de acústica. Nos videogames os sons são aplicados conforme sua condição física e cultural, o mesmo acontece com o uso do silêncio nesses espaços. O silêncio, dentro ou fora das narrativas dos jogos eletrônicos de horror, marca momentos de tensão, pausa ou suspense. Curiosamente, experimentações numa câmara anaecóica¹¹, capaz de absorver mais de 90% dos ruídos, mostram que, em condição de “silêncio absoluto”, uma pessoa passa a sofrer alucinações em pouco tempo¹². Ao construir uma paisagem virtual, o *designer* de som está reproduzindo e sistematizando códigos do “mundo físico” para criar uma determinada ambiência, como o som do vento fora da casa, dos carros na rua, da chuva, dos corredores de uma casa antiga, de ratos etc.

Assim como o som, o silêncio “invade” os espaços diegéticos e extradiegéticos, mas enquanto o som pode ser controlado pelo jogador, o silêncio tende a se “impor” na narrativa. Há inúmeros relatos¹³ de jogadores que diminuem o volume dos dispositivos de reprodução com a finalidade de “sentir menos medo” ou de “levarem menos sustos”, e, ainda, existem aqueles que aumentam o volume justamente na intenção de potencializar essas reações. São momentos em que a música para e é possível ouvir somente a respiração e os passos da personagem. A ausência da música ou a atuação mínima da trilha, nesses casos, tende a gerar certa ansiedade, pois, sabe-se que algo está porvir, mas não se sabe de onde. Nos jogos de horror a ideia de ambiência é primordial para o clima sombrio e parte dessa tensão vem dos momentos de silêncio, ou espaços “silenciosos” dentro da narrativa. Uma porta pode bater ou alguém pode gritar e o jogador fica tão desorientado quanto a personagem.

O interator, geralmente, é capaz de identificar a fonte sonora de determinado barulho, por isso, nos videogames, principalmente nos de horror, a não identificação dessas fontes é

¹¹ Espaço projetado para absorver o máximo de reflexões sonoras possíveis, criando a sensação de “silêncio absoluto”.

¹² Em 2004 a câmara anecoica do laboratório de Orfield no Minnesota, EUA, entrou para o livro dos récordees como o lugar mais silencioso do mundo. A pessoa que conseguiu permanecer mais tempo em seu interior suportou 45 minutos. Fonte: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2124581/The-worlds-quietest-place-chamber-Orfield-Laboratories.html>. Acessado em 09/06/2017.

¹³ Esses relatos foram colhidos durante oficinas e palestras realizadas pela pesquisadora desde 2014: em congressos da *Intercom*, no Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora e no evento organizado pelo *Ding* da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-Rio).

usada como recurso para gerar medo e ansiedade. O som e o silêncio passam a ser usados nesse universo como mecanismos de imersão capazes de gerar sensações, funcionando a partir de uma lógica instaurada por esse gênero.

As investigações na área de estudos dos jogos se apropriam de conceitos e métodos de outras áreas. É comum encontrar investigações que partem de elementos que são comuns a filmes e a jogos eletrônicos, não há nada de errado nisso, o campo de *game studies* ainda está se desenvolvendo, mas alguns conceitos não são suficientes, porque ignoram a natureza interativa do meio, como sublinha Kristine Jørgensen (2011). O estudo das sonoridades nos jogos eletrônicos é um desses casos, porque os conceitos diegético e extradiegético tratam, respectivamente, de sons que fazem parte da narrativa, como sons da natureza, seres que habitam os espaços, ruído, barulho, entre outros, e sons externos à narrativa, como a trilha sonora.

Ao serem transportados para os estudos da área de jogos, esses conceitos podem ser utilizados para investigar sons que se originam no mundo ficcional do jogo e sons externos a ele. Jørgensen pontua que a perspectiva de Galloway sobre ações diegéticas e extradiegéticas, ainda que confusa, é importante para a discussão que pretende realizar acerca da necessidade de outra terminologia para o estudo dos sons nos jogos eletrônicos. A pesquisadora propõe e desenvolve o neologismo *transdiegético* para estudar os aspectos sonoros da interação jogador-jogo, na tentativa de transcender a tradicional fronteira entre sons diegéticos e extradiegéticos, pois, segundo Jørgensen, esses sons desempenham função importante nos jogos, por ser tanto uma forma de conectar jogador e jogo quanto de fornecer *feedback* e chamar a atenção do jogador (JØRGENSEN, 2011, p. 85), mesclando assim o universo do jogo e do jogador. Contudo, a pesquisadora ressalta que em alguns aspectos o uso de diegético e extradiegético pode ser profícuo, por exemplo, na comparação entre jogos eletrônicos e outras mídias ou, no sentido empregado pela autora no artigo, para demonstrar como são problemáticos para investigar sons nos jogos.

Milena Droumeva explicita e reforça a crítica de Kristine Jørgensen sobre a utilidade de investigar o som do jogo em termos de *diegesis*. O som nos jogos eletrônicos funciona em diferentes níveis, além de descritivo/imersivo, tais níveis podem ser extradiegéticos, de acordo com a definição da teoria do cinema, e ainda funcionar como pistas diegéticas no interior da trilha sonora (DROUMEVA, 2011, p. 139). Assim, segundo Droumeva, ainda há outra limitação do termo, ele não considera sons externos ao mundo do *game*, que podem fazer parte da experiência do jogar, como a paisagem sonora acústica do jogo em grupo.

2.3.2 Silêncio e horror

Carroll pensa o gênero de horror como algo destinado a produzir um efeito emocional, assim como King, que representa um tipo de emoção que os criadores pretendem inculcar na audiência. Segundo Carroll,

a palavra ‘emoção’ vem do latim ‘emovere’, que combina a noção de ‘mover’ com o prefixo ‘fora’. Uma *emoção* era originalmente *movimento* para fora. Estar num estado emocional envolve a experiência de transição ou migração – uma mudança de estado, um mover-se para fora de um estado físico normal para outro estado agitado, marcado por mudanças interiores (CARROLL, 1999, p. 41).

A relação entre as ações de emocionar e mover combina com a ideia de imersão, e o trânsito entre os espaços transdiegéticos. O período de tensão criado pela trilha sonora auxilia na percepção dos espaços e do ambiente. A atmosfera sombria da imagem é acompanhada de efeitos de eco, violinos desafinados, explosões dissonantes de ruídos sinfônicos propiciam o “susto”. O silêncio nesses espaços gera tensão, quando os ouvidos ficam atentos às perturbações e interferências no ambiente. Esses efeitos emocionais do horror possuem uma dimensão física, de ordem material, e uma dimensão performática, que pode ser pensada a partir da ideia de “comportamento restaurado” (SCHECHNER, 2006), já explicitado anteriormente.

A forma como os sons são artificialmente anexados aos videogames parte das observações do mundo e das reações dos indivíduos em relação ao gênero. “Em geral jogos de *survival horror* apoiam-se em convenções sonoras dos filmes de horror para criar efetivamente o clima de terror necessário para o *game*” (WHALEN, 2004, s/n), assim como nos de horror psicológico. No gênero de horror, os monstros são criaturas entendidas como anormais em relação aos humanos e representam para estes um distúrbio da ordem “natural”. Essas criaturas violam as normas da propriedade ontológica presumida pelas personagens humanas da história. Os monstros são personagens extraordinários num mundo ordinário. É diferente de um dragão dentro de um conto de fadas, por exemplo, que representa uma criatura ordinária dentro de um mundo extraordinário (FREUD, 2010).

É interessante notar que, como expresso, em condições extremas, o silêncio também pode representar uma ruptura de um estado permeado constantemente por sons. De modo geral, molda o espaço e cria um suspense, um momento de tensão, que no interior de uma história de horror pode representar a eminência de um ataque ou de uma mudança de perspectiva, seja qual for a mídia. Por isso mesmo nem sempre é preciso ter a figura do

monstro e do estranho para trabalhar a apreensão em relação ao desconhecido, como é o caso de *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016) que trabalha principalmente por meio da imbricação de som e imagem de maneira a manter o jogador tenso e atento às mudanças ao seu redor. Enquanto *Outlast* (Red Barrels, 2013) tem a figura do monstro como preconizador da sensação de medo.

Os jogos selecionados são classificados como horror psicológico, mas possuem mecânicas de jogos e objetivos completamente distintos: *Outlast* preza pela capacidade de o jogador ser furtivo, porque a personagem precisa recolher documentos e informações sem ser notada, caso seja detectada é preciso fugir e conseguir se esconder, não existe possibilidade de confronto; *Layers of Fear* instiga a personagem-jogador a transitar pelo casarão de modo a coletar dados, mas a cada novo documento a história vai se transformando, bem como a maneira de enxergar e ouvir – não é preciso fugir, mas sim explorar cada gaveta ou armário dos cômodos.

A seleção é fruto da experiência da pesquisadora com os jogos, antes mesmo de ir a campo mapear as definições de imersão e de investigar as questões entre sonoridade e videogame, e, claro, pela percepção da capacidade imersiva desses jogos. Diante disso, surgiu a curiosidade de pensar uma forma de analisar o som e o silêncio como elementos que contribuem para uma imersão. O silêncio é mais do que a ausência de som. Assim como os sons, possui uma dimensão subjetiva e performática. A ideia de suspensão criada pelo cessar de parte da trilha pode indicar tensão. O silêncio aplicado em diferentes partes do espectro sonoro funciona de forma estratégica, direcionando a atenção para determinados pontos do cenário e da história.

Como discutido, a questão da construção de sons diegéticos e extradiegéticos vai se mostrar fundamental para o entendimento da imersão nos jogos. No entanto, nesse momento não há a preocupação apenas com a questão do som, mas também com o uso estratégico do silêncio. Por isso, a relação entre som e silêncio, na criação de momentos de tensão nos jogos, será apresentada com o termo *transdiegético*, cunhado por Jørgensen (2011).

Entende-se, portanto, que essa vinculação será imprescindível na concepção de jogos de horror psicológico, já que a similaridade desses sons com os sons "naturais" do cotidiano é significativa. O horror irá se desenvolver justamente perante a familiaridade de ocasiões ou de seres, como explicitado anteriormente, usando essas semelhanças para gerar a afetação necessária para o consumidor desse gênero. Observa-se essa familiaridade nos jogos tanto na estética oferecida quanto na questão do próprio som.

A personagem se encontra em uma casa deserta, por exemplo, e consegue ouvir o barulho de um temporal do lado de fora. O jogador parte do princípio de que está sozinho, sons como passos no andar de cima e portas batendo podem acarretar em um susto, e eventual medo, quando o jogador está atento aos estímulos do jogo. Esses sons se tornam semeadores de sensações como o estado de alerta e a ansiedade. Enquanto isso, o silêncio (ou a não-trilha) funciona como um fator para obter a atenção do jogador. Porque num momento em que o cenário se destitui de qualquer som, com exceção dos sons “naturais” da personagem, a tendência é a de completa atenção aos detalhes, no caso do jogador mais sensível, em especial, aos sonoros. Diante dessa situação, acredita-se que, podem surgir questões como: “consigo ouvir algo por trás desse silêncio?”; “o silêncio quer dizer que algo ou alguém está se aproximando?”, além de outras variações, pois considera-se que a utilização do silêncio como um fator de tensão faz parte da cultura audiovisual há bastante tempo.

2.3.3 Suspense em *Layers of Fear* e *Outlast*: som e silêncio na construção do medo

Em *Layers of fear*, logo que o jogo é iniciado, o jogador – sob a perspectiva da personagem – está em um *hall* de uma casa deserta. Tudo que se escuta é o barulho do temporal do lado de fora e uma leve trilha sonora, sendo constituída por um piano e uma eventual vocalização lírica. Isto é, a melodia lembra muito a de uma caixinha de música, ou uma antiga canção infantil, o que dentro do universo do horror pode ser um indicador de que a personagem está inserida num ambiente perigoso. Este é o primeiro momento em que o comportamento restaurado, introduzido por Schechner (2006), pode vir a influenciar o jogador.

À medida que os cenários são explorados, a trilha desaparece lentamente, surgindo novamente apenas em momentos estratégicos – sendo o de total quebra do silêncio –, antes de entrar em algum aposento, por exemplo, brincando com a ideia de que algo de errado irá acontecer. A trilha presente nesses ciclos se desenvolverá sempre ou em tom crescente ou com uma aparição súbita – oferecendo a ideia de impacto –, introduzindo, em seguida, objetos de cordas tensionados e, na maioria das vezes, com sonorização aguda. Esses detalhes de construção da melodia revivem filmes clássicos de horror, ou de cenas de suspense, que causam tensão no interator e a expectativa de que irá acontecer algo assustador – como susto com sons de garrafas quebradas sendo pisadas pela personagem.

No entanto, o silêncio não é quebrado apenas pela trilha sonora. Também existem momentos em que é interrompido por barulhos e estrondos que, tecnicamente, seriam causados por outras pessoas, com o auxílio de objetos inanimados. Parte-se do pressuposto de que a personagem (e, por conseguinte, o jogador) está sozinha na casa, tendo que solucionar *puzzles* e desbravar espaços, com o objetivo de descobrir o desenrolar de uma narrativa um tanto quanto perturbadora, que faz uso de elementos entendidos como problemáticos pela perspectiva social vigente, como o consumo excessivo de álcool, o caos de locais imundos, decadentes e bagunçados, o desequilíbrio mental, entre outros.

No instante em que essa suposta solidão é suspensa pelo emprego de recursos como o som do impacto de algo pesado caindo, passos, portas e janelas que abrem e fecham, choros e latidos de um cão, aparentemente, sentindo-se ameaçado, começa-se a pensar *quem* ou *o que* está na mesma casa que aquela personagem? Entendendo que a narrativa não segue uma lógica de obviedade mundana, se perguntar *o quê*, ao invés de *quem*, faz muito mais sentido, já que a narrativa permite tal tipo de ponderação – está vivo? É real? Pode ferir a personagem (a mim)? Neste momento, repara-se que o medo causado por essa quebra do silêncio, levando ao questionamento se está realmente sozinho na casa, instiga a imersão do jogador. Afinal, por que temer, se assustar e ansiar por aquilo que – tecnicamente – não faria parte de sua realidade cotidiana?

O silêncio em *Layers of Fear* apresenta outro ponto importante de ser observado: sua existência maximiza os sons cotidianos. A chuva, um som constante, mas nem sempre presente; o vento que bate nas janelas, lembrando vozes que sussurram em tom de melancolia; o barulho de portas que rangem quando abertas ou fechadas; e o barulho de eletricidade; todos esses sons que pertencem a um cotidiano normativo são ressignificados. Eles auxiliam na construção da tensão, bem como da imersão do jogador, que – por estar tão acostumado com esses tipos de som – não percebe a primeira vez que eles se calam, por exemplo. Quando, por fim, acontece certa “acomodação” da percepção de que algum cômodo está silencioso *demais*, criando a sensação de expectativa do medo. Nesse momento, o sentido de audição parece se aguçar, auxiliando, novamente, o processo de imersão do jogador curioso e ansioso por saber o que está porvir.

Por outro lado, o primeiro momento de *Outlast* pode ser entendido como clichê. A personagem dirige por uma estrada de terra ou cascalho em direção a um prédio antigo, afastado da aglomeração da cidade, localizado numa região sombria e aparentemente abandonada. Além do visual, os sons nesse instante denunciam boa parte dessas afirmações pela ideia de "senso comum" que inspiram. O rádio não introduz necessariamente a história

do local para onde a personagem se dirige, mas a radiofonia quando se está chegando é um indicativo de que aquele estabelecimento é de difícil acesso e contato. Tal efeito é comumente usado em produtos audiovisuais do gênero de horror, como indicativo de problema – afinal, uma área afastada da zona urbana faz parte do universo desse gênero, bem como do gênero de ficção científica.

A trilha ainda se faz presente. Uma música baixa, que não cancela outros sons, como o vento que lembra sussurros (como no jogo anterior) e uivos de lobos (outro indicativo de que, onde quer que se esteja, a personagem não está próxima de centros urbanos). Em *Outlast*, a respiração da personagem e seus passos também são ouvidos com mais clareza. Há uma diferença entre andar e correr, ou andar sobre cascalho ou sobre madeira. Essas diferenciações parecem maximizar o fator imersão do jogador, aumentando a sensação de proximidade entre os dois indivíduos (digital e carnal).

A trilha só se silencia efetivamente quando a personagem consegue entrar nos domínios “privados” do prédio, que se descobre se tratar de um manicômio (como se o fato de estar isolado não fosse prerrogativa o suficiente para a sensação de medo. O estigma de manicômios e hospitais alertam para que tipo de caminho a narrativa pretende seguir, a probabilidade de sangue e seres repulsivos é grande, seguindo a lógica de produções de terror). Ela ganhará espaço em momentos de indicação de tensão, como a entrada em um aposento escuro, ou a aproximação do monstro. Nessas ocasiões, opta-se pelo uso de instrumentos de cordas emitindo o som agudo, passando para o jogador a sensação de tensão, que é maximizada pela respiração rápida e/ou entrecortada da personagem, o que indica medo que aproxima – através dessa sensação – jogador-personagem. A trilha também retorna em momentos desprovidos de ação pelos ambientes do cenário, como quando está parado realizando a leitura de documentos. Esse artifício é utilizado para auxiliar o jogador a manter a sensação de expectativa, tensão e imersão, caso esteja atento a esses estímulos. A composição é baixa e tensa, ressaltando novamente a ideia de comportamento restaurado, e não permitindo que o jogador perca a sensação de dissociação com a dupla lúdico-narrativa, mantendo a imersão.

O silêncio em *Outlast* é estratégico para a maximização de sons gerados pela personagem, bem como sons causados por outros objetos e seres presentes no ambiente. O silêncio, por exemplo, junto ao barulho de passos da personagem controlada sobre o chão de madeira, que range constantemente, ou quando essa se encontra rastejando na tubulação de ventilação, dá a constante sensação de estar sendo seguido. A ansiedade e a expectativa de ser atacado (diferentemente de *Layers of Fear*, em *Outlast* pode-se morrer se encontrar algum

antagonista) faz com que o jogador comece a prestar muita atenção por onde caminha ou se os barulhos causados partem somente da personagem. Nesses momentos de concentração, a imersão é eminente.

A falta de som também se mostra como indicativo de perigo. Assim como em *Layers of Fear*, *a priori*, não se sabe *o que* pode haver dentro do estabelecimento em que a personagem está. No entanto, diferente do primeiro jogo descrito, descobre-se que de fato há um monstro (ou vários) que é capaz de ferir e matar a personagem controlada. A apreensão do jogador, portanto, será de efetivamente encontrar o monstro e há indícios por meio de sons de que esse ser pode estar se aproximando, um deles (e o mais eficaz na construção desse medo) é a falta de sons. A personagem sente medo, ela indica para o jogador quando algo está errado por meio da respiração entrecortada – salientando que é naquele momento em que se deve entrar em estado de alerta. Esses momentos acontecem, em sua maioria, em corredores ou aposentos silenciosos demais, e é quando o jogador apura sua audição para tentar ouvir *o que* se encontra naquele local. É, invariavelmente, em sequências de situações como essa, que o susto e/ou a repulsa podem acontecer.

Este capítulo buscou realizar um levantamento das definições de imersão relacionada ao consumo de jogos eletrônicos do gênero de horror; e refletir a relação entre som e silêncio na criação de momentos de tensão a partir da noção de *transdiegético* (JØRGENSEN, 2011). A interação com *Outlast* e *Layers of Fear* foi fundamental para a observação dos conceitos apresentados, ainda que nessa primeira investigação exploratória não tenha sido possível eleger qual definição adotar, ela ajudou a dar base para uma pesquisa mais detalhada sobre o tema. Ao longo do texto destaca-se a importância do som e do silêncio como matéria de imersão nos jogos de horror, ampliando a discussão sobre o silêncio como estratégia e ferramenta imersiva. O silêncio é tão performático quanto o som, porque contribui para provocar momentos de suspense e de tensão, principalmente em produtos de horror psicológico como os jogos selecionados.

A transposição de espaços diegéticos e extradiegéticos é mais característica do som que das imagens. Tanto o som quanto o silêncio superam a bidimensionalidade da tela, no entanto, trabalham imbricados na criação de condições para a imersão. Ao unir imagens em movimento, sons e ação, os videogames reúnem características transdiegéticas, que permitem pensar os jogos em dimensões complexas e simultâneas. Contudo, é interessante sublinhar que tanto o jogar quanto as bibliografias consultadas permitiram a compreensão dos inúmeros elementos sensoriais que compõem a relação jogador-jogo.

Na seção seguinte, busca-se articular o conceito de performance e a noção de que a mente opera ancorada em situações concretas, em interação inextricável ou visceral com corpo e mundo, incluídos aqui pessoas e objetos técnicos. A partir dessa perspectiva realizou-se a observação da interação da pesquisadora com os jogos *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016), *The Evil Within* (Bethesda Softworks, 2014) e *Outlast* (Red Barrels, 2013) na tentativa de esboçar protocolos de análise para a pesquisa quase-laboratorial com o grupo de alunos descrita no quinto capítulo desta tese.

3 COGNIÇÃO E PERFORMANCE: O CORPO COMO PALCO DA EXPERIÊNCIA NO MUNDO

Comunicação é troca de informações (estímulos, imagens, símbolos, mensagens) possibilitada por um conjunto de regras explícitas ou implícitas, a que chamaremos de *código*.

Sodré, 1992, p. 11

O jogar não está desassociado do corpo, das experiências vivenciadas por quem está diante do jogo eletrônico. Para jogar e avançar nos desafios, além do raciocínio lógico, é preciso usar o corpo, ainda que o movimento corporal esteja centrado no manejo dos controles ou do par teclado/mouse.

Essa compreensão está diretamente relacionada com a noção defendida por algumas correntes das ciências cognitivas de que a cognição envolve corpo e mente, (1) a da atuação corporificada¹⁴ (VARELA, 1994; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000; MATURANA; VARELA, 1995), isto é, a cognição não é fruto de uma representação em um mundo já construído, “mas é antes a atuação de um mundo e de uma mente com base numa história da variedade das ações que um ser executa no mundo” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000, p. 32). Ideia esta que pode ser associada ao explorado nos estudos da (2) cognição distribuída (HUTCHINS, 1995; 2000; NORMAN, 1993). Esses dois referenciais teóricos consideram o corpo como parte importante da aprendizagem e da interação com o mundo. Em paralelo a essa discussão, será realizada uma tentativa de aproxima-la ao conceito de performance (ZUMTHOR, 1993; 2007; GERRIG, 1998; SCHECHNER, 2011; HENNION, 2011).

Nessa articulação entre cognição e performance, destaca-se que a interação entre a realidade na tela e a física se desenrola a partir da perspectiva de que o jogador está dentro e fora do jogo. No primeiro considera-se o ato de entrar na personagem para a tomada de decisão – quando ele se deixa imergir no jogo – e o segundo quando algo no ambiente em que

¹⁴ Optou-se por usar o termo desta forma. Mas o termo parte de duas palavras inglesas, (1) *enaction*, em 1994 foi traduzido para o português de Portugal como *enacção*, de acordo com o tradutor era uma tentativa de aproximar “ação” e “ator”. Enquanto na obra de 2000, o termo em inglês era (2) *enactive*, sendo vertido para o português tanto como *enacção* quanto como *actuação* (*cognição corporalizada* que interage com o que está a sua volta).

se joga pode quebrar essa imersão e exigir a sua atenção – ainda que este último não tenha sido plenamente desenvolvido, nesse primeiro momento, na observação dos jogos eletrônicos *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016), *The Evil Within* (Bethesda Softworks, 2014) e *Outlast* (Red Barrels, 2013). Para assim, esboçar a definição de alguns protocolos¹⁵ para a observação e posterior análise dos dados coletados durante a pesquisa quase-laboratorial.

A título de consideração, o exercício, desenvolvido neste capítulo, contribuiu para o avanço da discussão e da compreensão de que é preciso levar em conta a rede de relações presentes na interação jogador-jogo durante uma observação. Por essa razão, é importante que os protocolos sejam revistos, de modo a considerar, mais especificamente, elementos que envolvam os inúmeros apelos sensorial e técnico dos jogos eletrônicos.

3.1 Cognição e Performance: o Corpo como Palco da Experiência no Mundo

A perspectiva das ciências cognitivas abordada nesta seção considera o corpo, o ambiente, os objetos e as relações sociais como importantes para ação e compreensão do mundo. Além de frisar que são recursos que favorecem a aprendizagem, mas essa é apenas uma visão. Segundo Francisco Varela, biólogo chileno, existem quatro maneiras de estudar a cognição humana. Na obra *Conhecer* (publicada inicialmente em 1988), Varela apresenta as quatro etapas dos estudos das ciências e tecnologias da cognição: 1) os primeiros anos (1943-1953); 2) cognitivismo; 3) emergência; 4) enação.

As duas primeiras fases são consideradas paradigmas bem definidos, enquanto as seguintes seriam perspectivas que não tratam o conhecimento e a inteligência como representação e/ou dissociados das relações sociais, culturais e ambientais que fazem parte do gesto de aprender.

O movimento cibernético comporta os estudos cognitivos em seu primeiro estágio. Na obra supracitada, Varela apresenta que “a sua orientação cognitivista bem definida (segunda etapa no texto), a futura ciência da cognição teve que se afastar das suas raízes, menos bem definidas, mais complexas, mas também mais ricas” (VARELA, 1994, p. 24), só assim conseguiu se estabelecer como ciência. Nesse ambiente também surgem os estudos de Inteligência Artificial (IA), como uma projeção literal, e o estudo do humano, de maneira

¹⁵ Essa definição também irá contribuir para a pesquisa doutoral desenvolvida pela pesquisadora em sua tese.

complementar. Esta corrente foi reconhecida e legitimada, especialmente a partir de Herbert Simon, ganhador do prêmio Nobel de economia, em 1978, pelo problema da racionalidade e tomada de decisões.

A vertente da teoria computacional da mente constitui a principal tese do cognitivismo, nela supõe-se que o pensamento se realiza no cérebro humano e por meio de algoritmos que entram em funcionamento na hora de agir ou resolver problemas, análogos à programação realizada por um computador. De fato, foram realizados experimentos com computadores programados para simular a capacidade do cérebro humano para resolução de problemas, faculdade esta definida como inteligência.

Para os cognitivistas, ou computacionalistas ou tratamento simbólico, “o comportamento inteligente pressupõe a faculdade de representar o mundo de uma certa maneira” (VARELA, 1994, p. 30-31). Sob essa ótica, “a cognição consiste em agir na base de representações que têm *uma realidade física sob forma de código simbólico num cérebro ou numa máquina*” (VARELA, 1994, p. 31, ênfase do autor). A título de exemplo, é possível evocar a ideia desenvolvida no filme *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015), em que seria possível realizar o *upload* da mente humana para um sistema maquínico. A crítica à abordagem cognitivista reside na ideia que limita a inteligência à resolução de problemas e na noção de que o mundo já está dado e o que se faz é apenas representá-lo por meio de símbolos.

Em contrapartida a esta forma de pensar a cognição há os conexionistas. O uso da palavra conexionismo surge pelo fato de a ação ter lugar na conexão dos neurônios. Varela também divide o estudo do conexionismo em alguns momentos, desde o começo aparece a ideia de emergência e de auto-organização, por isso o pesquisador traz a ideia de que o “sistema não requer, portanto, uma unidade central de tratamento para controlar o seu funcionamento” (VARELA, 1994, p. 49). Nesse sentido, para o autor, esta abordagem (conexionismo, emergência, auto-organização, associação, redes dinâmicas) seria diversificada e com inúmeras indicações quanto ao seu desenvolvimento, um aspecto a se ressaltar é que “a computação simbólica é substituída por operações numéricas, por exemplo, as equações diferenciais que regem um sistema dinâmico” (VARELA, 1994, p. 62). Isto é, “os elementos significativos não são símbolos, mas esquemas complexos de atividade entre os múltiplos elementos que constituem a rede” (VARELA, 1994, p. 63).

Enquanto a enação (ou atuação corporificada) é a abordagem que introduz o termo fazer-emergir¹⁶, ou seja, a perspectiva de que “estamos sempre imersos no mundo” (VARELA, 1994, p. 78). Varela explicita que “o contexto e o senso comum não são artefatos residuais que possam ser progressivamente eliminados graças a regras mais sofisticadas. São, na verdade, a própria essência da cognição *criadora*” (VARELA, 1994, p. 78, ênfase do autor). Assim, o corpo atua como um objeto de pesquisa e um organizador social de afetos, que favorece ligações, trocas e processos cognitivos. Esses modos de atuação implicam uma problematização do conceito de mente, como sendo um assunto puramente mental, e uma reconfiguração do que se entende por conhecimento científico.

Se cognição implica a compreensão das formas de como o pensamento opera para conhecer a si próprio, ao outro e ao entorno, é imprescindível destacar que o ato de pensar não é uma faculdade abstrata e desenvolvida apenas no cérebro. Pensar está no corpo e nas relações que este cria com aquilo que o afeta. Assim, conhecer, isto é, operar cognitivamente, é um procedimento irreduzível a processos representacionais do cérebro. A linguagem, nesta perspectiva, deixa de ser uma mediadora neutra que fala sobre as coisas, visto que atua como uma força política capaz de produzir realidade e efeitos no mundo: “ao invés de descrever o plano dos fatos, a linguagem, em continuidade com ele, passa também a construí-lo” (TEDESCO, 2008, p. 119). Isto significa que, antes de realizar investigações empíricas ou teóricas, busca-se levar em conta o contexto em que os produtos foram/são criados e/ou consumidos, porque isso ajuda a inferir algumas formas de agir e de se relacionar *com e a partir* desses produtos.

Para Varela, cada interação produz marcas e essas marcas não são apenas mentais, são corporificadas, inscritas no tempo e no espaço, dependentes de certas tecnologias – os tipos de tecnologias predominantes na época falam muito sobre a relação com os objetos de pesquisas, que não são estáticos e definidos de antemão, mas que surge a partir dessa interação. Reforça-se o *predominante* porque vivemos em um ambiente no qual não há apenas um tipo de tecnologia, mas muitos, que entram e saem de evidência em uma época, e investigar esses rastros sem uma determinação permite que a pesquisa não venha com certezas e conclusões, mas com os “olhos e ouvidos” abertos ao que possa eventualmente surgir desse contato.

Sendo assim, considera-se que, ao refletir acerca da interação com certos produtos de entretenimento, é necessário prestar atenção às inúmeras influências. Cabe destacar ainda, a

¹⁶ Segundo o tradutor, insere-se na tradição fenomenológica que traduz *hervorbringen* por ‘fazer-emergir’, opondo-se este termo, desde logo, à emergência pelo verbo ‘fazer’, que implica um gesto do sujeito e não depende unicamente de uma qualidade intrínseca do que emerge (VARELA, 1994, p. 73).

questão sensorial envolvida, por exemplo, no consumo de videogames em geral – como a necessidade de habilidade sensório-motora para pressionar os botões corretos dos *joysticks* (controles) para conseguir reproduzir determinada ação na tela, variando de acordo com o gênero do jogo. Observa-se que diversos produtos culturais demandam maior participação de quem os consomem, ou melhor, que sejam mais ativos e se relacionem mais com o espaço em que estão inseridos, isso não se restringe aos produtos inerentes à cultura digital. Conforme Edwin Hutchins:

ao considerar simultaneamente a sociedade da mente e a mente na sociedade, a abordagem da cognição distribuída proporciona um novo olhar para a origem da complexidade. Fenômenos que não são entendidos a partir da organização de um indivíduo isolado podem surgir da interação entre indivíduos (HUTCHINS, 2000, p. 7).

Isso implica uma complexidade e permite intuir que os fenômenos não são possíveis de compreensão a partir da figura do indivíduo, mas, sim, da interação entre os indivíduos, ambiente e objetos técnicos. Lógica essa explorada pela área de emergência e dos sistemas complexos. Consentindo, assim, realizar uma conexão com a teoria dos sistemas complexos.

A complexidade destes sistemas tem a ver com a hierarquia contida nos níveis de estruturação que estão relacionados com a escala dos fenômenos. No intuito de explicar melhor essa sentença, recorre-se ao caso do formigueiro, isto é, ele não existe sem a cooperação de grupos de formigas, que trabalham simultaneamente em diversas funções a fim de manter a “entidade” formigueiro. Assim, estudar a *parte* não representa a configuração do *todo* formado pela reunião de formigas. Como no caso da mente social humana, o formigueiro é uma emergência que surge da densa interação da rede de formigas e tem, portanto, um alto nível de complexidade impossível de enxergar ou compreender ao investigar apenas um dos elementos (OLIVEIRA, 2003). Retomando a perspectiva de Hutchins,

uma vez desenvolvidos neste sistema maior, eles podem se tornar elementos de práticas culturais e assim se tornar disponíveis para apropriação dos indivíduos. Este tipo de esquema pode ser uma solução parcial para o paradoxo de como sistemas simples pode gerar sistemas mais complexos (HUTCHINS, 2000, p. 7).

Na mesma linha de raciocínio desenvolvida por Hutchins, Donald Norman discorre sobre as principais maneiras de pensar a inteligência: (1) descorporificada e associada principalmente ao raciocínio lógico-matemático e (2) corporificada e integrada ao contexto social e cultural. O autor evidencia essas duas formas distintas para ressaltar a importância de perceber que o próprio cotidiano apresenta o problema de seguir a primeira corrente, nas palavras de Norman,

com a inteligência descorporificada, isolada do mundo exterior, o comportamento inteligente requer uma quantidade vasta de conhecimento, bastante planejamento denso e tomada de decisão, armazenamento e recuperação de memória eficientes. Quando a inteligência está profundamente associada com o mundo, a tomada de decisão e as ações podem acontecer dentro do contexto estabelecido pelo ambiente físico, no qual as estruturas podem geralmente agir como inteligência distribuída, tirando do homem parte do fardo das tarefas de memorização e computação (NORMAN, 1993, p. 146-147).

Em resumo, pode-se perceber que tanto Hutchins quanto Norman entendem que as ações do indivíduo estão ancoradas no espaço físico (ambiente social e cultural). Sendo essa a melhor definição de *cognição distribuída*. Em tom de crítica, e de acordo com o desenvolvido por Varela (1994) sobre cognitivismo que é a corrente hegemônica, Norman ressalta que “as ciências da cognição tendem a examinar uma inteligência descorporificada, uma inteligência pura isolada do mundo. É hora de questionar essa abordagem, para fornecer uma crítica da razão pura, se você quiser” (NORMAN, 1993, p. 146).

O entendimento de que as ações acontecem no mundo se conectam com a noção de *autopoiese* explorada por Humberto Maturana e Francisco Varela, em *A árvore do conhecimento* (1995), que complementa a ideia de que o mundo não é constituído *a priori*, mas construído por meio da interação entre o espaço e os seres presentes, assim como os seres se autoproduzem – seguindo a lógica da biologia. Ainda nessa linha, a pesquisadora Virgínia Kastrup apresenta a apropriação do conceito de *autopoiese*, realizada por Deleuze e Guattari, para a filosofia, de modo a aproximar ao conceito de subjetividade, assim: “refere-se ao fato de que há vida no vivo, definindo vida como potência, impulso de autocriação, cujo resultado imprevisível não assegura sua manutenção como sistema vivo” (KASTRUP, 2008, p. 61).

Entretanto, esse impulso de autocriação não residiria apenas na interação entre seres vivos e o mundo físico, porque, como Donald Norman explicita, o ser humano usa o mundo físico e outros seres, como fonte de informação e de lembranças. Compreensão que sublinha uma dinâmica na qual:

as pessoas funcionam como um tipo de inteligência distribuída, onde grande parte de nosso comportamento inteligente resulta da interação entre processo mental com os objetos, e com obstáculos do mundo, e onde o comportamento acontece por meio de um processo de cooperação com os outros (NORMAN, 1993, p. 146).

Essa passagem coaduna com a ideia explorada por Francisco Varela, Evan Thompson e Eleanor Rosch, em *A mente corpórea* (2000), de que “o conhecimento depende de nos encontrarmos num mundo que é inseparável dos nossos corpos, da nossa linguagem e da nossa história social – em resumo, da nossa *corporalidade*” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000, p. 198, ênfase dos autores). Reforçando o ponto de vista que considera

diversas variáveis que podem influenciar o modo de viver e interagir com o mundo. Aproximando, inclusive, do proposto pelo medievalista Paul Zumthor quando trata da noção de performance.

Esse trabalho toma forma ao considerar a seguinte afirmação de Zumthor, “meu corpo é a materialização daquilo que me é próprio, realidade vivida e que determina minha relação com o mundo” (ZUMTHOR, 2007, p. 23). O medievalista faz essa afirmação em relação à leitura de um texto, mas isso não impede sua transposição para a relação do jogador com um jogo de videogame, porque, neste sentido, nessa experiência o corpo também seria o peso que se sente e se vivencia com o *game*. Assim,

performance implica competência. Mas o que é aqui a competência? [...] À primeira vista, aparece como *savoir-faire*. Na performance, eu diria que ela é o saber-ser. É um saber que implica e comanda uma presença e uma conduta, um *Dasein* comportando coordenadas espaço-temporais e fisiopsíquicas concretas, uma ordem de valores encarnada em um corpo vivo (ZUMTHOR, 2007, p. 31).

Esse “saber-ser” pode ser aproximado da noção de imersão nos jogos eletrônicos, isto é, quando o jogador consegue entrar na personagem e agir de modo a “vivenciar” os sentimentos inerentes à narrativa da qual o mesmo faz parte, como se fosse um ator. Desse modo, a sentença: “performance é reconhecimento. A performance realiza, concretiza, faz passar algo que eu reconheço, da virtualidade à atualidade” (ZUMTHOR, 2007, p. 31), proposta por Zumthor, evidencia a noção de Richard Schechner de “comportamento restaurado” ou “comportamento duas vezes vivenciado” (SCHECHNER, 2006), ainda que, no caso desta pesquisa, o jogador não tenha plena percepção de que uma determinada ação possa estar sendo repetida. Nas palavras de Schechner, “performances são feitas de porções de comportamento restaurado, mas cada performance é diferente de qualquer outra” (SCHECHNER, 2006, p. 31), por causa das inúmeras modificações que ocorrem.

Destaca-se, assim, a importância do corpo na relação do jogador com o universo construído nos jogos eletrônicos, pois “a performance não apenas se liga ao corpo mas, por ele, ao espaço. Esse laço se valoriza por uma noção, a de teatralidade (sem explorar todas as virtualidades), que me chegou muito tempo antes de pensar ‘performance’” (ZUMTHOR, 2007, p. 39). A experiência performática, assim como no processo cognitivo, exige dos pesquisadores uma atenção ao corpo físico ou virtual, sem cogitar uma cisão, porque, no caso dos jogadores, o “eu” físico interage com o “avatar” virtual de modo a alcançar o objetivo proposto pelo jogo. Dessa maneira, acredita-se que, por exemplo, os efeitos sonoros podem produzir efeitos “corporais”, ou melhor, sensoriais, no indivíduo – como é o caso de um susto, mesmo que já tenha realizado a mesma ação, mas a passagem sonora ainda consegue causar

um sobressalto no jogador. E, como poderá ser observado no capítulo seguinte, é um componente importante da imersão em jogos do gênero de horror.

Essa imersão pode ser observada, como posto por Zumthor, pois: “implica alguma ruptura com o ‘real’ ambiente, uma fissura pela qual, justamente, se introduz essa alteridade. ‘A situação performancial aparece então como uma operação cognitiva, e eu diria mais precisamente fantasmática’” (ZUMTHOR, 2007, p. 41). Ainda que, como expresso no segundo capítulo deste trabalho, não se considere uma cisão entre o ambiente do jogador e o espaço do universo do jogo, ao contrário uma coexistência, todavia, é importante para compreender que a coexistência permite a oscilação de preponderância de um e outro de acordo com o desenvolvimento da experiência.

Dentre as diferentes definições apresentadas anteriormente, convém consultar o artigo de Suely Fragoso (2014), que busca discutir as expressões usadas para tratar da experiência de imersão em jogos narrativos. Entre as formas de tratar a imersão em produtos de entretenimento da cultura digital, duas ideias são consideradas pela autora como as mais indicadas para o estudo desses produtos, em especial dos jogos eletrônicos: “duplo estado de consciência” (SALEM; ZIMMERMAN, 2004 *apud* FRAGOSO, 2014) e “encenação de crença” (McGONIGAL, 2003 *apud* FRAGOSO, 2014).

De acordo com Fragoso, a primeira, porque “o jogador, consciente de que está jogando, desconsidera deliberadamente as disparidades entre as ações que realiza com o seu corpo e seus efeitos na representação” (FRAGOSO, 2014, p. 67) da tela – ou seja, movimenta/clica os comandos necessários para que sua personagem caminhe ou olhe o ambiente ao redor –, mas os autores, segundo a pesquisadora, rejeitam a ideia de suspensão de descrença. Enquanto a segunda considera essa suspensão como algo importante, pois, “trata-se de um *acordo de jogador* [...] que se caracteriza justamente por essa atuação em múltiplas instâncias, de realidade e de representação, cujo caráter explícito é um dos principais diferenciais dos *games*” (FRAGOSO, 2014, p. 67, ênfase da autora). A “encenação de crença” apoia a noção de que a performance é tanto ato de presença no mundo quanto em si mesma (ZUMTHOR, 2007, p. 67).

Outra perspectiva acerca da performance, que contribui para a discussão, é a de Antoine Hennion, ao tratar da *pragmática do gosto* no caso da música e de outros objetos de paixão. Hennion afirma que “*degustar* é uma performance: é algo que age, que engaja, que transforma, que faz sentir” (HENNION, 2011, p. 260, ênfase adicionada). Essa noção é cara a esta pesquisa porque o ato de experimentar jogos eletrônicos é comum entre os jogadores, pois raramente existe a fidelidade a apenas um gênero. Além de ação, engajamento e

sensorialidade serem itens observáveis durante a interação com um jogo, isso porque não se pode jogar sem agir, pois jogo é essencialmente ação (GALLOWAY, 2006), isto é, requer uma atitude de caráter mental e corporal mais engajada de seu consumidor para o avanço.

Hennion explicita que a noção do gosto como performance remete “diretamente à definição que estou tentando clarificar aqui, do gosto como atividade altamente equipada, instrumentada, situada, coletiva” (HENNION, 2011, p. 268). Sentença que retoma a discussão acerca do entendimento que as vertentes emergência e enação das ciências cognitivas têm a respeito da cognição, no qual a inteligência é corporificada e está em constante interação com o mundo ao seu redor, cultural e socialmente.

Sendo assim, a pesquisa se encaminha para o objetivo de conseguir “captar uma performance, *no instante e na perspectiva* em que ela importa, mais como *ação* do que pelo que ela possibilita comunicar” (ZUMTHOR, 1993, p. 219, ênfase adicionada), na busca de perceber se será estabelecida uma relação estreita entre jogo e jogador, ideia próxima à noção de “ligação”¹⁷ (HENNION, 2011).

Essa opção por observar a performance no instante e na perspectiva em que acontece (isto é, quando faz sentido para a ação como um todo) permite relaciona-la também à ideia de *experiência como performance* (GERRIG, 1998). No contexto do presente estudo, seria a noção de produção de respostas participativas por parte do jogador – uma participação ativa –, coerente ainda com a definição de Galloway referente à qual seria a característica essencial do meio videogame.

Dessa maneira, nota-se a necessidade de formular protocolos¹⁸ que possam ajudar a desenvolver uma pesquisa em jogos eletrônicos de horror psicológico e de sobrevivência, tanto a partir dos aportes teóricos quanto da experiência com os jogos elencados.

¹⁷ Em nota, o tradutor explica que optou traduzir *attachement* por ligação por causa de seu caráter vago, seria a palavra que menos perdas traria à ideia, sendo importante manter o caráter ativo do conceito que a palavra “vínculo” tende a perder. Assim, “ligação” deve ser compreendida no sentido ativo de “estabelecer uma ligação”.

¹⁸ Cabe salientar que inicialmente os protocolos são para estudo de jogos experimentados pela pesquisadora, mas que é apenas a primeira etapa da pesquisa realizada pela mesma em sua tese de doutorado, que visa observar jogadores interagindo com os jogos, por isso a noção de performance é tão importante, ainda que, em um primeiro momento, pareça deslocada.

3.2 Corpo e Experiência em *Layers of Fear* e *The Evil Within*

Ultrapassada a fase de aproximação conceitual entre cognição e performance, constata-se que os autores estudados concordam sobre o lugar privilegiado do corpo para perceber e agir no mundo. Um problema que surge, ao realizar uma observação das performances estimuladas ou requeridas nos jogos como *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016) e *The Evil Within* (Bethesda Softworks, 2014), é a falta de uma técnica (“caixa de ferramentas”) para auxiliar o desenvolvimento da investigação. Dificuldade também sublinhada por pesquisadores da área de *Game Studies* (AARSETH, 2003; CONSALVO; DUTTON, 2006). Frans Mäyrä, no prefácio do livro *Game research methods* (2015), pontua a constante reinvenção de métodos para estudos de jogos eletrônicos, caso deste capítulo, e tese de maneira geral, que adapta teorias cognitivas e de performance para a investigação.

No intuito de superar esse obstáculo, busca-se definir quais serão os protocolos de investigação mais adequados a uma observação desta natureza. Estes jogos são considerados, respectivamente, horror psicológico, que objetiva assustar/sobressaltar, *Layers of fear* (*LoF*) é jogado na perspectiva de primeira pessoa, enquanto o *The evil within* (*tEW*) é na terceira e trata da busca por sobrevivência, por causa da disponibilidade de poucos recursos para esse fim). Ressalta-se que, para a definição dos protocolos, além dos dados teóricos, foram consideradas as especificidades de cada objeto, no intuito de dar maior liberdade à pesquisa e não enquadrar excessivamente, e possivelmente distorcer, as observações realizadas a partir da experiência em cada um.

Inicialmente, definiu-se que os pontos¹⁹ a serem observados tratariam de (1) como as *afetações corporais* são exploradas nos jogos (pela narrativa, pelos recursos sonoros e/ou visuais e a interação dos seres com a personagem); (2) das *possibilidades de ação* da personagem no universo; (3) do estímulo de agir por meio de um *comportamento restaurado*, isto é, de observar que a personagem precisa agir de determinada maneira para avançar no jogo, ainda que essa ação contrarie a expectativa do jogador; e (4) o potencial de *estabelecer uma ligação* entre jogador e jogo, por meio dos recursos que proporcionam imersão.

A entrada em campo (ou, simplesmente, o jogar) revelou que esses protocolos seriam adequados para descrever a observação dos mecanismos disponíveis que proporcionam um

¹⁹ Neste momento, optou-se por não observar como o ambiente externo em que se joga poderia influenciar a performance do jogador no jogo, principalmente por causa da dificuldade da pesquisadora realizar essa autoavaliação de maneira coerente.

potencial “saber-ser” ao jogador que controla as personagens durante o avançar das fases. A intenção deste trabalho não é a de fazer um inventário exaustivo das narrativas construídas em cada um dos jogos. Mas a de discutir como a experiência de jogá-los pode e deve considerar que a ação corporal do jogador – que está ao mesmo tempo dentro e fora do jogo – irá mudar de acordo com os estímulos que são oferecidos pela mecânica desses videogames.

Essa ação corporal está diretamente relacionada aos aspectos cognitivos e performáticos, conforme aporte teórico explorado na seção anterior. O corpo do interator, tanto físico quanto virtual, não pode ser separado, ainda que cada um faça parte de contextos distintos. A impossibilidade de separação reside no fato de que a experiência de jogar é intensamente corporificada, porque o comportamento em cena é resultado da interação entre processos mentais e capacidade motora adquirida (e exercitada) para agir de acordo com a situação.

Em *LoF*, o jogador é um artista, que parece estar perdendo a sanidade. A história se desenvolve enquanto o jogador explora a “sua” casa²⁰ em busca de materiais para que a sua obra-prima se materialize na tela. Quanto mais explora, mais denso o cenário fica – por exemplo, ao atravessar uma porta (ou portal), ela pode desaparecer (ou virar um espelho) ou te levar para o mesmo lugar que você estava. Assim, em alguns momentos não será possível distinguir entre o que é real e o que é parte da sua visão conturbada.

No jogo *tEW*, o interator controla Sebastian Castellanos, detetive no Departamento de Polícia de Kirmson City, cidade onde a história se passa. Sebastian e outros dois detetives recebem um chamado para se dirigirem ao Hospital Psiquiátrico Beacon, por causa de um massacre. Ao chegar, encontram várias viaturas abandonadas e, em seu interior, diversos cadáveres. O seu desenvolvimento pode ser considerado linear e relativamente difícil, é comum “morrer” inúmeras vezes até conseguir passar por um desafio. O condicionamento físico do detetive complica ainda mais o desenvolvimento, porque no início do jogo a personagem é lenta, pois emula como agiria um fumante na mesma situação.

Em *Outlast*, o jogador controla um repórter investigativo, Miles Upshur, que está seguindo uma pista que o leva a um hospital psiquiátrico abandonado, Mount Massive. Situado entre as montanhas, distante do centro urbano, Miles precisa coletar informações para redigir sua matéria. Sozinho em meio a um ambiente repleto de pessoas que ora estão vagando sem perceber a sua presença, ora o perseguem.

²⁰ Essa casa é o único ambiente do jogo, semelhante ao *P.T.* – *Playable Teaser* (7780s Studio, 2014).

Esses jogos estimulam o estado de alerta do jogador, posto que o mesmo busca evitar o excesso de vulnerabilidade. Nota-se, por isso, que a atenção é orientada para a percepção dos estímulos sensoriais (visuais, sonoros e de vibração do controle) e para o reconhecimento, por meio dos dedos, dos comandos necessários para tomar determinada decisão. As *afetações corporais* ainda podem ser percebidas por meio da análise da mecânica de sustos em *LoF*, que está centrada na transição sonora, no sentido, por exemplo, de o som ambiente mudar de acordo com o movimento da personagem pelo espaço – também há aparições e mudanças no ambiente que reforçam esse apelo sonoro. Enquanto, em *tEW*, parece que, os sustos são proporcionados durante a interação com os seres que tentam tirar a vida da personagem, como na situação em que é preciso passar por um cara, de 1,90m e quase 200kg, com uma motosserra. Nesse jogo, a sonoridade, normalmente, busca antecipar o que vai acontecer – principalmente se o jogador estiver acostumado com produções do gênero de horror –, ou manter a tensão por sugerir que os inimigos estão sempre à espreita. Em *tEW*, os seres lembram os da série *Silent hill* (Konami, 1999-), como o cabeça de bigorna. Já em *Outlast*, os sustos estão centrados no suspense de o que poderá acontecer, pois cada ser age de forma a não anunciar se vão ou não atacar. Há ainda o uso recorrente de sons para causar tensão, principalmente quando o jornalista encontra documentos relatando os experimentos realizados com os pacientes, por exemplo.

Quanto à *possibilidade de ação*, *tEW* apresenta pouquíssimos objetos manipuláveis e, como os recursos são escassos, quando não há materiais para coletar e o armário é diferente dos que têm recursos não é possível interagir com gavetas e portas. Em *Outlast* é menos intuitivo, no início da experiência o jogador é apresentado a alguns comandos necessários para algumas ações, se perder essa parte pode ficar perdido quando for mexer na câmera para registrar sua experiência. Todavia, é preciso sempre testar a possibilidade de ação, fora os recursos como bateria para a câmera que normalmente chamam a atenção do jogador mais atento o cenário não fica dando “pistas” do que precisa ser realizado ou de qual caminho deve seguir para concluir os desafios. *LoF*, mesmo sem necessidade de coletar recursos para sobreviver, explora e disponibiliza objetos para a interação, todas as gavetas e portas, mesmo as que não tenham documentos ou artefatos para reunir informações sobre a personagem e sua história naquela casa, podem ser abertas e fechadas. Ainda que, para ponderar, ambos sejam diferentes da experiência em *S.O.M.A.* (Frictional Games, 2015), no qual a personagem interage com inúmeros objetos no cenário. Enfim, esses jogos privilegiam a exploração do cenário para a coleta de dados sobre o enredo. Além de recolher informações: em *LoF*, o artista encontra os produtos utilizados para produzir a sua obra-prima, que permite avançar as

fases; em *Outlast*, a busca é por informações para a matéria e recursos para poder registrar a maior parte de sua trajetória no hospital; e, em *tEW*, o jogador busca recursos para melhorar a sua condição física e enfrentar os seres hostis.

Observar a encenação de um *comportamento restaurado* durante o desenrolar da ação que você mesmo executa não é tarefa simples. Por isso, optou-se por trabalhar esse ponto a partir da aproximação do jogo com o percebido em filmes do gênero de horror/terror, em que a personagem precisa ir verificar o significado do som que vem do porão, contrariando a lógica de que se esconder seria a ação mais segura. Se o jogador buscar se esconder, durante todo o jogo desse tipo, não haverá ação.

O transitar pela casa, em *LoF*, é relativamente tranquilo, porque o artista não “morrerá” durante o seu percurso, mas o jogador levará alguns sustos. Assim, o olhar atento ao cenário, que se transforma durante a atividade, pode ser considerado um comportamento que é repetido, seja por causa de sua experiência com produtos de entretenimento deste gênero ou por cogitar que a situação põe a sua vida em perigo. Enquanto, em *Outlast* o jogador precisa trabalhar a sua ansiedade e tensão com relação ao que pode ou não acontecer, pois em determinado momento precisará correr e se esconder até que o perigo tenha passado. *tEW* segue o estilo de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), porque privilegia ações que sejam furtivas, comuns ao gênero de *stealth*²¹, mas ainda há momentos em que é preciso ir de encontro ao “perigo”, como no caso em que é preciso caminhar pelo cenário de maneira a pensar sobre qual será a melhor estratégia – o que, muitas vezes, faz Sebastian experimentar “diferentes formas de morrer”²², mas sem o tradicional *game over*, pois, logo a personagem volta para o último *checkpoint* do jogo.

Quanto ao último protocolo, em *tEW* a interação é interrompida constantemente, por causa do uso de *cutscene*²³, o mesmo não é observado em *Outlast* e *LoF*, inclusive neste último as passagens de um ambiente para o outro são realizadas de forma quase imperceptível. Por essa razão, acredita-se que é mais difícil *estabelecer uma ligação* em *tEW* do que com os outros dois. Ainda que essa constatação seja questionável em relação ao *tEW*,

²¹ Nesse, o jogador evita ser percebido e para isso faz uso de habilidade furtiva para criar uma emboscada para seus antagonistas ou invadir ambientes. Normalmente, esses jogos empregam mecânicas relacionadas a se esconder na sombra, a disfarces, e a fazer barulhos que podem alertar os inimigos.

²² Esse vídeo (<https://www.youtube.com/watch?v=seZqw-ePy1I>) compila algumas das mortes brutais sofridas pela personagem.

²³ É uma sequência sobre a qual o jogador terá pouco ou nenhum controle. Ela interrompe a jogabilidade para desenvolver o enredo e diálogos, reforçar a construção do personagem principal, introduzir personagens inimigos, além de fornecer informações de fundo, ou pistas.

porque a questão do *gostar ou não* de determinada interação contribui para o engajamento do jogador, que desenvolve seus interesses a partir das inúmeras relações em seu ambiente, pois “o gosto é uma máquina de fazer surgir diferença” (HENNION, 2011, p. 272).

A entrada em campo acontece tanto pela leitura do referencial teórico quanto pela experiência com os jogos, não há uma determinação de um sobre o outro, é uma espécie de agir em conjunto. Esse ponto de partida não se configura por um início ou fim delimitado, é pela ideia de ação em curso, em processo.

A partir desse exercício exploratório, de reapropriação e aproximação dos conceitos de cognição – atuação corporificada (VARELA, 1994; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000; MATURANA; VARELA, 1995) e cognição distribuída (HUTCHINS, 1995; 2000; NORMAN, 1993) – e de performance (ZUMTHOR, 1993; 2007; GERRIG, 1998; SCHECHNER, 2011; HENNION, 2011) para o estudo de jogos eletrônicos, foi possível constatar a influência de uma rede de relações.

Essa rede, como explicitada pelos autores, é um *processo*, ainda que a observação tenha privilegiado mais a mecânica dos jogos, do que a própria experiência imersiva da jogadora imersiva, contribuiu para que a pesquisadora percebesse, mas, optasse por omitir, em seu relato/análise, a presença e intervenção de elementos externos ao ato de experienciar cada produto.

Quanto aos protocolos, a observação preliminar da experiência da jogadora com os motores dos jogos, reforçou o entendimento de que a pesquisa teria mais a ganhar ao ser aplicada a um grupo heterogêneo de pessoas com diferentes graus de experiência em relação aos jogos eletrônicos, pois, irá contribuir também para o desenvolvimento de técnicas de investigação de consumo de produtos da cultura digital, não se restringindo aos jogos eletrônicos.

Contudo, o exercício desenvolvido foi bastante salutar, porque permitiu elencar protocolos para realizar uma observação acerca da performance em jogos com apelos distintos de interação. A pesquisa teste dos quatro protocolos evidenciou que tanto a experiência do jogador quanto a mecânica do jogo engendram uma rede com elementos distintos, que, muitas vezes, pode gerar a necessidade de construir protocolos que considerem ainda mais as questões sensorial, material e técnica envolvidas na construção da interação jogador-jogo.

Quando se busca não sufocar o objeto é como se o pesquisador reforçasse que não é o único agente da pesquisa, mas que o objeto, a experiência, os meios de circulação, os textos teóricos selecionados, a própria redação e a participação em congressos são afetados e afetam, criando em interação uma rede de relações.

No capítulo seguinte, *Performatividade sensorial*, o esforço é de pensar a inter-relação entre os capítulos que tratam da estética do gênero de horror e dos conceitos de performance e sensorialidade, nesse sentido observa-se que as ideias de atenção e de experiência são importantes para o exercício.

4 PERFORMATIVIDADE SENSORIAL

Talvez “shinigami” seja uma palavra para expressar o seu poder sobrenatural.

Death Note

Diariamente, níveis distintos de atenção são requeridos. Inclusive ao relacionar-se com produtos que são considerados, num primeiro olhar, menos complexos, como os de entretenimento. Não seria diferente a relação com obras de ficção fantástica de horror, neste universo, para discutir essa questão, interessa a interação jogadores-videogames. Interatores que precisam estar atentos para agir adequadamente ao que acontece e não ser pegos totalmente desprevenidos. Isto é, antecipar movimentos que serão decisivos para evitar principalmente o *game over*.

E, no jogo, essa atenção não está restrita aos apelos visuais e sonoros, pois, o desempenho depende de uma certa “internalização” dos comandos necessários para avançar em suas fases, no sentido de não precisar olhar para o *joystick* (ou para o teclado) para saber como usar a arma ou correr para longe de um antagonista com uma motosserra, por exemplo. As relações entre atenção e imersão em videogames são amplamente discutidas pelos pesquisadores Emmanoel Ferreira & Thiago Falcão, em *Atravessando as bordas do círculo mágico* (2016), e Gustavo Audi, no livro *Imergindo no mundo do videogame* (2016).

O objetivo desta seção é contribuir com a discussão desses estudos. Ele está dividido em duas subseções, na primeira, delinea-se uma investigação que relaciona os conceitos de atenção e *affordances* para o estudo da interação jogador-jogo. Essa interação, uma experiência sempre renovada e diferenciada, é compreendida como uma performance do jogador frente aos desafios propostos pelo jogo que envolve afetações sensório-motoras que podem contribuir para a sua imersão – ainda que não haja uma identificação com a personagem e os seus problemas. A subseção seguinte explora os conceitos de performance e de experiência.

4.1 Percepção e ação na interação com *affordances* em jogos eletrônicos de horror

Segundo Jonathan Crary (2004), a modernização contribuiu para que as modalidades perceptivas estivessem em constante transformação. Sendo assim, existiria uma relação entre atenção e distração. Em outras palavras, os estados coexistiriam e não seriam estados “essencialmente diferentes”. Crary, em *Suspensões da percepção* (2013), busca apresentar como os conhecimentos desenvolvidos durante a modernidade coincidem com, entre outros fatores, a “reorganização radical da cultura visual e auditiva” (CRARY, 2013, p. 26).

Estudos como os de Crary, que realiza uma genealogia da atenção, e de Ben Singer (2004), *Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular*, defendem que cada geração lida com essas transformações à sua maneira. Esses trabalhos reforçam que a tão propagada “crise da atenção” não seria um problema recente, mas que teria se consolidado com os hábitos de consumo na cultura digital. As notícias a respeito dos problemas relacionados à falta de atenção salientam o hábito de leitura fragmentada pelo qual a internet seria responsável. Parte dessa evidência residiria no uso cotidiano de *gadgets* como computadores, *iPods*, *smartphones*, *tablets*, entre tantos outros, e seus aplicativos. Realmente existe uma espécie de sobrecarga sensorial, porque esses aparelhos, além de vibrarem, emitem sons e luzes numa constante disputa pela atenção. Entretanto, cabe questionar se se trata de uma crise de atenção ou de uma reconfiguração dos modos de atenção necessários para lidar de forma adequada com as distintas demandas sensoriais do cotidiano.

Para lidar com a demanda sensorial, há diferentes tipos de atenção que podem ser mobilizados por quem vive num ambiente assim, por exemplo, concentrar a atenção em apenas um estímulo ou dividi-la entre duas tarefas. Segundo Christopher Wickens e Jason McCarley (2008), a atenção seletiva pode ser compreendida como a capacidade de optar pela dedicação a uma determinada tarefa frente a outros fatores ou estímulos que causam distração, enquanto a multitarefa seria definida pela realização simultânea de duas atividades, como ouvir as notícias do rádio enquanto dirige pela cidade. As autoras Fátima Regis, Raquel Timponi e Alessandra Maia mencionam que:

nesse contexto de excesso de tarefas, a sobrecarga dos sentidos e a grande premência para tomarmos decisões fazem emergir questões do tipo: *como nossa percepção atua frente ao excesso de estímulos? Como decidimos quais estímulos/tarefas iremos nos ocupar?* Trazem à tona o interesse sobre a relação entre **percepção** e **ação** (REGIS; TIMPONI; MAIA, 2013, p. 118, ênfase das autoras).

A partir das questões propostas, as pesquisadoras traçam um breve histórico acerca da relação entre percepção e ação ao longo dos últimos séculos. No caso dos jogos eletrônicos, há a possibilidade de bloqueio dos estímulos do espaço físico porque, como Laura Ermi e Frans Mäyrä explicitam, “o jogo toma conta por completo das faculdades de um jogador – de sua mente e mãos, bem como a imaginação” (ERMI; MÄYRÄ, 2011, p. 89); os autores afirmam que também é possível, em situações sociais, a escolha de um jogo menos imersivo de modo a poder dividir a atenção entre ele e as pessoas ao redor. Frente ao grande número de informação, considerado por muitos como excessivo, é preciso aprender a focar e a selecionar a atenção – exceto em atividades já automatizadas (SALVUCCI; TAATGEN, 2011) – quando a tarefa exigir.

Essa capacidade de “silenciar o mundo” pode ser importante para conseguir direcionar a atenção na busca por informações que complementem a fruição em um determinado produto cultural. Assim, seria necessário desenvolver a “capacidade de ‘prestar atenção’, ou seja, de desprender-se de um amplo campo de atenção, visual ou auditivo, com o objetivo de isolar-se ou focalizar-se em um número reduzido de estímulos” (CRARY, 2013, p.25).

Essa redução dos estímulos externos ao jogo contribui para o mergulho no universo proposto. O entregar-se à experiência de susto e medo sugerida pelos jogos eletrônicos de horror pode engendrar diferentes performances dos interatores. Por isso é comum se deparar com relatos²⁴ de jogadores que preferem jogar quando está dia lá fora, ou com as luzes acesas, e com os sons no mínimo, fugindo de uma ambiência que contribua para a imersão, principalmente por não se sentirem confortáveis com o gênero. Essa atenção seletiva não significa apagar ou silenciar completamente os outros estímulos, mas dedicar-se especificamente a um estímulo por vez, de acordo com a demanda.

Crary aponta que “*a visão é uma das partes de um corpo capaz de esquivar-se da captura institucional e de inventar novas formas de afetos e intensidades*” (CRARY, 2013, p. 27, ênfase adicionada). Isso define o que o autor entende por percepção. Em suas palavras, percepção vai além do sentido único da visão, envolve a audição e o tato. Por esse motivo, assim, como Bernard Perron expressa em relação à franquia *Silent Hill* (Konami, 1999-), a interação com jogos de horror, muitas vezes, pode ser considerada “uma experiência emocional única e poderosa” (PERRON, 2012, p. 4). Jonathan Crary conclui que a desordem

²⁴ Esses relatos, como já explicado, foram colhidos durante oficinas e palestras realizadas pela pesquisadora desde 2014: em congressos da Intercom, no Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora e no evento organizado pelo *Ding* da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-Rio).

do estado de atenção apresenta um caminho de “invenção, dissolução e síntese criativa que supera a possibilidade de racionalização e controle” (CRARY, 2004, p. 90).

Ideia, em certa medida, reforçada por Virgínia Kastrup (2004) ao tratar sobre a aprendizagem da atenção para a cognição inventiva –, a autora salienta também que o “prestar atenção” é apenas um dos muitos estados que a atenção pode assumir. As informações sensoriais disponíveis no ambiente físico do jogador e na tela do jogo são inúmeras. Por essa razão, ao jogar videogame, é preciso saber administrar e/ou regular a percepção. Crary sublinha que foi na modernidade que a percepção se realocou ao corpo, deixando de ser algo independente e estável. Esse entrelaçamento entre corpo e percepção pode ser observado no trecho a seguir, de Wayne Wu na introdução de *Attention* (2014), pois:

[a] atenção insinua-se naquilo que se faz, percebe e pensa. Quando se ouve com atenção em busca da localização de um sinal sonoro, examina a textura complexa de um objeto com os dedos, tenta isolar o toque de morango em um vinho tinto, ou apenas olha para as suas chaves, você prestará atenção, às vezes com sucesso, como quando vê suas chaves, às vezes não, como quando deixa de provar o toque de morango no vinho (WU, 2014, p. 1).

Wu defende que a atenção é direcionada para a ação. Da mesma forma que explicita Andy Clark, ao enfatizar que o ser humano percebe já agindo, não acontece primeiro um e depois o outro, isto é, “sistemas de percepção e ação trabalham em conjunto, no contexto de tarefas específicas” (CLARK, 2001, p. 88), normalmente, segundo o autor, voltadas “para promover o sucesso adaptativo”. Ou melhor, a mente humana é composta pela relação do cérebro e do corpo com o mundo social e material (cf. CLARK, 2008). Assim, a ação do jogador também faz parte de um processo que envolve sensações e percepções durante a interação com o jogo, tanto com o ambiente ao seu redor quanto com o ambiente no videogame.

A relação entre percepção e ação é discutida cara a Henri Bergson. Em *Matéria e memória* (2010), Bergson explora inúmeras hipóteses sobre as diferentes acepções da percepção e da ação. Por causa da importância que guardam para sua investigação, pois contribuem para a reflexão sobre o “problema da relação do espírito com o corpo”. Nas quais a memória pode estar mais ou menos presente, uma vez que “por mais breve que se supunha uma percepção, com efeito, ela ocupa sempre uma certa duração, e exige conseqüentemente um esforço da memória, que prolonga, uns nos outros, uma pluralidade de momentos” (BERGSON, 2010, p. 31).

Para Henri Bergson, essa hesitação entre a percepção e a ação é a noção de afecção. Porque, de acordo com o autor, afecção seria a ideia de que a percepção “desenha a ação

possível de nosso corpo sobre os outros corpos” (BERGSON, 2010, p. 272). Ao passo que, “[...] quanto mais a distância diminui entre esses corpos e o nosso, tanto mais a ação possível tende a se transformar em ação real, a ação tornando-se mais urgente à medida que a distância decresce” (BERGSON, 2010, p. 273).

Sendo assim, conforme Bergson problematiza e traz algumas questões que fomentam esse debate no qual o corpo ganha especial atenção. Pode-se afirmar que a percepção humana traça ações possíveis, dentro do espaço e tempo disponíveis. Questão muito mais complicada do que o exposto nessas breves linhas, seria necessária uma tese inteira para dar conta da riqueza desse assunto. Contudo, atende a este estudo, principalmente pela noção de que a tomada de decisão é afetada pelas lembranças e memórias de outras situações similares, vividas ou apenas consumidas. Segundo Crary, “em Bergson, por exemplo, novos modelos de síntese envolveram a ligação de percepções sensoriais imediatas com as forças criativas da memória” (CRARY, 2004, p. 69). O que corrobora para a ideia de que o consumo do gênero de horror serve como uma forma de experimentar diferentes formas de morrer.

Por outro lado, no livro *A invenção de si e do mundo* (2007), num contexto relacionado com a aprendizagem, e que pode ser apropriado para essa investigação, Virgínia Kastrup que também parte dos trabalhos de Bergson sublinha: “o que era inofensivo pode tornar-se inquietante e surpreender. O devir cognição surge como uma suspensão da ação, ocorrendo num instante em que não fazemos senão dignificar o comum, torná-lo incomum” (KASTRUP, 2007, p. 235). Essa ponderação importa porque é necessário salientar que a percepção e a ação não estão associadas de maneira tão simples e direta, uma vez que há situações nas quais a ação não é imediata e requer um tempo para processar e só depois decidir como agir, corroborando para uma espécie de “suspensão da ação”.

Essas ideias acerca da noção de percepção-ação são importantes para esse estudo, pois o meio do caminho é o que permite abrir espaço para o objeto de pesquisa se expressar. A intenção não é suprimir e nem somar várias teorias, mas discutir e para isso cabe entender a coexistência de paradigmas e não a mera substituição de um pelo outro. O mesmo faz Kastrup quando explicita que “precisamos nos deslocar para o plano das condições de uma cognição ampliada, que inclua a reconhecimento, mas também a invenção” (KASTRUP, 2007, p. 194). Trecho importante para lançar luz sobre as inúmeras possibilidades de percepção-ação.

A percepção ou não de certos estímulos também pode ser discutida a partir da teoria das *affordances*, conceito integrante da teoria da Percepção Ecológica, desenvolvida na década de 1960 pelo psicólogo James Gibson. Para definir *affordances*, o pesquisador explicita algumas das formas que uma pedra pode ser usada: ela “pode ser um peso de papel,

um suporte para livros, um martelo, ou um prumo de um pêndulo [...] As diferenças entre eles não são claras, e os nomes arbitrários pelos quais eles são chamados não valem de nada para o processo perceptivo” (GIBSON, 1986, p. 134). Assim, um mesmo objeto pode servir para diferentes ações, dependendo de quem o possui e de como o utiliza. Uma vez que, de acordo com a pesquisadora Letícia Perani Soares:

por meio das teorias do lúdico, entendemos que a percepção de *affordances* realizada através do jogo, sendo nada mais do que *uma função cognitiva para a apreensão e a compreensão do ambiente*, inclusive de *habilidades corpóreas*, é extremamente importante para o desenvolvimento humano e a aquisição de conhecimentos e experiências (SOARES, 2008, p. 80, ênfase adicionada).

Por isso, a forma de interação com as *affordances* de um jogo irá mudar de acordo com as experiências e o interesse de cada um. Em outros termos, a percepção e a ação serão moduladas de forma a alcançar um determinado objetivo. No caso do videogame *Outlast* (Red Barrels Studio, 2013), durante uma trilha sonora de suspense em uma sala mal-iluminada o jogador definirá qual é o estímulo sensorial que merece receber a sua atenção: os sons, o *flash* de luzes que ilumina de tempos em tempos o ambiente ou a vibração do controle, ainda que tudo esteja ocorrendo em paralelo. Cabe observar também que as *affordances* são percebidas a partir de um processo ativo de exploração do ambiente, pois a ação de se movimentar pelo espaço permite que o interator tenha acesso a outros elementos que não eram percebidos antes, junto a fatores que não estão diretamente relacionados aos sentidos, como a cultura e as relações sociais. Para William Gaver,

é claro que a real percepção das *affordances* é determinada em parte pela *cultura, padrões sociais, experiências e intenções do observador*. Assim como Gibson, eu não considero estes pontos como fundamentais, mas considero cultura, *experiência*, entre outros, como fatores que destacam certas *affordances* (GAVER, 1991, p. 3, ênfase adicionada).

A ideia de *experiência* é crucial para a noção²⁵ de *affordance* adotada neste capítulo. Porque para escolher de maneira adequada a qual estímulo deve dar atenção o jogador precisa estar familiarizado com o gênero de horror. Contudo, só isso não é suficiente, posto que a ação frente ao monstro, que pode atacar a personagem, exige formas diferentes de lidar com a criatura. Por exemplo, para avançar em *Dead Space* (Electronic Arts, 2011) ou em *Amnesia: the Dark Descent* (Frictional Games, 2010), ainda que os dois sejam jogos de horror de sobrevivência, em um é preciso atacar os seres e no outro é importante encontrar um lugar

²⁵ Para aprofundar a discussão sobre os pontos de convergência e os de divergência entre o conceito de *affordances*, na teoria percepção ecológica gibsoniana e a de enação proposta por Francisco Varela, recomenda-se a leitura de: Varela; Thompson; Rosch, 2000, p. 263-266; Kelso; Kay, 1985; Moroni, 2014.

para se esconder, respectivamente. Exposto de outra maneira, em um mesmo jogo, como no caso do *Dark Echo* (RAC7 Games, 2015), o jogador deve resolver os quebra-cabeças e desafios de acordo com a situação proposta em cada fase, às vezes precisa silenciar os ecos de seus passos para que o “medo” ou um “perseguidor” não encontre a personagem ou intensificar o mesmo para ter uma noção dos caminhos que deve seguir no espaço disponível sem esbarrar nos obstáculos.

Todavia, reforça-se que, conforme Frans Mäyrä, “na maioria dos casos, não é razoável falar sobre o significado de um elemento de jogo desconectado, e até mesmo um jogo inteiro somente ganha importância quando experimentado por um jogador em um contexto cultural” (MÄYRÄ, 2008, p. 19). Semelhante à discussão na teoria dos sistemas complexos²⁶, na qual o “comportamento do conjunto excede a soma de cada uma de suas partes” (REGIS, 2007, p. 7).

Por essa razão, para realizar uma investigação sobre performance e sensorialidade em jogos eletrônicos de horror, considera-se relevante discutir a relação entre performance e experiência. Por compreender que os eventos não são isolados, isto é, quem joga e os jogos estão em constante interação com diferentes estímulos e elementos que podem ou não contribuir para a experiência em jogo.

4.2 “Experiência em fluxo”

Num dos primeiros capítulos de *Mente corpórea* (2000), Francisco Varela, Evan Thompson e Eleanor Rosch pontuam que a noção de cognição como atuação corporificada deve ser entendida como um ato circular. Nessa obra, os autores buscam demonstrar que a ciência cognitiva deve envolver simultaneamente a ciência e a realidade da experiência humana. Por isso, segundo Varela, Thompson e Rosch, os ensinamentos budistas, de meditação da atenção/consciencialização, são interessantes para funcionar como uma ponte entre cognição (a atuação corporificada) e a experiência humana (a ideia de experiência da fenomenologia), pois isso permite o desenvolvimento do estado de atenção às experiências, ou seja, às interações enquanto elas ocorrem e não só depois, compreendida pelo “estar presente” – essa ideia é próxima do entendimento de performance como um duplo ato de

²⁶ Sobre esse assunto, consultar Luiz Alberto Oliveira (2003).

presença no mundo e em si mesma (ZUMTHOR, 2007). Nas palavras de Paul Zumthor, “a performance se situa num contexto ao mesmo tempo cultural e situacional: nesse contexto ela aparece como uma ‘emergência’, um fenômeno que sai desse contexto ao mesmo tempo em que nele encontra lugar” (ZUMTHOR, 2007, p. 31).

Steve Dixon (2007) frisa que, diferente do projeto cartesiano, corpo e mente não estão separados. Do mesmo modo, o psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi grifa que, “como Howard Gardner mostrou, é possível estender o *conceito de inteligência* para que inclua a capacidade de diferenciar e usar todo tipo de informações, incluindo *sensações musculares, sons, sentimentos e formas visuais*” (CSIKSZENTMIHALYI, 1999, p. 34, ênfase adicionada). Ideia compartilhada por Ermi e Mäyrä que salientam a imbricação entre mente e corpo, em relação à experiência com os jogos, pois:

a experiência humana em ambientes virtuais e em jogos é feito dos mesmos elementos que todas as outras experiências, e a experiência de jogo pode ser definida como um conjunto composto de *sensações, pensamentos, sentimentos, ações do jogador, e construção de sentido em um ambiente de jogo* (ERMI; MÄYRÄ, 2011, p. 91, ênfase adicionada).

Esse conjunto que compõe a experiência jogador-jogo é percebida e vivenciada tanto de acordo com a proposta do desenvolvedor para o jogo quanto pela capacidade do jogador de mobilizar suas habilidades desenvolvidas ao consumir diferentes produtos, neste caso, do gênero de horror. Para Csikszentmihalyi, “viver significa experimentar – por meio de atos, sentimentos, pensamentos” (CSIKSZENTMIHALYI, 1999, p. 17), por isso essa experiência humana acontece num determinado tempo e espaço. É uma experiência semelhante à prática budista, é “quando finalmente o meditador da atenção começa a deixar-se ir em vez de lutar para atingir algum estado particular de atividade, *mente e corpo estão naturalmente coordenados e corporalizados*” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000, p. 57, ênfase adicionada).

Nos videogames, essa coordenação pode ser percebida quando o jogador realiza os comandos necessários para se livrar do obstáculo com destreza, porque estava atento ao desenrolar na tela e não aos movimentos de seus dedos. Capacidade conquistada por meio de seu cultivo, isto é, depois de horas e mais horas frente à tela, aos controles e aos inúmeros jogos do mesmo gênero; semelhante à aprendizagem de música que envolve, de acordo com Natalie Depraz, Francisco Varela e Pierre Vermersch (2003), uma sensibilidade que vai além da habilidade mecânica de saber tocar, reger ou compor. Essa sensibilidade é adquirida (ou, nas palavras dos autores, cultivada) no dia a dia.

O ato de alcançar a sensibilidade, normalmente acontece em um momento excepcional, que escapa do padrão cotidiano, seria o que Csikszentmihalyi define de *experiência de fluxos*, pois a metáfora do ‘fluxo’ descreve “a sensação de ação sem esforço” (CSIKSZENTMIHALYI, 1999, p. 36), esse tipo de experiência funciona como uma espécie de “imã” para o cultivo de habilidades. Assim, as tomadas de decisões durante a interação jogador-jogo também podem promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas de sondagem e investigação telescópica (JOHNSON, 2005).

Para Richard Sennett, em acordo com o exposto até aqui, a habilidade é uma prática que surge pelo exercício, por isso “quando a cabeça é separada da mão, a consequência é uma deterioração mental” (SENNETT, 2012, p. 64). Discussão que remete ao dito por Eduardo Galeano em uma entrevista (2011):

(...) Quando me chamam de distinto intelectual eu digo: não! Eu não sou um intelectual! Os intelectuais são os que divorciam a cabeça do corpo. Eu não quero ser uma cabeça que rola por aí! Eu sou uma pessoa! Sou cabeça, corpo, sexo, barriga, tudo! Mas não um intelectual, esse personagem abominável! Como dizia Goya: “A razão cria monstros”.

Essas sentenças reforçam a noção de uma mente corporificada e que se relaciona e troca informações com o ambiente e objetos ao seu redor. As modalidades de exploração são importantes para o processo de aprendizagem do ato de jogar. Paul Gee, segundo Johnson, trabalha a sondagem em um processo cíclico de quatro partes “sondagem, hipótese, nova sondagem, novo pensamento” (JOHNSON, 2005, p. 35), o que propicia ao jogador a capacidade de realização do procedimento básico do método científico. Enquanto o gerenciamento simultâneo de inúmeros desafios, presentes mesmo nos jogos mais simples, é denominado por Johnson de “‘investigação telescópica’ devido ao modo como eles se aninham um dentro do outro como um telescópio desmontado” (JOHNSON, 2005, p. 43).

Por isso, é coerente pensar que tanto a experiência diária quanto a capacidade de se distanciar dela pode servir de substrato para que se desenvolva a sensibilidade performativa necessária para consumir o gênero de horror em diferentes mídias. No caso do *gamer*, essa performatividade sensorial estaria relacionada à prática sensório-motora diante dos desafios e obstáculos explorados pelos aspectos lúdicos, formais e narrativos dos jogos.

Essa ideia remete ao elemento central da performance para Michael Nitsche, pois, para o autor, dentre as várias definições, o que define performance é que ela “é sobre fazer” (NITSCHKE, 2014, p. 388). É um fazer que remete a uma performance que é entendida como uma ação engendrada num dado instante (ZUMTHOR, 1993) e uma “atividade de todos que existem” (SCHECHNER, 2006). E esse fazer diário contribui para o desenvolvimento no

ambiente dos jogos eletrônicos, mas não se restringe a ele. De acordo com Nitsche, as novas tecnologias retomam práticas tradicionais de performance, bem como adicionam novas práticas e acrescentam camadas de envolvimento e expressão, que Dixon (2007) “rastrea” e evidencia a emergência de novos territórios para a performance, que denomina de performance digital. O videogame como um deles.

Segundo Steve Dixon, o videogame e o teatro estão relacionados, mas a maior distinção reside no fato de que há uma maior interação entre o público e a personagem do que no teatro tradicional, porque no jogo: “o público é o participante, o participante é o jogador, o jogador é a personagem” (DIXON, 2007, p. 601). Por essa razão, nesta pesquisa, o jogar enquanto performance pode ser considerado como a inter-relação entre jogador-jogo – mesmo que a imersão não ocorra pela identificação do jogador com a personagem – e as *affordances* do jogo, como suas regras, desafios, sonoridades ou silêncio, criaturas, espaços soturnos, entre outras, possam estar dentro e fora da tela.

No horror, *affordances* que contribuem para certas respostas sensório-cognitivas são os sons (ou a sua ausência), os ambientes labirínticos e lúgubres, bem como os seres monstruosos. O contato com o repugnante, para o filósofo grego Aristóteles, pode dar origem à satisfação, “sinal disto é o que acontece na experiência: nós contemplamos com prazer as imagens mais exatas daquelas mesmas coisas que olhamos com repugnância, por exemplo, [as representações de] animais ferozes e [de] cadáveres” (ARISTÓTELES, 2003, p. 104).

Esses elementos combinados podem contribuir para atizar a curiosidade do jogador. Observa-se isso no exposto por Jorge Luis Borges: “meus pés tocavam o penúltimo lanço da escada quando algo ascendia pela rampa, opressivo e lento e plural. A curiosidade pôde mais que o medo, e não fechei os olhos” (BORGES, 2009, p. 50). Além da curiosidade gerada pela expectativa, para que a interação prossiga e possa se converter em imersão, também é preciso que haja equilíbrio entre os desafios propostos e as habilidades do *gamer*. Ou nos termos de Steven Johnson: um “coquetel de recompensas e exploração” (JOHNSON, 2005, p. 32), que faz parte dos processos de sondagem e investigação telescópica.

Os pesquisadores Paul Toprac e Ahmed Abdel-Meguid (2011) corroboram com o discutido até o momento, sobre os jogos eletrônicos usarem tanto os meios visuais quanto sonoros para captar a atenção do jogador para engajá-los (via habilidades motoras e mentais) de maneira a permitir um mergulho na experiência proposta. A partir da área de estudos de *design* de som para videogames, os pesquisadores desenvolvem um experimento que visa sublinhar quais seriam as características dos efeitos sonoros necessários para promover medo, suspense e ansiedade. Resumidamente, os resultados sugerem que para evocar o medo é

preciso que o conjunto de efeitos sonoros sejam altos e sincronizados com o momento visual; no caso da ansiedade, é importante que o volume dos sons não sejam nem alto e nem baixo; por fim, para gerar suspense, observa-se que são os sons maquiñoacústico (*acousmatic*) e não-sincronizados que se sobressaem.

Os autores ainda reforçam que as ameaças podem ser percebidas por meio de outros estímulos. Além dos cinco jogos selecionados para o estudo sobre as relações entre essas emoções e o som, um jogo que trabalha de maneira satisfatória a frequência sonora, proposta pela investigação de Toprac e Abdel-Meguid, para infligir medo no jogador é o *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016). Nele, enquanto caminha pela casa através das inúmeras passagens e cômodos, ou explora os espaços e os móveis para encontrar mais informações sobre a história da personagem, é possível perceber o uso de níveis sonoros para o suspense e quando menos se espera surgem quadros cuja imagem se desfaz e junto a isso, em perfeita sincronia, as sonoridades compõem o clima de tensão e medo – vale sublinhar que a dinâmica nesse jogo não envolve nenhum confronto ou necessidade de se esconder frente ao perigo. Quanto à ansiedade, além de *Layers of Fear*, é possível evocar *Outlast*, porque esse jogo trabalha isso em diversos níveis: seja quando a personagem lê os documentos e sons indicam que algo pode acontecer se ficar muito tempo nessa atividade; ou quando os sons do manicômio cessam e o que se ouve é a respiração ofegante da personagem.

A experiência descrita nesses dois jogos suscita mais questões do que respostas, posto que de um lado o desenvolvedor busca produzir certos sentimentos e experiências; e, de outro, o jogador pode “fugir” ao prestar pouca ou nenhuma atenção nessa relação sonora-visual, seja por escolher suprimir os sons ou por simplesmente não estar acostumado com esse tipo de construção de gênero.

Evidenciando de certa forma a interação entre níveis de atenção, experiência, *affordances*, imersão e performance frente aos estímulos internos e externos ao jogo. Interação essa que foi pensada para ser observada no decorrer de uma pesquisa quase-laboratorial com jogadores com diferentes níveis de experiência com o gênero de horror e com jogos eletrônicos de horror. A ser descrita e discutida de modo a ajudar a rever os referenciais teóricos debatidos nos quatro primeiros capítulos.

Sendo assim, na próxima seção, serão expostos e desenvolvidos os procedimentos elencados para a coleta e análise de dados em investigações sobre jogos eletrônicos e possíveis relações entre sensorialidade e performance de jogadores de videogames de horror, *corpus* de análise deste estudo. Isto é, a intenção é exhibir e justificativar as escolhas dos procedimentos utilizados neste estudo. No intuito de evidenciar a sua importância para cada

etapa, bem como o pano de fundo da pesquisa desde o seu início. Para em seguida apresentar a descrição das 14 experiências na pesquisa quase-laboratorial junto ao texto ficcional que cada jogador foi instigado a redigir depois do contato com cada um dos jogos.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A palavra é metade de quem a pronuncia,
 metade de quem a ouve
 Michel de Montaigne
 O ouvido é o caminho do coração

Voltaire

É importante salientar que alguns dos procedimentos metodológicos elencados para o projeto desta tese surgiram no decorrer de um estudo exploratório sobre o tema, desenvolvido pela pesquisadora em agosto de 2012, apresentado no ano seguinte na Compós de Salvador (MAIA, 2013), publicada na coletânea *Cibercultura em tempos de diversidade – estética, entretenimento e política*, organizada pelo pesquisador Erick Felinto, naquele mesmo ano. Em seguida, as contribuições de outros pesquisadores permitiram o desenvolvimento do projeto de pesquisa apresentado em 2013 no processo seletivo para o doutorado.

No decorrer do curso de doutorado houve a oportunidade de ler mais e pensar melhor os métodos necessários para o desenvolvimento da pesquisa com jogadores participantes. Entretanto, o método foi surgindo e sendo desenvolvido durante a organização da viagem para a cidade de Juiz de Fora, Minas Gerais, com a realização da pesquisa no Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, a cada experiência com cada um convidado, entre julho e agosto de 2017.

Isto é, assim como a pesquisa, os procedimentos para viabilizá-la estão em constante transformação, seja por causa do *corpus* de análise (jogos e jogadores), pelos referenciais consultados ou pelas contribuições de outras pessoas que porventura tenham entrado em contato com a pesquisa, por exemplo, nas apresentações em congressos, palestras e minicursos. O percurso desta tese corrobora com a afirmação de que “o objeto de estudo é *construído* no âmbito de uma *relação social* e, por isso, não pode existir de forma autônoma da perspectiva teórica adotada e do contexto no qual ela é empregada” (BARROS; JUNQUEIRA, 2011, p. 34, ênfase dos autores). A seguir serão apresentados os tipos de pesquisa e de procedimentos de coleta e análise de dados que foram privilegiados durante este estudo.

5.1 Tipo de pesquisa

Esta pesquisa é cara à ideia desenvolvida por Antonio de Barros e Rogério Junqueira. Os autores explicitam que o conhecimento não surge como um reflexo neutro de fatos objetivos, isso porque o pesquisador irá partir de uma determinada perspectiva teórica para desenvolver o estudo, além das influências do contexto no qual esse processo é gerado. Isso explicita o levantamento bibliográfico sobre os temas performance, sensorialidade, materialidade, *game studies* e horror, realizados principalmente nas áreas de Ciências Sociais Aplicadas (Teoria da Comunicação), *Game Studies*, Ciências Humanas (Sociologia, Antropologia, Filosofia) e Psicologia (Psicologia Social e Cognitiva). A revisão teórica é constante e continuará a ser realizada até depois da entrega final do material para a banca examinadora.

Antes de ir a campo, foi realizada uma pré-seleção dos jogos eletrônicos que poderiam fazer parte da pesquisa. Inicialmente foram elencados 19 jogos eletrônicos, surgidos da relação da pesquisadora com a área e de sugestões diversas em apresentações desde 2013. São eles *Dead Space* (Visceral Games, 2008); *Alan Wake* (Remedy, 2010); *F.E.A.R.*²⁷ (Monolith, 2005); *Dead Island*²⁸ (Techland, 2011); *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010); *Resident Evil*²⁹ (Capcom, 2002³⁰); *Fatal Frame II: Crimson Butterfly*³¹ (Tecmo, 2003); *Silent Hill II*³² (Konami, 2001); *Silent Hill: homecoming*³³ (Konami, 2009); *Slender: The*

²⁷ Link (<http://www.gamespot.com/reviews/fear-review/1900-6135744/>) para análise do primeiro jogo franquia. Último acesso em: 18 nov. 2015.

²⁸ Análise (<http://jogos.uol.com.br/pc/analises/dead-island.htm>) do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

²⁹ Lista (<http://www.digitalspy.com/gaming/resident-evil/feature/a622085/ranking-the-resident-evil-games-from-worst-to-best/>) com dos piores aos melhores jogos da franquia. Último acesso em: 18 nov. 2015.

³⁰ Link (<http://www.ign.com/articles/2002/04/26/resident-evil-3>) para análise do jogo considerado como o melhor da franquia. Último acesso em: 18 nov. 2015.

³¹ Análise (<http://www.ign.com/articles/2003/11/19/fatal-frame-ii-crimson-butterfly?page=1>) do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

³² Análise (<http://www.ign.com/articles/2002/12/03/silent-hill-2-review>) do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

³³ Breve análise (<http://www.ign.com/articles/2008/11/19/silent-hill-homecoming-review>) para quem quer conhecer um pouco mais o jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

Eight Pages (Parsec Productions, 2012); *SOMA*³⁴ (Frictional Games, 2015); *Outlast*³⁵ (Red Barrels, 2013); *Left 4 Dead*³⁶ (Valve Corporation, 2008); *The Evil Within*³⁷ (Bethesda, 2014); *Alien: Isolation*³⁸ (The Creative Assembly, 2014); *Five Nights at Freddy's*³⁹ (Scott Cawthon, 2014); *Until Dawn*⁴⁰ (Supermassive Games, 2014); *DOOM*⁴¹ (id Software, 1993); *Siren: Blood Curse*⁴² (Japan Studio, 2008).

Nesse processo de seleção, além de jogar, foi importante realizar uma pesquisa em sites especializados e um estudo de caráter exploratório em vídeos de *gameplay*⁴³ distribuídos no *YouTube*. Assim, foi possível reduzir o número de jogos e ordená-los em categorias, para facilitar a coleta de dados e a posterior análise. É interessante ressaltar que a pesquisa com os vídeos, além de reduzir a amostra, permitiu um exercício crítico acerca de uma performance engendrada por seus criadores para conquistar a audiência. Esses dados ajudaram na orientação do jogar da pesquisadora para montar os protocolos de análise e o roteiro da pesquisa de laboratório via observação sistemática.

Cabe destacar que os jogos de horror apresentam inúmeras divisões internas⁴⁴. Assim, uma redução do número de jogos é útil para delimitar e/ou ressaltar os elementos utilizados na

³⁴ Análise (<http://www.gamespot.com/reviews/soma-review/1900-6416245/>) do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

³⁵ Análise (<http://www.techtudo.com.br/review/outlast.html>) do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

³⁶ *Link* (<http://www.gamespot.com/reviews/left-4-dead-review/1900-6201523/>) para entender um pouco do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

³⁷ Informações (<http://www.gamespot.com/reviews/the-evil-within-review/1900-6415924/>) sobre o jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

³⁸ Detalhes (<http://www.ign.com/articles/2014/10/03/alien-isolation-review>) sobre o jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

³⁹ Análise (<http://www.gamespot.com/reviews/five-nights-at-freddys-review/1900-6415896/>) de Freddy. Último acesso em: 18 nov. 2015.

⁴⁰ Análise (<http://www.ign.com/articles/2015/08/24/until-dawn-review>) do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

⁴¹ Análise (<http://www.gamespot.com/reviews/doom-review/1900-6159022/>) do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

⁴² Análise (<http://www.ign.com/articles/2008/08/06/siren-blood-curse-review>) do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2015.

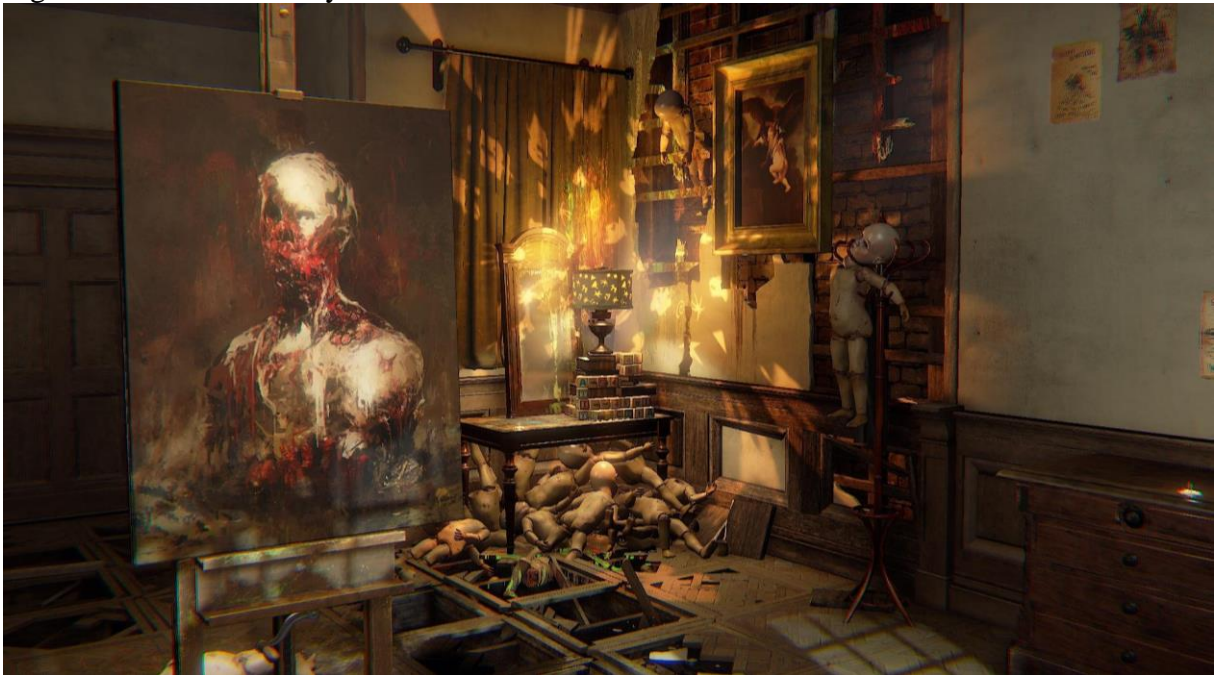
⁴³ São vídeos que normalmente exploram elementos como a programação e as regras dos jogos. É comum observar nesses materiais o responsável pelo canal jogando e explicando pontos referentes ao que fazer ou deixar de fazer durante a experiência. Para uma discussão sobre os conceitos de *gameplay* e jogabilidade, ver MELLO & PERANI, 2012.

⁴⁴ Bem como em qualquer mídia que explore as ficções fantásticas de horror/terror.

construção do medo, por meio de artifícios sensoriais. Sem contar que não seria possível jogar todos os jogos já produzidos até hoje, ou mesmo os 19 elencados inicialmente.

Na fase seguinte buscou-se rever os jogos dessa lista e definir melhor o *corpus*. Por esse motivo, os jogos *Layers of Fear*⁴⁵, *Outlast* e *The Evil Within* foram escolhidos para a análise e organizados em módulos de jogabilidade: 1) exploração do ambiente; 2) sobrevivência por meio da fuga sem confronto; e 3) confronto direto com os seres, ainda que estimule em certos momentos a fuga dos mesmos, respectivamente. Lembrando que o *corpus* tem o objetivo de maximizar as variáveis desconhecidas para a investigação até o momento. Abaixo estão reunidas uma imagem de cada um dos jogos desta pesquisa, a partir da ordem acima.

Figura 1 – Screenshot Layers of Fear



⁴⁵ Para conhecer um pouco do jogo, conferir essa (<https://www.gamespot.com/reviews/layers-of-fear-review/1900-6416355/>) análise. Último acesso em: 25 jan. 2018.

Figura 2 - Screenshot *Outlast*Figura 3 - Screenshot *The Evil Within*

Após seleção e ordenação dos jogos, realizou-se mais uma pesquisa empírica com os jogos eletrônicos de horror para encerrar a triagem dos que seriam investigados. Considera-se importante observar quais seriam as condições ideais para realizar a investigação com os convidados, ainda que as circunstâncias para interagir com cada jogo pudessem ser negociadas durante a experiência – o dado foi registrado para posterior análise.

Para delimitação de quais jogadores participariam da pesquisa foi criado um questionário com dez questões (APÊNDICE I) distribuídos nos grupos no *Facebook*, *Design e cultura dos jogos online* (grupo que reúne os participantes do grupo de pesquisa *CiberLudens/UFJF*, coordenado pela professora doutora Letícia Perani) e *IAD – UFJF* (grupo fechado de docentes, discentes e egressos do Instituto). Ao fim do questionário solicitou-se o *e-mail* de quem tivesse interesse em participar da pesquisa com os jogos, mesmo assim houve interessados que não o deixou. Posteriormente, entrei em contato explicando a situação e confirmando se tinham ou não interesse em participar da pesquisa. O material ficou disponível por 16 dias, entre os dias 15 e 31 de julho. Contudo, durante a execução da pesquisa, novos interessados apareceram e o documento foi aberto para que respondessem. No fim, houve 24 participantes e suas respostas ao questionário vêm após *print* do mesmo (APÊNDICE II).

A observação a ser realizada com os convidados é considerada pesquisa de laboratório (quase-experimental), mas, por que a pesquisa de laboratório nas ciências sociais aplicadas é considerada quase-experimental? Segundo Antonio Carlos Gil, é porque “a observação chega a certos níveis de controle” (GIL, 1999, p. 114), o que torna a definição coerente. Em outras palavras, é quase-experimental porque a pesquisa foi realizada com certos parâmetros de controle do jogo e em um espaço previamente escolhido pela pesquisadora e não pelos participantes da mesma. A técnica talvez possa ser classificada como *observação direta intensiva* (LAKATOS; MARCONI, 1992, p. 43), por causa do interesse em realizar *observação* durante o período em que os convidados jogam e da *entrevista* realizada após cada encontro, com o intuito de relacionar e problematizar a prática e os achados teóricos. Ressalta-se que foi aplicado um teste com algumas pessoas próximas, em fevereiro de 2016, com o intuito de avaliar e validar os dados preliminares antes de realizar a pesquisa de laboratório com os convidados.

Num primeiro momento, acreditou-se que o número de convidados poderia ser o mesmo da primeira pesquisa exploratória (MAIA, 2013), contudo salienta-se ainda que

o tamanho da amostra não interessa na construção do *corpus*, contanto que haja certa evidência de saturação. A construção do *corpus* é um processo iterativo, onde camadas adicionais de pessoas, ou textos, são adicionados à análise, até que se chegue a uma saturação e dados posteriores não trazem novas observações (BAUER; GASKELL, 2011, p. 485).

Assim, o número reduzido de convidados pode ser justificado por causa do interesse da pesquisa em investigar as possíveis influências sensoriais dos jogos eletrônicos de horror

na performance, tanto no espaço físico da sala quanto no virtual da tela, em jogadores com níveis diferenciados de experiência tanto com o gênero quanto com o ato de jogar.

Não é simples demarcar os mecanismos de coleta de dados para realizar uma pesquisa sobre as possíveis influências sensoriais e das materialidades, principalmente considerando a performance durante a interação com jogos eletrônicos de horror. Isso não é novidade, tanto nas mídias tradicionais que exploram ficções fantásticas de horror quanto em estudos que privilegiam, especialmente, os jogos digitais. Por sua vez, utilizando-os como arena de investigação e problematização das relações do corpo com as noções de aprendizagem e de performance. Sobretudo durante o processo de percorrer um espaço construído para explorar e causar sensações de: medo, repulsa, pânico, horror, falta de controle, suspense e curiosidade. Isso com o objetivo de contribuir para sustos e experiências de “contato” com a morte.

5.2 Procedimento de coleta de dados

A segunda fase⁴⁶ da pesquisa com os jogos – empírica – foi realizada com o intuito de construir protocolos de análise, dos quais a ambiência faz parte. Constatou-se que em vez de ser apenas parte do teste, os alunos⁴⁷ do Instituto de Artes e Design (IAD), da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), seriam importantes para compor o grupo selecionado para o estudo, tanto pelo interesse em participar da pesquisa quanto por considerar Juiz de Fora mais segura do que o Rio de Janeiro para transitar com os equipamentos necessários para a realização da mesma.

A terceira etapa consistiu em uma *observação sistemática* (GIL, 1999). Isto é, os convidados foram observados a partir de um plano de observação previamente elaborado a partir da etapa empírica e dos resultados coletados na fase teste, ainda que seja flexível às demandas que possam surgir durante as observações. O registro da observação foi realizado em diário de campo (texto e gravação de áudio e vídeo), com o objetivo de armazenar

⁴⁶ Considera-se que a delimitação dos jogos para a pesquisa, busca em *sites* “especializados” e vídeo de *gameplay*, faz parte da primeira fase.

⁴⁷ A oportunidade surgiu durante uma palestra oferecida, por convite da professora Letícia Perani e do professor Luis Claudio Costa Fajardo, no IAD/UFJF a respeito da investigação desenvolvida para esta tese. Na ocasião, os próprios participantes propuseram a experiência, ideia que foi bem-recebida pela pesquisadora e professora responsável. A mesma situação aconteceu durante apresentação na Semana Ding 2016 promovida pela professora Ana Erthal, na ESPM-Rio.

detalhes da experiência dos jogadores com os jogos eletrônicos, que “constituem o que Geertz (1989) chama de descrição densa e o relato etnográfico como resultante de múltiplas textualidades” (GEERTZ, 1989 *apud* FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 185).

Ressalta-se que, antes de entrar em contato com os convidados, foi redigido um termo de autorização⁴⁸ para realização e registro em audiovisual da pesquisa. Considerou-se importante a heterogeneidade do grupo para realizar o convite aos voluntários, isto é, era essencial para a pesquisa “recrutar” jogadores com diferentes níveis, por exemplo, um que não tenha experiência com o gênero de horror em qualquer tipo de entretenimento e/ou com jogos eletrônicos; outro com experiência com o gênero, inclusive com jogos eletrônicos de horror; e as gradações entre os dois perfis.

Convém repetir que, antes de realizar a observação sistemática, foram definidos protocolos de análise considerados necessários para estabelecer critérios significativos para o registro de ações, atividades e comportamentos identificados tanto na sala quanto na tela. Inicialmente acreditava-se que poderia não existir uma unidade de tempo definida para as observações, porque cada pessoa tem um tempo para se desenvolver no jogo. Ainda se considerava importante jogar a fase tutorial e as duas fases seguintes. Contudo foram definidos que seriam jogados apenas 30 minutos cada jogo, mediante a experiência da pesquisadora, teste preliminar de observação com outras pessoas e observação de vídeos de *gameplay* no *YouTube*, no formato *primeira meia hora de jogo*, somando-se a isso a relação com o tempo disponível e com a necessidade de atender a públicos diversos: fãs e quem tem medo e/ou não gosta tanto do gênero ou tem *motion sickness*⁴⁹.

A pesquisa também procura problematizar a relação dos jogadores com os jogos investigados, por isso buscou-se criar ambientações que foram replicadas nas experiências e algumas vezes foram questionadas pelos convidados, no sentido de pedir para que fossem alteradas para uma melhor fruição, para tornar mais ou menos *sombria* a vivência. Por isso, destaca-se a importância do registro da experiência em audiovisual⁵⁰.

⁴⁸ Os documentos serão anexados à tese.

⁴⁹ Ou cinetose, é quando uma pessoa sente sintomas como a sensação de enjoo, tontura ou ânsia de vômito durante viagens de carro ou de avião ou mesmo jogando videogames em primeira pessoa, como a jogadora Gabrille comentará durante sua experiência.

⁵⁰ Infelizmente não houve edição do vídeo com seleção de momentos para a banca, mas os materiais audiovisuais estão anexados tanto numa pasta reunindo tudo quanto em cada momento das sessões fins de consulta.

As autoras Suely Fragoso, Raquel Recuero e Adriana Amaral destacam: “nem só de observação vive o campo, mas também de intercâmbios e trocas culturais e de ouvir os informantes” (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 186). Por essa razão, além da observação de jogadores interagindo com jogos que exploram elementos da ficção fantástica de horror, considerou-se fundamental realizar uma pequena entrevista, relacionada com as noções de imersão, performance e sensorialidade, ao fim de cada sessão de investigação⁵¹. A descrição da pesquisa com os jogadores será realizada em detalhes por cada jogador na próxima subseção.

Salienta-se que esses procedimentos metodológicos estão no interior de um processo, por isso não estão fechados, assim cada nível da pesquisa irá influenciar a sua construção. Também, considera-se fundamental a contribuição de cada um no desenrolar desse processo, o que não implica em uma aceitação cega e sem o devido questionamento por parte da pesquisadora, no esforço de apontar alguns caminhos que possam contribuir para responder parte do **problema** colocado na pesquisa: *como investigar as influências sensoriais na performance de jogadores em videogames de horror?*

Cada momento da pesquisa passou por um pré-teste para verificar a necessidade de possíveis alterações, inclusive a quarta fase, realizada por meio de um questionário fechado, principalmente porque a pesquisadora não estará presente para sanar as dúvidas ou questões que surjam durante o contato com o material. Salienta-se que a coleta de informações dos respondentes em relação ao contato com produtos de ficção fantástica de horror e com jogos eletrônicos é necessária para o desenvolvimento da pesquisa. Os dados serão importantes principalmente para o último capítulo, no qual será desenvolvida a discussão entre os dados coletados durante a observação dos jogadores com relação aos conceitos teóricos investigados no corpo da tese.

Os videogames de horror e a relação entre sensorialidade e performance são tema e objeto centrais desta tese, enquanto os videogames jogados e os registros da pesquisa empírica formam seu *corpus* de análise. Por isso surge a questão, por que apresentar a construção do gênero por meio do uso de produtos criados inicialmente para serem consumidos em outras mídias? Porque, desde que a pesquisa fora iniciada, foi possível constatar o uso recorrente de artifícios presentes de maneira homogênea em outras narrativas, mas com um potencial de causar mais sensações quando explorado em jogos eletrônicos. Isto

⁵¹ Inicialmente, cogitou-se se cada jogo teria um questionário específico ou se a entrevista poderia ser realizada apenas depois de toda a pesquisa. No fim, concluiu-se que o melhor seria trabalhar com pequenos textos ficcionais criados pelos participantes após cada experiência para no fim realizar uma minientrevista.

é, possivelmente a hipótese de influências sensoriais na performance dos jogadores poderá ser refinada a partir desta investigação, partindo da experiência da pesquisadora para levantar outras hipóteses que possam ser confrontadas durante a pesquisa de laboratório e via questionário com jogadores experientes.

A próxima subseção se inicia com a apresentação dos itens relacionados diretamente com a ida a campo. Em seguida, em formação diferenciada, como explicitado anteriormente, é descrita a experiência com a pesquisa quase-laboratorial a partir das observações, apresentado na íntegra o texto ficcional de cada jogador sobre os jogos e as respostas dos mesmos à entrevista feita após a experiência. Ou seja, optou-se pela descrição na tentativa de não homogeneizar os discursos e vivências dos envolvidos com a pesquisa, permitindo ao leitor tirar as suas próprias conclusões e levantar questões diante do fragmento no qual a performance de cada um está inscrita.

5.3 Pesquisa quase-laboratorial

A pesquisa quase-laboratorial foi realizada no segundo semestre de 2017, entre os dias 8 e 16 de agosto, exceto no fim de semana, com 14 participantes. De acordo com as diretrizes iniciais para a pesquisa, o grupo formado era heterogêneo com diferentes níveis de experiência tanto com o gênero quanto com os jogos. A agenda foi estipulada de acordo com a disponibilidade dos jogadores. Até por essa razão optou-se pela seguinte configuração das atividades em cada sessão: 1) assinatura do termo de consentimento para realização da pesquisa (APÊNDICE III); 2) jogar 30 minutos cada jogo (APÊNDICE IV); 3) depois desse tempo com cada jogo o convidado tinha mais 30 minutos para redigir um texto ficcional que evocasse momentos sensoriais sobre a sua experiência, mesmo as sensações indiretas; e 4) ao fim foi realizada uma pequena entrevista composta por cinco questões. Todas as sessões somaram, em média, três horas e trinta minutos de participação de cada jogador.

A seguir, é feita uma descrição dos produtos utilizados na pesquisa. Considerando os requisitos mínimos e recomendados para cada videogame (ANEXO I), o computador selecionado foi um *notebook* produzido pela *DELL* com a capacidade de rodar diferentes tipos

jogos, denominado *gamer* com placa de vídeo *Nvidia GeForce GTX 1050Ti*. Segundo *site* da empresa⁵² e documentos do produto:

7ª geração do Processador Intel® Core™ i7-7700HQ (4 núcleos, expansível até 3,8 GHz, Cache de 6 MB); Windows 10 Home, de 64 bits; Memória de 16GB Dual Channel, DDR4, 2400 MHz; Drive primário SSD de 256GB + disco rígido de 1TB (5400 RPM); Tela LED Full HD IPS retroiluminada (1920X1080) de 15.6 polegadas com antirreflexo.

Os jogos estavam salvos num HD Externo com a capacidade de 1TB, no qual a conta da pesquisadora na *Steam*⁵³ estava registrada. Também foi usado um adaptador para dois fones de ouvido, um para os jogadores e outro para a pesquisadora poder acompanhar a experiência. Apenas o usado pelos participantes era um *headset* com microfone, produzido pela *Monster*⁵⁴ em parceria com a *EA Sports*⁵⁵, com boa capacidade de abafamento de ruídos do ambiente. Optou-se pelo uso de *joystick* por considerar que a experiência seria melhor desta maneira. O controle utilizado foi o do *Xbox 360* com conexão *wireless* e adaptador para uso do mesmo no computador.

Os rostos dos jogadores não foram filmados. Além da falta de um equipamento adequado para filmar no escuro, considerou-se melhor para a pesquisa manter o padrão de coleta de informações, por isso também não foram filmados os jogadores dos períodos tanto da manhã quanto da tarde.

Por se tratar de uma pesquisa que buscou investigar questões sensoriais e performáticas durante a interação com jogos eletrônicos de horror, considerou-se que contribuiria para o desenvolvimento da tese se o relato descritivo da experiência fosse diagramado em formato diferente do apresentado na tese. A intenção é destacar parte de cada momento que foi observado e registrado durante as três horas com os jogadores.

Porém, antes, segue o texto explicativo da atividade que cada jogador realizou após cada uma das interações com os jogos, uma vez que, para não ficar repetitivo, não será reapresentado em cada uma das descrições. Bem como a maneira de redigir a experiência que

⁵² Lista de computadores do modelo: <http://pilot.search.dell.com/i15-7567-a30p>. Último acesso em 01 out. 2017.

⁵³ Uma espécie de *site* de rede social. Mas o seu uso se dá pela instalação do *software* para gestão de jogos digitais, além de registro de suas atividades, da formação de comunidades para interação com outros jogadores, nela você compra e gerencia os seus jogos.

⁵⁴ Para outras informações conferir o *site* da empresa: <https://goo.gl/4U7c3z>. Último acesso em 01 out. 2017.

⁵⁵ Essa produtora de jogos esportivos faz parte a organização *Electronic Arts*.

seria mais livre de modo a tentar trazer ao leitor parte das sensações experienciadas pelos jogadores durante as sessões.

Assim, logo após jogar cada jogo solicitou-se a redação de um texto com a seguinte orientação: “escreva uma narrativa ficcional da aventura de que participou ao jogá-lo” (SCHUYTEMA, 2016, p. 84). Para isso, “use uma escrita de ação que estimule os sentidos e permita-se escrever sobre as sensações que você não tem ao jogar um *game* (tato e olfato, por exemplo)” (SCHUYTEMA, 2016, p. 84). Lembrar de informar se já jogou alguns dos jogos!

Os trechos utilizados na pesquisa quase-laboratorial fazem parte do livro *Design de games: uma abordagem prática* (2016) redigido por Paul Schuytema, na subseção *game em ficção*. Considerou-se muito relevante para a pesquisa esse tipo de exercício porque seria uma oportunidade para o jogador registrar sua experiência e evocar momentos sensoriais, ponto central desta pesquisa.

Com isso esperava-se que o relato fosse mais livre do que o direcionado por questões da pesquisadora, o que não significa dizer que seria vetada a possibilidade de sanar eventuais dúvidas. Mas a ideia era que o texto corrido evocasse os apelos sinestésicos do jogo, até por isso é interessante observar o jogo por meio da história contada pelos participantes da pesquisa. Por essa razão não farei correções, sejam textuais ou gramaticais, ao longo da redação, uma vez que a maneira de escrever sensações poder estar grifada com alguns erros, como vírgulas fora de lugar, por exemplo. Essa é uma maneira de não apagar e/ou homogeneizar a expressão de cada jogador. Destaca-se o “livre” porque houve pessoas que não conseguiram explorar as sensações em seus textos, mas o número de participantes que conseguiu não torna isso um problema para a pesquisa, ao contrário pode ser útil para futuras investigações.

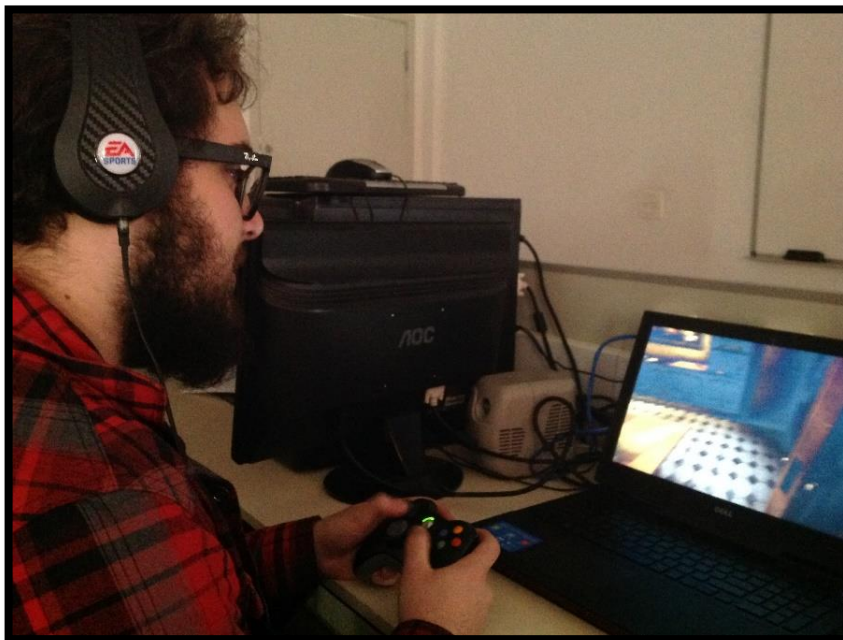
As questões da minientrevista foram construídas durante a experiência, pois a ideia era que fosse orgânica com a experiência do grupo de maneira mais ampla, por isso não haverá a descrição da mesma nas primeiras sessões. Ao fim da experiência da pesquisa quase laboratorial, as questões foram: uma relacionada com o momento da observação do jogar; o fato de eu estar ao lado interferiu o modo de jogar?; Sentiu-se na “pele” da personagem? Qual?; A questão sonora dos jogos, o que achou? Pode falar sobre isso em cada um deles?; e como foi participar da pesquisa? Ressalto ainda que a descrição da observação ou da entrevista serão apresentadas de maneira a evocar a performance (experiência) dos jogadores, mas todo o registro em áudio e gravação da tela de jogo estão disponíveis *online* neste *link* (<https://goo.gl/McKpVN>) para ser consultado.

Como dito acima, ao todo foram quatorze experiências com, em média, 46 horas de registro e armazenado em mais de 40GB. Contudo, nem todos que se dispuseram a participar da pesquisa quase-laboratorial conseguiram. Ao todo foram cinco desistências. Cabe salientar, a pesquisa foi realizada da seguinte maneira, os jogadores jogaram primeiro *The Evil Within* e depois criavam o texto, por isso, então antes de jogá-lo não sabiam como seria a dinâmica depois do jogo, e, claro, nos jogos seguintes já sabiam.

5.3.1 Sessão de Bernardo

Juiz de Fora, terça-feira, 08 de agosto de 2017. No horário da tarde, às 14h22, sala 209, Letícia Perani estava trabalhando na sala.

Figura 4 - Bernardo jogando *LoF*



“Olá, sou Bernardo Moraes, tenho 19 anos, sou estudante de artes e design na UFJF, mineiro e viciado em jogos nas horas vagas e nas não vagas também”

Até começar esta sessão eu ainda estava em dúvida sobre qual seria o limite de tempo necessário para realizar a experiência: isto é, tempo livre definido apenas pelas fases dos jogos (a saber: fase tutorial e as duas fases seguintes) ou apenas 30 minutos para cada jogo (conforme observações preliminares na pesquisa teste e de vídeos de *gameplay*, os primeiros

trinta minutos de um jogo, por exemplo). **O momento decisivo foi quando Bernardo reforçou que tinha “medo” de jogos desse tipo.** Sendo assim, considerando essas condições e a reunião de um grupo heterogêneo, combinei com ele que seria preciso jogar apenas 30 minutos de cada jogo. Até alterei o limite de tempo da filmagem da tela de jogo de uma hora para 30 minutos.

5.3.1.1 The Evil Within

Dos três jogos, Bernardo optou por jogar primeiro o *The Evil Within*. Me contou que já o conhecia por meio de vídeos de *gameplay*, que acompanha no *YouTube*, para descobrir o quanto o jogo pode ser interessante ou, no caso do gênero de horror, o quanto aguentaria ou não jogar. De modo geral, joga sem falar muito. Mas houve alguns momentos que disse: “meu fio aí não”; “essa ferida vai infeccionar... Cai na piscina de sangue”; “isso vai dar uma merda”; “não, ahhh... Ué?”; “que desgraça...” ou ofegou em momentos que considerava tenso no jogo, também leu os documentos que encontrava pelo caminho com relativa atenção.

Nesses períodos observei que se assustou, pois teve uma espécie de “tremor”, quando pareceu que o brutamontes ia pegá-lo, mesmo assim passou a fase; houve mais um período de estremecimento quando o lugar começou a desmoronar. Infelizmente o momento da entrevista não foi gravado via áudio, mas não houve prejuízo, pois há o registro durante o jogar e a sua redação. É interessante notar que ele escreveu em primeira pessoa mesmo se tratando de um jogo em terceira, falou que sempre imagina tudo acontecendo quando joga, reforçando a informação fornecida ao responder o questionário inicial: “não tendo nada que a quebre, pessoas conversando e brincadeiras perto, eu entro em uma imersão profunda facilmente”.

O jogo explorado sob a perspectiva de Bernardo:

O barulho da sirene e das rodas já fazem parte da rotina quando você é um detetive, mas a quebra de rotina sempre está presente, hoje um hospital psiquiátrico, chegando lá apesar das múltiplas viaturas o silêncio prevalecia, adentrando com cuidado o local o fétido cheiro de sangue toma conta de meu nariz vários corpos logo no salão de entrada, “onde estão os policiais?”, um médico continua vivo apesar de tudo um pouco atordoado mas vivo, vou as filmagens de segurança e. De cabeça para baixo, não sei onde nem o porque, um brutamonte grotesco está em minha frente, parece mutilar algo mas não vejo com clareza, era um homem agora jaz pela metade, preciso sair daqui, alcanço uma faca esquecida em outro cadáver pendurado a minha frente, abuso da clara falta de inteligência de meu carrasco para atravessar o local, droga, não vi o fio do alarme, agora meu captor me caça, ferido na perna desesperadamente corro e me vejo sem saída a não ser me jogar no que

parece ser o lugar no qual o “Açougueiro” se livra dos restos, caio em um tonel de sangue e restos de corpos, a ferida vai infeccionar tenho certeza mas não posso parar para pensar nisso agora, preciso fugir, um esgoto, definitivamente irá dar um problema esse machucado, inúmeras correntes e cadeados preenchem o local, me embrenho de volta na construção e meu predador me persegue, eu como presa não paro de me esconder e tentar fugir, ele está na minha cola mas vejo um elevador. Esse local estava embaixo do hospício, irei investigar isso depois, esse lugar parece que vai desmoronar, preciso achar a porta, minha carona está a postos mas não é só a antiga construção que rui mas a cidade inteira, vejo rostos conhecidos na ambulância que me transporta, há algo de errado com o motorista, era só o que faltava, um abismo vindo de lugar nenhum. Um hospital denovo, jornal novo na mesa, não se passou muito tempo mas então tudo foi real, solto pela doutora que estava no corredor, ela não me fala nada mas mesmo assim assino o documento que ela me mostra e sigo ela até uma cadeira, preso denovo, serei lobotomizado, loucura, quando a palavra é dita chamas surgem e estou de volta na ambulância agora incendiada pelo acidente.

5.3.1.2 Outlast

O modo selecionado para jogar foi o *insano*. Infelizmente, após atualizações do sistema operacional do computador e do próprio jogo, o *software* de gravação da tela de jogo não funcionou mais – todavia, durante essa primeira experiência achei que isso poderia estar acontecendo por causa do modo escolhido. Meu pensamento neste momento foi “depois tenho que ver se é algo apenas do modo de jogo ou se agora o jogo não está permitindo mesmo”.

Outro acidente de percurso foi a não gravação da experiência em áudio. Isso aconteceu por causa da baixa luminosidade da sala, que me impediu de enxergar o gravador desligado. Por precaução, eu estava anotando algumas frases e ações do jogador, como uma espécie de diário de campo – menos detalhado por eu estar com o fone em um dos ouvidos e o outro livre para anotar frases do jogador durante a experiência.

Um dado interessante é que Bernardo nem piscou quando foi “atacado” por um “variante”, ser que transita pelo jogo... durante a experiência notei que ele tenta lembrar o que acontece, isso é reforçado quando ele diz: “não estou conseguindo lembrar tão bem”. Quando é atacado e morre, diz: “dica de hoje – não escolha a opção mais difícil, porque você pode não ter *save point*”. Ele parecia fascinado ao observar as pegadas que ficaram quando pisava em poças de sangue e andava pelo espaço.

Ao começar a redação, Bernardo disse: “não deixe o pessoal escolher o nível insano”. Expliquei que eles estariam livres como ele para escolher o modo de jogo que considerassem mais interessante para a experiência.

O sinal está bloqueado a um quilometro mas irei continuar, após receber o email desse delator tive que investigar o manicômio, ao chegar vejo que não tem ninguém na guarita e nem nos carros blindados que parecem ser do exército, portas trancadas mas isso não irá me parar, vejo andaimes que levam para uma janela aberta no terceiro andar, escalo eles e tenho que por a função de visão noturna de minha câmera, as lâmpadas estouraram e me deparo com os móveis espalhados e sangue no chão, minha curiosidade fica atiçada e me sinto na necessidade de continuar, as salas que vou passando sempre desarrumadas e com muito sangue, escuto barulhos e alguém se tranca no banheiro, minha única maneira de prosseguir é pelo duto de ventilação do que me parece ser uma pequena cantina, desci do duto e só tenho como continuar, voltar para meu carro e fugir desse local não é mais uma opção, uma sala com corpos pendurados e cabeças em estantes, um moribundo me da a dica de fugir, começo a achar que é uma boa ideia, um ser imenso passa ao fundo, vou na direção oposta, “come here little pig” foi algo assim que escutei quando as mãos colossais do homem me agarram e me jogam da janela mais próxima, fico um tempo desacordado, quando recupero a consciência um padre ao que me parece está olhando as gravações que venho feito desde que cheguei aqui, ele estranhamente me da votos de boa fé e se vai, me levanto e lembro as palavras ditas pelo homem empalado na sala anterior, vou em direção a sala de segurança, trancada, preciso achar o cartão que ira me ajudar, passo por salas e corredores com policiais mortos e me surpreendo com internos vivos e não agressivos, encontro o cartão em um dos corpos dos seguranças e sou atacado logo depois por um homem que estava em uma cadeira de rodas, seus dentes podres e falta de olhos me deram agonia, abro a sala de segurança e me preparo para fugir do local, mas estava dando tudo certo, por uma das câmeras vejo o tal padre desligando o gerador e logo escuto o ser grotesco gigante de mais cedo vindo em minha direção me escondo em um armário e espero ele ir embora, sigo para o porão para ligar o gerador, esta tudo muito escuro então preciso de minha câmera para me localizar, escuto vozes, não estou sozinho, mas também não é a voz do grandão, através das salas alagadas acho um dos geradores necessários e ao liga-lo atraio o dono da voz anterior que ao me ver me acerta com um taco de pregos me levando ao chão e a órbita.

5.3.1.3 Layers of Fear

Diferente dos primeiros jogos, neste, Bernardo comentou bastante. Assim que começou a jogar disse: “trilha sonora maravilhosa!”. Houve momentos em que ficou na dúvida se era mesmo trilha sonora ou alguém cantando. No início, transitou pela casa de forma relativamente rápida – e me segurei para não dizer que era preciso explorar bem –, isto é, encontrava peças que não entregavam muita informação, como a coleira do cachorro largada em cima da mesa na sala. Isso porque quando é encontrada em outro lugar vem acompanhada de um contexto relacionada com a relação carinhosa da personagem com o cão que a usa.

Bernardo percebeu que poderia abrir portas e gavetas, com isso passou a explorar mais o ambiente de jogo. Em dado momento disse: “mas eu não olho para aquele espelho nem ferrando”. Logo ouvi risos nervosos e a seguinte frase “porão não”, mas resolveu perguntar à

orientadora: “Lets, porão ou segundo andar?”, ao que ela questiona: “o que você acha que é mais bizarro, porão ou sótão?” ao que responde: “tem uma claraboia no segundo andar, ai, ai”. Começa a subir as escadas, e diz “porque não tem a opção de, sei lá, ir para o carro e ir embora?”. Em seguida fala na terceira pessoa: “essa é diferença entre o Bernardo que sabe o que pode acontecer, e o que não faz a menor ideia”.

Ao interagir com o piano, quando teve um som agudo e a proteção das teclas fechou-se, quase como se fosse prender os seus dedos. Parece que não esperava. Levou um susto e seguiu explorando. Com certo receio, acaba perguntando: “eu realmente preciso escolher um lugar para ir? As opções são cada vez pior”. Entra no escritório e leva outro susto, prende a respiração quando pisa em cacos de vidro e fica aliviado quando nota o que é. Em tom de surpresa: “que pintura bizarra”.

Desce depois de encontrar umas chaves em cima da mesa. Tenta abrir a porta de um móvel: “a chave não é daqui”. Se vira e vai para o ateliê e diz: “a chave é daqui. Puta merda... Hahaha, não é aqui”, quando começam a tocar diferentes sons. Sai da sala que inicia o jogo e sobe novamente. Ao abrir uma porta, percebe que a vitrola começou a tocar e, com isso, começa a rir nervosamente. Fecha a porta e, em seguida, se afasta olhando para ter certeza de que nada sairá dali. Mas em seguida retorna ao quarto e o explora.

Ao sair do quarto e se deparar com outra porta com uma mancha vermelha comenta: “me diz que isso é vinho também, ainda bem que não tenho que entrar aqui agora” e se vira para a outra porta: “ah, não! quarto de criança não, eu não vou entrar aqui, eu me nego a entrar no quarto de bonecas”, deu meia volta e desceu as escadas até o porão. Chegando lá sussurra: “puta merda”. No porão, levou um susto de mexer a cadeira em que estava sentado quando ouviu os ratos. Resolveu voltar e subiu as escadas. Já no ateliê disse: “vamos ao ateliê foder tudo de uma vez. Ah! você me trancou aqui dentro... O que você estava pintando, meu bem?”.

Tirou o pano que cobria a pintura e levou um susto quando ele caiu e a música começou. Receoso questionou: “eu tenho que pintar?” e encolhido começou a explorar o ambiente. Abriu a porta, mas hesitou sair e, quando saiu, perguntou: “cadê o demônio?”. Andou mais um pouco e, quando a janela fechou de repente, prendeu a respiração e só relaxou quando passou o som. Mas levou um susto e ficou “encolhido”, “afastando” o controle quando entrou numa sala e aumentou o som da trilha sonora, que também muda.

Levou um susto quando acendeu as velas e mudou o som, mas logo voltou a explorar e encontrou o código para abrir o baú. Ao abrir a porta, que levava até o outro cômodo, levou um susto e disse rindo: “eu mexi a câmera e levei susto comigo mexendo a câmera”. “Cadeira

de balanço não”, disse ao entrar e já lá dentro: “desgraça”. Ao ver uma boneca presa a uma moldura, já próximo falou: “olha esse negócio” e em seguida ela cai e o som muda. Com isso levou um susto e disse “machuquei até a minha mão”, na mesa em que o *notebook* estava. Isso aconteceu quando mudou o som. Levou mais um susto ao ligar a luz, pois mudou o som e uns quadros começaram a derreter. Ele disse “por que eu fui mexer com a luz? Por que eu fui acender o raio da luz?” com uma voz sussurrada.

Enquanto olha ao redor pergunta: “não tem um botãozinho sentar no canto e chorar, não?”. Abriu a porta e ao explorar avistou uma boneca em cima dos chifres de um cervo, que estava preso acima da lareira. Ele disse: “a boneca tá, ah não..., vou passar ali e a boneca vai se jogar em cima de mim”. A bateria do computador estava acabando e na hora que coloquei na tomada para dar carga a gravação foi encerrada, aos 26 minutos de jogo. Ele perguntou se seria só 30 minutos como o último, “falta pouco”. Balançou-se na cadeira assustado e ficou preocupado e perguntou se tinha “cancelado” a gravação.

Bernardo estava contando os segundos para que acabasse a experiência, mas em nenhum momento pediu para parar o jogo. Ao ouvir choros e lamentos quando abriu uma porta para o corredor disse: “não faz isso”. Passa um tempo e entra no menu e eu digo que faltam 30 segundos ainda e logo volta ao jogo e diz: “está chorando de onde? Está chorando de dentro da minha cabeça? É nessa porta aqui”. Explorando o que é possível ele diz “vem demônio, vem!” e começa a andar mais rápido pelo cenário, “a cozinha, aqui conheço, vou ter que abrir a dispensa do demônio de novo, tem alho na porta é um vampiro. Ahhh! Meu Deus, no que eu tenho que mexer aqui? É a pintura, quer ver que é a pintura... Não é a pintura... Ahhh! É a pintura. Tá caindo coisa da pintura, não tá? Tá”.

As luzes e os sons da cozinha oscilaram e ele vai até a porta da dispensa e ao chegar lá uma faca é lançada na porta, ele parou de jogar e tirou os fones quando as luzes da cozinha se apagaram. E ficou repetindo: “sei que passaram os 30 segundos” e arrematou com “deu trinta segundos que eu sei, deu até mais”. Perguntei se tinha gostado, ele “gemeu” um “ehhh”, que podemos entender tanto como um não, por causa dos sustos, quanto como um sim, por causa da “qualidade” do jogo.

Finalmente de volta a minha bela mansão assustadora, essa chuva junto com a música que não sai da minha cabeça criam o clima perfeito, vejo que não mexeram em meu ateliê, cozinha arrumada assim como a dispensa dela, o armário embaixo da escada estava com minhas rateiras que eu inteligentemente chutei, dará um trabalho armar todas de novo mas trabalho mesmo é o que terei para pagar a conta de água já que a torneira do meu banheiro estava aberta, olho o porão e me parece em ordem, odeio porões, subo para o andar de cima com sua claraboia magnífica que projeta lindas formas na parede quando relampeia, vou tocar piano mas não tenho talento, o piano me expulsa dele, quero ir embora, o ambiente de minha casa já não me agrada

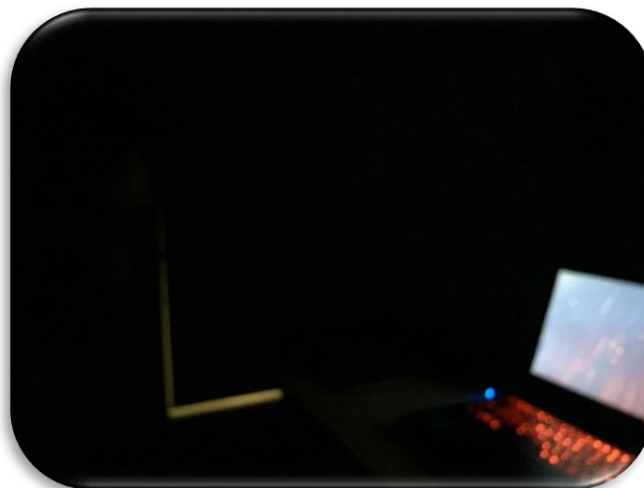
mais, pego minha chave no meu escritório e sigo ao quarto da criança, bonecas em uma mansão durante uma chuva com essa musica que não sai de minha mente, melhor olhar lá quando estiver mais claro, melhor eu dormir, não me lembro de ter ligado a vitrola, quer saber, vou trabalhar um pouco, já não será a primeira vez que pego no sono na frente de minhas telas, esse ateliê, sempre desarrumado, não posso arriscar que alguém estrague minhas obras ou as veja antes que eu termine, mexeram nela e escreveram na parede, o que está acontecendo aqui? Estou em outra parte de minha casa mas como? Meu ateliê dá para a sala de jantar não para esse corredor, está tudo diferente, sinto como se estivesse andando em círculos, cada porta se tranca atrás de mim, há algo de errado, digo, de mais errado, a caixa esta sussurrando, os números de vermelho em pinturas me ajudam a abri-la, quem os pintos eu não sei, o anel, esse belo anel me lembra de quando pedi minha esposa em noivado, usei palavras bonitas como minhas artes, chega de recordações preciso prosseguir, uma nova porta na sala, essas portas me levam a lugares novos sempre e não me recordo do caminho e nem de como eram para estar tais cômodos, tem uma boneca naquela moldura, eu despenquei ao porão pelo o que parece, acenderei a luz, péssima ideia, definitivamente estou enlouquecendo, pinturas se movendo e dissolvendo, quero me mover mas é difícil progredir, quero sentar nos degraus e esperar o meu destino, não irei desistir agora, subo as escadas e me vejo atravessando uma passagem secreta para a sala da boneca, que agora esta encima do cervo que caeci junto com meu pai durante meus tempos joviais, mais corredores com obras que não lembro de ter feito, a chuva derrubou uma delas ou é isso em que quero acreditar, do pequeno cômodo em que me encontro começo a escutar um choro familiar, sigo ele já não pensando mais no que poderá me acontecer, mais uma de minhas salas de lareira, os ratos se jogam ao fogo ao me aproximar a pintura acima de mim some e uma escultura se forma nas minhas costas desmantelando-se quando me viro, com meu coração acelerado me vejo trancado em minha cozinha enquanto frutas podres caem do quadro da parede a porta de dispensa sacode ao me aproximar a pintura “cospe” uma faca em minha direção, abro a porta e apenas escuridão.

Esse primeiro dia de sessões também funcionou como uma pesquisa teste para os parâmetros propostos para este estudo, inclusive para a construção das questões apresentadas antes do início desta sessão. Ao terminar a redação da ficção, Bernardo falou mais um pouco sobre o jogo e sua experiência, relacionou ainda com a questão sonora, tão cara a essa pesquisa: “foi um pouco mais impactante”; “não quero jogar tão cedo”; “se não fosse a trilha sonora ele [*Layers of Fear*] não seria tão impactante”; “possivelmente sem a trilha do jogo a sua ambientação não seria tão impactante... A questão sonora do jogo, que atrai e repele. A sonoridade é mais forte do que o visual. Trilha sonora ou está no jogo”; “dá muita agonia não saber o que esperar, porque mexe com o nosso psicológico. Quão impactante é”.

5.3.2 Sessão de Bruno

Juiz de Fora, terça-feira, 08 de agosto de 2017. No horário da noite, às 18h06, sala 206. Nesta sessão a professora Letícia não esteve presente, mas entrou uma vez para pegar computador para trabalhar do lado de fora da sala.

Figura 5 - Bruno explorando *Outlast* à noite



O convidado desta sessão é um rapaz quieto, isso pode ser observado até em sua apresentação: “meu nome é Bruno 21 anos, estudante do IAD de MG”. Antes de começar a jogar pediu para baixar o volume do áudio de 50 para 30, pois considerava que antes estava alto demais por ele ter certa sensibilidade auditiva. Outro ponto que merece destaque é o que pode ser observado na foto acima, o horário e a sala com as luzes apagadas tornaram a experiência mais sombria, dando ênfase apenas para a tela de jogo e não ao espaço da sala. Ruim apenas para mim, pois não consigo observar o rosto e ações do jogador.

5.3.2.1 The Evil Within

Bruno iniciou a sua experiência por *The Evil Within*, inclusive tentou durante um tempo resolver o problema do jogo que não entrava em tela cheia de modo algum, sem sucesso. Comentou que estava resfriado, assim o *jump scare*⁵⁶ seriam seus espirros.

Ao iniciar o jogo, perguntou-me se podia pular os cortes de cena (em inglês *cutscene*), também denominados de cinemática ou filme. Trata-se de uma sequência no jogo que interrompe a jogabilidade do jogador, que deixa de controlar a personagem, com diferentes funções, por exemplo, desenvolver enredo e/ou personagens, introduzir inimigos e mais detalhes à narrativa, além de informações de fundo e diálogos. Bruno pulou a cena assim que

⁵⁶ Técnica usada em produtos do gênero de horror, em diferentes mídias, para assustar quem o consome.

Normalmente busca tirar a pessoa de sua posição inicial por meio de um susto, que vem sem mais nem menos, acompanhado de um som alto.

disse a ele que poderia ficar à vontade. “Wow... Ok”, quando foi descoberto e decapitado. O jogador explora com calma o cenário, tentando se ambientar.

Acompanhar o jogo como espectadora transformou-se em um exercício de autocontrole, afinal eu não poderia dizer o que era para ser feito. Bruno explorava para encontrar a saída e era descoberto pelo “açougueiro”. Minutos depois ele diz: “Ah! Tem uma chave pendurada, entendi!”, sinto-me aliviada. Logo que pega as chaves e vai para a porta comenta: “Aí, como já assisto filme de terror, quando eu abrir a porta ele vai me ouvir e vir atrás de mim”, o que não acontece.

Mas ao caminhar no mezanino, aciona um alarme que o faz ser perseguido e “morto”. Se questiona como passar sem tocar o alarme. Eu me controlo mais uma vez, para não dizer a ele que o lance é CORRER depois de ser atacado pelo cara. Bruno confere os comandos para descobrir uma maneira de não ligar o alarme e pensa na possibilidade de voltar de onde veio, mas descobre que não é possível. Depois vai até o menu de comandos, passa pela porta que aciona e diz “lá vamos nós”. Dessa vez continua correndo e consegue passar e escapar das lâminas. Ao sair da fase tutorial diz: “fumar faz mal cara”, quando o personagem joga fora um maço de cigarro vazio no elevador.

O jogo tem uma preferência grande em ser uma experiência cinematográfica, não só é em terceira pessoa como tem vários momentos com cutscenes onde eu perco o controle do personagem, como pulei boa parte dessas cinemáticas para agilizar o ritmo da pesquisa perdi parte da história, mas em resumo eu era um detetive chamado pra investigar um caso em um hospital, ao chegar lá haviam vários corpos e na gravação de um câmera de segurança vi uma figura encapuzada assassinando policiais, logo depois fui pego por essa figura e arrastado para o subterrâneo onde havia um outro personagem, uma espécie de homem monstruoso pendurando e cortando corpos humanos, logo notei um grande apelo ao grito para tentar me assustar, mas não me impressiono muito com esse tipo de coisa.

Foi quando a verdadeira experiência de gameplay começou, a princípio foi frustrante pois o jogo não foi claro o suficiente com o que eu deveria fazer, na verdade tive que acessar o menu de opções para descobrir que tinha um botão para andar mais rápido, e escapar do perigo.

Durante a fuga daquele local algumas coisas começaram a me incomodar e quebrar a minha imersão, a geográfica do lugar não fazia muito sentido, corredores longos que levavam a salas aleatórias, um homem em uma cadeira de rodas no meio do esgoto, coisas convenientes para a minha fuga como um alçapão no meio da sala onde eu estava preso e a porta do elevador abrindo ao me aproximar, e o fato de que o monstro iria me seguir até a próxima sala mesmo se eu conseguisse passar sem ser visto por ele.

Ao escapar me deparei com uma cena da cidade sendo destruída por um evento catastrófico, que não se encaixava com o restante do jogo, creio que isso seria explicado mais adiante na narrativa, mas em geral senti que estava somente competindo com as mecânicas do jogo para escapar uma série de desafios sem muito contexto.

Diferente desse primeiro jogo, Bruno informou que já tinha jogado os videogames *Layers of Fear* e *Outlast*.

5.3.2.2 Outlast

Bruno escolheu o modo Normal. Sem reações notáveis, não teve muita no *tEW*, mas neste aqui ele nem abre a boca para falar nada! Mas foi só eu escrever isso que ele começou a falar, até riu da situação na hora.

Se esgueirou pela escuridão... quando um corpo pendurado balançou na sua frente levou um susto e disse “essa me pegou”. Quando entrou no armário disse “um *Déjà vu*”, associando com a experiência do jogo anterior... Antes de ligar, fechou a porta pela qual passou e entrou no armário.

Eu já havia jogado este jogo, nele eu era um repórter que foi mandado para fazer uma matéria em um manicômio no alto de uma montanha, lá não havia sinal telefônico e minha única ferramenta era um câmera filmadora com visão noturna, que consumia demais a bateria, ao chegar ao local estava todo trancado, com caminhões militares na entrada, consegui entrar por uma janela, e lá dentro encontrei corpos de soldados mutilados, um deles ainda vivo me disse para fugir, mas a esse ponto a entrada que usei estava inacessível, lá dentro havia vários dementes, a maioria inofensiva, encontrei o padre que vi em um dos quadros, provavelmente alguém que cuidava dos loucos, ele estava sabotando a minha fuga, o mais perigoso era um gordo que estava me perseguindo pelo lugar, ele era forte o suficiente para quebrar uma porta, mas não esperto o bastante para checar todos os armários da sala onde me escondi.

No geral *Outlast* é uma boa experiência que embora fique cansativa perto do final as primeiras horas são interessantes, o jogo separa o início para apresentar o ambiente ao jogador antes de colocá-lo contra o perigo, e a mecânica da câmera de visão noturna com bateria limitada gera tensão porém o jogo é tão escuro que acaba tendo que ser usada o tempo todo.

5.3.2.3 Layers of Fear

Antes de começar, Bruno já diz: “não me assusta tanto, porque eu sei que aqui não tem nada que vai me matar...”, diante disso pergunto: “mas você não leva nem um?”, a resposta foi: “é tipo tem uns sustos assim que ele dá, mas acho que nem é uma experiência assustadora, mais uma coisa que é interessante por causa da história”. Por causa da coriza resolveu jogar em pé para reduzi-la. É interessante observar que, diferente da primeira sessão, houve pouca variação sonora neste jogo.

Ao fim desculpou-se por ter ficado quieto demais, pois não sabia se devia falar durante a experiência, mas respondi que não precisava se preocupar, pois era para ficar à vontade.

Também já havia jogado esse antes, e é meu favorito dos três, nesse jogo eu tomei o papel de um pintor dentro da minha própria mansão, depois de algum tempo explorando, as coisas começaram a mudar, como se em uma alucinação pinturas começaram a se mexer as salas mudavam de lugar e as paredes se moviam, é bem claro que estava se tratando de algo psicológico.

Esse jogo não me assusta muito porque eu sei que não tem nada realmente de perseguindo, logo não tem como morrer ou falhar, é apenas uma série de experiências diferentes, embora ele apele muito para o uso de jumpscares, é interessante que nenhum desses jumpscares é igual ao outro, sempre usa recursos visuais diferentes e criativos para pregar a peça no jogador.

A parte interessante desse jogo é juntar as peças no quebra cabeça que é o passado do personagem principal e entender o que aconteceu com ele, jogar por uma segunda vez foi interessante porque pude ver pistas e pedaços dessa história no começo que não poderia entender na primeira vez que joguei.

Até o momento tenho notado que o Bruno pouco trata do sensorial, para ele o que chama mais atenção é a questão técnica e mecânica dos jogos. Principalmente na experiência com esse último. Nota-se que ele presta mais atenção ao apelo visual do que ao sonoro. Talvez o volume mais baixo possa ser o que contribui para a “baixa adesão” sonora do jogador, mesmo que o som não estivesse o volume baixo demais, já que os fones ajudam a abafar o som do ambiente externo.

A ele fiz apenas três perguntas, a primeira tinha relação com a escrita ficcional que parecia mais uma análise do jogo no lugar de uma narrativa de ficção.

Sentiu-se na pele de alguma das personagens: “bom, *The Evil Within* foi o que menos senti isso, escrevi até ali, na argumentação do ‘por que?’, não tinha um contexto muito bom, tive que entrar no menu para saber o que fazer, foi meio complicado. Os outros dois jogos eu já tinha jogado, mas eles realmente são mais imersivos, acho que não só porque você está em primeira pessoa, mas porque você tem uma liberdade maior para explorar mais e interagir com o cenário, analisar as coisas à sua volta, olhar para onde você quiser, o que e outro não tinha essa liberdade maior. Estou tentando pensar em um jogo em terceira pessoa que tenha sido mais imersivo, mas é complicado, eu penso muito em *Dark Souls*⁵⁷ e *Bloodborne*⁵⁸ que são em terceira pessoa, mas eles não são realmente jogos de terror, mas eles têm esse clima de tensão e desespero, porque são jogos difíceis, então você tem que sempre estar em alerta. E *Bloodborne* principalmente, porque ele apele mais para esse horror cósmico de Lovecraft, tem muito tema gótico assim no meio. Então acho que ele é um bom de um jogo em terceira pessoa que te mantém imerso, mas porque o jogo é muito silencioso, seu personagem não fala

⁵⁷ Análise (<http://www.ign.com/articles/2011/09/30/dark-souls-review>) do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2017.

⁵⁸ Análise (<http://www.ign.com/articles/2015/03/24/bloodborne-review>) do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2017.

e não faz nada, você meio que está na pele dele controlando ele, acho que isso é uma coisa essencial”.

A minha presença interferiu o seu jogar? “Tipo nem notei mais ou menos, só na hora que você levantou com a câmera que eu vi que você estava aqui do meu lado, mas a maior parte do tempo eu estava focado na tela mesmo”.

O que achou de participar da pesquisa? “Foi legal, eu gostei das aulas que a gente está tendo, eu gostei de poder jogar o jogo e depois escrever, colocar as minhas opiniões em texto, porque sempre penso muito, é legal poder escrever tudo depois, acho que é por isso que escrevo muito rápido”.

5.3.3 Sessão de Gabrielle

Juiz de Fora, quarta-feira, 09 de agosto de 2017. No horário da manhã, às 9h42, sala 110.

Figura 6 - Gabrielle interagindo com *tEW*



“Olá, tenho 21 anos, atualmente sou estudante do bacharelado interdisciplinar em artes e design, durante o período letivo resido em juiz de fora”, essa é a Gabrielle Lacerda. Um dado que notei apenas nesta experiência foi que a jogadora escolheu o modo *sobrevivência*,

acredito que a minha posição no dia anterior impediu que eu notasse isso. Ela começou informando “fiquei feliz por ter ficado no horário da manhã”.

5.3.3.1 The Evil Within

Nesta sessão iniciei a gravação da tela de jogo apenas depois da cena introdutória, já que a jogadora não pode interagir nesse período. Gabrielle comentou que acompanhou o lançamento, mas não se animou com o que viu a ponto de comprá-lo. “Já vai entrar assim? Sem falar com ninguém...”. Quando está com a personagem presa de cabeça para baixo comenta: “eu não sei qual é o fetiche japonês com *Air* de Bach, eu não sei qual é o fetiche que eles têm com essa música para cenas assim. É sempre *Air*”.

A jogadora comenta bastante durante o jogo. Fez som de maneira a denotar que a “dor” da personagem pudesse ser dela, ou simplesmente sentida. Passou relativamente rápido pelo desafio de pegar a chave, mas levou um susto com o som, ao disparar o alarme – nesse momento tocou no fone de ouvido, como se estivesse muito alto (está no volume 50). Ao visualizar as lâminas disse “ah! Morri!” e ao cair no poço de sangue: “faz bem para a pele”. A jogadora parece não perceber, talvez por causa dos fones, mas o microfone está captando sons de conversas altas fora da sala que estamos. Já no esgoto: “aquela leptospirose gostosa na perna”.

Quando fui fotografá-la, disse: “levantou a câmera, eu já estava esperando um *jump scare* para você filmar a minha reação”. O som de agonia da personagem fez ela estremecer, pensando que era outra coisa, como disse em seguida. “Eu sou a louca dos textinhos, adoro achar textinhos” que aparecem para dar o contexto da história do jogo. Enquanto transitava pelos corredores do jogo me perguntou: “esse jogo é o que é do Shinji Mikami⁵⁹, não é? Do *Resident Evil*, dos primeiros, não é?... Ah, lembrei. Fiquei interessada nele, mas não joguei. Nem sei por que, por preguiça mesmo”. No primeiro *game over*, disse: “fui trouxa, tinha um armário logo na frente... Ahhh!”. Quando está escondida e o homem com a motosserra fica um tempo próximo de onde ela está abrigada: “se ele me achar no armário vou ficar bem triste”. Conseguiu escapar, mas ao entrar num outro armário foi vista.

⁵⁹ Diretor e produtor de jogos, de origem japonesa. Responsável pela franquia *Resident Evil*, como Gabrielle sublinha.

No terceiro *game over* disse “acho que vou ficar um bom tempo agarrada aqui”, com risos que pareciam nervosos. Ao se esconder, comentou sobre a perna machucada da personagem, que dificultava identificar se ela estava em pé ou agachada. Quando está fugindo de seu perseguidor com a motosserra, “em nome de Jesus vai embora. Olha, passei! Ou não... Ou não!”. A jogadora ficou numa posição mais ereta, ao escapar de elevador de seu algoz, ela comenta: “essa perna desse cara vai necrosar... ah, a perna melhorou assim, não é? [risos] mas ok, vamos lá”.

Assim que encerramos, perguntei o que achou do jogo. Ela disse que considerou o jogo apenas legal. “Só que não é tanto o meu tipo. Eu fico com um pouco de preguiça de jogos, como é que fala, que se apoia no *gore* e na violência para tentar dar impacto. Tipo sair matando todo mundo só por valor de choque, sem desenvolver personagem”.

O jogo se inicia com um chamado em um carro da polícia, onde um detetive e seus companheiros recebem uma informação de múltiplos homicídios em um hospital psiquiátrico da região. Ao entrar no hospital e encontrar apenas um sobrevivente nas primeiras salas, os dois detetives acabam sendo atacados e o protagonista se encontra em uma sala estranha, desorientado, cercado de sangue e cadáveres e uma misteriosa criatura humanoide agindo como um açougueiro. Após se libertar utilizando uma faca encontrada em um dos corpos presos em volta, o detetive encontra uma chave em uma mesa e cautelosamente foge sem ser visto pela violenta criatura, porém no caminho é encontrado e acaba sendo ferido superficialmente em uma das pernas, o que dificulta sua movimentação inicialmente. O detetive segue avançando pelo hospital utilizando de artifícios como armários e caixas para se esconder do perseguidor, sem encontrar qualquer pista de exatamente onde esteja, o estado de seus companheiros ou o que de fato esteja acontecendo no hospital além da filmagem do indivíduo misterioso assassinando os seguranças. Eventualmente após uma intensa fuga, o detetive consegue escapar do açougueiro e encontrar a saída, entretanto visualiza uma cidade caótica. Ele é “resgatado” por um de seus companheiros da polícia utilizando uma ambulância, porém, do quarteto, apenas três estão reunidos fora o médico e uma paciente sobrevivente do hospital. Enquanto fogem da cidade que rui mais a cada instante, o detetive tem a impressão de ver o homem misterioso pelo espelho, mas olhando para trás não enxerga nada além da paciente em um colapso mental e logo em seguida seu companheiro que dirigia o carro tomado por feridas e sangue, o que leva o grupo a entrar em um acidente.

Novamente o detetive se vê em um cenário hospitalar, em uma maca empurrada por um suposto médico e enfermeira no silêncio, até que ao ser deixado sozinho enxerga uma versão deformada de seu parceiro policial se erguer do chão e começar a subir em sua maca, o que o leva a acordar, confuso e com dores em uma espécie de cela, talvez novamente no hospital psiquiátrico. Caminhando até a porta ele observa certas criaturas semelhantes a insetos subindo pelas paredes, até que uma suposta enfermeira interage com ele.

Nota-se em diversos momentos que o protagonista sente um cheiro de sangue muito forte no local, explicado pela quantidade de cadáveres assim como o poço preenchido com sangue que ele encontra, assim como ele além de principalmente desorientado também sente desespero enquanto foge do perseguidor, medo nos momentos que se esconde e respira pesadamente e frustração ao não encontrar um cigarro guardado ou ao descobrir que um de seus parceiros não retornou do hospital psiquiátrico.

Vale sublinhar que dez minutos depois de começar a convidada perguntou sobre as sensações que precisava colocar no texto.

5.3.3.2 Outlast

Gabrielle falou que tem problemas com jogos em primeira pessoa, *motion sickness*⁶⁰, agradece por ser apenas 30 minutos, mas logo disse que é só não mexer muito a câmera. Ao colocar o jogo para rodar ela teve uma lembrança: “foi muito legal, acompanhei ele quando estava em *Greenlight*⁶¹ ainda. Porque ele é..., eu sou muito chegada em jogo de fantasma, como na época eu estava... *Fatal Frame* que é a minha franquia favorita do tipo, ele me chamou muito a atenção. Acabou que quando ele saiu completo eu nem cheguei a jogar. Bom lembrar que ele já está bonitinho aí”.

Estremeceu quando teve um som durante a exploração da sala de entrada no jogo. Nesse ela ficou bem quieta, o que pode ser por só estar gravando ou por estar prestando atenção.

A jogadora levou um susto ao abrir a porta e aparecer um corpo pendurado e ao ser jogada, “ahhh! Bom dia para você também”, com risos estridentes, “coitado desse cara, só queria a matéria dele”. Uns minutos depois diz: “achei o trabalho de dublagem desse jogo muito bom, porque o cara está realmente se cagando”. Aos 25 minutos de experiência, começou a falar: “não quero entrar aí”; “não sei não, estou perdida”; “como eu recarrego a câmera? [Fiquei quieta] Ok, você não pode falar”; “não estou gostando, isso aqui está muito vazio”. Passou várias vezes na frente do quarto que tem dois seres “assistindo” TV e não entrou, mas disse: “estou quase entrando na sala com os caras para ver se acontece alguma coisa”. Quando eu disse que havia acabado, ela falou: “eu não consegui achar, onde estava o cartão?”

Controlamos um repórter investigativo que ao receber informações vazadas de supostos abusos e situações criminosas em um hospital psiquiátrico reaberto por

⁶⁰ Ou cinetose. Significa sentir sintomas como a sensação de enjoo, tontura ou ânsia de vômito comuns numa viagens de carro ou de avião ou mesmo jogando videogames em primeira pessoa.

⁶¹ Referência ao serviço da *Steam* disponível até junho de 2017, ele funcionava como uma espécie de curadoria de jogos criados de forma independente, no qual a comunidade de jogadores vota para demonstrar interesse na distribuição de um jogo.

uma empresa resolve ir investigar portando apenas sua câmera, porém ao entrar no local encontra um cenário cercado de sangue, cadáveres e de fato com documentos que prosseguiam com as informações que recebera e ainda mais. Após certa exploração ele encontra um homem agonizante, que o avisa que não há como lutar contra as criaturas, apenas correr e se esconder caso queira sobreviver, até que pouco depois o jornalista é capturado por um homem deformado. Em seu estado confuso, ele vê um homem que diz ele ser um apóstolo e que Deus o protegesse para que pudesse cumprir sua missão, novamente o jornalista acorda sozinho, agora sabendo da presença desses humanoides frutos de várias experiências ali feitas. O jornalista sabe que precisa escapar e para isso precisa desbloquear as portas na sala de segurança, porém precisa de um cartão para tal.

Mesmo não tendo avançado muito, o protagonista mal tem tempo de ser cético, porque imediatamente ele é tomado pelo medo que é sempre representado pela forma que ele fica ofegante mesmo sem correr.

5.3.3.3 Layers of Fear

Antes de eu começar a gravação, ao escolher o quadro em que o jogo estava gravado notou que a pintura mudava. “Essa musiquinha é muito gostosa” e a relacionou com o *RPG Maker*⁶². Gabrielle me perguntou assim que começou a jogar: “esse aqui é mais recente, não é?”, confirmei e disse o ano dele (2016). “Que interativo”, por estar abrindo todas as portas. Durante a exploração começou a conversar comigo, perguntou se eu assisti ao episódio de *Black Mirror* (2011-) sobre o *videogame*⁶³, lembrou dele por causa da casa.

Ao abrir a porta do lado do estúdio de pintura disse: “não... Depois vou aqui, porão, não!”. “Não faz isso cara, tá vendo o que acontece. Eita, pior que ele não te mostra diretamente onde é, você que tem que achar”, com risos estridentes. “Ah! quarto de criança não, em nome de Jesus!”, mas entrou, diferente de um dos jogadores. Se assustou e disse “ah! Caralho! Desculpa, quando tomo susto eu fico mais boca suja do que o normal”. Respondi que não havia problemas, era para ela ficar à vontade. Ao entrar na sala e ver a cabeça de um cervo em cima da lareira perguntou “qual a necessidade das bonecas?”. Diante dos sons de ratos: “Ai que agonia esse barulho”. Rindo diz “caralho, eu odeio esse tipo de *jump scare* pelas costas. O famoso ‘atrás de você’... Só passo vergonha”.

⁶² Ferramenta que reúne um conjunto de motores de jogo para o desenvolvimento de jogos eletrônicos do gênero *RPG*.

⁶³ O episódio da série em questão se chamava *Playtest*, http://www.imdb.com/title/tt5709242/?ref_=ttep_ep2. Último acesso em: 18 out. 2017.

Ao ouvir os lamentos, “*oh boy, here we go!*”, depois de andar por alguns corredores e abrir várias portas, “não gosto de onde isso está indo”. “Ah, mano!”, quando a faca foi lançada e as frutas caíram com as luzes se apagando, ela olhou as frutas caindo do quadro, mas não interagiu com ele quando as frutas pararam de cair, assim ficou andando pelo escuro e esbarrando nas coisas, “ah, meu Deus do céu, tá agora estou com cagaço, deixa ir, tio”; “ah, falta de habilidade minha, eu acho”; “não entendi”. Mais uma vez me controlo para não dizer que tem que interagir com o quadro, “estou curiosa, jogo me ajuda” e chega a pedir desculpas por não conseguir sair da cozinha, “olha esse dá para falar mais de um parágrafo”. Faltando dois minutos para encerrar a sessão, percebeu que tinha um item no quadro, “ahhhh, Deus!... Posso ir embora agora? Amém! Desculpa, sou muito devagar”.

Eu inicio o jogo entrando em uma antiga mansão rodeada das mais diversas artes, encontrando no caminho alguns lembretes dos antigos moradores da casa, que inclusive esta conservada e aparentemente funcional como se os moradores tivessem ido dar um passeio e não haviam voltado ainda. Durante a exploração encontramos uma chave, que dá acesso ao ateliê de um dos moradores, o marido o que dá acesso a uma espécie de labirinto cognitivo dentro da mansão, onde os espaços não se localizam mais exatamente onde deviam, coisas estranhas acontecem e momentos nos quais achamos que os antigos moradores na verdade estão presentes de alguma forma, mesmo que não há exatamente como vê-los. Com a pesquisa descobrimos pequenos detalhes, como o casal ter uma filha pequena, o marido ser um pintor com algumas propostas estranhas talvez utilizando pele para suas pinturas, ou a esposa estar perfeitamente feliz no início do casamento, tendo sucesso na carreira e no amor, coisa que aparentemente se destrói com certos documentos que apresentam uma certa hostilidade entre o casal, ou talvez entre pai e filha. Pelo fato do protagonista ser mudo e não exatamente reagir aos eventos em volta, a imersão se torna algo muito mais fácil, assim como explicar os sentimentos dele fica difícil sem mesclar a minha experiência durante as situações apresentadas.

“Esse não tem como saber o que está acontecendo. Quem sou eu, o que está acontecendo?”; sentiu-se a personagem? “Justamente por eles não caracterizarem o protagonista, você tem mais o senso de imersão, porque você não sabe quem é você, o que você está fazendo, porque você está ali e você não se sente parte da história, porque você não tem conhecimento de nada”.

Primeira curiosidade, eu pergunto “quando você estava jogando *Outlast*, você estava mais quieta”, e ela diz que “estava com um cagaço maior, fiquei meio encolhida mesmo”. A minha presença interferiu no seu modo de jogar? “Eu normalmente falo mesmo, porque geralmente eu jogo acompanhada e para quebrar um pouco o clima de medo, eu costumo ficar fazendo piada, fazendo graça do jogo, pelo menos fazer os outros rir, acho que você sente menos medo fazendo graça. Tentando achar a coisa engraçada”.

Em outra questão, pergunto sobre imersão: você se sentiu na pele da personagem, se sentiu, qual deles? Você já falou do *Layers of Fear*: “o *Layers* te dá uma imersão bem maior,

porque ele não te dá as características de cara de quem você é. Então, como ele não reage a nada, ele não respira... Você consegue se sentir melhor na pele dele. Porque no *Outlast*, mesmo você em primeira pessoa ele te dá bastante característica: você é o repórter, seu nome é x, você está fazendo tal coisa e ele reage bastante ao que está acontecendo a volta dele. Daí acho que tira um pouco da imersão direta, você se sente mais como se você estivesse vendo a fita. A fita que ele está gravando, do que sendo ele em si”.

A questão sonora dos jogos, o que você achou de como eles trabalham? Se puder falar de cada um: “o *The Evil Within* tem um tema sonoro bem genérico eu acho, em relação aos *survival horror* atualmente. Eu não sei se é porque Shinji Mikami trabalhou muito tempo na *Capcom* e tal. Mas é coisa bem genérica, me senti jogando um *Resident Evil* atual, sabe? Tranquilo. O *Outlast*, ele usa bastante som agudo. Acho que justamente para causar esse incômodo, trazer esse senso de que você não está seguro. Os efeitos sonoros dele não são muito diferentes, mas eles são bem pesados. Tem hora que dá uns negócios que chega até a doer os ouvidos. O *Layers* usa bastante efeito do local, achei isso bem legal da parte dele e ele não te mostra diretamente de onde que está vindo o som, você que tem que procurar. Isso te dá mais o senso ‘tá, o que que foi isso’, se não achar, como eu que sou devagar, onde que foi isso ‘ah tá, pisei numa garrafa”.

Como foi participar da pesquisa, o que achou? “Acho bem construtivo trabalhar nessa área, porque é uma área bem interessante, e trabalhar com os efeitos do medo utilizando jogos e tal, achei bem interessante, porque é uma área que gosto, fiquei animada por poder participar”.

5.3.4 Sessão de Geovane

Juiz de Fora, quarta-feira, 09 de agosto de 2017. No horário da tarde, às 14h32, sala de leitura da biblioteca.

Figura 7 - Geovane jogando *tEW* à tarde



“Geovane, 36 anos, Garçom/digitador/metade filósofo e metade estudante de artes e design, RJ/MG”.

O encontro estava marcado para as 14h, mas a pesquisa não pôde começar no horário porque não havia sala disponível para montar os equipamentos e receber o convidado para jogar. Na hora pensei que isso até poderia ocasionar o cancelamento da experiência, mas no fim não foi preciso desmarcar. A experiência foi realizada na sala de leitura da biblioteca. Os pontos negativos desse espaço foram: 1) a iluminação clara demais, pois não havia cortinas, e o convidado tinha dito no questionário que alcançava a imersão em ambientes escuros; e 2) antes de entrar tive que tirar tudo da mala e mochila para levar até a sala. Considerei ruim porque corri o risco de derrubar algo no caminho, sem contar que ainda esqueci um adaptador de conexão *wireless* para o *joystick* sem fio, o que me fez retornar para tirar tudo do armário até encontrá-lo! Fora isso foi ótimo para a pesquisa, porque no fim foi possível ter a experiência numa configuração não usual para jogar jogos eletrônicos de horror.

5.3.4.1 The Evil Within

Geovane escolheu o modo *sobrevivência* de jogo. Mas também só comecei a gravar depois que passou a *cutscene* inicial, que dura uns quatro minutos. Após pegar as chaves para poder explorar o espaço de jogo, tentou fechar a porta, mas percebeu que não era possível,

inclusive riu quando tocou o alarme... eu atrapalhei a concentração para perguntar se ele queria aumentar o volume, por causa do ensaio da música. Mais tarde notei que o fone estava invertido – direito no esquerdo e esquerdo no direito, o que foi arrumado aos 19 minutos de jogo. Um outro problema, os sons externos tornaram mais difíceis a escuta das filmagens da tela, ficou muito chiado, quase não se ouvia os sons do jogo.

Ao fim da experiência, disse que ia colocar *The Evil Within* na lista dele. Durante a redação comentou: “vou colocar o que eu senti, vai ficar mais interessante”, uns oito minutos mais tarde, depois de fazer um resumo, perguntou: “posso botar algo de outro jogo ou só posso falar desse?”, respondi que poderia falar sobre outros jogos sim.

Como pode ser observado, o jogador é bastante quieto. Ao jogar não falava, mas durante a redação ele comentava sobre a sua experiência, como não gostava do *game over*, sempre sentia que algo mudava quando isso acontecia, inclusive com o jogo *Super Mário*⁶⁴. Também falou sobre a sua curiosidade, “pode estar acontecendo o que for”, sempre quer explorar e só depois faz o que é necessário: fugir, correr.

Um começo tradicional, um ambiente hospitalar, (um pouco tenso, ambientes hospitalares com pessoas desajustadas sempre me deixam tenso) muito sangue, sistema de esgoto... (Um pouco enojado) aonde eu fui parar... Meus companheiros desaparecidos, (ficar isolado só aumenta a tensão) sistemas de armadilhas, fuga entre coisas afiadas e cadeiras de rodas, (um salto de quietude para uma ação, esperava que iria demorar mais um pouco para ocorrer, fui pego de surpresa) uma criatura louca, não é humano, ambiente sombrio, corpos pendurados, (A experiência em alien isolation me ajudou a ficar um pouco calmo e tentar pensar em soluções de fuga) aquela coisa me cercando... respiração quase mínima, mãos molhadas, me esgueirando entre quinas de bancadas e me escondendo em armários... aquilo não desistia... aqueles sons estranhos, 2 salas e me liberei da coisa, tenso, ombros duros e a coisa ali, perseguindo..... (Momento de tensão extra, receio de ser visto por ponta de roupa ou ombro aparecendo em quina) Chão treme, me lembro de como entrei, vejo a porta de entrada vou até ela para descobrir que o pesadelo estava apenas piorando, não era apenas o local, mas em toda a cidade... Para respirar, alguém veio me ajudar..... (curiosidade ficou maior neste ponto do jogo, assim como a vontade de fugir em qualquer carro).

Finalizou dizendo que uma certa parte lembrou o jogo *Silent Hill*, mas depois do primeiro monstro saiu *Silent Hill* e entrou *Alien Isolation*.

⁶⁴ Personagem e jogo criados por Shigeru Miyamoto. Caso haja interesse, é possível conferir a trajetória da personagem e da franquia brevemente em *The history of Super Mario Bros.* (<http://www.ign.com/articles/2010/09/14/ign-presents-the-history-of-super-mario-bros>). Último acesso em 20 out. 2017.

5.3.4.2 Outlast

Antes de começar o jogo, Geovane comenta sobre a opção *normal* figurar como a primeira opção, considerando que essa seria o modo *fácil* e não *normal*, mas optou por ele, “às vezes penso, se eles colocaram esse deve ter um motivo, não vamos extrapolar”, riu quando falou isso. Ao terminar perguntei: como foi? “Mais suave, ele tem uma liberdade de cenário que eu achei mais interessante. Mas ele é mais suave, apesar de ter um pouco de sangue, é menos impactante do que o outro”.

Entrada calma, um pouco de suspense com figuras que aparecem ao fundo, não entra pela entrada frontal mas sim por uma lateral, o recurso de filmar gera uma preocupação que desconcentra um pouco, medo fica em segundo plano, ambientes escuros, figuras correndo ao fundo, sustos em um cenário claro, locais apertados, muito vago, uma música de suspense talvez fosse mais adequado, momento engraçado quando o corpo despenca do elevador. Suave, porém estava a ficar mais pesado o ambiente. Mais misterioso nestes 30 minutos do que medonho.

Mais uma vez perguntei e aí? Ao que ele responde: “achei o cenário um pouco claro no começo, acho que o lance de você ficar gravando, ao menos no começo, atrapalhou um pouco, apesar de o *zoom* ajudar um pouco em certos pontos, você pode ver detalhes que poderiam ser trabalhados, mas 30 minutos não tem como avaliar”. Já terminando seu relato ele diz: “aquele susto da porta foi horrível, foi tenso”, corroborando com a minha observação durante a situação: ao mudar o som e aparecer uma pessoa de ponta cabeça, fez uma cara de “essa não”.

5.3.4.3 Layers of Fear

Mal começa a experiência e Geovane afirma: “esse está acertando no ponto”. Como o jogo permite explorar as áreas comuns, o jogador se entregou à exploração e não avançou em suas fases, porque visitou cada cômodo antes de ir até o ateliê... Até por essa razão ficou com o som melancólico de piano em grande parte dos espaços. Perguntei o que achou, considerou que o jogo consegue evocar tensão sem apelar para elementos exagerados, faz isso permitindo que o jogador explore e possa vivenciar os sons do ambiente e as trilhas sonoras. Sobre a possibilidade de continuar jogando, reforçou que gosta de jogos que oferecem pequenos

detalhes que contribuam para a imersão do jogador. “Tanto que você pode ver que não avanço muito, eu fico mexendo em cada coisinha... É fantástico”.

Chuva escorrendo pela janela, o som dos passos diferenciados entre a madeira bruta e o piso liso, trovoadas, raios, abrir e fechar, toda possibilidade faz com que cada andar, cada observação possa ser um ponto de perigo, um suspense em cada papel, cada camada de tinta do jogo adicionando uma curiosidade e um receio de se mover, Bola que cai e ratos que passam, A tensão que os quadros criam, o papel desenhado do lobo mal e chapeuzinho... Uma mistura de mistério, suspense. Meus passos travam, a curiosidade aumenta. Medo aos poucos vai nascendo a cada quadro, a cada camada de elementos adicionada. Quadros se tornam figuras obscuras, cada passo se torna um dilema, de onde vai vir “o problema”.... cada quarto, mais obscuro se torna o ambiente, as mãos travam...

A primeira pergunta que fiz foi: a luminosidade do ambiente em que estamos, qual foi o papel dela na sua experiência com os jogos? “Nem vi, nem notei, eu... Assim, o bom é que aqui é quieto”, quando disse que houve ensaio musical, ele afirmou que não percebeu os sons. A minha presença interferiu e/ou atrapalhou? Comentou que não atrapalhou, “mas eu notava que você ficava ansiosa quando ia acontecer alguma coisa e eu me preparava quando isso acontecia, mas não adiantou nada, eu tomei susto da mesma forma, esse último então. [ele trabalha muito isso, não é?] É. Só aqueles quadros, aqueles quadros são terríveis, não é. Só de olhar para eles te dá um ambiente. [E eles ainda ficam dissolvendo] É, distorcem, nossa, aqui só piora, só piora”.

O engraçado é que eu nem notei que estava agindo desta maneira. A outra questão foi relacionada à imersão, se ele se sentiu na pele das personagens. “O primeiro eu senti bastante. O segundo, mais ou menos, mas deu para afundar um pouquinho. O terceiro, nossa, o fato de você poder abrir as coisas direitinho, mexer, rodar os objetos, isso tudo ajuda na imersão, não é? Fora o som ambiente dele é perfeito. Os passos, a trovoadas, a água escorrendo pela janela foi muito bem feito. Isso, sem sombra de dúvidas, é uma camada a mais de imersão”, risos.

Mesmo depois dele ter comentado sobre os sons em *LoF*, pedi para ele falar mais sobre, tanto nele quanto nos outros jogos. “O primeiro eu achei muito bom, a música muda em certos momentos de tensão. Foi bem-feita essas transições. O segundo, eu achei que se tivesse uma música de suspense, eu não sei, achei muito fraquinha a inicial do segundo. Então não, assim, pouco iluminado, mas isso é relativo, não é? Mas a música, eu não achei que ficou muito boa não. O terceiro, nem preciso falar, porque é maravilhoso o terceiro. A música entra no momento certo, ela diminui devagarzinho, aumenta, para. É perfeito [risos]”. Finalizando, como foi participar da pesquisa? “Foi bacana, muito bom. Podia, assim, ter umas duas horas para cada jogo [risos]”.

Depois dele retornar ao texto para verificar a ortografia e se o completaria, comentou “ele é delicado, mas ele tem essa delicadeza que ele consegue atingir, sabe, uma camada mais profunda... Adoro jogo assim, neste estilo: a música é ótima”. Até por isso, depois da entrevista, propus que ele jogasse mais 30 minutos, pois tínhamos tempo sobrando. Ao todo foram 60 minutos, uma hora, de experiência. Mas não salvamos, então ele teve que começar do início novamente.

Fiquei curiosa como ele reagiria às mudanças de som e tal, mas desde a primeira experiência eu me contive para não pegar o controle ou falar que era só subir e ir no escritório pegar as chaves da porta do ateliê. Passados apenas 9 minutos, quando ele achou as chaves, não me calei e tive que interromper para dizer que ele tinha pego a chave antes, ele ficou com ela desde os primeiros 30 minutos. No fim, acredito que propus que ele jogasse para que pudesse explorar os ambientes de acordo com a proposta do jogo, principalmente porque assim os sons seriam mais diversificados.

5.3.5 Sessão de Maiara

Juiz de Fora, quinta-feira, 10 de agosto de 2017. No horário da manhã, às 9h02, sala 110.

Figura 8 - Maiara explorando *LoF*



“22 anos, estudante, moro em juiz de fora, minas gerais, faço graduação na ufjf em artes e design, sou negra, feminista e lésbica”, é assim que Maiara se apresenta, em poucas linhas mas de maneira bastante detalhada.

5.3.5.1 The Evil Within

Nos primeiros dez minutos, Maiara pouco comentou. Depois de o alarme tocar, começou a explorar o cenário para verificar se havia uma maneira de não acionar o alarme e observou as lâminas enquanto a personagem era destroçada. Pediu para diminuir o volume (baixei para 44). Contudo, quase 20 minutos de partida começou a falar sobre as experiências de *game over* no jogo e sobre algumas impossibilidades mecânicas do mesmo, como a distância percorrida pelo “açougueiro até o corredor que a personagem se encontrava, e no fim diz: “me ajuda?” – mesmo com a sua solicitação consegui me manter quieta sem dar nenhuma indicação de como agir. Diante de meu silêncio comentou: “isso porque eu coloquei no fácil”. “Vou ficar para sempre aqui? [risos] Tudo bem, só faltam nove minutos de dor e sofrimento”, apoiou o cotovelo na mesa em que o *notebook* se encontrava e, depois de um tempo, falou: “cada alarme é um susto diferente”. É curioso observar que a jogadora não conseguia correr em linha reta no corredor de lâminas, pendendo para um lado ou para o outro. Esse tipo de movimento a direcionava para perto das lâminas.

No momento da redação do texto sobre a experiência, Maiara disse que se sentia mais confortável se eu não ficasse na sala: “fico um pouco coibida quando você está aqui”, então fiquei do lado de fora esperando ela me chamar de volta.

Apesar de quando estar jogando e o acesso a sentidos como tato e olfato não serem possíveis (através do jogo) a ambientação, o cenário, a situação de jogo me fez sentir como se esses sentidos fossem ativados, principalmente o olfato. A imersão não foi tanta a ponto de eu me sentir na pele da personagem, mas sim o ajudando, até porque ele andava muito devagar. Por ser pouco familiarizada com jogos digitais tive um pouco de dificuldade com os comandos, mas nada que a prática não resolvesse. Deu para sentir medo, e uma ansiedade enorme, os recursos de áudio foram os principais motivos dessas sensações junto com o visual (melhores cadáveres nojentos pendurados que já vi). Tenho algumas problematizações em relação a escolha das personagens, sou mulher e gostaria de estar guiando uma personagem mulher, ou pelo menos um homem fora do padrão normativo e não branco. O homem com a serra poderia fugir desses padrões também, por que não uma mulher? A situação inicial, agora que parei para pensar, poderia ter sido com bombeiros, por exemplo.

Me chamou quando terminou de redigir o texto e perguntou se estava bom, eu disse que era para ela ficar à vontade. Neste momento comentou: “não sei, problematizo muito, mas eu acho importante. Quando você perguntou se eu me senti como a personagem ou ajudando. Me senti ajudando, porque, assim, zero representatividade, não me identifiquei com aquela personagem. Até porque ele é bem lento, coitado. Mas é bom”. Quando pergunto qual seria o próximo jogo que ela gostaria de jogar, ela disse “não sei, não conheço, eu nunca... É a primeira vez que joguei um jogo de terror, um jogo de horror. Deu para perceber”.

5.3.5.2 Outlast

Ao começar esse jogo, Maiara pediu para baixar mais um pouco o volume. Fiz isso, mas não pude verificar em que altura ficou o volume, porque o jogo estava “bugado”, isto é, estava com problemas de configuração para iniciar. Quando finalmente começa, a jogadora fala: “tinha que ser de noite, né? Óbvio”; “vixe, nossa, eu odeio muito forte quando a câmera é assim, nunca consigo me localizar”. Ela está falando sobre o ponto de vista do jogo, em primeira pessoa: “esse vai ser pior do que o outro... Misericórdia”. Conferiu os comandos do controle quando apareceu informações sobre: “Ahhh! Nossa, além de fugir eu vou ter que filmar... ô loco, bicho, tá mais interessante do que o outro”.

Depois de um tempo caminhando pela área externa do hospital: “será que não vou conseguir nem entrar?”. Já dentro, Maiara xinga a personagem por fechar a porta com força e fazer um barulho alto demais. Depois de um grito alto, posso considerar que a jogadora levou um susto quando apareceu a personagem pendurada na porta, logo em seguida, entre risos nervosos, disse “por isso que gosto de tosqueira”. Ela observa cada detalhe do ambiente, pergunta como enxerga no escuro com a câmera e eu mostrei como usar o comando *R3* do *joystick*.

Ela resiste à curiosidade sobre o que pode estar dentro da sala, comenta que preferiria voltar para o carro e sair dali, também pergunta quanto tempo falta para acabar a experiência. Não demora muito solta: “misericredo, só vai piorando?”. Como se estivesse gemendo diz: “gente, já está na hora de escrever?”. Uns três minutos depois: “deixa eu tomar um guaraná para me acalmar?”. E mais uma vez fala sobre a experiência: “gente, não tem como ficar pior”. Por fim: “quem fez isso aqui tá de parabéns”. Quase no fim do jogo começa a pensar sobre a alimentação dos seres que habitam o hospital: “O que será que esses bichos comem,

hein? Se matar as pessoas não vai comer as pessoas, vai comer o quê? como é que vai ao mercado?”, durante sua experiência traz referências culturais: “deixa filmar aqui com a minha *tekpix*⁶⁵”; “Deus me livre eu me fechar aqui dentro”.

O que achou do jogo? “O quê? Enrolei o máximo que eu pude até dar meia hora. Com certeza não vou jogar isso nunca mais”, perguntei se não tinha jogado, mas antes ela disse que poderia assistir alguém jogando, “acho que ele é muito bom para o que foi criado”

O que foi isso socorro. O que o primeiro jogo não teve de imersão esse aqui deu de 10. A câmera objetiva foi usada lindamente para que quem jogasse se sentisse na pele da personagem. Recursos de áudio muito bons mesmo, eu poder sentir a respiração da personagem ficar mais ou menos ofegante em relação ao que ela estivesse sentindo (eu já estava ficando ofegante junto com ela), em relação ao tato, eu quase que podia sentir o que a personagem estava fazendo, os comandos colaboram muito para isso. Eu fiquei com medo real, a ponto de demorar o máximo possível nos ambientes iluminados do cenário. Falando nisso, ele estava muito bem construído, muito sangue, pessoas mortas, do jeito que a gente gosta (sqn). Eu, particularmente não curto essa do repórter que vai investigar sozinho e talz, mas depois de um tempo jogando eu só queria sair dali viva. Só jogaria novamente em uma sala cheia de gente e na luz do dia.

5.3.5.3 Layers of Fear

Maiara conferiu o *joystick* para ver o comando indicado na tela. “Acho que vou ter pesadelos a semana inteira”. Assim como o jogador da tarde de quarta-feira, ela explorou o escritório, contudo, notou quando pegou as chaves. [Na hora pensei que agora só falta encontrar a porta” e mais uns detalhes relacionados com a discussão teórica da tese]. Depois de explorar os cômodos do casarão, entrou no ateliê e investigou os móveis e documentos que estavam lá. Quando saiu e notou que já estava em outro lugar, disse: “Ué?”. Ao entrar numa sala com uns quadros comenta: “Jesus amado, Maria e José”.

Quando perguntei: O que achou desse? “Esse eu gostei, assim, não que eu tenha gostado dos outros. Mas eu gosto mais de jogos de explorar as coisas. Não tem uma cara feia, mas o barulho do trovão e essas portas rangendo, vou te contar!”. Enquanto redigia o texto, ela perguntou como poderia escrever “fiquei com o cu trancado”, sem dizer com essas palavras, porque não queria escrever assim, “seria apreensiva?”, rimos juntas e eu disse que

⁶⁵ Menção a um produto anunciado na televisão. Segue o anúncio: <https://www.youtube.com/watch?v=IWrgrrLdQPQ>. Último acesso em 20 nov. 2017. O slogan “A câmera digital mais vendida do Brasil” não muda em anos, conforme matéria do *Tecmundo* (<https://www.tecmundo.com.br/infografico/33810-os-numeros-impressionantes-da-tekpix-infografico-.htm>).

ela poderia escrever como quisesse, mas que eu acreditava que seria apreensiva sim. Comentou também que gostou do jogo não ter um *avatar* para personagem, pois assim quem joga pode “entrar” mais na história.

O suspense reina. Também bastante imersivo, qualidade da trilha sonora me surpreendeu, os efeitos sonoros idem, bem colocados nos momentos certos para intensificar o suspense e os sustos, caso aconteçam. Eu adoro jogos de exploração então me identifiquei bastante com esse, apesar de em nenhum momento aparecer criaturas assustadoras, ou monstros deus para sentir medo, fiquei bastante apreensiva, receosa de ser surpreendida por algo. Jogabilidade bacana, gostei do desenvolvimento que tive, quero jogar mais em um futuro próximo. A interatividade me deixou feliz, mais do que nos outros jogos, poder procurar pistas me cativa bastante.

Ao fim conversamos e ela disse: “eu queria ver as outras pessoas jogando”, como eu fiz, comentando que nem notou que eu estava presente. Infelizmente, houve muitos momentos da experiência que não consegui ouvir bem o que ela falava, mesmo retornando. No fim da sessão, também consegui verificar que o volume estava na altura 22, desde *Outlast!*

Como no início ela disse que não tinha o hábito de jogar jogos digitais ou eletrônicos, resolvi perguntar: por não estar habituada com esse tipo de jogo, como disse mais cedo, você gostaria de falar algo a respeito? “Gostei 80%, tem gente que gosta de tomar susto”, ela disse, comentando também que prefere buscar pistas. Maiara reforçou que não joga jogos eletrônicos com frequência. Normalmente prefere os que já conhece, tipo *Mortal Kombat*⁶⁶ ou os de corrida. “Mas eu gosto, quero jogar mais videogames, mas assim, investimentos, inclusive de tempo. Mas jogar e ficar muito tempo sem jogar, a gente perde um pouco velocidade. Mas não deixou de ser interessante por causa disso. Até porque quase não tem comando, eram comandos simples”.

A minha presença interferiu? Como já tinha respondido inicialmente, apenas balançou a cabeça confirmando que não atrapalhei. Sobre sentir-se na pele das personagens, destacou que foi em *LoF* e *Outlast*. Sobre a questão sonora nos jogos: “eu achei muito legal. Que pelo menos de série e filme, que eu tenho acesso, da trilha sonora ser sempre barulhos assustadores, daí no primeiro jogo tinha o cara lá, o açougueiro, ficava ouvindo musiquinha clássica, mas assim, não deixa de ser assustador, mas muda pouco o contexto. Sabe? É diferente, é uma música, não deixa de ser um cenário de terror, mas tá tocando uma música clássica. No último também tinha, mas acho que era por causa da casa, da época, tinha uma vitrola, tinha uma musicista, mas assim, a própria trilha sonora. Do segundo, não sei, porque

⁶⁶ Trajetória da franquia disponível em *The history of Mortal Kombat* (<http://www.ign.com/articles/2011/05/05/the-history-of-mortal-kombat>). Último acesso em 26 nov. 2017.

eu já apaguei todas as possíveis...hum, mas o segundo, acho que não tinha música, eu não lembro. Tinha uma música ambiente de elevador. Em relação aos outros sons, bacana, não deixou a desejar. Esse último agora, que agonia as portas abrindo”. Como foi participar da pesquisa, o que você achou? “Pô, gostei, descobri coisas que eu não faria novamente, coisas que eu gostaria de continuar fazendo. Ajudar alguém”.

5.3.6 Sessão de Tales

Juiz de Fora, quinta-feira, 10 de agosto de 2017. No horário da tarde, às 14h31, sala 110. Durante uma aula da professora de *Design* do Instituto IAD/UFJF, Eliane Bettocchi.

Figura 9 – Em sentido horário. Turma reunida durante a experiência de Tales, como pode ser observado na fotografia. Na imagem seguinte joga *tEW* e na última explora *LoF*



“22 anos, Estudante/fotografo, Juiz de fora - Minas Gerais, Formado em artes e design e cursando licenciatura em artes visuais”, esses foram os dados fornecidos por Tales para a pesquisa.

Como Tales foi o único a se voluntariar quando a turma fora questionada, combinei de enviar o questionário após a sessão. A experiência foi diferente da realizada com os outros 13 convidados. Porque: 1) expliquei rapidamente do que se tratava o jogo numa sala de aula com mais de 10 pessoas, neste momento a luz estava apagada, e durante a experiência foi ligada; e 2) ao invés de três jogos, jogou apenas *The Evil Within* e *Layers of Fear*, o primeiro nos trinta minutos usuais e o último por uma hora.

Optou-se por não jogar *Outlast* em razão da falta de possibilidade de gravar a tela de jogo e porque o ambiente também era muito barulhento. Isto é, o meu gravador de áudio poderia não captar suas falas, ficando apenas na mesa como ocorre normalmente. Inicialmente, aumentei o volume do jogo até 70, mas no fim, por a sala estar com muita gente conversando, aumentei o volume para 96. Ação importante para evitar que o jogador pudesse perder a concentração por causa do ambiente, apesar de este ser um dado interessante para a pesquisa.

5.3.6.1 The Evil Within

Ele escolheu o último modo de jogo. Até aquele momento nenhum dos convidados tinha escolhido esse modo. Como essa era uma experiência diferente, e ainda não sabia quantos teriam interesse, tomei a liberdade de fazê-la de forma diferenciada. Houve inclusive um momento que eu falei qual era o comando necessário ou melhor qual era o botão que devia ser utilizado, mas me controlei, mesmo com ele no *loop*.

Onze minutos de experiência, depois do Tales chegar ao esgoto, resolvi projetá-la. Parei a primeira gravação e começamos a projetar de onde ele já estava, mas, por alguma razão, que até hoje desconheço, os sons pararam de funcionar aos seis minutos. Entretanto, o estranho é que na gravação o início estava mudo e surgiram sons quando o jogador parou de ouvi-los – não tinha notado isso no dia da sessão. Por essa razão desisti do projetor e voltamos apenas para a tela do *notebook*.

Logo após esses casos, a experiência realmente começou, ele continuou de onde estava e o deixei jogar 30 minutos, para não atrapalhar a experiência. O último vídeo ficou muito

melhor, o som do jogo estava mais alto do que a discussão em sala de aula. Tales comentava apenas entre um *game over* e outro. Ele experimentou os objetos do cenário e passou muito tempo numa área – talvez por receio de errar, mas isso não vem ao caso para esta tese.

Antes de começar a fase de redação Tales contou que os últimos jogos desse estilo que experimentou foi *Resident Evil* para *PlayStation 1* que é totalmente diferente, “você pode ver que no começo eu estava entrando e eu parava e olhava tudo, porque era assim que eu jogava os antigos. Só que esse não tem, é um caminho só”. Em um dado momento ficou com dúvidas sobre como redigir o texto e pediu para que eu fizesse perguntas para que ele pudesse responder, pois considerava que seria mais fácil.

O que ele mais sentiu falta foi de poder atacar o seu algoz. “Achei que a intuição que o jogo passa é muito mecânica. Pelo menos nesse começo, você não tem uma liberdade”. Enquanto falava comigo parecia estar apenas pensando alto para poder escrever a sua narrativa. Tales comentou sobre sua experiência em acompanhar páginas de cirurgias, por esse motivo não se sentia impactado por causa do excesso de sangue, mas considera que possa ser algo que cause choque em quem não está acostumado com esse tipo de conteúdo, que ele relacionou com os filmes de Tarantino.

Nesta ocasião, aproveitei para perguntar se os sons da sala o incomodaram. “Acho que não ouvi, o abafamento do som, eu já sou meio surdinho, e estava abafado e alto”, logo após me responder, começou a falar sobre os sons. “A sonoplastia do jogo eu achei bem legal: do encanamento, dos passos, a respiração do cara, quando você se esconde [...] seria interessante ter no jogo um sensor de medo, daquele *Sexta-feira 13*⁶⁷ do Jason, você chegou a ver? Vi uns *gameplay* dele, quanto mais próximo está chegando maior a sensibilidade do vilão de achar. É uma coisa bem legal. Vou tentar escrever isso aqui”.

O jogo leva por um caminho bastante intuitivo, não abrindo possibilidades para caminhos alternativos e novas possibilidades de acontecimentos do jogo, trazando uma história unilateral pelo menos no pouco tempo jogado. Uma falta de liberdade de escolha das ações, achei as cenas das mortes um pouco exageradas para que estimule sentidos como nojo ou incomodo, com uma sonoplastia que conversa com o andar do jogo conforme a proximidade do personagem controlado com a do assassino. Um ambientalismo com o som dos passos, os canos pingando e a respiração mais pesada com a proximidade do vilão.

A maior dificuldade foi a falta de familiaridade com os controles que fui descobrindo novas ações com o passar do jogo, porém alguns descobri tarde de mais. Minha falta de coordenação também não ajudou.

⁶⁷ Análise (<http://www.ign.com/articles/2017/06/01/friday-the-13th-the-game-review>) do jogo. Último acesso em: 18 nov. 2017.

Comentou que atualmente joga mais o *Nintendo DS*, por essa razão não teve tanta familiaridade com os controles do *Xbox*. No fim, perguntou se precisava escrever algo mais, mas preferi deixar a seu cargo. Ao que começa a me explicar que prefere que eu seja mais objetiva, porque acha muito difícil criar sem esse direcionamento. Logo questionei qual era o curso que estava inscrito. Me informou que inicialmente era matemática, mas mudou de curso porque queria cinema, todavia alterou para a área de licenciatura em artes, mas ainda se considera de exatas. Por isso prefere objetividade.

5.3.6.2 Layers of Fear

Antes de começar a jogar, Tales pediu a sinopse do jogo. Não considerei isso um problema, visto que essa era uma experiência diferente as outras. Aos cinco minutos de partida uma pessoa começou a assistir ao jogo dele. Como ele não fala enquanto joga, relatei muito pouco.

Os passos do personagem são no ritmo da batida cardíaca, uma característica que instrumentos de percussão tem para que prenda mais a atenção na música, no caso, essa batida nos prende mais no jogo. Tem uma sintonia entre as mudanças sonoras entre os espaços, a composição visual dos quadros lembra as obras de Velazquez , que é caracterizado por um jogo de sombra e luz bastante marcante, e essa característica não está apenas presente nas pinturas, e sim também em toda composição cênica do jogo. A interação com o cenário traz uma certa sensação de escolha para os caminhos seguidos, mesmo que eles já estejam pré-planejados pelo jogo, diferente do jogo anterior que sente-se preso em um único caminho, essa interação faz o jogo tem uma ludicidade e torna-se menos monótono.

Durante a segunda parte desta experiência, houve “problemas técnicos”. Surgiu um pedido de atualização do *software* do *notebook* no meio do jogo. Isso não foi captado durante a filmagem, porém, fiquei preocupada e resolvi perguntar se tinha atrapalhado a jogabilidade. Tales disse que depois de um minuto nem notava mais o aviso, porque era algo externo ao jogo, e que estava mais preocupado em explorar o ambiente.

Sobre se eu ou os outros que estavam na sala atrapalharam de alguma maneira o seu jogar: “teve um momento, quando a Edna abriu aqui [a gaveta na mesa em que estava o *notebook*] e eu estava numa sala cheia de quadros, eu não percebi, mas parece que ela abriu e tinha algumas tintas e o cheiro subiu e aí, não sei, só que eu não vi se era isso mesmo, mas acho que era e ficou bem legal”. No fim o acaso contribuiu para a questão sensorial da

experiência. Você se sentiu na pele de algum dos personagens? Comentou que o primeiro não é seu estilo de jogo, “mas o segundo eu gostei bastante, porque... é justamente por essa questão da liberdade, no outro eu queria fazer alguma coisa e não podia e no segundo eu posso. E depois de um tempo você pensa eu estou mexendo aqui, mas é o personagem que está mexendo. Você sente mais, e talvez pelo cenário mudar um pouco mais você acaba imergindo e não perdendo tanto o foco quanto o outro”.

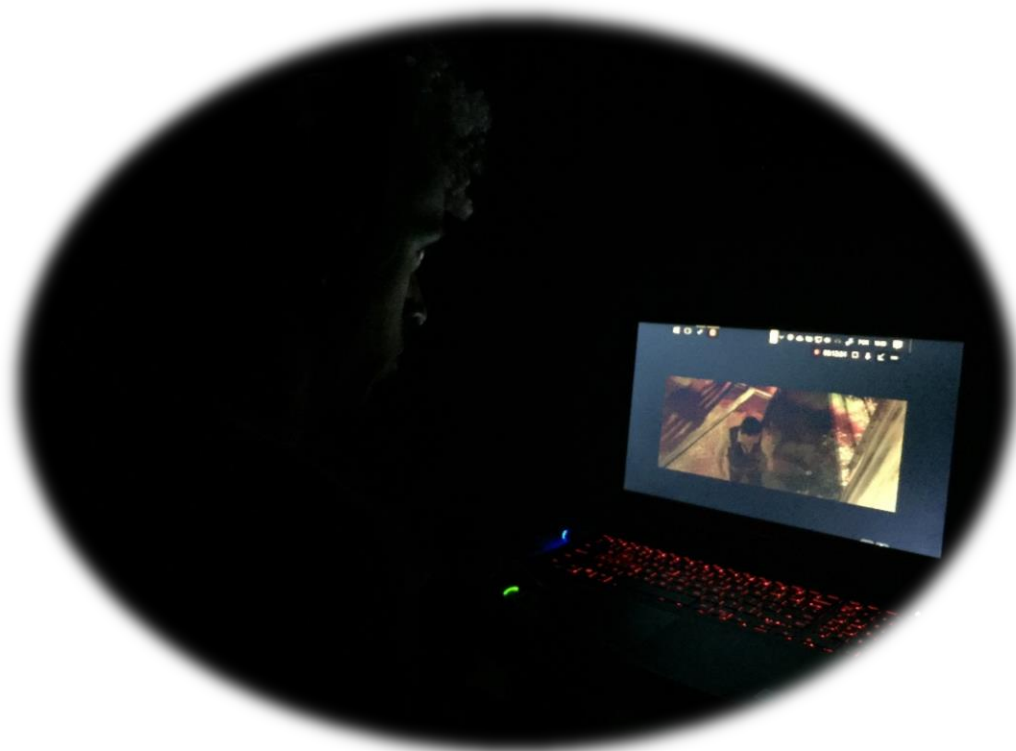
Quanto à sonoridade nos jogos: “é. O primeiro ele tem uma construção bem mecânica: o cenário com os canos pingando, os passos você vai andando normal, o assassino do primeiro, a respiração muda mas é uma coisa bem superficial. Eu acho que não é a principal característica do jogo. Já no segundo, essa característica do som torna muito mais forte, principalmente porque fica alterando não só a música, de acordo com o ambiente vai tendo uma mudança da música, você vai andando ou a passada, como eu falei, entendeu, tipo... tem um certo ritmo. E esse ritmo acaba deixando você mais imergido no jogo. Você entra mais nele. E tem uma conversa também do cenário com as músicas que vão mudando, uma coisa que não tem no outro. Uma coisa quando você está assistindo uma cena em um filme sem a música às vezes tem um efeito, mas quando com uma música ele muda completamente. Uma coisa que gostei bastante do segundo jogo”.

Como foi participar da pesquisa? “Eu não tenho experiência de jogos eletrônicos em casa, eu sou mais *cardgame*, *boardgame*, *RPG*. Quando jogo, são mais no estilo do segundo jogo. Jogos de puzzle, jogos de você ir descobrindo, e é uma experiência bem legal [comentou sobre outras experiências das quais participou]. E essa experiência sensorial através dos jogos, principalmente jogos de terror que traria um medo, às vezes você fica meio... Você não tem medo em si. Mas principalmente nesse segundo, você tem uma construção mais, que você está procurando alguma coisa, mas você não acha o que é, isso dá uma afobação um pouco maior. Dá uma sensação de que você está preso, mais preso no jogo que você precisa concluir isso” e ele foi sentindo isso enquanto avançava nas fases do jogo, o que o primeiro não proporcionava, já que ele buscava evocar o medo físico e do asco.

5.3.7 Sessão de Daniel

Juiz de Fora, quinta-feira, 10 de agosto de 2017. No horário da noite, às 18h39, sala 206.

Figura 10 - Daniel jogando *tEW* à noite



A apresentação do Daniel foi sucinta, estudante de 21 anos em Minas Gerais. Antes de começar a experiência perguntei se ele queria iniciar do zero ou continuar um jogo, optou pelo início.

5.3.7.1 The Evil Within

Optou pelo último modo, 悪夢-AKUMU⁶⁸. Os fones estavam invertidos, por isso falei para arrumar. Antes de começar me lembrou de desligar as luzes “como fizemos ontem”, referente ao curso de criação de personagens de horror/terror – falarei melhor sobre isso mais a frente. “Não sei o que seria o *LS* aqui”, descobriu em poucos segundos. Passados alguns minutos, após o primeiro *game over*, mudou o modo de jogo e disse: “desculpa, só para eu conseguir jogar”.

“Eu devia saber fazer alguma coisa?”, ao que respondi que era preciso conferir o cenário para abrir a porta, “ah! Deve ser aquela puta coisa azul enorme brilhando ali”. Isso me

⁶⁸ Ao todo são quatro modos para escolher, os três primeiros são: *Casual*, *Survival* e *Nightmare*.

fez pensar que o que eu disse ajudou a perceber a chave, e demonstra que a minha presença é percebida, de maneira a gerar a vontade de perguntar, o que também poderia ocorrer com a *pause* do jogo e a busca de tutoriais, por exemplo. Em seguida acontece uma certa conversa entre ele e a personagem: “você vai continuar morrendo amigo, sinto muito”. “Esse jogo é como um *RPG*, ele tem opções variadas? Se eu escolher determinados caminhos ele muda? Ou só tem um caminho mesmo?”, e respondi que só tem um caminho mesmo.

E aí, como foi a experiência? “Não sei, eu me senti meio burro: eu não sabia o que tinha que fazer. Mas depois que eu entendi qual era o tipo de jogo, os controles que deveria usar [...] eu achei engraçado, engraçado por minha causa, nem é por causa do jogo”. Expliquei rapidamente qual era a fase da experiência, “não vai sair nada, eu sou péssimo para escrever”. Enquanto ele escrevia a Letícia Perani entrou e perguntou se ele queria que acendesse a luz, mas ele disse que não tinha problemas, e ela pegou uma cadeira para trabalhar lá fora.

Em uma cena de crime, após encontrar um sobrevivente em meio a vários cadáveres um detetive e seu parceiro tentam descobrir o que aconteceu pelas câmeras. Depois de presenciar algo estranho nas imagens, um homem se movendo muito rápido e matando outros policiais com uma espécie de arma branca, o detetive é surpreendido pelo mesmo assassino.

Acordando depois de um tempo, pendurado em meio a cadáveres e pessoas feridas em um cômodo estranho, outro ser aparece em sua frente. Aparentando ser um homem, a figura é alta, gorda e muito forte. Tem feridas por todo o corpo e se porta como um açougueiro dilacerando as vítimas do local. Uma música clássica vinha de uma vitrola. Em uma tentativa de fuga, o policial usa uma faca que estava cravada em um dos cadáveres à sua frente para cortar a corda que o pendurava pelos pés. Tentou sair escondido por uma porta, mas ela estava trancada. Olhando pelo cômodo notou que as chaves estavam penduradas perto de onde a figura monstruosa do seu carcereiro abria um corpo a golpes de facão.

Esperou que o homem saísse de perto das chaves e foi abaixado até elas. Pegou-as e se direcionou a porta fazendo o mínimo de barulho possível. Subiu as escadas que se encontravam logo em frente, seguiu pelo corredor até uma segunda saída. Ao se aproximar dela, pisou em uma espécie de alarme que fez o carcereiro sair em disparada atrás dele com uma motosserra.

Mesmo tendo corrido alguns metros, o policial foi alcançado e ferido na perna. O homem que o perseguia acionou uma espécie de pedal que o fechou em uma jaula com lâminas que giravam em direção ao meio do local. Por sorte, ele conseguiu abrir um pequeno portão no chão da jaula e escapou por pouco. Desceu pela passagem e escorregou por um longo túnel sujo de sangue e cheio de lâminas como as da sala anterior.

O túnel terminou em um enorme buraco cheio de sangue, como uma piscina. O local estava cheio de corpos e o sangue o cobria até a cintura. Havia uma escada, por onde ele subiu com dificuldade por conta da ferida sofrida pouco antes. Depois de abrir algumas portas, algumas sem dar a lugar nenhum, encontrou uma pista de onde poderia achar a saída. Mas antes que pudesse obter sua liberdade foi alcançado pelo homem com a motosserra novamente. Tentou se esconder, mas era tarde demais. Numa última tentativa de sair vivo, saiu de seu esconderijo e foi atingido com vários golpes e morreu como tantos outros antes dele.

5.3.7.2 Outlast

Antes de eu pensar em perguntar se preferiria começar um jogo novo ou continuar o anterior de outro jogador, Daniel disse que queria continuar o jogo de outra pessoa. Uns minutos depois: “vou pedir explicação ou tem onde eu conferir em algum lugar?”, comentei que era em opções. Como não apareciam todos os comandos, mostrei os principais botões do *joystick* para avançar na missão dessa fase que ainda era a primeira. Teve um momento, a quase 20 minutos de experiência, que Daniel disse “que susto” quando o ser levantou da cadeira de rodas para cima da personagem, nessa ocasião se afastou do PC e trouxe o *joystick* para perto de seu corpo. E começou a rir bastante de nervoso. Questionou, logo depois do *game over*, “correr é uma opção?”.

O que você achou do jogo? “Achei esse mais legal. Não sei se é porque ele é mais bonito visualmente, também achei esse mais interessante”.

Um repórter investiga um caso de lavagem de dinheiro em um hospício. O lugar estava cheio de pessoas mortas ou ex pacientes loucos. Alguns homens estranhos apareciam no local, mas o repórter tentou se esconder de todos. O local parecia uma grande mansão. Na recepção um segurança morto, em salas ao redor, o mesmo. Vários homens mortos por toda parte. Sempre que achava necessário, o repórter fazia notas e sacava sua câmera para registrar o que estava acontecendo. Em alguns cômodos foram encontrados além de cadáveres, documentos de pacientes antigos do lugar e algumas baterias que por sorte ajudavam a manter a câmera funcionando por mais tempo. A tensão era muito grande, ele já respirava com dificuldade e tentava se locomover sem ser visto. Em um momento um dos pacientes que parecia estar sedado atacou o repórter o assustando. Ele correu dali e se escondeu em um cômodo. Lá encontrou um cartão de acesso. Usou-o para abrir a sala de segurança. Quando acessou os documentos do computador, viu em uma das câmeras um ser estranho desligar o gerador de energia no porão. Já esperando que fosse atrás dele, escondeu-se em um armário pouco antes de um outro grande homem aparecer procurando-o. O lugar estava completamente escuro, e a bateria da câmera não iria durar muito. Ele precisava reativar o reator no porão.

Depois que o homem saiu da sala de monitoramento, o repórter, saiu de seu esconderijo e seguiu com cuidado até o porão. Não encontrou ninguém no caminho até chegar no subsolo que estava inundado. Atravessou o local mal iluminado até uma porta onde encontrou o gerador de energia e o ligou. Novamente um dos homens estranhos foi ao seu encalço, mas ele conseguiu se esconder, desta vez, embaixo de uma cama. Ele notou também quando o homem após não encontrar ninguém, dizer “deve ser outro fantasma”. A ansiedade ficou cada vez maior. Estava com frio, medo e cansado de se esconder. Saiu da sala quando achou ser seguro, mas se precipitou. Foi surpreendido por um dos estranhos e não conseguiu nem mesmo correr. O pobre repórter só aceitou a morte.

Enquanto redigia o texto, havia conversas relativamente altas lá fora. Então Daniel preferiu colocar os fones de ouvido para terminar a sua redação.

5.3.7.3 Layers of Fear

Preferiu continuar o jogo. Por ter começado na terceira fase, explorou o ateliê para conferir as informações já coletadas antes de explorar o casarão. Diante do espelho disse: “eu sou um fantasma? Não apareço no espelho”. Sobressaltou-se quando o piano se mexeu, mas continuou a se aproximar do instrumento. Lia cada documento com atenção. Quando entrou numa sala, cuja marca é uma porta que dá para uma parede de tijolos que desaparece, transformando-se numa parede de madeira, perguntou: “o que está rolando aqui?”.

Em seguida, surgiu uma parede com um “quadro” recuado com uma luz que piscava de forma intermitente, mas logo ele se questionou se veio ou não por ali. E resolveu ir até a porta que estava no caminho contrário à luz. Ao abrir, notou uma boneca pendurada e disse “*what the fuck?*”. Percebeu que havia algo no pescoço da boneca. Quando foi para o espaço todo destruído e olhou para onde estava a boneca pendurada disse: “eita, porra!”. Virou e foi até uma porta de vidro. Quando olhou para trás, e a sala havia mudado de aspecto, comentou: “que? Mano, que absurdo”. Explorou o quarto e quando foi abrir uma porta, ela foi jogada para a frente: “*What????*”. Mesmo assim passou por ela.

“Juro que vou xingar muito se eu me assustar”, quando começa a tocar um telefone. Enquanto caminha e volta para o mesmo lugar de antes: “Ué, o tempo voltou?”. Depois da segunda volta, indo para a terceira, quando chega perto do telefone resolve voltar de onde veio e sai do *looping*. Logo o telefone para de tocar e ele ouve um diálogo. E novamente volta para um *looping* e fica andando em círculos: “eu que pirei agora? Acho que dei uma pirada”. “Mancando? Por que estou mandando?”, comenta ao ouvir o som dos passos reverberar. “Caralho, que foda!”, assim que observa os móveis de ponta cabeça. “Que jogo incrível. Nossa, que coisa mais linda esse jogo, que música é essa?”.

No fim perguntou sobre quem era a personagem, disse que ficou na dúvida. “Eu não sei se sou o marido que está enlouquecendo, provavelmente a mulher dele morreu. Como eu não vi o início, eu não tenho ideia”. Eu disse que no início nada tinha sido dito sobre isso. Inclusive, disse que ele tinha mais informações do que as pessoas que começam o jogo, pois ele leu os dados que estavam reunidos no ateliê, “caralho! [...] que loucura, eu não vou conseguir escrever nada que descreva esse jogo desse jeito. Eu realmente não tenho ideia de quem eu seja [...] Que jogo incrível, puta que pariu! Que jogo maravilhoso!”.

“Não posso escrever caralho aqui, posso?”. Claro que respondi que podia, pois a ideia é o jogador escrever livremente a sua experiência. “Eu posso dizer em comparação aos outros?”; “vai ser tudo coloquial mesmo, estou com preguiça de corrigir”.

Enquanto redigia, Daniel me perguntou: “você já zerou todos os jogos?”, eu disse que apenas o *The Evil Within*. E ele comentou que o considerou o mais sem graça e sem noção de todos na pesquisa: “eu fiquei muito, como que ele achou a chave certa num molho de tantas chaves para abrir esse negócio? Que paia, achei forçado demais [...] Esse [falando do *LoF*] é muito mais delicado, sabe? As coisas pouco se destacam do que mexe ou não mexe. Nossa, puta merda!”.

TO FRUSTRADO! O cenário é lindo, a interação com ele apesar de parecer simples é super bem bolada. CARALHO CARALHO CARALHO! To todo me cagando. Em comparação as outras, esta última experiência foi indescritível. A imersão foi MUITO maior. A cada susto achei que ia enfartar, ao mesmo tempo estava curioso pra saber o que viria a seguir. Não sei quem meu personagem era. Não sei se sou a filha, o pai ou a mãe. Tenho quase certeza que a esposa está morta, mas acho que meio todo mundo já está. As coisas não parecem pertencer a um tempo. A casa está em um estado de destruição que levariam anos, mas os bilhetes e cartas dão a sensação que tudo aconteceu há pouquíssimo tempo. Os fantasmas em si nem foram a melhor parte. O modo como o cenário muda e as portas somem causam uma piração completa.

“Eu não vou escrever mais não, porque eu realmente não sei o que escrever e tô um pouco ansioso por causa do tempo, porque cheguei atrasado e estou me sentindo culpado”. Parece que eu também estava cansada, porque nem argumentei, passando para a última fase, a pequena entrevista.

A primeira questão foi para saber se começar do meio do jogo o incomodou: “não, não me incomodou não. Eu achei que, é... [...] o segundo jogo achei que foi, sei lá, aqueles momentos que você chega no jogo e está estagnado em algum lugar que você já abriu a porta e por acaso você passou por algum lugar que você devia pegar uma chave, alguma coisa assim. No início eu achei que ia acontecer isso, mas aí depois não, que eu vi que tinha umas funções, então eu fui a frente. Eu fui procurando, abrindo as portas, porque qualquer jogo que eu jogue, eu realmente faço isso, tento fazer uma limpa no cenário todo, para não perder nada. Porque não sei, acho que é tipo aquele medo de se sentir burro, de se sentir estúpido, como assim eu devia ter feito aquela tal coisa, então eu acho que faço um pouco disso. E o outro jogo também não, eu achei que teria mais informações, e agora você falou que não tinha informação nenhuma e eu peguei mais informação agora, estou simplesmente apaixonado por esse jogo, ele é muito lindo. Como assim, cada pintura, a música, a ambientação, o que você pode mexer no jogo, às vezes você mexe em coisa que não vai dar em nada. E eu realmente,

teve um momento quando cai a boneca, antes disso eu falei ‘pera, isso aconteceu? Ou só passei pelas paredes sem olhar a porta?’ Eu falei ‘não, mas estava tudo fechado, eu virei todo, nossa’, e aí realmente, nossa, é muito incrível, eu nunca vi isso em jogo nenhum, tudo bem eu não jogo tanto assim, mas *WoW*, esse jogo é muito incrível. Eu estou extremamente apaixonado por ele”.

A minha presença interferiu de alguma maneira? “Eu acho que de qualquer forma ia atrapalhar a imersão no jogo, porque, meio que eu tenho que... eu sei que vou jogar um jogo que é de terror, eu acho que a imersão é menor, eu sei que você está aqui do meu lado, eu acho que facilita um pouco as coisas. Mas o último jogo eu realmente comecei a ficar um pouco assustado. Tanto que eu notei que eu mesmo estava começando a falar comigo mesmo ‘pera, aconteceu alguma coisa?’. Então eu acho que, eu não sei, eu vou bancar o psicólogo aqui: mas eu acho que as pessoas fazem isso para poder escutar a própria voz e não se sentir tão sozinho naquele lugar. Acho que no último a imersão foi muito grande que esqueci completamente que você estava aqui e foi tenso, me caguei para caralho, mas eu estava me cagando e adorando isso, porque eu tenho relação de amor e ódio com as coisas que me dão medo, que é muito bizarro, e a curiosidade também para descobrir o que está acontecendo. Apesar de um momento que eu não voltei, porque eu fiquei muito assustado, eu falei assim ‘eu não quero ir lá’ foi quando a boneca caiu e aí quando olhei para a frente tinha um caminho e olhei para trás tinha uma sombra junto com a boneca de um cara, aí eu falei ‘porra, aquela sombra não é minha e tem alguma coisa na mão dele, eu não vou voltar lá’ e aí eu não voltei, talvez eu tenha perdido alguma coisa do jogo, mas eu não sei se eu não me arrependo de ter voltado lá não, porque eu falei ‘cara tá gostoso, não quero parar de jogar, não quero morrer agora e ter que voltar um pedaço’, eu não vi em nenhum momento de *save* ali”. E começou a falar do gráfico do jogo: “o gráfico dele é muito pesado, o detalhe do cenário, aquele vaso de planta, eu quase fiquei meia hora namorando aquele vaso de planta, porque eu falei ‘caraca, parece real, assim que é um vídeo’, por que sabe? Não é uma planta genérica feito tipo é uma folha verde e uma florzinha colorida, não, deu para olhar para aquela planta e falar assim ‘caraca, é aquela planta’, sabe? Eu conheço essa planta, muito bonito”.

Você se sentiu na pele de alguma das personagens? Como eu já esperava, por causa das redações: “desse último, mas eu estava meio que pirando. Porque eu tava achando que era o personagem de fato, por ser primeira pessoa e não mostrar em momento nenhum: mão, braço, esse tipo de coisa, facilitou muito. Do repórter, e quando olhei para baixo, tipo ele tem uma mão branca, sabe? Eu falei ‘cara, não sou eu’ [riu], não tem como. Não sei, acho que é por aparecer mãos e o outro é de terceira pessoa, então não me senti nem um pouco

relacionado com ele. Esse último ele não tinha braços, sempre que abria a porta e fechava, aparecia na frente do espelho eu não conseguia identificar roupa, nada. Então, tipo assim, não tem nada ali que não pudesse fazer com que eu fosse o personagem. Seja aparência física ou até mesmo voz, porque as vozes que eu ouvia não sei se eram minha, se eram lembranças, eu não sei”.

A questão sonora dos jogos, o que você achou em cada um. “Dos primeiros eu nem lembro, na real. Não lembro de música, o segundo ele tem uns barulhos legais [...] mas esse último, não sei, a chuva caindo, a tábua rangendo, tava tudo bem alto parecendo, ai esqueci o nome do diretor, mas em português é ‘*Onde os fracos não tem vez*’ o nome do filme, em que tudo nele é mais alto, o cara vai abrir um saco de batata aquilo faz um [ele simulou o som de saco de salgado sendo amassado] e dá uma tensão muito maior e nesse foi bem assim, eu pisava numa tábua e estava muito mais próximo, o barulho da chuva intensificava quando chegava perto da janela. Então acho que tudo estava muito bem programado, tudo muito lindo”. Comentei que percebi que ele tinha dito “eu estou mancando, por que eu estou mancando?”, “sim, por causa da câmera, de repente eu notei que ela estava puxando para um lado só. E eu falei assim ‘pera, mas se eu sou um fantasma não devia estar mancando, então não sou um fantasma?’” e repetiu mais uma vez que achou muito legal.

O que achou de participar da pesquisa? “Achei superdivertido. Nossa, eu gostei mesmo [...] porque eu falei lá, naquela primeira etapa, que *jump scare* não me assusta, agora vou chegar lá e cagar de medo inteiro por qualquer coisinha que pular na tela, quer ver?. Mas não, de fato tomei susto algumas vezes. Mas nas primeiras eu estava tomando susto e rindo, desse [LoF] eu tava tomando susto e eu só tava tomando susto, eu acho que se eu ri eu ri de nervoso real, assim. Os outros dois foram, tipo assim, tá aconteceu alguma coisa, eu achei muito engraçado eu acionar o elevador e ao invés de descer o elevador cair uma pessoa e eu falei ‘o que, que bosta é essa?’ e o primeiro eu realmente achei chato, tipo cara não é a coisa que eu acho legal e eu vi que está meio batido esse negócio, vamos fazer uns vilãozinho melhor porque o cara gordo, careca, branco, cheio de marca, bateu, tá manjado. Esse último foi muito mais incrível, o fantasma daquela mulher e outro que tinha a sombra, não tinha um fantasma exatamente, e quando eu tentava avançar as coisas entravam em nebulosa e me jogava para trás de novo, o cenário mexia todo, nossa foi muito melhor. Eu sempre volto no último jogo”.

5.3.8 Sessão de Naiara

Juiz de Fora, sexta-feira, 11 de agosto de 2017. No horário da manhã, às 9h15, sala 110.

Figura 11 - Naiara interagindo com *Outlast*



“Naiara Castro, estudante de artes na ufjf, 21 anos. Minas Gerais”.

5.3.8.1 The Evil Within

Assim que começou o jogo e o detetive falou para a outra policial ficar do lado de fora no reforço, Naiara disse: “hum, machista”. Ao transitar pelo espaço, comenta que “parece cena do Hotel Ruanda”. “Nossa, ele anda muito devagar... Eita”; “não é uma boa ideia entrar ali”. Quando observa o açougueiro esquartejando outro corpo, “caralho, deve estar fedendo muito essa porra”, furtivamente ela vai até o açougueiro e dá uma facada no pescoço pelas costas deste ser e diz “ei, filho, bate mais”, e quando o açougueiro se vira para atacar o detetive “ai, caralho, filho da puta... meu braço, ah? Morri... Já?”.

Expliquei o que era preciso fazer para sair daquele ambiente, porque ela tinha me dito que não compreendia bem inglês. Quando abre a porta: “ele é muito lento, isso me dá muito nervoso. Anote isso! Se ele fosse um pouquinho mais rápido”; “será que agora ele corre? Corre, filho da puta”, quando o açougueiro com uma motosserra aparece depois de soar um alarme. Quando o personagem é dilacerado pelas lâminas, ela pergunta, entre risos: “como eu corro? Como eu vou correr? Ele não corre”.

“Eca, eca, eca, eca, eca, ecaaaa... essa porra deve estar fedendo muito”, quando caiu numa espécie de piscina de sangue e restos mortais; “a pessoa se empenhou em trancar o negócio”, quando deu de cara com mais portas. Quando estava escondida no armário disse: “eu não posso fazer nada?”. Ela tenta fugir da missão, mas ao encontrar a porta trancada: “a porta está fechada! Eu tenho que ir para lá mesmo? Puta que pariu... Ai, eu estou ouvindo o barulho dele. Essa porta é mó barulhenta”. Logo ela comenta sobre a câmera do jogo: “eu fico muito, muito, muito tonta com essa câmera. Eu tenho vertigem”.

Quando aconteceu mais um *game over*: “tava demorando...”; “por que esse cara está vindo para cá? Ele não tinha vindo para cá naquela hora”. Quando é perseguida pelo açougueiro: “não consigo controlar essa câmera”, enquanto carrega para voltar ao jogo e aparece manequins: “Da hora, isso me dá medo”. Quando a personagem pensa “não posso deixa-lo me ver”, ela comenta: “ta bom, entendemos isso”; quando vista “é melhor esperar pela morte, não é?” e continua fugindo, “por que tanto sangue? Desnecessário, não ia sangrar isso tudo”. Ao encontrar uma garrafa entre as caixas e caixotes ela disse: “tá, o que que eu vou fazer com isso? Vou dar garrafada nele? Acho que vou ter que dar uma garrafada nele”. Enquanto carrega o jogo: “tou mais frustrada por eu não tá ganhando do que com o jogo”.

Perguntei o que ela achou. “Eu achei agonizante o tanto de coisa morta. Me parece... tá tipo muito nojento, isso me dá um pouco de ansiedade. Ele ser muito lento me deu muito nervoso, muito mesmo, muito mesmo. Gostaria de ter uma arma, não tinha uma arma. Acho que foi o que mais me deu nervoso mesmo [...] É que eu tenho mais medo de gente, de *serial killer*, do que de monstro assim. Apesar de monstro assustar”. Enquanto redigia: “eu não sei, acho que estou falando no feminino e no masculino ao mesmo tempo, depois eu tenho que dar umas trocadas assim”.

Eu estava em uma casa antiga, investigando uma série de assassinatos com meu parceiro, o cheiro da casa era de um sangue que parecia estar ali a algum tempo. Eram muitos corpos e isso me deixou preocupada, então procurei andar com cautela. Fomos olhar a câmera do lugar para saber onde estava o assassino e quando o vi fiquei muito assustada. Me lembro de olhar aquela imagem na tela e me sentir observada e depois só lembro de acordar de cabeça para baixo em uma espécie de hospital que foi

convertido em um açougue de carne humana. Eu estava de cabeça para baixo e haviam outros reféns na mesma sala. O cheiro era de carne podre e vinha de um latão de lixo cheio de restos mortais ao fundo da sala.

O assassino apareceu e cortou metade da pessoa que estava ao meu lado, quando ele saiu eu me balancei para pegar uma faca encravada nas costas de outra vítima. Quando a peguei, cortei as cordas e consegui me soltar.

Busquei uma saída, porém a porta ao lado do lixo estava trancada, então fui procurar pela chave na sala ao lado, onde se encontrava o assassino cortando mais um corpo. Busquei ser furtiva e esperar o momento certo para entrar na sala sem que ele me visse e quando consegui, encontrei as chaves penduradas logo acima do corpo. Peguei-as e saí.

Subi algumas escadas e encontrei um longo corredor, porém quando fui entrar nele o assassino me encontrou e conseguiu fazer um ferimento em minha perna. O sangue estava escorrendo bastante, mas eu ainda consegui me mover com calma, mas tive de tentar ser rápido ao atravessar o corredor que fora fechado e agora haviam várias lâminas prestes a me cortar.

Depois de muita angústia, consegui chegar até uma grande sala com algumas portas, onde escapei por algum tempo, mas logo fui encurralada pelo assassino. Com sorte, havia um armário onde me escondi por algum tempo até ele mudar de ambiente, depois fui até o outro corredor, que passava pela sala onde ele estava e procurei encontrar alguma maneira de fugir novamente.

5.3.8.2 Outlast

Da posição em que eu estava não deu para observar qual foi o modo escolhido por ela. Ao chegar no hospital: “tem que ter uma mansão abandonada, senão não é um jogo de terror”. Quando observa os materiais no carro: “Ah! Uma câmera, é isso que eu tenho? Da hora, adoro quando isso acontece”; “pera aí, ele deixou a câmera?”, mas viu que estava com ela; “eita, tem que correr?”; “esse aqui é só de fugir?”. Eu decidi não responder. Enquanto explorava: “Ah, essa música”. “Como faz para mudar para a visão noturna? Não faz, não é?”. Eu mostrei como era. “Parece o *Hotel 626*⁶⁹. Já jogou? Nossa, tenho que te mostrar isso”, enquanto ela jogava busquei no Google e descobri que era um jogo de navegador criado em *flash*.

“Ai, sangue!”; “ai, eu não vou ficar usando essa câmera o tempo todo não. Quem que trancou a porra da porta?”. Durante a exploração, “ele está muito nervoso, tadinho!”.

“Tem sempre que ter um corpo pendurado”; “tá acabando a bateria da minha câmera, não vou conseguir jogar sem bateria”; “nem fudendo que eu entro lá”; “por que tanta cabeça?”; “não sei o que eu faço”; “Ai, meu Deus! Muito *Silent Hill*, essas seitas satânicas”; “nossa, se o segurança está aqui, eu estou perto da porta”. Durante a experiência ela fez

⁶⁹ Jogo que só podia ser jogado de noite, entre 18h e 6h. Para mais detalhes, vale conferir o *link* (<http://www.darkhorrorgames.com/pc-games/hotel-626-the-best-horror-game-youre-never-going-to-play/>). Último acesso em 15 dez. 2017.

alguns outros comentários sobre o cenário e as coisas e seres presentes nele. “Eles não entendem a função de um banheiro”, mas ao encontrar uma bateria: “agora estou feliz... pensei que não ia poder carregar a minha câmera”.

Em dado momento da exploração: “tem uns barulhinhos bem agoniante” e mais um tempo depois: “eu sou *Dora, a aventureira*⁷⁰, nesse jogo aberto”; “isso sim é vender a alma... Aqui eu já olhei tudo, ou não”. Ao encontrar um cara numa cadeira de rodas comenta: “preciso gravar isto... Pronto!”. Quase no fim do jogo, depois de um tempo quieta: “toda vez que vejo a luz azul brilhando do computador penso que é algum item... Me dá nervoso porque ele interage muito pouco com as coisas”.

Perguntei o que ela achou do jogo. “Esse é muito melhor que o outro. Até porque eu não consigo ler nada... Eu acho mais tranquilo, porque parece ser uma coisa mais sobrenatural do que assassino em série. Não sobrenatural, são pesquisas que estavam fazendo com pessoas do manicômio. Aí eu já estou mais acostumada com *Resident Evil*, achei que foi mais de boa, apesar de eu ter ficado um pouco presa caçando o cartão”; “leve um susto na hora que o bicho pulou, na hora que o corpo, o cadáver, né? Mas acho que foi o susto mesmo que levei, achei bem mais tranquilo do que o outro. Me deu nervoso a respiração dele. Eu não fiquei angustiada com cheiros, apesar de ter muito corpo, no outro eu fiquei mais. Só o barulho das moscas que me deu um pouquinho de nervoso, não foi tanto quanto no outro. Acho que foi bem mais tranquilo”.

Por volta das 10h39, ela perguntou se acabaríamos até 11h40. Disse que dependeria da velocidade dela e logo pensei que isso poderia influenciar a escrita dela e registrei que deveria perguntar sobre. Enquanto redigia falou: “eu gostaria de jogar mais esse do que o outro. Bem mais, o outro eu acho que não teria paciência, porque ele é muito devagar”, completou dizendo que era melhor porque nesse ela podia explorar mais e no outro só tinha um caminho a seguir.

Fui investigar alguns acontecimentos estranhos em um manicômio, pois recebi documentos acusando o lugar de realizar experimentos com os pacientes. Entrei no local e estava bem frio, e escuro. Com a ajuda da minha câmera, busquei registrar alguns momentos para poder usá-los contra a corporação no futuro.

Consegui entrar no local após subir em alguns andaimes, e lá dentro tudo estava quieto. Aos poucos fui me deparando com sangue, até que dei de cara com um corpo. Isso me assustou muito, pois eu já estava me sentindo angustiado por estar sozinho naquele lugar.

Com a ajuda da câmera, explorei algumas salas em busca de documentos que falassem a respeito da situação dos pacientes, mas fui pego de surpresa por o que

⁷⁰ Desenho animado educativo voltado para o público infantil. Exibido originalmente entre os 2000 e 2015, conta com oito temporadas.

parecia ser um líder de alguma seita, que me deixou escapar pois acreditou que eu era alguma espécie de enviado para segui-lo. Sem saber se ele estava me observando, eu tentei escapar, passando pelo saguão principal. Em praticamente todas as salas em que eu entrava, me deparava com algum corpo ou membros cortados.

Entretanto, consegui encontrar sobreviventes em um corredor e em uma sala no final do mesmo. Todos pareciam catatônicos e vidrados em algo que não estava lá. Pretendo sair deste lugar e levar minhas provas para o governo, quem sabe alguém possa pará-los.

“Acho que vou parar por aqui ou devo encerrar de alguma maneira”, ela comentou. Eu disse que ela devia ficar à vontade, e ela continuou mais um pouco. No fim ela perguntou sobre a capacidade do *notebook* para rodar os jogos.

5.3.8.3 Layers of Fear

Naiara começou o jogo de outro jogador, já na segunda fase, indo para a terceira. Não ficou muito tempo no ateliê, logo saiu sem conferir as informações disponíveis lá. Quando abre a porta e se depara com um corredor que começa a oscilar, diz: “que isso, está chapado? Jesus, tem algum bicho aqui nesse corredor. Ai, parou”. Quando ela sai do corredor e fica escuro, ao descer as escadas para o porão: “ele não tem uma lanterna, não?”. Deu um gemidinho e se afastou quando ouviu o som de ratos. Então, ela encontrou o terceiro elemento para compor a pintura, mas o porão continuava escuro: “não estou vendo nada” e quando ela sobe e encontra o interruptor da luz “sério?”, desce e logo subiu: “legal o jeito que eles fizeram a câmara” e entra no ateliê e depois de explorar coloca o ingrediente.

Quando entra num corredor com as paredes cheia de desenhos e com um ursinho em frente a uma vela, onde surgem sons e as luzes desligam: “que jogo lindo, cara”. Sob um portal construído com várias cadeiras: “que da hora”. Depois de tudo estremecer: “tudo bem, não me assustou tanto... Morri?”. Quando entra numa sala com tudo rabiscado de giz de cera: “essa criança é uma peste”. “Muito melhor o jeito que troca de sala. Ou eu estou ficando muito doida”. Começou a rir quando percebeu que estava em *looping*: “estou presa para sempre”. Surgiu um nevoeiro e ao longe algo começou a se mexer, “eita, porra!” e quando viu uma boneca se levantando “é para eu sair correndo?”. “Nossa, quero dar um beijo no designer que fez isso”. Infelizmente houve momentos que ela falava mais baixo do que outros sons que foram capitados e eu não consegui compreender. Faltando um minuto para a gravação encerrar, ela disse “você não para não, não para esse jogo não” e reforçou a informação

fazendo o sinal de pare com a mão para eu não encerrar o jogo até terminar a cena, “acabou, agora sim”.

O que achou? “Nossa, muito bom, que isso, muito bom. Eu acho que, dos que joguei hoje, esse é o melhor. O *design* dele é perfeito, é muito criativo, a escolha de som é maneira. E não deu tanto susto. Eu jogaria este”. Em seguida começa a falar da redação do texto: “nossa, como vou contar isto? Não sei... E eu tenho que andar logo”, eu falei para ela destacar as questões sensoriais, e ela decidiu: “esse eu acho melhor eu fazer um relato”. Assim que vi a primeira linha do texto dela, expliquei que ela “estava perdida” na história porque essa é a intenção do jogo e não porque começou do meio.

Como comecei o jogo de um ponto onde outra pessoa havia parado, me senti extremamente perdida, pois não sabia do que se tratava a história. Aos poucos fui encontrando pistas do que se tratava, eu estava em um local com atividade paranormal extremamente atuante, com algum poltergeist de uma criança assombrando a casa.

Acredito que ela estava querendo me contar sua história, de acordo com que ia andando, ela modificava as salas que estavam no ambiente para que eu me dirigisse diretamente onde ela gostaria. Me senti muito aflita, mas ao mesmo tempo encantada com a decoração e o design geral do jogo. O som foi muito importante para a experiência, pois me permitiu sentir de onde vinha o espírito.

Apesar de ser um jogo angustiante, não me senti em perigo em momento nenhum, senti que a personagem devia seguir um caminho para ajudar qual fosse o espírito que habitava ainda aquela casa abandonada e ouvir sua história.

Mas acredito que com o passar do jogo, o medo vá ser mais explorado em cenas de susto, como a do espírito da mulher que me pegou. No geral, me senti bem aflita com as mudanças no lugar, pois não me sinto bem perdida, mas tive uma empatia com a criança e gostaria de continuar jogando para ajudá-la.

Perguntou novamente sobre o tempo que levaria a última etapa da pesquisa, porque se fosse o caso ela mandaria uma mensagem para a pessoa com quem tinha seu próximo compromisso. Eu disse que seria 15 minutos, no máximo 20. Minha primeira questão foi sobre a possível influência do compromisso dela na redação do texto para a pesquisa: “eu acho que me sentiria melhor falando de cada história do que escrevendo. Eu não acho que eu consiga escrever tão bem [...] eu acho que de qualquer forma eu teria escrito pouco mesmo, eu sou bem objetiva. Tanto que eu tenho a ideia de um livro, mas vou transformar em jogo, porque eu não sei escrever tão bem”, mas comentei que para o jogo ela também tem que escrever e ela disse que não consegue para a linguagem do livro.

Quando perguntei se a minha presença havia interferido de alguma maneira. Ela disse: “Ah! Eu acho que se eu estivesse sozinha eu ia continuar falando. Entendeu? Porque eu falo muito sozinha, então para mim não interferiu muito. Mas talvez eu tenha não sentido algumas coisas porque tinha alguém comigo. Se não tivesse, talvez eu sentisse um pouco mais de medo se estivesse sozinha e se estivesse tudo escuro”.

Comentei que percebi que ela escreveu na primeira pessoa, mas queria confirmar se ela se sentiu na pele das personagens, ela respondeu que “sim, no primeiro eu me senti bastante na pele dele. Eu me senti muito angustiada, porque não gosto de pessoa matando pessoa. O segundo eu não sabia muito bem do que se tratava, então eu fiquei, sei lá, fiquei um pouco mais ok assim com a situação, mas não me senti tanto no lugar dele, apesar de ter escrito eu não me senti como se estivesse acompanhando. No terceiro eu me senti muito no lugar da pessoa. Me senti a pessoa. Tanto que eu tive a maior empatia com o fantasma, queria muito ajudar ele, eu queria muito conversar com ele. O terceiro foi o que eu mais me senti assim, no lugar do personagem”.

Sobre a questão sonora nos jogos, comentei que notei que ela já falou um pouco, mas pedi para falar mais sobre isso em cada um: “No primeiro eu senti... O som dele não avisava muito quando o bicho estava vindo atrás de mim, era mais a imagem que mostrava. Então acho que senti um pouco de falta disso, por isso que eu fiquei tão nervosa ‘caraca e agora’. Alguns sons me davam nervoso, tipo ele cortando as carnes, o barulho de coisa molhada, esse eu acho que não tinha barulho de mosca. No segundo, o barulho da mosca me deixou bem nervosa, varejeira... Ah! Tinha o barulho do telefone [aqui Naiara emula o som de ocupado] e aquilo me deixava, nossa que raiva. E a respiração do cara me deixou um pouquinho nervosa também. Dos dois, o terceiro acho que não tem não, não notei. Os dois primeiros me deixaram bem angustiada. [No primeiro] eu estava bolada porque ele não andava rápido, ele estava super ofegante, o segundo também, bastante ofegante. Mas o terceiro, acho que o som dele foi mais impactante porque, como você não sabe muito bem o que está acontecendo, você vai pelo som. Eu vou atrás da confusão, em alguns momentos eu tento fugir, eu tento ir para outros cantos que não estejam com som. Mas geralmente ele acusa quando vai acontecer alguma coisa. E como não me parece ser um jogo de você ter que enfrentar alguém, eu achei legal ir atrás do som para poder descobrir mais da história. Ele me contou bastante e me fez sentir bastante no lugar da personagem, porque dependendo do lugar que você ia na sala você ouvia um som mais alto ou mais baixo. A criança passando, essas coisas assim. Eu acho que influenciaram bastante para eu me sentir no lugar dela. A chuva lá fora, a chuva na janela ventava [...] eu notei bastante, achei bem legal o som aplicado nisso”.

O que você achou de participar desta pesquisa? “Eu fiquei um pouco nervosa porque eu não jogo muito, apesar de eu estudar bastante jogos, eu não tenho muito costume de jogar e não tenho muita paciência de ficar..., igual àquele primeiro, aquele primeiro eu pensei nele, depois que eu joguei falei ‘não, não ia gostar’, porque eu ia ter que ficar toda hora voltando no lugar, fazendo a mesma coisa, não dá. O segundo também. O terceiro eu quero jogar, se eu

não conseguir jogar eu quero ver uma *gameplay* dele, alguma assim para eu poder saber da história. Mas eu fiquei meio ansiosa assim, né? Eu não sabia como seria e tal, se tinha algum problema eu não ser boa nisso, mas foi tranquilo. Então eu acho que foi ok, apesar de eu ter ficado um pouco ansiosa: ‘o que será que vai ser’, entendeu? Até porque é um jogo de terror, não é? Você fica se preparando: ‘ai, meu Deus, vou tomar susto na frente dos outros. Atendeu bastante, até superou as expectativas”.

5.3.9 Sessão de Augusto

Juiz de Fora, segunda-feira, 14 de agosto de 2017. No horário da tarde, às 14h19, sala 206.

Figura 12 - Augusto sendo atacado em *Outlast*



Augusto se apresenta da seguinte forma: “22 anos, estudante universitário, Juiz de fora/Minas Gerais”.

5.3.9.1 The Evil Within

Ele continuou o jogo de outro jogador, ainda na fase tutorial, conforme planejado na última sexta. Augusto não fala muito durante o jogo, comentou apenas: “gosto de decapitação”; “Uai, como?”; “ah! Vim para o lado errado”. Ele disse que já jogou o jogo, “acho que foi no Xbox de um amigo meu”. Notei que ele estava atento, pois percebeu quando encerrou a gravação e parou de jogar.

Já havia jogado esse game, principalmente essa parte introdutória, então não houveram muitas surpresas. Talvez o que mais tenha me marcado seja a referência a Resident Evil no início do capítulo 2, quando somos apresentados à mecânica de uso de armas. No geral, morri apenas para o inimigo com a serra elétrica, por não ter entendido qual botão apertar para chegar na porta. Chegar até a porta foi bem fácil, o difícil era no curto espaço de tempo adivinhar qual dos botões a abriria. Claro, no final era a opção mais óbvia.

O jogo não me passou nenhuma sensação de medo ou opressão. As mortes me fizeram perder apenas um pouco do progresso, o que é mais incômodo do que qualquer outra coisa, já que o peso disso no jogador é bem pequeno. Como morri algumas vezes no mesmo trecho, nas últimas tentativas estava até um pouco frustrante.

As animações logo ao final dessa cena de perseguição mais pareceu um filme de ação do que de terror, propriamente dito. Tirando alguns elementos meio David Lynch, não vi muita coisa interessante. No que tange a esse nicho de jogos de terror, com elementos Lynchianos, e equipe japonesa por trás, acredito que Deadly Premonition, citando lançamentos mais recentes, crie um clima mais diferente para o jogador, mesmo que demore um pouco a engrenar.

As tarjas em cima e em baixo, tentando criar uma espécie de tela de cinema, mais atrapalham do que ajudam na imersão, pois graças a elas é possível ver bem menos. Se ao menos ela se comportasse de maneira boa, ainda poderia ajudar um pouco.

A mecânica de tiros é muito solta, e senti ser melhor sair no soco com o zumbi, ou seja lá o que era aquele monstro. Não senti nenhum nível de ameaça imediato vinda dele. A possibilidade de revide nos inimigos me faz sentir empoderado o suficiente pra não sentir medo de enfrenta-los.

“Eu tenho que gastar os 30 minutos?” Não precisa, “não tenho muito a acrescentar, só ficar revisando o texto infinitamente. Meia hora é pouquinho para ter um julgamento”.

5.3.9.2 Outlast

Augusto disse que tem e já jogou o *Outlast*. Ele seguiu tranquilo até o momento que ficou no sanatório. É interessante observar que ele diz ficar tenso e com medo, mas externamente parece tranquilo, até por essa razão resolvi questionar isso na entrevista. Ele foi mais longe no jogo, passou a fase tutorial e explorou a fase em que fica preso numa ala do

sanatório com pessoas se agredindo e ameaçando. Se no primeiro ele falou pouco, neste ficou em completo silêncio. “Ah! Esse é bem melhor”, quando perguntei o que achou dele.

Outlast consegue criar um clima de terror bem grande, colocando o jogador em primeira pessoa e deixando-o indefeso contra os inimigos. O começo do jogo já demonstra bem quais serão as únicas ações possíveis: pular, correr, filmar, se agachar, se esconder e interagir com itens.

O grande número de salas escuras com sons difíceis de discernir contribuem para o clima opressivo e claustrofóbico do jogo. O grande número de possíveis ameaças também aumenta a tensão, já que não é possível saber qual daquelas pessoas realmente vai atacar ou não. Como na cena em que passamos por um homem numa cadeira de rodas, imóvel, para logo em seguida encontrarmos mais três homens assistindo a chuviscos numa tv, estes muito mais ameaçadores do que o último, e também nada fazem. No momento do retorno, ao passar pelos mesmos personagens, há uma aura de confiança de que eles não irão fazer nada. Porém é o susto acontece com o homem na cadeira de rodas.

Essa atmosfera deixa o jogador indefeso, o que contribui muito para que ele fique alerta nos momentos em que o jogo que o jogador fique alerta (o personagem respira ofegante, a visão fica turva), mas não necessariamente estes serão os momentos em que os sustos vão chegar. Eles constroem esse ambiente, criando a tensão, e muitas vezes não acontece nada. E só então quando o jogador se sente confortável, vem a ameaça, o medo, o susto, pegando o jogador desprevenido.

Esse vai e volta da tensão é muito bem construído e realmente me dá sustos e me deixa tenso. Cenas como entrar numa sala escura sem a câmera iluminando e ao abrir a porta um cadáver cair, ou subir numa beirada e dar de cara com um homem no meio do escuro, são bons momentos de sustos que comprovam que saber controlar o nível de tensão do jogador é um elemento crucial para jogos do gênero.

5.3.9.3 Layers of Fear

Este nunca foi jogado pelo Augusto. Continuou o jogo a partir da terceira fase. Explorou também em silêncio cada cômodo. O que achou desse jogo: “Dá uma afliçãozinha”.

Sem inimigos ou ameaças que perseguem o jogador, Layers of Fear constrói sua tensão pelo desconhecido. Tudo é ameaçador e desconcertante. Nada me fez sentir como se não fosse pular um bicho na minha frente. E quando o bicho finalmente apareceu, foi a parte mais fraca da experiência.

O jogo me chamou mais atenção pela forma como força o jogador a encarar e explorar os ambientes, usando de sons estranhos e objetos estranhos. O quarto do bebê com os brinquedos foi um momento em que eu simplesmente não sabia o que poderia acontecer, e isso me deixou com medo. Não ter um inimigo tão claro, tão direto, tão físico, isso é muito desconcertante.

A música colaborou para o clima aterrorizante da cena, e os brinquedos estranhos sempre parecendo me encarar também não ajudam a deixar a sala um ambiente mais confortável. Logo depois, enquanto eu dava voltas numa sala quadrada e os objetos iam surgindo e mudando conforme eu andava, isso me pegou de surpresa. Assim que apareceu uma porta, e com ela a possibilidade de sair, eu queria sair o mais rápido possível.

As portas trancadas dão sentimentos dúbios. Por um lado, não vou precisar encarar outro ambiente estranho e desconhecido. Por outro, fico preso no ambiente estranho

e desconhecido no qual eu já me encontro. E, por ser um jogo, a melhor alternativa é tentar sair de onde estou e ir para a próxima área.

O último puzzle, o do rato e do cadeado com senha, eu não consegui entender bem. Mas o caminho para chegar nessa sala, seguindo o rato por corredores que vão ficando cada vez mais estreitos e sujos, nesse momento eu queria ter a possibilidade de não seguir o rato e parar o jogo.

Ei vi que você foi escrevendo sobre medo e tensão, mas observando eu notava você bastante calmo e tranquilo. Como você relata esses sentimentos e emoções, mas não transparece isso? “Ah! Eu jogo jogos de terror desde mais novo, então assim algumas coisas eu fui me acostumando a entender onde o jogo quer que eu fique mais tenso e onde não. Naquela cena do quarto, por exemplo, que vai rodando as coisas, as primeiras cenas vão mostrando as coisas, um brinquedo mexeu e o outro está mexendo. Então eu sei que as coisas vão piorando até o momento que quando eu achar que não vão piorar mais, o jogo vai me mostrar uma repetitividade assim de eu sempre olhar para trás tem o brinquedo estranho vindo e a parede ter uma mensagem e em algum momento vai sumir. Então eu já estava preparado para, por dentro eu estava assim morrendo de medo, mas eu consigo manter uma *poker face*⁷¹ quando eu estou jogando. Acho que *Dead Space* me ajudou bastante, porque *Dead Space* entrega muito na hora quando vai ser o momento de terror. Então depois que eu me acostumei com *Dead Space* eu acho que são poucos jogos que me pegam assim. *Outlast* eu acho que é um que eu não consigo jogar sem tomar uns belos sustos. Acho que o *Alien Isolation* também, esse eu nem consigo terminar. Mas no geral, assim, eu não me deixo levar por jogo ou filme de terror, acho que filme menos que jogo até”.

A minha presença aqui do seu lado interferiu na sua experiência? “Me deixou um pouco mais tranquilo, eu acho, porque quando estou sozinho é um pouco pior”, riu enquanto dizia isso. Você se sentiu na pele de alguma das personagens? Se sim, qual? “Acho que eu consigo sentir muita imersão, eu me senti muito no personagem quando estou em *Outlast* pelos elementos sonoros do personagem, por exemplo, ele toma um susto e imediatamente quando eu tomo um susto. Então ele fica ofegante e isso piorando a minha sensação de ‘meu Deus está dando tudo ruim’. E esse *Layers of Fear* é só ir andando e eu sabia o que ia acontecer, então estava tudo muito ruim, eu me senti muito ‘nossa, eu não queria estar na pele da personagem’, muito, muito desconfortável. Se eu estivesse nesse ambiente real não ficaria muito feliz. Mas o *The Evil Within* não consegui me senti no personagem nem nada”.

⁷¹ Fisionomia inexpressiva. Alusão a “cara de paisagem”. Termo ficou conhecido a partir de canção da cantora *Lady Gaga*.

Sobre a questão sonora dos jogos, eu vi que você foi comentando em alguns, mas eu quero que você fale sobre o que achou dessa construção, se ela contribuiu para essa imersão. Como foi em cada um deles? “Acho que o *The Evil Within* peca pelo som. Coloca uma música muito dramática e os sons sempre um grito, uma porrada, alguma coisa. Então acho que ele está só tentando dar susto e não realmente criar um clima de terror. Agora o *Outlast* e o *Layers of Fear*, eu acho que o som deles ajuda muito porque a música em determinados momentos dá aquela ‘ok, agora vai acontecer alguma coisa, eu tenho que ficar esperto ou então o silêncio é extremamente preocupante, porque se está quieto alguma coisa não está certa’ e a respiração do personagem do *Outlast*, toda a conversa paralela dos internos do hospital, dentro das celas ou então dá uma cacofonia muito estranha, sons de gente se batendo e tal, é bem desconfortável. E o *Layers of Fear* é mais pelo silêncio mesmo, porque tem a música mas não tem mais nada e de repente tem, e esse é o problema, é quando tem. Porque quando não teve nenhum som eu virei a esquina e tinha o monstro mexendo lá a cabeça, eu falei ‘ah, não tem nenhum som então agora lá vem o bicho’, eu já sabia que viria o bicho. Mas quando tem a música, mas não tem som e de repente tem, isso foi o problema para mim, porque eu fiquei ‘ok, vai dar um ruim muito grande’. Então o som realmente, nessas duas últimas experiências, do *Outlast* e *Layers of Fear*, realmente contribuiu bastante. Agora no *The Evil Within* eu só achei ‘ok, ele existe’”.

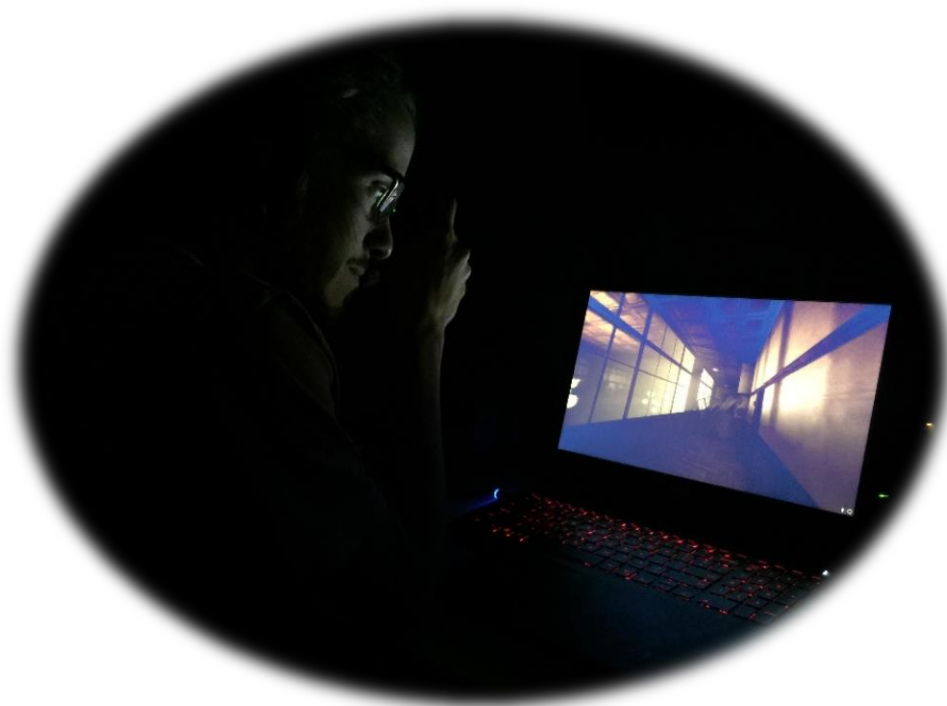
Sobre a participação na pesquisa: “Pô, achei bem legal. Assim, eu conhecia dois dos jogos e eu acho que a minha opinião continua a mesma sobre os dois. O *The Evil Within* eu acho que ele tem muitos problemas como jogo, e como jogo de terror. O *Outlast* é maravilhoso, eu acho que reforçou o que eu pensava sobre ele. Esses aspectos, porque eu joguei tentando analisar o jogo, não só para uma experiência do jogar e sim ‘ah, o que que tá me fazendo ficar tenso nessa cena? Por que que tomei susto agora, por que não vou tomar com esse bicho mexendo aqui?’ Eu acho isso muito bom no *Outlast*, essa coisa do não saber quem vai estar sendo uma ameaça. Tudo é muito tenso nele. Eu acho que é um excelente jogo [Letícia entrou quando a entrevista estava quase acabando para conferir em que pé estávamos da experiência]. No *Layers of Fear*, não sei, eu não sabia o que ia acontecer, eu nunca joguei, eu não sabia nada que ia acontecer, me deu um desespero muito grande: ‘caramba, essas coisas não tem uma explicação’, porque no *Outlast* são pessoas que estão perseguindo para me matar, no outro, sei lá, são zumbis e esse cara gigante. *Layers of Fear* é alguma coisa que está acontecendo muito ruim, e é uma sensação muito ruim o tempo todo que me deu. E eu gostei muito, quero jogar ele depois [...] Eu fiquei impressionado como eles conseguiram fazer um jogo desse na *Unity*, porque ele é muito bonito e tem umas coisas ali que fiquei bem

impressionado como eles fizeram. Nossa, quando eu abri a porta do quarto tinha um olho de boneca gigante falei ‘ok, não quero mais jogar isso’” e riu.

5.3.10 Sessão de Yan

Juiz de Fora, segunda-feira, 14 de agosto de 2017. No horário da noite, às 17h35, sala 206.

Figura 13 - Yan explorando *Outlast*



“Yan honorato, 20 anos, Estudante do IAD UFJF”. Em apenas uma linha o jogador se apresenta, sem muitos detalhes.

5.3.10.1 The Evil Within

Yan continuou o jogo de outro jogador, já na segunda fase, e pediu para baixar o volume para 20, disse que tem a audição bem sensível. “Eita, dei um tiro sem querer, estou

testando aqui”. Logo após o *game over*: “mó confuso com os botões”. Perguntei se queria que eu ligasse a luz para enxergar os comandos e ele disse “eu acho que não vai adiantar muita coisa. Eu esqueço qual que é qual, porque não estou acostumando a jogar no Xbox”. Quase esqueci, ele tinha sugerido jogar sem fone, eu disse que podia se quisesse, no fim escolheu jogar de fone mesmo. “Sai fora, sai fora, me pegou... Ahhh, puta merda!” quando começa a correr de um zumbi e no fim é pego. Em mais um *game over*: “eu não consigo passar, é muito difícil. Eu não consigo” e continua rindo. Quando está abrindo o portão para sair daquele espaço e nota dois zumbis se erguendo, “puta merda”, e depois de ser atacado e voltar para onde estava: “voltou lá no começo, desisto! Desisto, que droga”, rindo. Finalizando o tempo de experiência: “muito louco, não mostra a vida, nem nada”.

Perguntou se era para escrever um texto como se estivesse criando uma história ou narrar como ele jogou. Eu disse que era para escrever como se sentisse mais confortável. Então ele comentou: “porque a minha ideia era escrever o que o jogo causou de sensação, assim através da imersão e o que foi facilitando”.

O jogador a princípio se vê numa situação de imersão complexa e de certa forma até difícil, no caso pra quem não tem costume com o gênero de Terror, nem os comandos do Xbox. Não há um tutorial prévio, você aprende a medida que se depara com as situações e progride.

O som causa a primeira parcela significativa de Terror, e desperta um certo desespero por aprender logo como se safar das situações, ou destruir as criaturas para parar de ouvi-las... Como não houve explicações prévias do funcionamento do jogo, é difícil saber o que desperta perigo em suas ações, não há como saber se você não pode fazer barulho, ou acender a lamparina sem testar a percepção das criaturas, que aparentemente são mais estimuladas pela visão. Logo, o jogo se torna um Sneak and kill, ou um speed run, e acho que isso depende da maneira como cada um encara as situações de Terror. A visão é bem limitada e além disso existem armadilhas no jogo, que forçam a pessoa a agir as vezes diferente do seu anseio de jogo. Pois você não pode correr as cegas e cair numa armadilha, mas também é perigoso reconhecer toda a área e limpar todas as criaturas. Em primeira experiência há um desespero imersivo no jogo, e uma frustração gerada pela falta de informação do estado do personagem. Como Vida e Estamina, necessitando de alguns minutos de jogo para se acostumar com combates e possíveis ações. A necessidade de descobrir como o cenário do jogo e sua história se amarra no que inicialmente somos jogados, dá a sensação de querer continuar o jogo mesmo não gostando muito do gênero. Acho que a narrativa do terror tem essa vantagem. Talvez seja necessário mais tempo de jogo para descobrir aspectos como diversidade de criaturas e maneiras de se safar delas, sabendo assim se o jogo não se torna maçante. Um possível outro ponto seja a presença de elementos como “bichos se levantando atrás de você quando você está abrindo uma porta e você tem de ser rápido pra sair dali” sendo o fator clichê de gameplay desesperada que o terror necessita para potencializar sua experiência. Por fim, apesar de não muito fã do tipo de jogo, talvez eu o compraria. :D⁷²

⁷² Como leio esse *emoji*: um sorriso largo. Ou de acordo com a *emojipedia*, “um rosto sorrindo com grandes olhos”. Para consulta de como é visualizado nos principais *sites* de redes sociais e o significado de outros *emojis*, conferir a *emojipedia*: <https://emojipedia.org/people/>. Último acesso em 26 dez. 2017.

5.3.10.2 Outlast

“*Outlast* não, *Outlast* não, *Outlast* não...”. “Eu não quero entrar lá”, disse quando ainda estava do lado de fora do hospital. “... Som horrível, aquele som de portão velho abrindo [rangeu como se fosse um portão enferrujado], credo!”. Não muito tempo depois: “quê?! Que grito foi esse, meu Deus do céu? Que porra é essa? De onde veio isso?” Em dez minutos de jogo começou a sentir calor e tirou o casaco, dizendo: “esse lugar é meio claustrofóbico”. Depois notei que estava usando o fone de maneira a deixar espaço! “O que dá na cabeça dessas pessoas de investigar um lugar desses?”. Os primeiros 13 minutos foram com a luz ligada, quando percebi fui deligar. “Salvando, ou seja, vem treta” e deu um grito de surpresa! “Eu não consigo, ai que susto. Ai meu Deus”; “aquele que não resiste no primeiro *jump scare*”. Assim, em menos de 20 minutos de experiência, Yan perguntou se poderia parar de jogar.

Muito susto? “Ai, velho”. Você gostou mais desse ou do outro? “Do outro, o outro eu jogaria mais do que esse. É porque eu acho que terror psicológico pior do que terror físico. E aí, tipo, a história do *Outlast*, se lê a história e eu já não quero mais jogar... Num manicômio, ‘não muito obrigado!’. Aí você abre a porra da porta e tem um cara sem cabeça e tem um grito e você fica ‘quê?! Mas o cara está sem cabeça, como ele gritou? Que porra é essa? O que está acontecendo?’”. Depois dessas falas, ele ficou encarando o *notebook*, por isso perguntei se queria beber água ou se estava apenas pensando e saiu para beber água... voltou e colocou o casaco. Yan optou por falar dele: “já que joguei pouco”.

Pela fama do jogo *Outlast* já me deu calafrios de jogá-lo, eu sofro demais com terror psicológico e essas narrativas claustrofóbicas de *jump scare*. A ideia do jogo é genial a imersão é meticulosamente tenebrosa. Se você é alguém observador e o gênero de terror em geral não te atrai muito, a experiência é ainda mais difícil... É preciso conhecer seus limites, e esse jogo não é pra mim não. Ver game play já me dizia isso, ser o player.. Bom, eu quitei.

5.3.10.3 Layers of Fear

Yan continuou a partir da quarta fase. “Camadas de medo, ai que legal”; “o cara fez uma pintura grotesca”, comentou ao ver a pintura do ateliê, dando um gemidinho. Abriu e fechou uma das portas que mostra os ingredientes para a obra e disse “pronto, agora fico meia

hora aqui” e começou a rir enquanto abria e fechava a porta. Logo perguntou: “está gravando a tela?” e riu mais um pouco, completando: “fico meia hora aqui, num *gameplay* avançadíssimo, desde que eu não tome nenhum susto está tudo bem”. Ao notar os elementos do jogo, disse “que louco poder explorar assim os objetos”; quando viu os textos dos ingredientes da obra-prima: “eu sou curioso, então vou ler isso aqui”. E, ao conferir o quadro de perto, acrescentou: “olha esta caralha. Eu já estou com medo e nem saí do quarto. Olha esse chãozinho de madeira que delícia”.

Assim que abre a porta: “Ah, não! É aquelas casas que começam a aparecer coisas do outro mundo, assim?”. Sobre o rato que ele está seguindo: “ele vai me guiar até o monstro, é isso? Você vai virar um bichão? Ele está me levando para a puta que pariu... Olha só que interessante. Toda hora que eu viro num negócio desse eu acho que vai aparecer o bicho”. Quando começa a cair a estrutura do teto, “que que é isso, Jesus”. Ele observa o cenário e diz: “mas que cara inútil, não consegue escalar esse negócio aí, não?”. Detalhe que só notei durante a descrição, quando o Augusto jogava, era o desenho de um gato que aparecia. Agora, com o Yan aparece o desenho de um cachorro, mas ele disse que tinha tentado os três e continuou tentando abrir o cadeado com os números do rato, “se esse negócio quer me fazer sentir burro, está conseguindo, porque não é possível”.

Depois de um tempo: “oito minutos de tortura mental”. Logo comentei que era melhor do que morrer de susto. Ele então diz: “não sei”. “A única coisa que mostra números é esse desenho bizarro de criança aqui, será que foi feito por aquela boneca”, referindo-se a uma das bonecas que estavam no ateliê. “Não tem cabimento, eu já tentei todos os três. De cima para baixo, de baixo para cima”.

Aos 26 minutos de experiência, por ele estar preso colocando a senha que não funcionava: “é fui derrotado”. Ele ficou preso no *puzzle* do cadeado, dentro do lugar para o qual o rato o havia guiado. Em seguida, quando abri um jogo novo: “detalhe que hoje eu dormi só três horas, porque eu tive um pesadelo... Não precisa se desculpar, eu vim por livre e espontânea vontade”. Ao conferir os quadros na parede: “bizarro, quem coloca uma pintura dessas na parede, velho”; quando entra no escritório: “*what fuck*, velho... Olha esta porra... Vou sair acendendo as luzes também... isso me deu uma fome descomunal”. Comentou assim que entrou no ateliê: “aqui é a sala macabra que estava cheia de boneca naquela hora? A pintura vai aparecendo sozinha aqui ou é o personagem que pinta? Que loucura... Cansei, está me dando fome, calor”. No fim jogou mais oito minutos. Todavia, como já estava cansado e com fome nem quis continuar a jogar muito mais o novo jogo.

Comentou rindo: “escrever o que? Minha incompetência é o meu maior medo. O jogo me revelou”; “é tão ruim não ter nada para escrever dele”.

Parece uma obra muito bem trabalhada de exploração. Vários elementos colocados despertam as aflições. Sejam pinturas, locais, barulhos ou quebra-cabeças. O jogo pretende ir mostrando sua profundidade e a profundidade do jogador a medida que cada coisa é feita. Fiquei preso logo no primeiro enigma por quase todo o tempo de gameplay e não pude entender muito bem o que estava acontecendo. Aquele cadeado me derrotou... Pelo menos não tomei sustos....

“Não tenho muito o que falar, não consegui jogar”. De todo modo aproveitei para explicar que o jogo foi construído de maneira a deixar o jogador confuso e aos poucos ir descobrindo o que está acontecendo e quem é a personagem. Antes de começar a entrevista falei a respeito do comentário dele enquanto jogava, sobre a falta de um tutorial prévio para o jogo, expliquei que o tutorial do jogo é um pouco diferente do jogo porque nele o jogador precisa ser furtivo, se esconder e não pode atacar os seres, ação permitida e certas vezes estimulada nas fases seguintes do jogo. “Talvez quando eu estou com dúvida e fico com vontade de perguntar, mas eu sei que não posso perguntar”, foi a resposta à questão sobre a minha presença interferir ou não em seu modo de jogar.

Você se sentiu na pele de alguma das personagens? Se sim, qual? “No *Outlast* eu me senti tão na pele que eu quis sair dali, então eu só saí mesmo, porque eu posso e ele não. Então, dane-se! Pegou muito na ferida, acho que foi muito no ponto que eu tenho mais aflição. Então... Eu já tinha tentado jogar *Outlast* antes e não consegui. Tanto que o meu primo ficou rindo de mim por causa disso por muito tempo. No primeiro jogo que foi o *The Evil Within*, eu não acho que me senti muito na pele do personagem. Eu fiquei mais preocupado em matar os bichos e ir para a frente, não sei se eu... Porque eu não vi qual era a história, não vi qual era o contexto, eu não sabia muito bem o que pensar do personagem, o que estava acontecendo. A questão narrativa não prendeu tanto, por não ter começado do início, talvez [...] Já no *Outlast*, ele já te bota na história. Logo no começo você já sabe que vai enfrentar um terror psicológico. Você olha para o lugar e você já sabe o que está enfrentando um terror psicológico. E no outro, *The Evil Within* você... É aquela coisa: zumbis, um cara policial que tem que talvez descobrir o que está acontecendo e salvar alguém, e... Tá, talvez fique maçante ou não, aí depende, até escrevi lá, depende do que for surgindo no jogo, mas como não deu para descobrir muito não deu para eu me identificar com o personagem. Nesse *Layers of Fear*, eu acho que se eu tivesse conseguido jogar [começa a rir] eu teria gostado bastante, talvez, da progressão, porque a ideia parece ser muito legal, assim de ir pegando coisas e descobrindo o personagem, como se ele fosse você mesmo e talvez te desse

algumas pistas psicológicas. Fazer você conhecer nas pequenas coisas quais são as aflições, os medos, se acende ou deixa a luz apagada, se você fecha a torneira ou não. Foi o que deu para perceber, se você tem nervoso das pinturas ou não. Pelo que eu joguei foi o que deu para perceber do que o jogo se trata. Eu achei bem interessante, apesar de ter ficado com raiva de ter ficado 50 horas naquele maldito cadeado... Eu vou ter que chegar em casa e ver vídeos daquele cadeado ‘olha gente, é assim que faz. É essa linha aqui que decifra’, porque eu tentei 50 combinações diferentes e não foi, de cima para baixo, de baixo para cima, de trás para a frente [...] e eu nunca vou comprar um cadeado daquele”.

Quanto à questão sonora dos jogos, o que você achou de cada um: “bom, o *The Evil Within* eu achei a ambientação sonora interessante, os corvos, os passos etc., mas eu achei aquele negócio de ficar com ruídos de criaturas muito batidinho demais. Me dá nervoso, querer matar os bichos e você sabe que não é para você peitar todos os bichos, o cara leva duas porradas e já está mancando. Aí você fica com aquele bicho eternamente [começou a fazer os sons dos zumbis], você sabe que ele está em algum lugar para te ver, aí meio que dá medo e ao mesmo tempo dá um pouco de preguiça de seguir o jogo. Talvez a vontade de seguir o jogo seja entender a história, a gente é curioso, mas isso você pode olhar na internet, pode ver um *gameplay*. Ou seja, o jogo não é tão atraente a ponto de querer jogar ele, para quem não gosta do gênero é um pouco mais difícil. Já que estou aqui para me forçar, porque eu acho que às vezes é importante a gente se forçar as coisas. Também peço até desculpas se ficou meio... Do segundo jogo, o *Outlast*, já é mais, assim, bem trabalhado. Eu acho que os sons são mais selecionados, entre intervalos de silêncio; intervalos de passos; de barulhos que podem indicar alguém perto ou não; ou que tenha alguma coisa acontecendo que dê pistas de algum lugar para ir; ou quando tem aqueles aquedutos de ar, que dá aquele barulho, e cê olha e fala ‘hum, vou entrar ali, não quero, mas vou’ e aí você entra lá; o barulho de respiração do cara também, dá um pouco de... Parece que você começa a respirar igual a ele; o *jump scare* que foi... Eu sou muito sensível a barulhos altos, então não foi nem a cena, nem o escuro, foi abrir a porta e um grito no meu ouvido: ‘véio, não’ e também me dá um pouco de nervoso quando você começa a perceber algumas coisas, alguns contextos do jogo como, por exemplo, você abriu a porta e tinha um corpo pendurado sem cabeça e deu um grito, aí você não sabe se o grito é do corpo, se o grito é de alguém que está no manicômio, se o grito é seu, do personagem, e você fica ‘*what the fuck just happened*’, aí você junta o susto com isso e muita gente, eu acho, larga mão do jogo. Ai, velho, se for para ficar sofrendo não quero. O *Layers of Fear*, eu gosto dessas musiquinhas ambiente assim, elas meio que falam alguma coisa do personagem, tipo uma música triste, um piano, traz uma melancolia. Eu acho que ajuda na

proposta do jogo, você já percebe com a música que a proposta é diferente dos outros jogos, que não é, eu acho, também não joguei tanto, mas a parte que eu joguei deu para entender que a proposta é mais autoconhecimento ou conhecimento do jogo, um autoconhecimento do que sangue, tretas e rixas. Sobrevivência física é mais sobrevivência psicológica. Eu acho que é isso que impacta os sonoros dos jogos”.

O que achou de participar da pesquisa? “Dessa ou de todas as etapas?”, ele perguntou isso porque participou do curso de criação de personagens de horror a partir de inspirações sensoriais realizados durante três dias da semana anterior. Para meu registro, eu pedi para que ele falasse de todas, mas aqui registrarei apenas a relacionada com a atual etapa. “Eu tive que me forçar a vir, um pouco para entender o que tem por trás do gênero e tal [...] minha mãe sempre me falou para eu conhecer os meus limites, então eu me dei liberdade ir só até onde eu podia”.

5.3.11 Sessão de Ramiro

Juiz de Fora, terça-feira, 15 de agosto de 2017. No horário da manhã, às 9h22, sala 110.

Figura 14 - Ramiro jogando *LoF*



“Ramiro M.R. Liquer - 23 anos - Arquiteto e urbanista formado pela UFJF, trabalhando atualmente como *freelancer* e estudando *concept art* e ilustração - Resido em juiz de fora, Mg.”

5.3.11.1 The Evil Within

Ramiro continuou o jogo de outra pessoa, e começou dizendo: “me deixaram sem munição mesmo?”. Ao ser descoberto pelo zumbi, “ah! Droga, hein?!”; “ai, como pula?”. Depois de uns três *game over*, “teve algum tiro no ar na última sessão de jogos, não é?”. Testando os movimentos, “acho que ele já não abaixa mais, eu acho que ele já foi visto, é já foi visto, ô meu Deus do céu, eu vou correr desesperadamente como da última vez”. Ficou um pouco desesperado, por não saber os comandos, ao ser atacado: “qual é o *LS*?”. Não resisti e mostrei: “é porque eu tenho que mexer o *LS*”. Nesse momento, aproveitei para falar quais eram os outros comandos, porque ele não explorou tanto, pois entrou no jogo com um ser a sua frente atacando seu personagem.

É interessante o modo como se expressa ao jogar, porque parece que está narrando suas ações em jogo: “dessa vez vou passar lentamente, sem ser visto”; “mata agora mesmo, filho da puta... Pode falar palavrão?”. Respondi positivamente à sua questão, porque acredito que é preciso deixar os jogadores e jogadoras livres para falar da forma que se sente mais à vontade, já basta a pesquisa ser em um ambiente no estilo de um laboratório. Ao morrer por tocar numa armadilha, Ramiro diz: “tanto trabalho para pegar aquele negócio [munição para a pistola]”. Conversa com o controle: “Pô, *Xbox*, custava colocar o ‘X’ no mesmo lugar que o do *PlayStation*?”, denotando, assim, qual é a plataforma que mais tem afinidade. Enquanto mata uma criatura pelas costas, diz: “gostei, porque eu achei bem *Skyrim*⁷³”. Com um plano em mente: “tá, cadê o fulaninho que estava me seguindo?”. Ao explorar, diz: “oi, vem cá, vem cá, vem cá, vem cá! Babaca”. Depois de matar o que queria, comentou: “ah! Eu gostei desse jogo, porque não tem que atirar nos bichinhos, você pode matar eles fazendo-os de bobo”.

⁷³ Detalhes sobre o jogo (<http://www.ign.com/articles/2011/11/10/the-elder-scrolls-v-skyrim-review>). Último acesso em: 18 nov. 2017.

Sensacional foi quando falou com ele na terceira pessoa: “não adianta muito fazer *stealth*⁷⁴ agora, não é, Ramiro?”. Também enquanto foge da criatura e quando está sendo atacado: “ô, Ramiro, deixa de ser burro, Ramiro! Burro, burro, burro... Morreu”. Sobre o *game over*: “eu não vou passar disso não, porque na hora de girar o negócio eu não estou sabendo o que que eu faço”. “Tem como colocar em primeira pessoa?”, Ramiro quer saber se tem como mudar a perspectiva do jogo, de terceira para primeira pessoa. [Respondo que não]. Um pouco depois comenta: “eu me viro melhor em primeira pessoa... [falou mais alguma coisa que não ouvi bem] a câmera está me deixando doidinho”. Ao morrer enquanto ataca o ser no lugar de tentar apagar o fogo em seu corpo: “eu achei esse personagem muito mole. Ele pega fogo [fez a simulação de estar apagando fogo], meu Deus, é um zumbi na sua frente”. Depois de mais uma falha: “agora é o MMA⁷⁵ do zumbi, que eu morro com dois tapas e ele demora 15”.

Quando finalmente consegue erguer o portão: “tá, agora eu preciso de um *checkpoint*, hein? Ahh! Pronto, passei”. Enquanto anda na floresta no escuro: “não sei que barulho foi esse... Espero que seja apenas uma cobra”. Depois de subir uma pedreira: “não pula, não é? É bem *Resident Evil*, não pula também. Então eu vou passar aqui mesmo”. Chegando no fim da experiência, quando avista uma horda de zumbis, Ramiro comenta: “Ai, meu Deus! Aí não dá não. Ai, meu filho... melhor mesmo”, a personagem corre e logo entra numa *cutscene*, na qual a personagem começa a lutar com desenvoltura: “ah! Isso você não faz comigo mandando?”.

E aí, gostou do jogo? “Eu gostei, senti falta do meu arco e flecha do *Skyrim*, que esses zumbis iam morrer tudo de uma vez, e de poder mirar agachado também, ter que levantar para mirar é uma merda”. Depois de ler as instruções: “ai, meu Deus, eu não sou bom em escrever coisas”. Enquanto escrevia: “é difícil escrever essas coisas... Eu já estou quase... Nem cheguei no primeiro bichinho... Estou pensando em só falar assim ‘corri desesperadamente porque não sabia o que fazer’”; “agora a gente dá aquela mentida, para fingir que o jogo faz sentido físico”. Apesar desse seu último comentário, permiti que ele passasse um pouco dos 30 minutos, pois estava detalhando de maneira muito interessante a sua experiência.

Próximo a fogueira mais um inimigo aguardava, parecia entretido com o fogo, imóvel. Percebi então que havia gastado todas as minhas balas anteriormente, teria que me virar apenas com uma faca e uma lanterna. Uma pena não poder usa-la como

⁷⁴ Ser furtivo para não ser percebido por seu antagonista.

⁷⁵ Sigla em inglês que se refere ao esporte de artes marciais mistas.

arma, afinal, precisaria dela mais tarde. Tendo em mente a grave deficiência cognitiva desses monstros, não seria uma má ideia me esgueirar até ele.

Respirei fundo e me abaixei. Tentando causar o mínimo de barulho fui lentamente na direção da criatura que exalava um cheiro podre. A cada passo sentia que aquilo iria me notar, mas não notou, afinal. Uma facada no crânio foi o suficiente. Coloquei gentilmente o corpo da criatura no chão, não sabia se fazia aquilo para não chamar atenção dos outros ou em respeito ao humano que um dia aquilo parecia ter sido. A tocha que aquilo segurava poderia ser útil no futuro, a peguei rapidamente e me esgueirei para trás de um monte de feno. Um próximo desafio me aguardava a frente, cambaleando ao lado de uma casa em péssimas condições, segui o mesmo ritual. Nenhuma bala! Seria realmente muito otimismo achar que aquelas criaturas carregariam balas aleatoriamente por ai.

A casa parecia queimada, não possuía muitos vestígios da antiga vida que abrigava, não possuía muitos móveis, mas uma antiga conhecida reluzia suavemente na escuridão. Um fio ligado a uma pequena bomba, aquilo poderia me ser muito útil. Procurei por inimigos próximos... encontrei! Uma terceira criatura já procurava por movimento dentro da casa. Deixei que me visse. A satisfação era visível em seus olhos mortos e só crescia enquanto corria em minha direção, adentrando a casa. Talvez pela fome ou pela burrice de um cérebro já meio decomposto e, interessantemente, atravessado por uma viga de ferro, ela não percebeu a linha que nos separava. Pior pra ela, sentir o cheiro de carne queimada que ela exalou quando caiu morta e semi despedaçada com certeza não se compara a morte triste que essa encontrou.

Continuei meu caminho, já avistando um portão que poderia me levar a um local um pouco mais seguro. Dois corpos jaziam logo antes da saída, não pareciam ter sido deixados ali por acidente, algo me dizia que não estavam totalmente mortos. Voltei e peguei a tocha que havia deixado quando resolvi continuar me esgueirando, seria melhor queimar os corpos por via das dúvidas. Não era apenas intuição, quando me aproximei com a tocha os corpos ganharam vida e começaram a se levantar. Tarde demais. Um movimento com a tocha foi o suficiente, seus corpos estranhamente inflamáveis rapidamente arderam em chamar, foi um momento ao mesmo tempo nauseante e estranhamente belo.

Rapidamente abri o portão, girando uma velha manivela metálica, não podia correr o risco de atrair ainda mais mortos-vivos. Assim que passei pelo vão o grande portão de pedra se fechou em minhas costas com um baque seco.

5.3.11.2 Outlast

Antes de começar, perguntou se seriam “os bichinhos de fungo, não, não é? Os de bichinhos de fungo é a outra, esqueci o nome dele”. Ele explicou um pouco mais e disse “zumbi com fungo”. Eu perguntei se seria o jogo *The Last of Us?*. Ao que ele respondeu: “eu acho que é. Eu sou péssimo com nome”. Quando pedi para que escolhesse o modo de jogo, falou: “ao mesmo tempo que eu sou uma pessoa normal, eu não quero ter uma experiência normal. Mas eu também não quero colocar um negócio difícil se eu não sei nem mexer no controle. Então eu vou colocar normal”. Em seguida, leu o texto inicial do jogo e disse com ironia: “... ai que fofo”.

“Pelo menos aqui não tem muito como eu gastar bala à toa”, isso antes de descobrir que era um jogo de fuga e não de confronto. Logo que percebe qual seria o cenário do jogo: “ah! Que ótimo, vamos visitar um manicômio à noite. Boa ideia”. “Olha, dá até pulinho para o lado”, ao testar os movimentos da personagem. Quando chega até a entrada: “também é muita boa vontade esperar que a porta da frente estivesse aberta”. E enquanto explorava a área: “ai, meu Deus, estou com medo de ser a única pessoa que jogou isso aqui e não conseguiu entrar no manicômio”; “ele é mais esperto do que o da outra. Ele pula, ele se agacha, ele só não tem uma arma, o outro também não tinha”. Quando chega até a janela, diz: “isso não vai acabar bem”. “Assim, eu se fosse ele e ligasse essa câmera de visão noturna e visse algo já ia meia volta e sair daqui. Aliás, eu nem teria entrado aqui, que ideia ruim, meu Deus do céu”.

Quando chega no quarto, começa a questionar a personagem: “tipo, meu filho, você está ouvindo vozes gritando, dentro de um hospício desativado, à noite, por que que você continua andando? Ah! Também sou eu que está andando, não é?”. Em seguida, como se estivesse narrando as evidências para o registro com a câmera: “olha, gente, já vimos sangue, isso é o suficiente para provar que o hospício era babaca, tchau! Não, estou brincando”. Ao desligar a câmera, comenta: “tá, senão vou acabar com a bateria dessa câmera daqui a pouco”. Depois observa e compara as ações da personagem: “engraçado, ele filmou um monte de sangue na parede e não escreveu uma nota sobre isso, mas escreveu um textinho super pedante para falar do manicômio”.

Ao ler uns documentos que encontrou, diz: “não entendi absolutamente nada, basicamente o paciente está na *bad*”. Enquanto explora o local, começa a questionar: “parece uma boa ideia? O banheiro fechou e se trancou sozinho. Parece uma boa ideia? A cozinha está fazendo um barulho muito esquisito, isso não parece uma boa ideia. [...] Ai, no tubo de ar, ai que delícia”.

“Agora eu levei um sustinho mesmo. Esse é o meu grito para sustinho, espera o meu grito para susto”, explica depois de um grito. O som agudo da música passou, mas a música continuou constante, por isso comenta: “vou ficar aqui até a musiquinha passar. Pronto, a musiquinha passou. Eu acho que posso colocar a câmera para gravar agora, ai, meu Jesus. Ai, socorro! Gente, isso não parece uma boa ideia, gente! Ai, socorro. Gente, isso vai contra os meus instintos, eu não passei por milhões de anos de evolução para entrar aqui não... Gente, aqui tem corpos pendurados e você não escreveu uma notinha. Esse corpo está sem cabeça? Filhote, como você ainda não escreveu uma notinha? Tem um corpo sem cabeça aqui. Pera aí, essa aqui é a cabeça do corpo? Essa aqui é a cabeça do corpo. Aqui, fulaninho, escreve uma

notinha sobre isso. Ah, você não vai escrever uma notinha sobre isso, está me zoando, não é? Olha aqui, cabeças, corpos, lesmas, estou abaixado em cima disso, estou com muito medo para me levantar. Não que eu ache que estar agachado aqui vai me ajudar em alguma coisa”. Ramiro esqueceu qual era o botão para recarregar a câmera, por isso me perguntou. Diante do meu silêncio, ele completou dizendo que talvez já tivesse acabado com as baterias.

Logo que fecha mais uma porta, comenta sobre a interação da personagem com elas: “ele não abre bonitinho não, abre como se a porta fosse a porta da geladeira da casa dele”. Em seguida, comenta: “ah! Eu não vou entrar nesse banheiro nem a pau. Não, não é possível que eu tenha que entrar nesse banheiro. Eu tô sem câmera, gastei as minhas baterias da câmera tudo, ainda bem que não vão continuar jogando depois de mim. Gostei mais do outro, no outro eu agachava por vontade própria e não porque estava com medo”. Enquanto transcrevia essa passagem final, meses depois do ocorrido, não aguentei e ri, porque realmente a situação da personagem é engraçada quando vista como Ramiro a descreve.

Ele comenta alto: “ai, ele vai me matar! Ah, não me matou, droga. Não vai ser hoje que esse velhinho vai me matar. Isso aqui precisa ser gravado, olha a merda que tá esse lugar. Gravado”. Mais uma observação sobre a falta de capacidade de a personagem ser furtiva: “nossa Senhora, mas ele vai numa voracidade nos documentos, calma, meu filho”, em seguida, escolheu um para ler. Enquanto explora, Ramiro avalia a situação “eu não gosto desse fulaninho, sabe, ele fica tentando me matar, mas talvez ele seja uma boa pessoa, porque ele não me matou. Ele só quer assustar. Então quem matou esse monte de fulaninho? Não foi ele, porque ele só joga as pessoas da escada”.

Volta a avaliar a personagem e as suas próprias vontades como jogador: “tudo ele faz com tanta voracidade, que eu não quero fazer, sabe? Porque ele não faz as coisas calminho, não faz assim *stealth*, ele faz as coisas como se estivesse na casa dele. Vou abrir isso é o caralho! Já estou fazendo muito de andar por esses corredores, vou ficar abrindo banheiros com gente morta, sim. Ai, esqueci de gravar, tenho que gravar essas marmotas”. Logo que ouvi esse comentário eu registrei que precisava saber o que era marmota. Ramiro continuou falando sobre a experiência: “na minha cabeça está tudo sendo enviado via *wi-fi*. Tudo sendo enviado. Vou gravar essas marmotas tudo. Se eu morrer aqui, por causa disso aqui que eu morri olha. Vocês me mandam para lugares merda, por isso que eu morro. Já tem provas, tudo sendo enviado por *Wi-Fi*. O mundo inteiro já está sabendo disso”.

Quando descobriu que precisava abrir a porta com um cartão, perguntou-me quanto tempo ainda tinha de jogo e voltou a jogar: “fiquei 25 minutos aqui, até que passou rápido... Hall dos prefeitos de Juiz de Fora. Vou gravar essa marmota, o problema nem é gente morta,

o problema é higiene. Ó, lesmas! Tem algo brilhando, e ele vai levantar com toda força da vida dele para pegar isso, o quê que eu falei! Precisa disso? Parece uma cobra dando um bote”. Começou a ler o documento encontrado: “não sei o que me dá mais medo, se são as ações judiciais ou se são os corpos caindo do telhado”. Voltou a ler, ao terminar brincou sobre o tempo que levou lendo. Quando viu a lareira, disse: “eu vou sair por essa lareira, não, não dá. Ó, mas eu ouvi barulhos na lareira, ah! Não, era o meu próprio barulho”.

Quase no fim da experiência comentou: “eu acho que todo mundo foi mais longe do que eu, não ficou se esgueirando o caminho inteiro, mas eu sou um menino precavido [...] eu tenho certeza que a melhor forma de lidar com isso não é deitado no chão engatinhando, mas o que eu posso fazer? É minha medida de segurança”. Quando estava no banheiro, comenta: “mas bem que o cartão poderia estar na merda desse boxe, eu não vou abrir esse boxe [risos enquanto fala], eu vou abrir esse boxe, eu não quero abrir esse boxe. Droga, droga, ele vai abrir como se fosse a porta da geladeira da casa dele, é foi menos pior, eu não vou ficar aqui pra essa merda levantar não”. Nota-se que fica preocupado quando observa que há outros boxes para investigar: “... Não quero fazer nada nesse jogo, é aquele jogo que eu quero ficar parado, aliás, eu nem queria ter entrado”.

Quando acabou, disse: “eu gostei mais do outro”. Tive que perguntar, porque você gostou mais do outro? “porque esse é mais assustador. Assim, ele não é, sabe, mais aí vem os *jump scares* e eu fico, ‘porra, que desnecessários’ [...] Eu sou muito fresco com *jump scare*”. Antes de começar a redação, comenta: “meu Deus do céu, eu tenho que me recuperar”. E logo perguntou: “é aquele fulaninho que me jogou da escada que mata as pessoas?”, respondi que não sabia e ele completa dizendo que não seria *spoiler*⁷⁶, porque não vai jogar esse jogo e que prefere o seu *Lolzinho*⁷⁷. Fez outra pergunta: “eu começo de outro ponto específico que ele não escreveu?”. Respondi que poderia ficar à vontade, em tom de empolgação me respondeu: “ah! Então eu vou escrever as coisas que ele filmou e não escreveu, porque ele é burro”; “[...] vou deixar o *wi-fi* da câmera implícito”; “deixa eu me lembrar, esse diferente do outro, não fiquei repetindo tantas vezes”. Aproveitei para comentar que isso aconteceu porque a sala não estava tão escura, ao que me respondeu: “[...] eu teria gritado de verdade. Se bem que eu acho que eu gritaria de qualquer jeito, foi mais o susto do [...]”.

⁷⁶ Revelar enredo ou informação crucial para a fruição de uma obra.

⁷⁷ Diminutivo de *LOL*, que os jogadores usam para identificar o jogo do gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (*MOBA*): *League of Legend*.

Parecia tudo normal dentro do manicômio, me sentia em casa. Até que em um certo momento algo me surpreendeu. Um corpo despencou do teto assim que abri a porta da biblioteca, algo parecia realmente errado com aquele lugar. Não sei exatamente se era pelos corpos decapitados pendurados ou as cabeças expostas nas prateleiras, mas o tempo todo sentia que não era um bom lugar para investigar sozinho, ou talvez até mesmo acompanhado de toda a guarda nacional. O cheiro de sangue se sobrepunha ao odor de apodrecimento que exalava da sala, parecia um assassinato recente. Filmei tudo que vi na sala, a bateria da câmera já estava quase no fim quando me dei conta.

Logo a frente um dos corpos pendurados deu sinal de vida e me alertou dos perigos que me aguardavam naquele lugar, disse que todos foram mortos por algo com o qual não posso lutar, apenas me esconder. Não pude fazer nada por ele, não tinha como contatar ajuda. Decidi continuar, no ímpeto de conseguir finalmente expor essa associação corrupta para todo o mundo.

A destruição era visível em todo aquele segundo pavimento, o cheiro era insuportável e o local era quente e úmido, abafado, deixando todo o clima ainda pior. Me esgueirei o quanto podia, mas em determinado momento precisei ultrapassar uma estreita passagem, entre estantes quebradas no corredor. Quando me levantei fui surpreendido por uma figura alta, vestindo um uniforme azul, sem cabelos. Essa figura não era estranha, a havia visto como um vulto, passando por entre as janelas, mas presumi que fosse apenas minha imaginação ganhando forma graças ao estranho clima do local. Essa figura era extremamente forte e em apenas um movimento me arremessou pelo vão da recepção. Me lembro de apenas algumas figuras e vozes depois que cai.

A recepção estava banhada em sangue, podia ser lido acima da porta a frase “(insira frase aqui)” escrita em sangue. Procurei por todo o primeiro pavimento por alguma forma de abrir as portas principais, mas não obtive sucesso.

Comentou rindo, depois de redigir o texto: “eu também quero ir para o outro jogo, estou com medo”. Respondeu-me que não conhecia o próximo jogo, *LoF*, diferente dos primeiros nunca tinha ouvido falar sobre e como não tinha jogado nenhum, tudo estava sendo novidade.

5.3.11.3 Layers of Fear

Assim que começa o jogo, Ramiro faz várias perguntas ao invés de explorar o ambiente, por essa razão sou evasiva e digo que é preciso explorar para descobrir a missão. “Eu nem me abaixo? Eu quero abaixar”. Depois desse comentário, mostrei como funcionavam os comandos e comentei que o ateliê é um ótimo espaço para treinar os comandos necessários para avançar no jogo. Como pegou o jogo de onde parou o último convidado, entrou na quarta fase. Conferindo os documentos, disse: “que doido, deu bicho

dentro da perna dele, da perna mecânica”; “*ratatouille*⁷⁸ das trevas”. Diante da obra que está se formando no ateliê: “mas eu achei muito bonita a pintura”. Quando saiu, comparou a forma de abrir a porta, em relação ao jogo anterior: “ah! esse abre educadamente a porta pelo menos. Vê que é uma pessoa com distinção”.

“Não fui eu que fiz isso não. Eita, carai. Eita, porra são os bichinhos. Deve ter ratos aqui embaixo, ou DEMÔNIOS. Pode ser ratos ou demônios. Aí, era um rato, não era um demônio, menos mal [...] compra um gato, filhote! Ou adota um gato. Nesse lugar tem gato para adotar? Não sei se é uma coisa brasileira de abandonar bichos na rua”, comentário realizado ao ouvir sons. “Esse formato me lembrou aquele jogo, que não era um jogo, tipo o *PTR* do *Silent Hill* que tinha que ficar andando na mesma casa várias vezes”, no caso era o *P.T.*⁷⁹ sem o R.

Quando abriu a porta e o rato emitiu alguns ruídos, comentou: “deu um sustinho, mas eu não gritei, por quê? Porque não abriu a porta igual a um desgovernado, abriu bonitinho, abriu igual se abre uma porta”. Ramiro observa suas ações na experiência: “estou quase fazendo um *gameplay* aqui, é que eu fico nervoso e quero falar. Espero que isso não atrapalhe a pesquisa”. Eu disse que não atrapalha, acrescentei que podia falar. E começou a relatar como estava sendo: “vou descrever sentimentos aqui. Estou me cagando de medo, menos do que da última vez, porque dessa vez tem coisas interessantes e ratos. Quero deixar claro que os ratos são muito fofinhos, mas que eles continuam dando medo, porque eu tenho medo de rato andando e correndo até na vida real, imagina num jogo onde pode aparecer um bicho a qualquer hora. Parece que esse rato quer me mostrar alguma coisa, me levar a algum lugar. Ele me pareceu ser uma boa pessoa, diferente daquele fulaninho que me jogou lá embaixo”.

Quando tentou abrir a porta, no fim do corredor, e ela não abriu, me controlei para não “entrar no meio” do jogo para informar que era só mexer no trinco dela para abri-la. Quando ele volta o caminho, comenta rindo: “eu acho que seria interessante para mim apagar essas velas, que estão quase chegando no piso, porque essa merda vai pegar fogo e eu vou morrer queimado, de formas totalmente naturais aqui dentro”. Muda o tom de voz, mas continua falando sobre o assunto: “precisa nem ter fantasma, esse cara deve ter morrido a pouco tempo para ter esse monte de vela aqui. Ele está com cara de ser pessoa que morreu. Ai, meu Deus do céu, deixa de ser patético, eu não consigo passar disso. Aqui não tem como voltar mesmo

⁷⁸ Referência ao filme de animação homônimo, produzido pela *Pixar* e lançado em 2007.

⁷⁹ Abreviação de *Playable Teaser*, em inglês, desenvolvido pelos criadores de *Silent Hill*.

não ou sou eu que não estou conseguindo? Vou tentar fazer algo naquela porta, vou arrombar”.

Ao voltar para a porta tenta mais um pouco e fala: “pior é que realmente eu queria explorar”. Ao olhar um pouco mais para cima, avista o trinco: “Ahhhhh! Olha o burro, olha o burro”. De repente começa a rir: “ô, Ramiro, pelo amor de Deus, Ramiro. Ai, essa merda vai pegar fogo. Mas eu sei que não vai pegar fogo, mas eu não consigo não ficar preocupado”. O tom de voz muda mais uma vez, volta a comentar a situação: “esses ratos são muito mutantes, eles quebram o piso de uma maneira que eu não estou quebrando andando no piso, eles estão quebrando saindo do piso. Agora eu entendo porque esse cara odiava esses ratos, com o inferno que eles faziam nessa casa. Ah! Você está aí, qualquer coisa além de você é um fantasma e eu vou sair correndo. Estou vendo ele, só de ele andar eu já estou me cagando”. Quando o teto começa a ceder, começa a conversar com o rato: “eita, cacete! [...] Ô, ratinho, por quê que você fez isso? Eu pensei que você queria me mostrar algum lugar. Eu demorei tanto tempo para conseguir abrir aquela porta”.

Agora ele está na fase do cadeado e do desenho com os caminhos para poder abrir o cadeado, continua com o desenho do cachorro. Enquanto olha o desenho em giz de cera, pergunta: “eu devia anotar isso?”. Em seguida, deu uma resposta e ficou conferindo o desenho: “ah, eu não vou ficar olhando [...], eu sei que isso é importante, deve significar alguma coisa”, mas largou o desenho para explorar a sala. Logo suspira e começa a falar: “vamos voltar, ‘volta o cão arrependido’. Eu não vim daqui? Ou vim dali?”.

Ao tirar a foto para registro desta pesquisa, notei que ele não estava com os fones nos dois ouvidos. O primeiro caminho para a senha é o do cão, 259. Ramiro decifrou o código em sua primeira tentativa. “Gente, que medo de quem fez o projeto arquitetônico dessa casa, não faz sentido nenhum”, está falando e logo nota uma fogueira “eita, agora é que [...]” e o teto começa a cair, “gente? ah! Entendi, eu sou meio pancada”. Ao ver uma porta com uma luz brilhante, comenta: “eu acho que eu não devia ir para a luz. Não parece uma boa ideia ir para a luz”. Em seguida, começa a andar em direção à porta e pensa no que pode ter acontecido na casa: “gente, será que eu matei o meu filho? Sempre tem essas coisas”.

Ao olhar para trás, ouviu um som agudo e o corredor começou a tremular. Logo comenta: “agora entendi porque a pessoa que fez esse projeto arquitetônico é completamente pancada, porque eu tô alucinando”. Quando percebe, já está entre quatro paredes sem sinal dos corredores: “gente é para me fazer ter medo e não me fazer chorar, eu não estou num momento feliz da minha vida para vocês colocarem essas músicas bonitinhas”. Em outro ambiente, comenta: “não sei se sou um pintor, ou se estou na casa de um pintor. Mas se eu

sou um pintor, eu pinto muito bem. Tá tudo muito bonito. Eu desenho ratos também muito bem. Tenho talento para desenhar ratos”, já em outro lugar “depois eu vou nesse monte de portas, primeiro vou abrir esse aqui, deve ter alguma coisa importante [...] Deve ter algum significado, porta abrindo e porta fechando, globos”.

Seguindo o percurso, levanta a questão: “fantasmas ou problemas gráficos? Não sei”. Depois de ler um documento, diz: “realmente é sacanagem, se alguém colocasse fogo nas minhas pinturas digitais eu ia ficar triste. Eu ia pegar a versão salva no *email*. Eita, ele faz quadros dentro de quadros. Pera aí que já vou conferir”. Mas antes, distraiu-se com um baú, depois de abri-lo ouviu um diálogo e disse entre risos: “eu sou doidinho”. Retoma a atividade anterior, em direção ao quadro, para para observar a pintura mais de perto: “ele parece um pouco o meu irmão”. Depois de um desmaio da personagem, Ramiro segue a exploração e comenta: “gente, tem alguém querendo muito me matar, usando cadeiras e livros, não está funcionando”. Ao entrar num novo ambiente, diz: “opa! Gostei disso aqui” e ficou observando em silêncio.

Quando um ser ectoplásmico fica como se o estivesse agarrando, fala: “o livro e a cadeira realmente não estavam funcionando, mas isso tem uma chance”. Depois de levantar de mais um desmaio, puxar uma corrente e ouvir um grito de agonia, comenta: “não quero fazer isso, tem alguém que está muito triste comigo fazendo isso”. Para para ir até uma porta com um conjunto de engrenagens para conferir de perto. Mas logo volta para as correntes e diz: “parece que eu vou ter que deixar alguém bem triste hoje. Foi mal cara [...] Cara, isso me lembrou aqueles desenhos antigos de você fazer alguma coisa e ouvir uns gritos. Eu não sei de onde exatamente. Mas algum desenho antigo tinha isso”.

“Nossa, agora que eu percebi que sou manco, meu Deus do céu! Eu era manco antes ou tô mando agora?”. A experiência acaba com ele entrando no elevador. Logo pergunta: “Acabou?”. Respondo que sim, e aproveito para questionar sobre sua percepção a respeito do jogo. Responde: “foi o que eu mais gostei. Eu achei o estilo dele muito legal e muito bonito, gostei muito das pinturas e dos desenhos de rato e tal. Eu achei prazeroso de jogar, por mais que eu tivesse uma tensão, o outro eu não queria jogar, não seria um jogo que eu compraria ou nada do tipo, esse eu tenho vontade de pegar de novo e terminar de jogar. Mas esse é muito mais difícil de escrever sobre, porque é muito viagem [...] eu gostei do trabalho que fizeram com os ratos, sabe? Você leva susto mesmo..., você sabe que é um rato e leva aquele sustinho”. Segue em sua avaliação sobre o jogo: “eu achei um *jump scare* justo, você fala tudo bem isso é justo, ok, você não fez isso de marmota para cima de mim, isso é importante

para o jogo, para a tensão do jogo. Não é tipo ‘abri a porta’ [remetendo à crítica que ele já fez ao *Outlast*], não pode, gente”.

Quando perguntei sobre os fones que não estavam em seus ouvidos, Ramiro disse que só estavam fora por causa dos óculos, pois estavam apertando. Depois de um tempo em silêncio, comenta: “essa parte que eu fiz é tipo um *spoiler*? Tem algum *spoiler*?”, eu disse que não parece um, pelo menos não vejo como um. “Não tenho nem ideia de como vou escrever esse [...] vou colocar acordei, vou fingir que eu estava cochilando”. No meio da redação: “só um comentário, esse *notebook* parece muito bom”.

Acordei em uma sala rodeado de bonecas, com uma perturbadora pintura em minha frente, diversas anotações estavam pregadas na parede. Teria sido eu que as escrevi? Os ratos pareciam ser um tema comum entre elas. Após cuidadosamente checar os armários do quarto resolvi me aventurar fora dele. Ao passar por um estreito corredor percebi logo a frente um amontoado de peças que se mexia freneticamente... será que aquilo... RATOS! Malditos ratos! Ele correu para o próximo corredor e decidi segui-lo. Diversas velas quase esgotadas estavam pregadas no chão, pensei em apaga-las e evitar um incêndio, mas não tinha tempo para isso, precisava seguir aquele rato.

Depois de certa dificuldade abrindo a porta, adentrei o que parecia ser uma cozinha e, após um pequeno desabamento das vigas podres daquele cômodo, algo muito inesperado aconteceu. A porta pela qual eu havia entrado estava trancada por um cadeado. Percebi que a combinação estava estrategicamente posicionada em um móvel a minha direita, escondida em um pequeno enigma, nada muito complicado. Abri rapidamente o cadeado para procurar por uma nova saída, mas me deparei com um cômodo bem diferente do corredor em que eu estava anteriormente.

Estava agora em um antigo quarto com um enorme quadro, no qual a figura de um homem parecia observar o horizonte. Dentro de uma pequena cômoda pude encontrar uma carta de alguém que parecia ser um antigo amigo do pintor, ou meu amigo... Ele lamentava a queima dos quadros por uma mulher, lembrando que um deles teria sido uma homenagem a ela. Se prontificou em prestar algum tipo de ajuda.

Ao observar o quadro em minha frente percebi que o mesmo havia mudado, agora parecia uma moldura dentro de outra moldura... e outra moldura... e outra moldura... e outra moldura... Tentei me virar para outras partes do cômodo, mas a pintura parecia ter tomado conta de tudo ao meu redor. Quanto mais me virava para olhar em volta mais as pinturas se modificavam. Logo estas se pareciam com um olho fechado, um olho fechado que se abriu mostrando uma forma vermelha, que pulsava. Em um piscar de olhos já não estava mais naquele quarto, nem as pinturas mais a minha volta.

A partir daí as coisas começaram a ficar cada vez mais estranhas. Ao andar por um corredor livros foram jogados das prateleiras, cadeiras de roda andavam sozinhas, minha mente ficava mais turva a cada momento. Com um sobressalto percebi que uma moça aparentemente morta, com um rosto pálido e cabelos pretos me segurou e, com seus gritos acabei por finalmente desmaiar.

Ramiro comenta: “difícil descrever essas coisas”. Logo quis saber a razão, responde aos risos: “porque estou mais acostumado a fulaninho cita seu livro que... Segundo sicraninho...”. Um tempo depois lembra: “o máximo que já escrevi assim foi um quadrinho e não precisa fazer tanta...”; “eu tenho que escrever pelo menos essa parte da mulher para

terminar bonitinho, sabe? Porque pelo menos termina misterioso, porque a mulher pegou e ficou tudo escuro”.

Quando digo, então, vamos lá para a última parte, Ramiro comenta: “ai, meu Deus”. Eu perguntei sobre o que o que seria marmota, é tipo piada? O que seria? “Em qual situação que eu usei marmota?”, citei alguns exemplos de usos que ele fez. Ele responde: “ahhh! Tá! É tipo assim, marmota. Ok, deixa eu tentar explicar o que é. É que a minha família toda usa muito, então eu acabo usando também. É tipo, por exemplo, pode ser usado quando a pessoa sai na rua com uma roupa muito feia. E fala: ‘essa pessoa tá uma marmota’. É aquela coisa assim, que pode ser uma coisa ridícula, mas pode ser uma coisa.... Acho que ridículo é uma boa definição. Porque se a pessoa fizer uma coisa babaca contigo, você vai falar é uma coisa ridícula. Tanto pode ser uma coisa ridícula engraçada quanto pode ser uma coisa que te deixou mal. Ai, que marmota isso [...] é tipo uma forma educada de falar ‘vou gravar essa merda’”.

A próxima questão é se a minha presença interferiu o seu modo de jogar. “Olha, no primeiro, acho que no primeiro mais, porque, assim, eu tava morrendo muito e eu tava ‘puta que pariu, ela vai olhar e achar que eu sou imbecil, porque eu não estou conseguindo fazer nada. Aí, no segundo, eu já me senti um pouco melhor. Eu me senti um pouco mais no jogo. O segundo tem um tema que eu tenho muito medo, então por isso não foi uma coisa que eu me senti bem jogando. Eu estava realmente doido para que aquilo acabar, eu não queria entrar nas portas. E eu acho o jeito que ele abre as portas muito... Então aquilo eu me senti mal, independente de quem estivesse perto eu ia estar incomodado com aquilo. Mas eu acho que, tipo assim, nem no sentido de falar, porque eu falo tanto sozinho, que eu teria falado talvez a mesma coisa sem você aqui, porque eu fico nervoso e começo a falar. Só no primeiro mesmo que eu fiquei meio apreensivo, nossa, eu não consigo fazer nada. Nos outros eu achei mais tranquilo”.

Você se sentiu na pele de algum dos personagens? Se sim, qual? “Então, no primeiro, até acho que por ser em terceira pessoa, eu me senti mais afastado, como se não fosse comigo. E talvez fosse nesse que eu queria mais me sentir lá, porque eu gosto desse negócio de você ir se esquivando e matar os bichinhos, sabe? Adoro essas coisas, eu jogo assim no *WoW*⁸⁰, *Skyrim*, tudo eu jogo assim. Então, no primeiro eu não me senti tanto como o personagem por ser em terceira pessoa, eu me sentia meio tá, esse é uma pessoa que eu estou controlando. No

⁸⁰ Abreviação para o jogo do gênero *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*: *World of Warcraft*.

segundo eu me senti muito e tinha muita raiva de mim mesmo, de tipo: ‘porque que você está entrando aí, [conclui rindo] eu não quero entrar aí’. E no último, eu não sabia muito bem quem eu era, mas talvez depois que, tipo assim, eu comecei a falar ‘talvez ele seja o pintor’, eu até me identifiquei um pouco, porque eu também gosto de pintar, então eu fiquei meio assim, ah, talvez, eu não sei, ele tenha matado a família dele e eu me identifiquei menos sabendo disso. Mas naquele momento eu me identifiquei e eu gostei do jeito que ele alucina assim, eu acho que, eu nunca alucinei, mas eu acho que se eu fosse alucinar eu preferiria que fosse assim, porque eu achei divertido: esse negócio de estar num cômodo e depois estar no outro e aí o cômodo muda. Então depende do jogo, o primeiro menos, o segundo mais e o terceiro mais depois que eu comecei a pensar que talvez ele fosse a pessoa mesmo. Talvez, eu acho que eu tenha entrado no último com essa mente de que fosse alguém investigando, porque no passado era alguém investigando [...] aí depois que eu vi que ele mancava, eu fiquei é, acho que é o pintor”.

Sobre a questão sonora dos jogos, o que você achou? Por favor, fale sobre ela em cada um: “no primeiro, eu achei o som até bem normal, assim, sabe? É mais ou menos o som de *Resident Evil*, que eu joguei muito, o quatro⁸¹, principalmente. E eu achei muito parecido, inclusive alguns pontos com o quatro, tipo poder explodir o zumbi na cordinha. Talvez se eu não tivesse jogador *Resident Evil* eu não saberia que poderia explodir o zumbi na cordinha. Eu achei bem parecido e eu estava bem habituado ao som. No segundo, eu achei que deixa muito mais incômodo, porque, por exemplo, quando você abre a porta, não é simplesmente o corpo caindo, é o corpo caindo com o barulho na tua orelha e tudo preparado ali para você levar susto. Então, assim, por exemplo, com um carinha passando eu não levei tanto susto ou quando ele me pegou e me jogou lá embaixo eu não levei tanto susto que seria a parte que eu realmente corri risco. O meu problema foi com aquela porta abrindo e com o negócio caindo. Eu achei isso até engraçado [...] mas eu não levei tanto susto com nada e com aquilo ali eu levei um susto [paramos um pouco para ele atender o celular], acho que o som ajudou muito nesses sustos. No terceiro, como eu não sabia que estava alucinando, no começo eu fiquei tipo assim: ‘mas porque tem uns barulhos estranhos que não eram para tar aqui?’. Aí depois que eu entendi que eu estava alucinando, ‘não, ok, esses barulhos fazem parte do contexto do jogo’. Acho que é isso e o ratinho também, às vezes o barulho do ratinho dava aquela assustadinha assim”.

⁸¹ Análise (<http://www.ign.com/articles/2011/09/21/resident-evil-4-hd-review>). Último acesso em: 18 nov. 2017.

Para fechar, pergunto o que ele achou de participar da pesquisa? “Eu gostei de tudo menos do segundo jogo! O resto todo eu gostei, mas do segundo jogo eu não gostei não”, logo comentei porque talvez tenha sido o que mais causou incômodo: “foi, porque tipo assim, um pouco de incômodo... O primeiro até que não, eu achei bem você está ali e pode matar o zumbi, então tá de boa. Mas no outro [*LoF*] eu tive incômodo só que ele não foi... Não me atrapalhou a continuar querendo descobrir o que estava acontecendo, o segundo me atrapalhou, o segundo eu não queria fazer as coisas, então eu acho que tipo assim não é que eu não tenha gostado da experiência foi legal entender que aquilo ali estava me impedindo de seguir em frente. Então vai ser válida. Não gostar é só no sentido mesmo de eu não me identifiquei tanto com o jogo porque eu não consegui progredir”.

Também aproveito para perguntar sobre a escrita, como foi a redação do textinho ficcional? “Sempre que eu não sabia o que teria que fazer, então o primeiro e joguei sem essa preocupação e o último também eu joguei sem essa preocupação até, porque eu realmente gostei tanto de estar ali no jogo que eu falei ‘ah, eu vou fazendo aqui e depois eu penso’, o segundo eu já pensei mais ou menos em tentar lembrar o que eu estava fazendo. Mas eu fiquei com muito mais medo de ‘ai, meu Deus, o que vou escrever?’ e quando eu começava a escrever já ia mais de boa. Mas eu acho que ficou bem estranho, bem ruim”. Quando já estávamos saindo da universidade para almoçar, Ramiro disse: “comecei a fazer piada quando estava com medo!”

5.3.12 Sessão de Mirielen

Juiz de Fora, terça-feira, 15 de agosto de 2017. No horário da tarde, às 14h37, sala 209, Letícia estava trabalhando na sala durante as duas primeiras experiências.

Figura 15 - Mirielen no universo de *tEW*



“Mirielen de Arantes, 22 anos, estudante de artes e design, por enquanto moro em juiz de fora-mg. Pretendo me formar em cinema, mas a área de games está cada vez mais atraente. *Nerd* desde nova, gosto muito de videogame”.

5.3.12.1 The Evil Within

Mirielen continuou o jogo no capítulo 3, começou a experiência testando os comandos. Em dado momento, fala: “desculpa, eu tinha a impressão de que eu tinha que voltar para cima”. Em outro momento, comentou baixinho: “Opa”, quando a personagem explodiu e depois começou a rir. Ao ouvir um som, disse: “o quê que foi isso?”. Quando retorna do *game over*: “pensa, Miri, pensa primeiro”. Quando passa por baixo da armadilha, diz: “viu? Não custa pensar”. Parece que levou um susto quando a enfermeira apareceu e sumiu no espelho. Quando está na frente do espelho, de repente aparece deitada na cama, observa: “vai dar merda”. “Não!”, essa é a sua resposta quando uma bomba antes de estourar começa a apitar.

Quando uma outra bomba explode, diz: “aperta o botão certo, só aperta o botão certo”. Quando a personagem pega uma garrafa, Mirielen comenta: “isso não vai te ajudar muito não”. “Ahhhhhhhh! Sai daí... Morre! Eu que morri”, ao interagir com um zumbi. Retornando

do *game over* começa a colocar fogo nos corpos pendurados, fala como se estivesse repetindo um mantra: “morre você, morre você”. Ao avistar zumbis que levantaram, questiona: “ah! Começou!... Então? Eu tava viva?!”.

“Léo, cadê você?”. Isso me faz ficar em dúvida, por isso penso se será que foi isso que ela disse. Confirmo em seguida, porque repete: “Leo, me ajuda”. Suponho que seja do jogo que ela menciona em seguida: “*Warcraft* volta aqui”. Mas registro essa informação para ressaltar que preciso perguntar sobre no fim da sessão. Ao caminhar até a bomba, diz: “tá, tenho que parar no verdinho”. Quando consegue, respira mais aliviada. “Eu não vou passar por você, sinto muito”, escolhendo, em seguida, outro caminho. Enquanto está escondida embaixo de uma cama, diz: “eu não quero sair daqui”. Quando entra numa *cutscene*, a personagem controlada começa a conversar com uma das outras personagens não-jogáveis (NPC) que estava no início do jogo, ela comenta: “mata ele”. Contudo, infelizmente, houve vários momentos que ela falou muito baixo e não consegui ouvir, mesmo ouvindo diversas vezes não consegui decifrar.

Quando terminou, perguntei se gostou do jogo. “Ele é bom. Eu só odeio aquela música. Por que coloca aquela música? Tem tanta música”. Juntas, Mirielen, Letícia e eu, começamos a rir.

Sebastian entra em um terreno destruído, todas as casas estão abandonadas ou em ruínas. O cheiro de carne podre invade suas narinas e o medo de que os corpos acordem, ainda que mortos, o domina. Ao entrar em um dos quartos, encara seu reflexo no espelho. Sua mente é transportada para outro local. Acorda em um dos quartos, encara a enfermeira, mas logo depois volta.

Encontra alguns corpos amontoados, resolve queima-los. O som da carne sendo consumida pelo fogo, o cheiro dos vermes sendo queimados, tudo ao seu redor parece surreal. Ainda assim, ele está ali. Distraído com as chamas, não percebe que dois dos mortos-vivos se aproximam por trás. Um o acerta, deixando-o mais lento. Lutando para sobreviver, ele acerta a garrafa na cabeça do outro.

“Tem um motivo para eu não ter jogado melhor o jogo”, explica que tem um pouco de medo. “Tadinha, depois é a minha mãe que fica comigo no telefone... Não ri professora [para Letícia Perani], é humilhante... [e comenta] Eu passei três horas com a minha mãe”. Quando terminou a redação, perguntei se conhecia, respondeu: “eu já tinha visto esse personagem, mas não nesse lugar” em vídeos de *gameplay*. Disse que não conhecia o próximo jogo, o *Outlast*.

5.3.12.2 Outlast

Assim como o jogador do horário da manhã, optou pelo modo normal. Quando chega no terreno do hospital, confere os documentos, comenta: “isso vai dar merda”. Ao subir as escadas, fez um rostinho aflito quando começou a música de suspense. Leva um susto, assim que a lâmpada estoura deixando tudo escuro, questiona: “para onde que eu vou?”. Gritou assim que apareceu o cara pendurado seguido de um grito, em dúvida pergunta: “o que foi isso?”.

Mirielen me perguntou onde estava localizada no controle o comando para a visão noturna, mas quando fui tocar no botão, ela estremeceu. Também notei que suas mãos estavam geladas. Em seguida, suplica novamente: “Léo, me socorre”. Passado um tempo de jogo, deu um grito longo e grave na hora que o enforcado começa a explicar a situação: “tu tá vivo?”. Confesso que até eu me assustei na hora e meses depois, quando estava ouvindo o áudio para a transcrição. Levou um outro susto, quando foi jogada pelo ser bizarro. Enquanto busca o cartão de entrada, comenta: “vamos dar o fora daqui. Que tal?”. Um momento depois, Mirielen grita, quando passa um cara ao longe.

Começa a rir quando pergunto o que tinha achado e diz: “eu não sei se eu sou muito cagona”, fica muda por um tempo. Em seguida volta a falar e pergunta: “isso aqui é um manicômio, não é? [...] Mas é muito bom esse jogo”, encerrando.

Logo ao chegar na entrada do manicômio, uma sensação ruim me acomete. Tenho certeza que é uma péssima ideia entrar ali. Mas será uma ótima matéria, não tenho como recuar. Todas as portas estão trancadas, escalo um andaime e entro pela janela. O lugar está completamente revirado, móveis de cabeça para baixo, objetos pelo chão, sangue nas paredes. Ligo minha câmera, preciso registrar o máximo que eu puder.

Em um dos cômodos, pacientes encaram uma televisão ligada, porém nada está sendo exibido. Por que eles encaram a tela como se o mais interessante programa estivesse sendo exibido: Pelo odor e pela aparência, há muito eles não tomam um banho, como estão sobrevivendo? Não sei se pelo medo, ou se minha memória está me pregando uma peça, mas seus rostos pareciam levemente desfigurados.

Escuto gemidos e ruídos que causam tremores nas minhas entranhas. Pego minha câmera e adentro um quarto muito escuro. Ali, vários corpos estão deitados em poças de sangue. Quem causou isso a eles: Caminho, procurando encontrar não sei exatamente o quê. Um som me assusta, tive certeza que era a hora da minha morte. Mas não. Uma das pessoas ainda estava viva e me aconselhou a fugir dali. Seria o mais sensato, tenho certeza. Mas já não sei o caminho pelo qual entrei, muito menos por onde irei sair.

Um dos pacientes me atacou e ainda não tenho ideia de como sobrevivi. Outro deles, me disse eu teria uma missão a cumprir ali. No momento, minha única missão é sair vivo desse lugar.

Resolvo perguntar. O que você está achando dessa experiência? “É muito bom. Eu fico morrendo de medo, mas eu gosto disso. É melhor do que assistir filme de terror”.

5.3.12.3 Layers of Fear

Também continuou o jogo de outro convidado, por isso entrou na quarta fase. Começou a explorar o ateliê e pergunta: “por que boneco, gente? Por que boneco?”. Quando pega a mexa de cabelo, fica curiosa: “o que é isso?”. A fase não começa mais com a “perseguição” do ratinho pelo corredor labiríntico até a charada do cadeado, Mirielen saiu direto no elevador encontrado pelo último jogador. Ao som de uma espécie de rugido ou trovão disse: “eita!”.

“Ei? De onde surgiu esse cômodo?”. Continuou andando, gritou quando entrou numa sala com uma espécie de efeito 3D e pergunta: “o que que é isso?”. Fecha a porta imediatamente. Logo o ambiente ficou turvo, ela abriu a porta novamente. Mas tudo continuou turvo e o som de batidas de um coração acelerado surge, de repente o som para. Ao abrir a porta, ela grita quando foi atacada. Procurou por um telefone que tocava insistentemente. Quando tenta sair do escritório, comenta: “hein? Deixa eu sair, moço!”, volta a explorar. Ao encontrar o telefone caminha até o quadro para rever a senha anotada.

“O quê que tá acontecendo?”, pergunta isso quando nota que o teto do ambiente ficou mais alto e a parede ganhou mais quadros pendurados. Deu um gritinho baixo quando a personagem caiu da estante. É interessante observar que não há, como sabemos, *game over* neste jogo, mas ao não conseguir realizar a ação necessária, há o retorno para um momento anterior, nesse caso ao escritório. Explorando novamente o escritório, dessa vez sem o som do telefone tocando, pergunta: “o que que está acontecendo?”. Chega perto do quadro e observa: “tinha um número aqui”.

Termiando, pergunto o que achou do jogo. Rindo me responde: “é estranho. Estou achando que não entendi nada”. Tentei tranquiliza-la dizendo que esse é o cerne do jogo, isto é, ninguém entende mesmo.

Onde estou? Para todos os lugares que me viro encontro apenas portas. Elas mudam de lugar, tenho certeza. Ao entrar em um corredor ele se modifica. De repente, me vejo presa em uma biblioteca, um som de telefone não para de tocar me deixando cada vez mais assustada. Procuro em todos os cantos e nada. Na parede um quadro horripilante está pendurado. Achei o telefone!! Disco os números que aparece no

quadro e uma porta se abre atrás dele. No final do corredor, outra porta. Como eu vim parar aqui em cima? Como eu voltei para a biblioteca?
 O quadro na parede se modificou, os números já não aparecem mais. Abro a porta do telefone, porém, ele não está mais ali. Uma outra escada, uma outra porta. Estou caindo. Estou de volta a biblioteca.

“Não sei o que escrever desse jogo”. Respondi que poderia parar quando estivesse satisfeita. Feito isso, na última parte da pesquisa, pergunto se Léo é um personagem de *Warcraft*, no intuito de confirmar minhas dúvidas, mas sou surpreendida com a resposta. “Léo?”, diante de sua pergunta, expliquei em quais situações a ouvi chamando por esse nome. E me responde: “é porque a minha mente não funciona muito bem não. Léo é o meu irmão. Ai quando eu costumava jogar videogame e tinha um jogo muito difícil ou alguma coisa que eu estava com muito medo, eu obrigava ele a ficar do meu lado [...] para me ajudar e *Warcraft* é porque... é o jogo que eu mais jogo... jogava até eu perder o meu PC, tadinho, ele morreu, de vez dessa vez. Mas *Warcraft* eu jogo, qualquer coisa que estava difícil eu acho que é o que eu mais falo”.

Continuando, pergunto se a minha presença interferiu no seu modo de jogar. Comenta rindo: “não, eu jogo assim. Eu jogo desse jeito meio ruim toda vez mesmo”. Sentiu-se na pele de algum dos personagens? Se sim, qual? “O do segundo, *Outlast*, acho que foi o que eu mais me senti dentro do jogo. Principalmente quando, na hora de queimar os corpos”, aí eu comentei que esse era o *The Evil Within*, “não, pera... Então é o primeiro mesmo [...] isso, na hora de queimar aqueles corpos, porque eles ficavam ganhando vida e não dava para queimar tudo”. Comento, em seguida, que notei um ponto interessante, porque o dele ela escreveu em terceira pessoa e o dos outros em primeira. Pedi para ela explicar a razão. “Eu escrevi em terceira e descrevi menos, é porque para mim é mais fácil quando eu me identifico com alguma coisa, colocar uma distância do que quando não tem tanto impacto. Aí eu não sei te explicar o porquê, mas qualquer coisa que mexe comigo, eu preciso coloca-la mais afastada”. Continuo, então, o primeiro foi o que mais impactou? “Foi... Tadinho, ele morreu muito, mas, mas...”.

Sobre a questão sonora dos jogos, o que você achou? Perguntei se podia falar um pouquinho de cada um. “O do último não teve muito efeito, eu acho que era porque eu não estava entendendo mesmo o jogo. O do segundo, as músicas principalmente... Acho que as músicas do primeiro... Dava angústia, sabe? Como se a música desse a certeza de que algo errado estava acontecendo ali. Acho que no primeiro foi o que eu mais senti isso. As músicas foram... Agora no segundo, os barulhos que aconteciam do nada [e começa a rir] davam

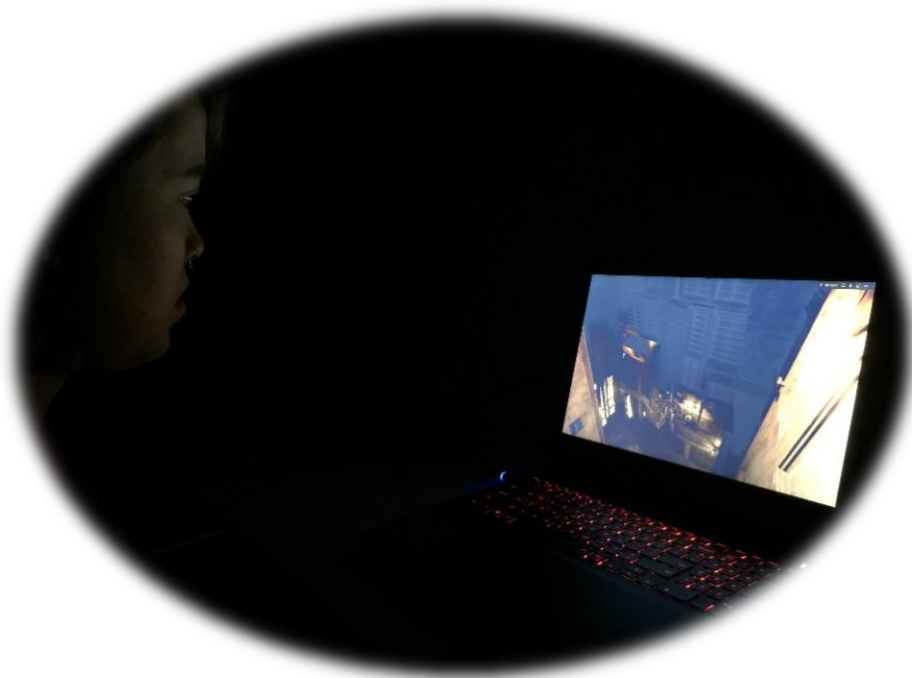
vontade de gritar muito, porque eu não tava vendo nada ali e tinha muito barulho... acho que é isso”.

Encerro o laboratório perguntando o que ela achou de participar da pesquisa. “Acho que foi uma das pesquisas mais legais que eu participei... É interessante... É algo... É interessante ver algo que você... Que eu gosto, que sempre fez parte da minha vida, ser objeto de estudo... É como se desse mais valor para jogos de videogame”.

5.3.13 Sessão de Bárbara

Juiz de Fora, terça-feira, 15 de agosto de 2017. No horário da noite, às 17h22, sala 206.

Figura 16 - Bárbara imersa em *LoF*



Bárbara se apresenta de forma sucinta: “21 anos, designer, estudante, mina gerais”.

5.3.13.1 The Evil Within

“Estou nervosa, tem tanto tempo que eu joguei”. Quando informei que ela jogaria a partir de onde alguém parou de jogar, Bárbara comenta: “Jesus amado... Só espero que não estejam onde eu parei”. Quando entreguei os fones, disse: “ai, botar os dois fones me dá um nervoso, não tenho o costume”.

Conforme dito, Bárbara começou de onde a última jogadora parou. Como se estivesse esperando uma outra fase, comenta: “essa parte é legal... Eita!”. Como já jogou o jogo, logo que começa, depois do primeiro *game over*, resolve salvar e melhorar a personagem. Assim que experimentou a arma, observa: “não tem bala”. Em seguida ao *game over*, diz: “ahhh, como eu vou fazer sem bala? [...] Como assim?”. Durante um *game over*, justamente enquanto fazia o *checkpoint*, disse: “Ahhh, vai voltar tudo!”. Logo pensei, será que salvou, para alívio geral, percebemos que foi salvo. Em uma espécie de sussurro, quando apareceu o zumbi, disse: “Ahhhh... Eu tenho bala”, atirando na cabeça da criatura.

Em seguida, percebi que Bárbara se “encolheu” quando um ser com a cara de uma personagem de *creepypasta*, no caso o “*Jeff, the killer*”⁸², atacou a personagem dela. Depois de mais um *game over*, disse: “esse jogo está no *hard*? Não é possível...”. Quase no fim da experiência dessa sessão, comenta: “não vou passar disso não... Já aceitei a morte, não vou passar disso nunca. Não tem vida, não tem bala, não corre”.

Quando termina, pergunto o que achou do jogo. Se queria jogar de novamente. Ao que recebo a seguinte resposta: “parece que está mais difícil do que estava quando eu joguei. Só vem fósforo nisso, não vem bala”.

Já havia jogado esse jogo em casa, mas dessa vez tive mais dificuldade por escassez de munição e hp, não sei talvez se por ter parado onde alguém jogou antes ou pela

⁸² Personagem de *Creepypasta*. *Creepy*, que em português significa “arrepicante” (podendo variar para assustador), e *copy+pasta*, uma gíria da internet para especificar textos que são copiados e colados várias vezes em fóruns de discussão *online* e em *sites* de redes sociais. Ou seja, a ideia é construir histórias com base em outras histórias. As histórias contam que, antes de transformar-se num assassino, era apenas um menino que começou a sentir um desejo de matar, “algo inexplicável”. Todavia, esse sentimento toma conta de sua mente após uma briga, na qual Jeff é queimado vivo e tem seu corpo e rosto deformados. Ao retornar para sua casa, já transformado mentalmente, faz um sorriso perpétuo com o uso de uma faca, semelhante ao do Coringa, e queima as pálpebras para poder sempre contemplar o próprio rosto. Ao concluir a transformação física, assassina sua família, como uma espécie de confirmação dessa mudança de identidade. É caracterizado com olhos fixos e um sorriso constante, os ambientes não têm destaque, mas há narrativas que dizem que sua aparição ocorre quando as luzes da casa são apagadas – as crianças são suas presas constantes. Essas são histórias inventadas por fãs que dão continuidade, neste caso, a lendas como de *Slender Man* e *Jeff, the killer*. Aquele inclusive deu origem a um jogo.

dificuldade em si. Tive mais estresse do que medo. Tinham muitos zumbis, e eles eram muito fortes e feios de aparência.

Bárbara me disse que não tinha muito o que escrever, porque já conhecia o jogo, completa dizendo: “tinha muito mais bicho do que da última vez que eu joguei... São zumbis?”. Como previsto e acordado, durante a experiência, Bárbara pôde parar para não forçar. Da forma que ela falou, pensei, muito possivelmente, ela pudesse escrever mais alguma coisa quando estivesse redigindo o texto de outro jogo.

Perguntei, se ela já jogado *Outlast*. Ao que respondeu: “Só vi *gameplay*. *Outlast* eu tenho medo, quase comprei uma vez, mas não comprei porque fiquei com cagaço... esse aí é tenso”.

5.3.13.2 Outlast

O modo selecionado por Bárbara para jogar o *game* foi o *normal*. Quando levou o primeiro susto, pausou o jogo, começou a rir, e disse: “qual a necessidade de fazer barulho?”. Mais uma pausa, quando aparece o corpo pendurado na biblioteca, dessa vez afasta o controle e comenta rindo: “tá... Desgraça!”. Em seguida completa: “eu vou ter que lutar contra você? Ah, Tá!... Eu odeio esse jogo”. Mais uma pausa quando o ser da cadeira de rodas pula em cima da personagem, dessa vez diz: “meu Deus, onde eu entrei?”. Aproveitei para registrar que fiquei curiosa com o uso da pausa para algumas cenas, anotando para perguntar depois ao subir as escadas durante a entrevista.

Quando eu disse que tinha acabado, exclama: “Amém!”. Quando pergunto se gosrou, responde: “ainda bem que eu não comprei isso, eu não ia jogar não. Não é para mim não...”.

Tinha assistido a *gameplays* no youtube e sempre tive medo de jogar *Outlast* por ser um jogo que mexe com manicômios, uma coisa que eu tenho pavor. Jogar foi uma experiência bem legal apesar de aterrorizante, o jogo mexe muito com a questão sonora e tem muitos jump scares, é diferente dos outros porque ele toca a música de suspense quando não vai acontecer nada e quebra a expectativa, dando susto quando as coisas ficam em silêncio. Não sei se conseguiria jogar até o final por ser aterrorizante demais pra mim, e controlar a câmera de visão noturna e coordenar a bateria gasta é bem complicado.

Parece que levou susto quando a Letícia entrou na sala, porque, quando estava terminando de redigir o texto, disse: “terminei! Ai, meu Deus!”. Perguntei se conhecia o

próximo jogo, Bárbara disse que já tinha ouvido falar e completou: “eu acho que eu cheguei a ver um *gameplay*, mas não lembro direito como ele é”.

5.3.13.3 Layers of Fear

Continuou o jogo de outra jogadora, já na quarta fase. Antes de sair, explorou o ateliê, os comandos do *joystick* e perguntou: “Jesus amado, qual é a desse jogo? Eu não sei a movimentação disso... Não quer abrir, gente”. Depois de um tempo tentando, resolveu me perguntar. Indiquei os comandos no controle.

Ao entrar no escritório, o telefone começa a tocar. Ao encontrar o primeiro telefone, disca os números e diz: “onde está tocando esse troço agora?”. Quando tentou abrir a porta para sair do escritório, falou algo que foi difícil de ouvir, porque a gravação captou o som do processador do computador, que estava mais alto que a sua voz. Mas, depois de voltar e ouvir várias vezes, no fim consegui entender. Ela disse: “gente, esse jogo vai além da minha inteligência”. Parece que o choro de um bebê ao fechar uma porta da mesa deu um susto nela, pois, em seguida, comentou: “dá susto na mãe! O telefone continua tocando... Uma boneca...”.

“Ai, meu Deus!”, quando percebeu que o telefone sumiu e no lugar apareceu uma porta aberta. Repetiu essa interjeição quando caiu de cima das “estantes”. Faltando quase dez minutos para o fim da experiência, ela passou para a quinta fase. Ao terminar, aproveitou para perguntar o que tinha achado. Ao que responde: “Achei esse legal. Eu não entendi a história direito, porque eu peguei depois. Achei ele mais bonito do que dá medo [...] tem monstro? Apareceu um bicho e ele não fez nada comigo. Por que o Bernardo ficou tão aterrorizado com esse jogo?”.

Achei o jogo interessante e pretendo continuar jogando, não entendi muito bem a história por trás dele, mas achei a jogabilidade muito boa e a ambientação muito bonita, não fiquei exatamente com medo porque eu achei tudo muito bonito e não consegui me assustar nem mesmo quando apareceu um suposto monstro. O jogo parece mexer com barulhos bem altos, mas é mais perturbador do que assustador em si.

Primeira curiosidade, por que você dava *pausa* quando aparecia algo em *Outlast*? “Eu sempre pauso o jogo quando tomo susto, independente do jogo que for. Qualquer um, qualquer um mesmo. Eu fico desesperada e eu pauso, às vezes não despauzo nunca mais”,

logo começa a rir. Questão seguinte, o fato de eu estar do seu lado interferiu? “Não, joguei de boa. Tranquilo, até tomei uns sustos bolados no *Outlast*, o jogo me sacaneou demais naquela hora. Eu tava o tempo todo abrindo a porta e empurrando, quando abri devagarzinho apareceu o negócio para me dar susto”, conta rindo.

Você se sentiu na pele de alguma das personagens? Se sim, qual? “Do *Outlast* e desse último também, do *Layers of Fear*”. A questão sonora dos jogos, o que você achou? Pode falar um pouquinho de cada um? “Até no *Outlast* e no *Layers of Fear* eu comentei que foi mais a sonoridade que me assustou. Porque o *Outlast* em si, os bichos, não me assusta; só assusta quando aparece com um barulho. E o *Outlast* tem mania de colocar o som quando não vai aparecer nada, aí você fica na expectativa e não aparece nada. E quando fica mudo aparece a merda do bicho”. Começa a rir e diz: “e o *Layers of Fear* eu não fiquei com medo exatamente, mas ele tem uns barulhos muito altos do nada, que dão uns sustinhos, que eu achei que fosse ficar surda quando ficou apitando o negócio”.

Como ela parou de falar, perguntei sobre o primeiro jogo, o *The Evil Within*, ela responde: “eu não sei... eu não sei se é porque eu já joguei, eu só fiquei com raiva do jogo, porque toda hora eu morria. Eu não consegui sentir tanto na pele do personagem, eu acho que talvez por *The Evil Within* ser em terceira pessoa e não em primeira igual aos outros dois. E o som eu nem lembro da parte sonora do jogo”. E, por fim, perguntei como foi participar da pesquisa. Ela respondeu: “foi legal, gostei. Participaria de novo. Quero terminar *Layers of Fear*”.

Depois, conversando comigo e Letícia, questionou novamente: “por que o Bernardo ficou com cagaço?”. Letícia comentou como foram as ações dele durante a sessão. Um ponto interessante foi quando ela disse: “... ele começava a sapatear...”. E Bárbara falou sobre o momento que apareceu um ser: “a única hora que apareceu um bicho, eu nem cheguei a levar susto. Só comecei a andar para trás devagar e fui embora, foi tipo aquele meme do *Tô fora! Pego meu negócio e vou embora*, eu vi o bicho e fui embora [...] foi tipo isso: monstro, tô fora! Pego os meus ratos e vou embora”.

5.3.14 Sessão de Laura

Juiz de Fora, quarta-feira, 16 de agosto de 2017. No horário da manhã, às 9h21, sala 110.

Figura 17 - Laura explorando *LoF*



Laura, “24 anos, estudante, Minas Gerais. Design de produto”.

5.3.14.1 The Evil Within

Laura começou a jogar o jogo de outra jogadora. Enquanto testava os comandos, disse: “tô perdida, não sei para onde eu tenho que ir... Como sou ruim para fazer comando, meu Deus do céu... Como eu abro a porta aqui? [...] É que eu não sei para onde tem que ir, não conheço o jogo”. Repetiu mais uma vez: “meu Deus, eu tô perdida”. Aproveitou para falar sobre suas habilidades com o *joystick*: “eu sou muito ruim em jogar com manete, porque estou acostumada a jogar no computador”. Nessa ocasião, perguntei se ela queria jogar com o teclado, mas ela disse que queria aprender os comandos mesmo. “Musiquinha. Que lugar para estar tocando uma música, meu Deus do céu. Tipo uma música calma, num ambiente todo destruído... Não tem como sair daqui não?”.

Ao morrer por causa da explosão da bomba, faz algumas perguntas: “que isso? Morri, não sei o que aconteceu. É uma bomba? Como assim tem bomba nesse jogo? Ai, é muito ruim jogar o jogo do meio, sem saber o que está acontecendo”. Depois desse comentário, resolvi perguntar se queria começar o jogo do início. Ela me responde: “quero, porque eu não estou

entendendo nada que está acontecendo aqui. Ainda mais eu que não tenho muito costume com videogame, eu fico muito perdida, desculpa”.

Como ela frisou que não tem experiência, e para tornar a experiência agradável, era melhor que ela começasse do início mesmo. Isso me fez cogitar sugerir o mesmo com *LoF*, claro que não perderei a oportunidade de perguntar se quer continuar ou começar do zero, mesmo imaginando que prefira começar seu próprio jogo. Depois dos 11 minutos continuando o jogo de alguém, Bárbara voltou para o início e jogar os trinta minutos a partir desse jogo. Escolheu o modo sobrevivência.

Quando vê um cara matar os policiais numa câmera de vigilância, comenta: “*Assassin’s creed*⁸³?”. Aos seis minutos de jogo, o celular dela começa a tocar o despertador, mas vale registrar que ela não tirou os olhos do jogo, nem quando teve o primeiro ou segundo *game over*. Em dado momento comenta: “vou ficar presa aqui para sempre”. Quase 17 minutos de experiência, Laura fala: “algum comando que eu não tô sabendo, não é possível”, por isso, logo, entra no menu do jogo para conferir. Entretanto, resolvi interferir, quando mostrei o molho de chaves, ela disse: “ahhh! Eu não tinha visto isso! 18 minutos para achar uma chave, e eu não ia ter achado!”. Ao passar pelo ser com a serra elétrica, ela perguntou: “o que é o iconezinho que aparece com uma cruzinha e uma aureola?”, eu disse que significava que estava salvando o jogo. Só notou o despertador no fim da experiência, ao tirar os fones. Finalmente, ela percebeu o som do despertador e o desligou. Quando perguntei o que achou, respondeu: “eu achei interessante, mas não deu para entender nada ainda”.

Uma equipe de detetives é chamada para investigar um caso de assassinato massivo em uma instituição mental. Quando chegam ao local, notam vários corpos espalhados na recepção, sangue para todos os lados. Cria-se um ambiente de expectativa, algo pode aparecer a qualquer momento. Enquanto olhavam a gravação de segurança para saberem quem havia feito o massacre, um homem desconhecido, com capuz branco e rosto coberto de cicatrizes aparece matando os internos em uma velocidade sobre humana. Imediatamente um dos detetives é surpreendido por essa mesma figura, sendo atingido por algo e logo após acordando no que parecia ser um matadouro. Pendurado pelos pés de cabeça para baixo e cercado de corpos. Uma criatura humanoide, mas claramente não humana (ou pelo menos não mais), se encarrega de cortar os corpos de maneira suja. O local todo é coberto de sangue e o som de fundo de uma clássica e calma música contrasta com a visão que temos e com os grunhidos constantes da criatura. O jovem detetive consegue se soltar balançando seu corpo e pegando uma faca que estava fincada em um dos cadáveres que o rodeava. Furtivamente o detetive explora o local, enquanto a besta ia e voltava de uma pequena salinha enquanto cortava uma massa vermelha e disforme que jazia numa mesa logo no quarto adjacente. O detetive descobre uma porta, apenas para encontrá-la trancada. Com uma inspeção minuciosa enquanto esgueirava-se por

⁸³ Uma franquia de jogos do gênero de *ação e aventura*, no qual o jogador tem que ser furtivo para avançar nas fases. Desenvolvido pela *Ubisoft*, conta com 20 títulos lançados desde 2007. Mais detalhes em (<http://www.ign.com/articles/2011/11/12/the-history-of-assassins-creed>). Último acesso em 22 dez. 2017.

entre o prtico que unia as duas salas, o homem avista uma chave pendurada em um gancho. Espera uma das viagens da criatura ao quarto ao lado para furtivamente pega-las. Andando com cuidado para no entregar sua fuga, o detetive caminha pela passarela que o leva supostamente a uma sada. Porm a certa altura um alarme dispara, seguido de grunhidos irritados. O detetive corre, porm  preso numa armadilha onde hlices de lminas se aproximam cada vez mais do centro da sala. O monstro acabou lhe alcanando, machucando sua perna com uma serra eltrica e trancafiando-o no quarto das lminas. Mesmo com a perna machucada, o detetive corre, achando um alapo no cho e o abrindo antes que as lminas se fechassem. O buraco em que entrou d para uma tubulao claramente usada para escoar restos de corpos, tripas e sangue, visto que estes lubrificam a descida do detetive at um tonel cheio deste contedo. Ele cai, fazendo um barulho nojento em meio quela sopa asquerosa de restos mortais. Machucado, ele sobe por uma escada, fugindo numa velocidade agonizantemente lenta. Aps algumas portas, ele chega no que parece um esgoto, e a sensao de que est conseguindo fugir instala-se. Mais adiante adentra no que uma vez pareceu ser uma enfermaria, sendo surpreendido pelo barulho da serra eltrica e os urros da criatura. Como a nica porta de sada do cmodo estava trancada, sua nica escapatria era entrar em um armrio e rezar para no ser descoberto. Ele olha pelas frestas o algoz deformado destruindo o quarto enquanto sua respirao e batidas do corao aceleravam dolorosamente, aflitivamente.

Terminada a redao, perguntei qual  o tipo de jogo voc mais joga. Ela respondeu: “*MOBA*⁸⁴, eu s jogo *LOL*⁸⁵. Porque  a nica coisa que eu consigo baixar no meu PC, a eu viciiei, e com a faculdade agora eu no tenho tempo de jogar. Eu j joguei alguns jogos de *PlayStation 2*, mas eu tenho zero coordenao motora para jogos de manete. E como no estou acostumada, tem muita coisa que para algumas pessoas vem naturalmente que eu no consigo sacar, principalmente porque eu nunca joguei jogo de terror, s joguei *Fatal Frame* e mesmo assim no foi inteiro, porque eu jogava na casa de minha amiga”.

5.3.14.2 Outlast

Conferiu os comandos para caminhar com a cmera voltada para os ps. Continuou a jogar tranquilamente quando houve o primeiro som estridente na sala de entrada, parece que levou um susto apenas no *jump scare*. A seguir, registro o que aconteceu comigo em determinado momento da experincia. O que podemos chamar de o meu terror,  uma garrafa de gua, mesmo tampada, perto do *notebook*, mas senti que estava entrando em pnico quando a garrafa ficou destampada. Nesse momento no me controlei e tive que ir fecha-la, Laura disse: “ai, que susto!”. Ri durante essa ao e ao fazer a anotao sobre.

⁸⁴ Sigla do gnero *Multiplayer Online Battle Arena*.

⁸⁵ Sigla do jogo *League of Legend*.

Ao encerrar a experiência, perguntei o que ela achou do jogo. Ela respondeu: “interessante. Eu gosto desses jogos que te dão susto, porque está tudo calmo e de repente explode alguma coisa e não tem bicho pulando em cima de você o tempo todo”. Logo perguntou: “esse jogo você tem que ficar matando bicho depois? Não? Ele é assim o tempo todo? E como você morre nele? Os bichos? É de *Stealth*, não é? Entendi”, respondi movimentando apenas a cabeça. No fim da redação, ela responde como prefere jogar *LoF*: “eu prefiro começar, sempre, porque aí eu entendo o que está acontecendo”

Um jornalista chega em um manicômio, compelido por uma denúncia sobre desvio de verbas de caridade e de experimentos bizarros com os internos, feitos pela instituição que comanda o estabelecimento. O local é ermo e aparentemente abandonado. Estranhamente existem dois carros que parecem ser do exército estacionados a frente, porém ninguém a vista. O jornalista, o qual não sabemos o rosto, somente o nome e ocupação tenta adentrar pela porta da frente. Está trancada. Assim como a porta adjacente direita. Ao tentar o outro lado, descobre que uma parte do portão está envergada de forma a possibilitar que entre. Ele esgueira sob os ferros, e encontra a porta dos fundos trancada também. A construção está cercada por andaimes, então a maneira que encontra de entrar é escalá-los e usar uma janela aberta. Uma vez dentro do prédio, tudo se encontra deserto. Manchas de sangue podem ser notadas por todos os cantos, assim como barricadas de móveis que impedem a passagem de forma contínua. Enquanto explora, o homem é surpreendido por uma criatura, que o joga do mezanino. Logo quando acorda, vê um homem que fala sobre algo como uma missão divina. Ao acordar novamente, encontra-se sozinho e na recepção do manicômio. Algo escrito em latim com sangue pode ser visto na parede do mezanino. Começa então a vagar mais uma vez pelos quartos, até achar a biblioteca. Ao abrir a porta do cômodo completamente escuro, um corpo cai em sua frente. O homem, claramente alterado, continua a explorar o cômodo, e encontra um policial empalado, que o aconselha a sair de lá o mais rápido possível. Dizendo que ele teria de achar o controle de segurança para destrancar as saídas, e logo após morrendo. A busca dá-se sem contratempos, fora mais corpos e manchas de sangue por todos os lados. Um ambiente tenso se cria. O homem então se depara com o que parece ser um corpo, sentado numa cadeira de rodas em um corredor. Porém, o homem está vivo e move-se debilmente. Sua aparência não é normal, algo aconteceu com ele. Apesar de vivo, ele aparenta estar muito fraco, debilitado e fora de sintonia com a realidade. Mais a frente, encontra-se um quarto com mais três homens naquele estado catatônico, sem nem perceber a presença do jornalista, olhando fixamente para uma televisão estragada. O corpo do chefe de segurança se encontra ali, com o crachá de acesso pendurado no peito. O homem o pega e retorna pelo caminho que entrou, e é surpreendido pelo morto vivo da cadeira de rodas, pulando em cima de si e pedindo ajuda para sair do estabelecimento, enquanto gritava que o “doutor” estava morto.

5.3.14.3 Layers of Fear

Como solicitado, começou um jogo novo e explorou bastante os espaços. Para não correr o risco de atrapalhar a experiência, resolvi não prestar tanta atenção. Acompanhando a filmagem, vale registrar que Laura ficou bastante quieta nessa experiência. Ao fim, antes de

eu fazer qualquer pergunta, ela comenta: “muito legal, artista. Que música bonita”. Aproveito para perguntar se gostou, ela responde: “gostei, mas eu também não entendi direito o que tá acontecendo. Que tipo de jogo é esse? É de bicho? É de desvendar mistério? É exploração? Ah, legal”.

Nos encontramos em um quartinho, sozinhos, e com uma música de fundo de certa forma calma e reconfortante. Ao começarmos a explorar o interior da casa, recolhemos algumas informações sobre quem somos e nossa família. Um pintor, provavelmente decadente e com a perna amputada do joelho para baixo. Um ou dois cachorros, uma esposa e uma filha. Porém, ninguém é visto. Tudo parece ermo demais. No porão instala-se um clima mais tenso, tudo indica que alguém esteve ali recentemente, já que velas estão acesas. Na porta do ateliê, que está trancada, existe um bilhete dizendo que a chave se encontra no escritório. No segundo andar, o quarto da filha parece intocado. Seu quebra nozes que jaz na cama tem a perna remendada, como supostamente a de seu pai. Perto de uma das portas, existe um quarto trancado com uma mancha de sangue e um padrão estranho na porta, parecendo um queimado. Coisas sinistras começam a acontecer, como o rádio que liga e desliga sozinho ao entramos no quarto. Finalmente recuperamos a chave e entramos no ateliê. Uma aura é notada quando descobrimos a mais nova pintura. Ao tentar sair do cômodo, saímos em um local completamente diferente da casa, e inscitos misteriosos nas paredes são visíveis. Há a presença de algo dentro daquele lugar.

A minha primeira dúvida foi se ela achou ruim jogar com o *joystick*. Ela responde: “eu não gosto muito de jogar com *joystick*, qualquer tipo de jogo que necessita de eu ter qualquer tipo de habilidade de resposta ou de coordenação motora, porque eu não consigo responder bem a isso, porque eu não cresci jogando videogame, eu joguei muito pouco videogame de *joystick*. Então, eu não tenho uma resposta muito boa nesse tipo de aparelho, eu jogava mais MMO, por isso eu acho que preferi o último jogo, porque eu não preciso correr, eu posso fazer tudo e se tem uma coisa que eu gosto muito num jogo é interatividade, quanto mais interatividade melhor. Então, assim, o fato de ter o espectro de luz na hora que aponta a câmera para a lâmpada é incrível, o fato de você poder abrir até o que não tem nada dentro também é muito legal. A interação com o cenário, para mim, é o que faz a aventura ser imersiva, porque ao mesmo tempo que... E para o jogador, o tempo de ele explorar o ambiente que ele tá... Descobrir o que que tá acontecendo ali, sabe? Eu acho que isso é uma parte importante dos jogos que os outros dois não fizeram, que é fazer você ter esse tipo de experiência como o personagem, que você está inserido, para você criar familiaridade com ele, antes de você começar a jogar. Eu acho isso importante. Eu acho muito interessante como o jogo colocou a vida dele, de várias formas pequenininhas, para você descobrir basicamente com quem estava lidando e, ao mesmo tempo, se familiarizava com o cenário. Para mim foi a experiência mais imersiva e provavelmente a que poderia me pegar mais no susto, porque

como eu estava ali num ambiente calminho só fazendo aquelas coisas, se tivesse um susto ali [levaria?] fácil”.

Depois pergunto sobre o fato de eu estar do lado dela interferiu modo de jogar. Ela responde que não, sem mais explicações. Por isso passamos para a próxima questão, pergunto se ela se sentiu na pele de alguma das personagens. Se sim, qual seria? Sua resposta: “como eu falei, assim, a que me trouxe mais a experiência de imersão foi o último. A única coisa... Só foi quebrado um pouco a experiência de imersão porque claramente o personagem era masculino e eu sou mulher, se eles deixassem o gênero neutro ou fizessem com que dessem para você escolher o gênero do personagem teria sido bem mais imersivo, com certeza”.

A questão sonora dos jogos, o que achou? E se pode falar disso em cada um dos jogos. “Eu acho que o ambiente sonoro dos jogos é muito importante, não só a experiência de imersão, porque eu acho que isso vai de cada um, mas pra ambientação emocional da pessoa, é, digamos assim, por exemplo, o primeiro jogo, que você tem que ficar fugindo dos bichos o tempo todo, ele conseguiu passar muito bem aquela tensão com o barulho daquele bicho se aproximando de você e passou bastante do nojo até na experiência de ter aqueles barulhos ‘*crash, crash, crash*’ de carne, de líquido, né? De coisa viscosa. O segundo também passou bem a questão da tensão, até porque ele não tinha muito som, tava num lugar ermo. Então, toda vez que tinha um barulho você já ficava mais atento. E eu acho também muito legal, também muito interessante, a parte deles deixarem tão evidente batida do coração e respiração do personagem, porque isso meio que parece que te guia, a emoção que ele tá sentindo, e quando ele tá com medo ou quando ele tá nervoso ou quando tá assustado você meio que segue. Porque esse... Tá recebendo esse tipo de estímulo auditivo. No terceiro jogo, eu já acho que combinou o ambiente, porque era uma coisa calma, mas ainda era um pouco macabro, porque era calmo demais, sabe? Quando aquela coisa tá tipo, ‘nossa, mas tá tão, tão tranquilo. Eu vou esperar um medo daqui a pouco’, você fica antecipando, porque não é igual aos outros jogos que você já fica, ‘nossa, vai aparecer um bicho aqui, olha esse barulho, olha esse barulho’. Não, é uma coisa que te deixa no estado de calma e isso, para mim, é o que mais te surpreende depois, é mais fácil te surpreender depois”.

Finalizando, perguntei como foi participar da pesquisa, o que tinha achado. “Foi muito legal, porque foi uma área que eu nunca tinha pensado em participar antes, nunca tinha pesquisado nada sobre, nunca tinha... Eu gosto muito do gênero de terror, mas como não sou muito familiarizada com jogos, meu negócio é filme. E dentro desse nicho eu já tou muito familiarizada, agora eu não conhecia o nicho do terror dos jogos, sabe? Eu só conhecia *Fatal*

Frame, mesmo assim eu joguei muito mal e porcamente, e achei superinteressante, assim, o conceito do jogo e tal. É... Foi muito legal”.

Encerrada essa última sessão, nota-se que, assim como o etnógrafo que elabora um fragmento da realidade, essas descrições consistem em uma fração do experienciado nos dias marcados com cada participante. Além disso, esse exercício ajudou a pesquisadora deste trabalho a aprender a resistir à tentação de transformar a experiência em interpretação. Resistir não significa alcançar sem escorregar algumas vezes, como pôde ser observado durante o acompanhamento dessas 14 sessões, mas o reconhecimento é importante. Porque consiste em um processo que deve ser sempre repensado e revisto. Por acreditar que a pesquisa quase-laboratorial evocou um contato sensível, uma forma de por meio da emoção compreender e explorar o mundo proposto no universo dos jogos selecionados.

Essa atividade permitiu à pesquisadora desenvolver certa capacidade de observar a externalização dos sentimentos dos jogadores frente aos desafios e aos apelos sensoriais. Com esses dados reunidos, buscar-se, na seção seguinte, confrontar parte dos achados de campo com as discussões teóricas desenvolvidas nos capítulos anteriores com a finalidade de definir, pelo menos de acordo com a amostra selecionada, os conceitos importantes para investigar performance e sensorialidade em jogos eletrônicos de horror.

6 O QUE O HORROR NOS COMUNICA? VIDEOGAME E FICÇÃO FANTÁSTICA DE HORROR

Pronto. Agora, sua cabeça foi separada por completo do corpo...

Só restam suas mãos para segurá-la. Boa sorte. Se os nervos desviarem, mesmo que só um pouquinho, será o seu fim. Ho Ho Ho Ho

Ito, 2017, p. 65

Neste capítulo objetiva-se refletir sobre as referências a partir dos achados da pesquisa e esses mesmos achados por meio das referências. Com isto em mente, no capítulo anterior foram reunidas as descrições das etapas de cada sessão e os textos redigidos pelos participantes da pesquisa quase-laboratorial, três jogos intercalados pela redação de um texto ficcional sobre a experiência. A descrição das sessões foi construída por intermédio de três materiais: anotações de observações realizadas durante a experiência; registro da experiência em vídeo e áudio (da tela de jogo e participantes) em dois jogos (*The Evil Within* e *Layers of Fear*) e apenas áudio do jogador, porque a captura de tela não funcionou em *Outlast*; por fim, a minientrevista/conversa com os jogadores no final da experiência.

A respeito dessa última fase da pesquisa de campo, sublinha-se que as questões foram surgindo conforme a pesquisa avançava. Isso não significou que os protocolos e teorias investigados desde o início do estudo seriam ignorados. Só que a intenção durante a experiência era estar com disposição para trabalhar com as surpresas que o campo poderia oferecer. Bastante salutar, a propósito, porém, isso não significou que não houvesse um “direcionamento”, pois os equipamentos e ambientes de jogos eram pré-selecionados, mas, se fosse solicitado pelo participante, era possível alterar, como aconteceu em alguns momentos. Respeitando essa diretriz, notou-se a relevância de instigar o pensamento sobre a sonoridade nos três objetos de estudo.

Essa postura foi muito importante para o desenvolvimento da investigação e coleta de informações, que serão discutidas neste capítulo. Ressalta-se, ainda, que a heterogeneidade entre os jogadores convidados, tanto em relação ao gênero quanto às habilidades com jogos eletrônicos, foi benéfica para a reunião de dados que pudessem ajudar a refletir os conceitos discutidos nos capítulos teóricos deste trabalho.

Relembrando, para compreender o percurso desta investigação, que o tema investigado é a relação entre sensorialidade, performance, videogames e horror. Essa temática foi motivada pela hipótese de que o diferencial dos jogos eletrônicos é ser uma mídia cuja essência é explorar o engajamento e os apelos sensoriais durante o ato de jogar, ou processo de comunicação jogador-jogo. Por isso, a escolha do gênero de horror também foi determinada pelo potencial deste estilo de apelar para as sensações e emoções para sustentar a imersão seja qual for a mídia utilizada, desde a aparição do romance gótico no século XVIII.

Dessa forma, e justamente por essa razão, adotou-se três jogos eletrônicos de ficção fantástica de horror como *corpus* de análise para investigar a questão-problema: *como investigar as influências sensoriais na performance de jogadores em videogames de horror?* Sendo assim, originou-se o objetivo geral, que consistiu em examinar o uso de múltiplas sensorialidades no ato de jogar videogames, por meio da observação da interação entre jogadores e os três jogos selecionados.

Para alcançar tal finalidade, como mencionado anteriormente, considerou-se importante delinear os seguintes objetivos específicos: a) analisar a multissensorialidade como um aspecto fundamental da prática (cognitiva e comunicativa) de videogames; b) analisar o horror como gênero privilegiado de análise das sensorialidades em jogos eletrônicos; c) mapear e levantar questões acerca das possíveis influências sensoriais no consumo de obras de ficção fantástica de horror; d) desenvolver um conjunto de procedimentos metodológicos para análise para o estudo das possíveis influências sensoriais na performance de jogadores; e) problematizar e relativizar os dados coletados frente às teorias. Realizada essa breve recapitulação, retomar-se-á aos trilhos deste capítulo.

Esta seção foi dividida em três eixos básicos. Isto é, esses visam refletir a experiência com os 14 participantes e as informações fornecidas pelos 24 respondentes do questionário para ponderar os conceitos estudados nos capítulos iniciais. No primeiro, será discutido *o que o horror pode comunicar* e como jogos eletrônicos de horror podem expressar e explorar essa capacidade sensorial do gênero, por ser um meio que também apela para a sensorialidade. No seguinte, as noções de imersão e a importância do uso ou não de sons e do silêncio para a construção da experiência, bem como as possíveis influências sensoriais na performance. Para, no último eixo, evidenciar, dessa maneira, como a interação jogador-jogo integra mente, corpo, ambiente, cultura, recursos materiais. Isso por acreditar que esse tipo ação envolve as experiências de consumo e de relação com as diferenças.

6.1 “Temer pela sua vida”: sensorialidades e sensação de impotência

Stephen King (2008) tentou responder o que faz uma pessoa consumir o gênero de horror. Essa foi uma das razões que motivou a questão: “se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?”. Essa pergunta buscava incitar o participante a refletir o que leva uma pessoa a interagir com um produto que visa suscitar sentimentos, na maioria das vezes, de medo e impotência, além de outros contraditórios. Não será produzido um inventário definitivo, pois não é essa a intenção. Ao contrário, objetiva-se ao menos compreender como essa comunicação pode ser efetiva contribuindo para o sucesso desses produtos.

Atração pelo que não vivencia no cotidiano, em síntese é essa a resposta geral. Análoga ao publicado por Lovecraft (2007), mas é interessante observar que durante a pesquisa quase-laboratorial alguns jogadores pareciam incongruentes com relação às suas ações diante dos sentimentos suscitados pelos jogos. Um exemplo dessa assertiva é Augusto. Ao jogar *Outlast*, disse estar tenso e com medo, mas demonstrou tranquilidade.

Ao ser questionado sobre essa diferença, respondeu que considera estar habituado com o gênero e suas expectativas. Por isso consegue separar seus sentimentos de suas ações. Isso é reforçado, ao conferir sua resposta à questão do que o atrai: “gosto da sensação de tensão e do medo em ambientes controlados e sem riscos reais”. Sentença que lembra o exposto por Edmund Burkner (1993), quando trata do deleite sobre o que tem a potência de incitar a percepção de perigo e dor. Isso, claro, se for de forma atenuada e controlada.

Esse controle e oportunidade de experimentar o perigo, sem danos ao seu corpo físico, é um dos motivos para se buscar videogames desse tipo, como Lucas enfatiza: “a emoção que nenhum gênero CONSEGUE mais passar. O poder de instigar o instinto de sobrevivência”, ênfase adicionada pelo participante. Ou a “forma como o jogo procura me apresentar o irreal[.] E a tentativa de me despertar as sensações mais terríveis”, conforme Igor descreve. As sensações não são apresentadas em sua resposta, mas um respondente anônimo (anônima 4) as enumera e parece retomar Burkner, quando fala do prazer que pode ser alcançado pela experiência.

Ilinx⁸⁶. O medo, o pânico, a claustrofobia, o terror, são todas emoções que nos fazem ultrapassar as sensações e percepções cotidianas e isso dentro de um jogo – experiência notoriamente segura – torna-se prazeroso, pois não precisamos nos preocupar com danos. Além disso, considero histórias com aspectos sobrenaturais/fantásticas de interesse.

O respondente misterioso (anônima 4) não é o único que busca esses aspectos. Para Elisa, a fantasia tem grande importância. Isto é, em suas palavras, “eu acho bem interessante a temática por normalmente envolver ficção que é algo que me interessa muito, mas particularmente tenho muito muito medo de coisas de suspense/horror”. Embora o horror e o suspense lhes causem medo. Há ainda pessoas que, diferente de Elisa, não sabem definir o que pode ser assustador. E usa o gênero para descobrir, além de enfatizar a estima pela ficção fantástica. De acordo com a descrição a seguir:

eita. [E]u gosto do aspecto fantástico, da adrenalina e de ser surpreendida – e nem falo tanto de sustos de pular da cadeira (que aliás [também] gosto) mas sim da surpresa com a história, em descobrir algo que me assusta e da capacidade que o cérebro tem de formar novas neurais, não sei se expliquei direito [...].

É justamente o fantástico que figura como o primeiro elemento que atrai a participante, que preferiu manter o anonimato (anônima 2). Encerrando sua apresentação com a opinião de que neurais podem ser criadas nessa relação. Informação que corrobora com a noção de um gênero que trabalha com o psicológico do público, para Rafael, “[...] o modo como é construído pode fazê-lo ficar na cabeça de um jeito muito assustador”.

Laura inclui, nessa equação, o desconhecido, outro item descrito por Lovecraft (2007) como capaz de incitar o medo. “Definiria como algo desconhecido. [É] exatamente o que me atrai no gênero. O desconhecido, o diferente, o psicológico do gênero. O que motiva o medo nas pessoas e as coloca e[m] estado de alerta”. Ou nas palavras de Geovane: “elementos no qual algo [semiculto] vai se aproximar, mas não se sabe quando ou como[,] que se mostram aos poucos e progressivamente, que pode[m] resultar em momentos de tensão com elementos de perseguição. Seja na pele da caça ou do caçador”. O participante fala do caçador por causa

⁸⁶ Inicialmente, considerou-se que poderia ser um erro de digitação, mas antes de excluir resolveu-se pesquisar. Nessa investigação encontrou-se uma revista que tem esse termo como nome e o explica: “*ILINX*, segundo a classificação de Roger Callois, é uma família de jogos que geram interrupções temporárias da percepção como vertigens, tonturas, desorientação ou mudanças repentinas de movimento”. Pode ser conferido na íntegra no site da revista: <https://www.cocen.unicamp.br/revistadigital/index.php/lume>. Contudo, de acordo com essa definição é possível relacionar com a condição denominada *motion sickness*.

da mecânica explorada no jogo *Friday the 13th: the game*⁸⁷, o qual é citado tanto no questionário quanto durante sua sessão.

Enquanto para Gabrielle, são “as possibilidades dadas para resolver um problema causado, sendo que este problema pode se expressar de forma direta ou apenas como um reflexo psicológico da persona controlada”. Até quem não tem interesse nesse tipo de consumo, avalia o que pode torná-lo atraente. De acordo com Leticia, “não sou muito atraída por horror, mas acho interessante o suspense construído, e as reflexões sobre as ações humanas em situações extremas”. Desse modo, o gênero funciona como uma arena de experimentações em que é possível testar até que ponto uma pessoa está disposta a chegar para sobreviver ou é capaz de experimentar as diversas formas de morrer, como salienta King (2008).

Como acontece com a Mirielen, que usa esse tipo de jogo para o exercício de superação: “sofro muito medo de qualquer coisa relacionada a horror. Porém, em jogos é como se eu pudesse usar meu medo para fazer uma ação, é isso que mais me fascina. A não paralisação que sinto quando estou jogando”, postura ratificada por sua performance durante a sessão. Independente do medo que sentisse, continuava explorando e tentando outras ações para conseguir avançar no desafio. Mesmo que para ter mais coragem evocasse seu irmão, companheiro de aventuras digitais, como explicou na minientrevista.

Enquanto Ramiro avalia outro ponto da interação: “o que me atrai no gênero de horror é a possibilidade de entender como conceitos de construção como o de luz, sombra, forma, cor e textura podem conduzir as sensações de quem interage com o jogo”. Ainda em relação à ambiência nos jogos, Daniel destaca que

[s]ustos são legais, diferente dos filmes, nos jogos você não sabe ao certo quando eles vão vir, e você ‘teme pela sua vida’, o que te faz ficar mais tenso. A atmosfera de perigo iminente é muito importante também. Essa atmosfera funciona melhor se ela existir ao longo de todo o jogo ou na maior parte dele. Se ela surge apenas nos momentos ‘pré-susto’ já deixam de ser interessantes porque denunciam de que forma você deve reagir. E acho que um pouco de frustração também é bom. Um jogo de horror muito fácil de ser jogado não te deixa tenso, não te faz ‘temer pela sua vida’.

“Temer pela sua vida” de uma maneira segura. Mas como isso pode acontecer? Bruno V dá uma pista em sua explanação sobre o que o seduz:

em jogos do gênero de horror o que mais me atrai é a imersão criada pelo jogo (gosto de me sentir na pele do protagonista), tensão como em momentos de *hidde'n*

⁸⁷ Para conferir uma análise sobre o jogo (<http://www.ign.com/articles/2017/06/01/friday-the-13th-the-game-review>). Último acesso em: 18 dez. 2017.

*seek*⁸⁸ como todo o [O]utlast e [os] momentos de agonia que te fazem ficar com o est[ô]mago na boca como a parte da *gif* de cima, no momento em que ocorre mutilação do protagonista.

Assim, para conseguir alcançar tal sensação, é preciso estar na pele da personagem. Perceber que suas ações naquele universo fazem a diferença. Ideia repetida inúmeras vezes nas sessões durante o contato com *Layers of Fear*.

A fórmula do que pode atrair os adeptos pode envolver, como vários convidados destacaram, os tais “sustos de pular da cadeira”, o desconhecido, o psicológico, o suspense e a tensão que isso pode causar. Todavia, há mais do que isso, existem pessoas, como a Maiara, que buscam “[...] personagens menos clichês e muito sangue” ou “[...] *gore*, fluidos”. Houve, inclusive, jogadores, como Bernardo, que registraram o olfato como sentido despertado ao lidar com sangue. Fluidos corporais são recorrentes e, normalmente, buscam impactar, como Tales explicitou.

Essa discussão faz pensar sobre *Layers of Fear*. Como seus desenvolvedores parecem ser fãs do trabalho de Hideshi Hino, pois a sua peça mestre usa elementos corpóreos para ser produzida, como na obra *Panorama do inferno* (2006), publicada inicialmente no Japão em 1982. Essa suposição pode ser compreendida pelo início do mangá: “este é um surpreendente depoimento repleto de loucura e terror, contado por um pintor desconhecido que se entregou aos encantos do inferno, seduzido por sua beleza e seu cheiro de sangue...” (HINO, 2006, s/n). Fora a ideia de inferno, que nessa obra é literal e naquela figurativa, nota-se a fixação dos artistas por artefatos corporais para a produção de uma obra-prima sem igual.

Retornando ao questionário. Dentre os 24 respondentes, apenas um citou: “horror realista: acidentes, sofrimento e morte de crianças e animais, estupro, assaltos e sequestros, desaparecimento de pessoas queridas”, como algo que lhe atrai no gênero. Denominado por Carroll como *horror natural*.

Interesse esse que reporta aos desejos que a vida em sociedade exige que se mantenham controlados, como King (2012) explicou quando tratou da atração que o gênero exerce. Para o autor, e muitos dos convidados, essa é a “magia” de obras de horror: poder vivenciar experiências sem sofrer com as consequências de seus atos.

Como o estudo desenvolvido por Viktória Prohászoková, sobre a necessidade das múltiplas definições do gênero. Esta pesquisa não pode isolar apenas um elemento como essencial para suscitar sensações de impotência, que faça o jogador temer pela própria vida.

⁸⁸ Grafia correta: *Hide and seek*. Referência à mecânica na qual o jogador-personagem deve se esconder dos inimigos e não pode enfrentá-los.

Constatou-se isso por meio do conjunto formado pelas respostas do questionário, experiência e referências bibliográficas. Em outras palavras, o gênero seduz quem busca o contato com sensações raras em seu cotidiano. E a eficiência dessa comunicação, em especial nos jogos digitais, que faz prender a respiração e surpreende não pode ser definida por apenas um estímulo.

Isso é o que pode causar a espera pelo desconhecido. Posto de outra maneira, frente ao perigo, a performance sofrerá influência dependendo do quanto o interator está munido de informação. A pesquisa quase-laboratorial tem alguns exemplos disso, quando o jogador sabe exatamente o que o aguarda não há hesitação ou medo. Como Bruno explica: “não me assusta tanto, porque eu sei que aqui não tem nada que vai me matar [...]”. Suas ações em jogo buscam solucionar os problemas. Enquanto o jogador Bernardo ficou bastante abalado com o mesmo jogo, e, com isso, evitou entrar alguns cômodos logo de início. Observa-se isso por essas ações e aflição durante a sessão, o comentário de Bárbara tentando compreender o que levou Bernardo a considerar o videogame tão impactante também contribui para essa elucidação.

É evidente que cada jogador age conforme experiências anteriores, até começar a explorar as possibilidades inerentes à obra que está se relacionando – pelo menos de acordo com os dados observados. Todavia, na maioria das vezes, o desconhecimento o faz agir com mais cautela. Ou como alguns participantes exprimiram, e Jean Delumeau (1989) tratou, a angústia de pressentir que algo pode acontecer a qualquer momento. Há ainda os que não conseguem tomar rumos distintos durante a experiência nesse universo, um *game over* após o outro e mesmo assim repete as escolhas.

Mas se fosse necessário arriscar a determinação de um elo entre as incontáveis sensações esperadas. O *medo do desconhecido* seria o mais adequado. Porque o que guia os adeptos nesta investida é justamente a descoberta de uma fraqueza diante do inesperado ou de algum medo já conhecido, mas não identificado num primeiro contato. Independente dos apelos estéticos por trás da produção de uma obra, que evoque certas percepções e sentidos. E isso perpassa as diferentes explicações do que pode atrair os consumidores.

Isso pode ser observado numa resposta de Geovane ao questionário: “ou por mais sinistro que seja, certos momentos prazerosos quando [você] é colocado em uma simulação [...] no papel de caçador [...] (prazeroso pelo sentido de imersão na simulação [...]), na qual sente prazer por interpretar bem o papel de Jason ao assustar suas vítimas, mas resolve encerrar sua resposta de forma provocativa e enigmática: “ou talvez tenha sido apenas mesmo

o prazer provocado pel[o] ato primata de caçar uma presa e a adrenalina disparada pelos gritos de pavor... muhauhahahha :D”.

Isso poderia ser equivalente à proposta de Jean-Pierre Vernant (1991) de a máscara de Gorgó ser como um outro que mescla o civilizado com o selvagem. Assim, interpretar devidamente esse papel primata de Jason ao perseguir a presa é ser o outro selvagem que ignora a moral social. Mais do que qualquer outra mídia, os videogames são estimados como espaços para poder exercer o que é julgado no social como repreensível, para dizer o mínimo.

Nesta subseção foi possível observar, por meio dos relatos durante a interação com os jogos na pesquisa ou pelas respostas fornecidas ao questionário, que a busca por produtos desse gênero, em especial os videogames, tem uma relação direta com a dupla sensação de poder e de impotência. Contraditório, mas compreensível quando se percebe que quem se sente atraído por obras desse gênero tem o interesse em exercitar, na maioria das vezes, a sua capacidade de superação. Isto é, agir mesmo que o mais indicado fosse congelar e não sair do lugar. Mas ao explorar as diferentes maneiras de enfrentar o perigo, isso funciona como uma forma de trabalhar as possibilidades de interação com o jogo, seja estudando-o ou atuando conforme uma sensibilidade adquirida por meio de suas outras experiências com o gênero. Isso torna-se possível por causa da segurança proporcionada pelo controle, caso o medo seja maior do que possa ser suportado, basta desligar o jogo e nunca mais encarar o que salienta a sua fragilidade. Até por isso a escolha do título *“Temer pela sua vida”: sensorialidades e sensação de impotência*. A vida do jogador está envolvida quando não há diferença entre a vida do avatar e a dele, elas estão entrelaçadas. Isso pode ser alcançado quando o jogo mobiliza os elementos necessários para aflorar a capacidade de interpretação de papéis. E geralmente é isso que faz o jogador dizer “morri mais uma vez” depois de um *game over* e voltar para explorar outras formas de interagir com os desafios e ingredientes da obra. Sendo esse, o tema do próximo eixo.

6.2 Interpretação de papéis: medo do desconhecido e imersão

Essa impossibilidade de definir o gênero, e os sentimentos esperados em seu consumo, estende-se à noção do que pode contribuir para a imersão e do que isso se trata (RYAN, 2001; 2009; MURRAY, 2003; SALEN; ZIMMERMAN, 2004; MATEAS, 2004; JUUL, 2005; ERMI; MÄYRÄ, 2011; McGONIGAL, 2014). Contudo, a investigação realizada, na primeira

quinzena de agosto de 2017, demonstrou que o poder de escolher uma personagem que tenha características físicas como as suas, ou quando esses atributos sejam indefinidos, contribui para que se possa vivenciar as experiências como suas.

O desejo de que suas escolhas façam sentido e importem no curso de uma história, por exemplo, reforça o interesse em incorporar uma persona num mundo fictício. Interpretar o papel de presa, ou do predador, para sentir-se na pele de uma personagem em um universo com regras distintas. Com a possibilidade de agir diferente de padrões estabelecidos social e culturalmente. Mas isso só seria possível, de acordo com a maioria dos participantes do questionário, caso o ambiente externo ao produto contribuísse para que a sua atenção fosse direcionada naquele momento apenas para o novo espaço e seus estímulos.

Isto é, para alcançar a imersão é preciso que o lugar em que se dá o consumo esteja silencioso. As respostas não se restringiam ao consumo de videogames. O silêncio e tranquilidade, e até luminosidade adequada, do cômodo são apontados como necessários para adentrar ao proposto pela obra. Fora esses e outros ingredientes externos, a boa condução do produto também conta, como sua narrativa e estética. Mas num cenário, que explora o audiovisual (filmes ou videogames), o som figura como peça-chave. Dado documentado principalmente na subseção, *“medo do desconhecido”: horror, sonoridade e imersão nos videogames*, do segundo capítulo e apontado pelos participantes tanto no questionário quanto da pesquisa quase-laboratorial.

Nessa, ao falar sobre como atinge a imersão, Augusto destaca: “fones de ouvido, o som é muito importante”. E Lucas revela: a “trilha sonora me ajuda muito a imergir na proposta do conteúdo [...]”. Por isso, nos jogos eletrônicos, as sonoridades externas à trama são percebidas pelos jogadores de modo transdiegético (JØRGENSEN, 2011). Porque uma trilha sonora pode comunicar ao interator uma determinada postura que precisa ser adotada diante da ameaça que paira nesse instante. Segundo a autora, por causa da natureza interativa do meio, que muitas vezes é ignorada. Esse caráter dos videogames normalmente procura mesclar o universo do avatar com o do jogador.

Em outras produções, os sons extradiegéticos também comunicam, mas as ações gravadas não podem ser alteradas naquela hora pelo espectador. É óbvio que as incontáveis produções de fãs demonstram os anseios de quem consome em transformar as ações e essas narrativas de maneira geral. Para Milena Droumeva (2011), complementando o manifestado por Kristine Jørgensen, esse termo, nos estudos de jogos, tem limitações por não considerar, por exemplo, a paisagem sonora do ambiente de quem interage. Porque diz respeito apenas à perspectiva da personagem.

Em suma, os diversos graus sonoros nas produções interativas, sejam instalações artísticas ou jogos eletrônicos, pelo menos nos últimos, quando bem orquestrados funcionam como influenciadores performáticos. Esses podem tornar a imersão fácil e prazerosa. Mesmo que repleta de medo e angústia, como apontam os respondentes. No fim das sessões, atendendo à pesquisadora ou antes de sua manifestação, alguns jogadores assinalaram isso ao comparar as nuances das sonoridades e do silêncio em cada artefato.

Bem conduzidos no sentido de não tornar a prática óbvia. Ainda que se reconheça, como Tia DeNora (2004) explicita, que não possa ser totalmente afastado de paradigmas que forneçam certo reconhecimento circunstancial. Visto que isso também contribui para a entrada do jogador no mundo programado. Isto é, nas palavras de Guillaume Roux-Girard (2011), as expectativas que os arranjos sonoros podem preconizar permitem, a quem interage, antecipar algumas ações. Uma performance pautada num comportamento restaurado, como denomina Richard Schechner (2006).

Todavia, não é apenas a dupla som/silêncio que constrói a espera por um susto. Isso acontece pela reunião harmônica de certos ingredientes, como explorado nos dois primeiros capítulos. Ou como coloca uma fonte anônima (anônima 1), “[...] a expectativa do medo é o que mais me atrai”, quando responde qual a sensação que o gênero provoca. A percepção de que algo perigoso pode acontecer a qualquer momento. O medo do desconhecido parece ser fundamental. Mas o desconhecimento também pode causar desinteresse se o suspense não for desvelado paulatinamente, a cada informação coletada. Os apelos sensoriais que a obra é capaz de suscitar merecem ser investigados e problematizados. Isso pode ajudar a compreender algumas das motivações que contribuem para o seu consumo e constante metamorfose.

Para refletir a relação entre os diversos componentes das ficções fantásticas de horror, decidiu-se instigar os participantes a pensar acerca de sua relação tanto com o gênero quanto com os videogames que exploram essa temática: 1) *a sensação que o gênero pode provocar*, e 2) *o que sente ao interagir com jogos digitais de horror*. Essas questões também foram importantes para o caso de os voluntários redigirem respostas que destoassem do que fora perguntado, como realmente aconteceu com dois. Em vez de responder sobre o gênero de horror, Bruno V tratou de outros três tipos: *RPG*, *Multiplayer Online* e de *Ação e Aventura*. Mas ao falar de sua experiência, na questão seguinte, foi mais preciso.

Medo, ansiedade, agonia, tensão. (esses sentimentos quando me ocorre me faz enrolar para jogar o jogo porém isso me mostra que mesmo sem jogar o jogo é insanamente bom. Como em alien isolation que eu tenho há séculos e nunca passei da primeira metade do jogo de tao tenso que eu fico quando jogo. Outro exemplo é o

slende the arrival, que eu também tenho há anos e até hoje só passei de 2 de umas 15 fases por conta do jogo me dar muitos arrepios) (SIC).

Esses sentimentos listados são uma constante na enquete. É interessante como são racionalizados por alguns. Além de, no primeiro tópico, diferenciar os meios em que consumiam com mais frequência e o que cada um poderia provocar. “Não joguei muitos jogos de horror, mas gosto bastante de filmes, hqs e séries. [G]rande parte deles não me deixam exatamente com medo, mas gosto de analisar os recursos que são utilizados para que este cause um "desconforto agradável" a quem consome”, como Ramiro que diz ser movido pela curiosidade. Apesar de destacar que não sente necessariamente medo, após pesquisa quase-laboratorial, quando saía da universidade, comentou que fazia piadas por causa do medo que sentia em alguns momentos. Contudo, isso é compreensível porque sua resposta não era sobre videogames.

Laura também frisa que a curiosidade é o fator preponderante. “Consumo anime e filmes. Na realidade o gênero me induz a curiosidade. Fico mais focada em descobrir o final ou possíveis *plot twists*⁸⁹ do que com medo”. Noção reforçada durante a investigação, pois parecia bastante compenetrada. Para Lucas, assistir a um filme pode passar a ideia de estar acompanhado como as personagens da história: “eu jogo poucos jogos de terror, consumo mais através de filmes. Me causa uma sensação de impotência, calafrios, como se eu, de fato, não estivesse sozinho”. Ideia que remete à sua resposta sobre o que considera imersão. Como fã do gênero, destaca que imersão “é quando você se sente lá dentro. Na pele do personagem, sentindo o que ele está sentindo, como se sua vida estivesse envolvida com a trama”. O que pode nortear a compreensão do que o horror provoca em Elisa, “sobre animes, livros, filmes e séries evocam em mim um profundo medo/paranoia”.

Naiara especifica a sensação provocada numa única mídia, “jogo digital: me causa angústia, mas é ótimo p[a]ra fugir da realidade”. Mesmo não sendo um meio que tenha tanto contato, em suas palavras, “eu fiquei um pouco nervosa porque eu não jogo muito, apesar de eu estudar bastante jogos, eu não tenho muito costume de jogar e não tenho muita paciência [...]”. Essa informação foi coletada no fim da sessão e, pode-se destacar, confirma o dito por Delumeau (1989) sobre a angústia. Segundo o autor, trata-se de um sentimento vivenciado por causa do desconhecimento. Isto é, devido ao relativo desconhecimento da jogadora, no sentido de interagir com os jogos eletrônicos e não quanto ao conhecimento teórico que a

⁸⁹ Reviravoltas na trama.

mesma afirma ter, esse sentimento de angústia é intensificado quando entra em contato com esse universo.

Mesmo assim, em contrapartida, Bernardo considera que pode chegar ao ponto de congelar: “eu consumo vários meios jogos eletrônicos, *boardgames*, livros, hq, animes, e todos me dão agonia e em alguns momentos um medo paralisante”. Apesar de a observação demonstrar que dependendo da situação, por exemplo, colaborar com esta pesquisa, é possível superar parte de seu medo. Yan não especifica as mídias, mas parece evidenciar no fim de sua resposta que não importa qual seja: “adrenalina, medo, curiosidade, receio. Isso é presente tanto em jogos quanto nos outros gêneros”. Esse misto foi notado durante a sua participação na fase seguinte, principalmente ao interagir com *Outlast*. Quando considerou necessário encerrar a sua interação antes de chegar nos 30 minutos finais.

O corpo é uma constante, mas só três pessoas descreveram sensações de forma mais corpórea. Uma que respondeu anonimamente (anônima 4), salienta a transpiração e aceleração da pulsação quando joga:

consumo o gênero de terror/horror em literatura, filme, *RPG*, jogos digitais e *boardgames*. Considero que seriados, HQs e Animes do gênero têm pot[e]ncial teórico de qualidade, mas que quase nunca o alcançam, ou seja: são ruins mesmo, então os evito. Sobre uma sensação que o gênero desperta, varia. Por exemplo: um jogo de horror costumeiramente resulta em uma sensação de medo corpórea: aumento de pulsação, transpiração, etc... (Já caí da cadeira, literalmente, jogando *Fatal Frame 2*). Na literatura, por outro lado, não tenho essa reação corpórea, é mais uma apreciação intelectual.

Para Augusto significa sentir o perigo em segurança: “normalmente consumo jogos digitais e filmes. [E]m menor escala, HQ e literatura. É uma sensação de frio na barriga e adrenalina correndo pelo corpo, mas sem realmente a necessidade de uma reação, já que nada está realmente me ameaçando”.

Bárbara respondeu com o mesmo conjunto de reações corporais apresentadas por Augusto. Mesmo que não sinta muito medo: “me causa um mix de frio na barriga + adrenalina, ao mesmo tempo n[ão] consigo sentir muito medo [porque] realmente me prendo demais [à] hist[ó]ria. jogo principalmente em consoles e pc”. Embora não tenha mencionado aqui, usava o recurso de pausa durante os momentos de mais tensão em *Outlast*. Como esclarece quando questionada: “eu sempre pauso o jogo quando tomo susto, independente do jogo que for. Qualquer um, qualquer um mesmo. Eu fico desesperada e eu pauso, às vezes não despauo nunca mais”. Sobre nunca mais retomar um jogo, Bárbara disse que isso aconteceu com outro jogo da investigação, *The Evil Within*, quando experimentou em outra ocasião porque não conseguia avançar numa fase.

Maiara não se relaciona tanto com videogames, prefere seriados e filmes, conforme destaca: “em *american horror story* s1 e 2 [geram] agonia, repulsa, medo, tensão. Em filmes a mesma coisa, mas mais sustos e nojo”. Daniel também não joga muito, descreve quais sensações podem ser provocadas por um longa-metragem, mídia de sua preferência:

então, a mídia a qual é mais comum pra mim são os filmes, e sou muito chato com eles. Filmes que geralmente usam apenas de sustos para dar medo no espectador não me agradam, tão pouco os que usam mutilação gratuita, isso não dá medo e sim aflicta (assistir o vídeo da *Jout jout*⁹⁰ para melhores explicações). Filmes de terror que realmente me deixam sem dormir (o que eu estranhamente adoro) são filmes como *The witch*, *Mr. Babadook* e *Get out*. Eles contêm a tal atmosfera de tensão que te deixa com o c* na mão e medinho de voltar pra casa do cinema a noite.

Um sentimento que paira no ar e faz a pessoa temer pela própria vida. Como as próprias personagens (FREUD, 2010). A insônia como uma forma de estar em alerta para o perigo que pode estar à espreita. Para Igor,

meu principal pavor vem de 2 sensações de 2 estilos de terror:
 - O medo do Desconhecido
 - O medo do espiritual
 Me causam pavor e aflição... um certo desespero pra ser sincero
 Esses medos me são causados principalmente por filmes, mas já passei por isso em alguns jogos, *Fatal frame* e o *Exorcismo de Emily Rose* [s]ão bons exemplos disso.

Interessante a maneira que descreve o medo como uma gama de emoções: pavor, aflição e desespero. Isso porque o pavor também é apontado por Delumeau (1989) para identificar o sentimento de medo, quando o diferencia da angústia. Ambos recorrentes nesta investigação. Conforme pode ser percebido quando Mirielen explica que “é uma mistura de medo, angústia e desafio. O consumo mais em jogos digitais e em animês[,] mas em *RPG* é o melhor modo de jogar qualquer coisa de terror/horror”. Infelizmente não falou diretamente sobre qual seria a razão de o *RPG* ser a melhor maneira de experimentar o gênero, mas parece ter uma pista quando responde sobre o significado de jogar: “[...] Jogos sempre foram maneiras de eu ‘interpretar’ outras pessoas e explorar outras alternativas”. Gabrielle, assim como a Mirielen, busca superar os desafios propostos:

normalmente eu tenho preferência por mídias digitais, apesar de apreciar bastante animes e mangás (junji ito⁹¹ é minha religião) e como minha preferência geralmente

⁹⁰ Como indicado por Daniel, buscou-se o vídeo indicado. Para entender o que o entrevistado quer dizer com o termo, confira a definição de *Joutjout*, conhecida como uma influenciadora digital: <https://www.youtube.com/watch?v=02EYgP8kzrI>. Último acesso em 25 dez. 2017.

⁹¹ Para evocar e compreender um pouco do sentimento de Gabrielle pelo japonês, autor e ilustrador de mangás de horror. Segue um trecho de uma crítica, *Black illumination: the unhuman world of Junji Ito*, redigida pelo filósofo Eugene Thacker. No qual traça um breve perfil de Junji Ito. “Bem-vindo ao mundo de Junji Ito. A

fica em séries onde os personagens são indefesos e as propostas e ameaças se apresentam de formas mais psicológicas do que de fato reais, eu gosto do sentimento de impotência causado, onde você deve ultrapassar o obstáculo não pela força, mas sim pelo intelecto.

Em contrapartida, uma respondente anônima (anônima 3) prefere o contato com emoções provenientes de medos relacionados ao “horror realista”. Por isso, ao responder retoma sua resposta relacionada ao que atrai no gênero: “por enquanto *RPG*. Criamos situações como as que mencionei em qualquer tipo de cenário”.

Para Bruno M, “horror é mais interessante em jogos, por serem interativos, o jogador tem total controle do que acontece, e depende dele se [...] vai "sobreviver" ou "morrer"”. Ainda que o “total controle” possa ser considerado problemático. É verdade que o jogador por meio de suas ações pode conseguir passar os desafios propostos. Remetendo ao sugerido por Augusto. Mas, caso não consiga, estará seguro. Segurança que independe de não ter seguido a melhor estratégia naquele momento, pois, na maioria dos videogames, o *game over* fornece a oportunidade de rever sua tática e explorar de outra maneira as suas habilidades.

Tales não define as sensações, prefere trazer dois exemplos para explicar seu ponto de vista.

Varia muito do meio e da forma que é aplicado, as vezes algo simples e singelo como[,] por exemplo[,] a junção dos finais de "*that level again*"⁹² causa muito mais impacto do que uma maratona de "a hora do pesadelo" que pra mim é algo divertido, mas um terror que não causa nenhum impacto.

cena acima é do mangá de Ito *Long Dream* (publicado em 1997 e posteriormente adaptado para um filme de TV). Ele exemplifica o que torna a visão de Ito tão enervante e profunda. A história toma uma ideia simples, que é então metodicamente invertida e pervertida, até que o resultado seja uma parábola filosófica aterrorizante e fascinante sobre os limites de ser humano. Por quase 30 anos, Ito tem atuado como autor e ilustrador de mangá de horror. Em um meio saturado com convenções e fórmulas, a abordagem e a visão de Ito são singulares. Certamente, como autor e ilustrador, Ito tem suas influências: mencionou autores como H.P. Lovecraft e Yasutaka Tsutsui, bem como mestres do mangá de horror japonês Hideshi Hino e Kazuo Umezu. Pode-se até detectar em suas obras alusões aos trabalhos de Hieronymus Bosch ou à tradição muito mais antiga do *jigoku-zoshi* budista (pergaminhos do inferno). Todos estes encontram o caminho para o trabalho de Ito, mas o que torna o de Ito único é a maneira fascinante de se afastar do gênero de terror. Menos preocupado com os clichês do gênero de monstros, assassinatos e melodrama do ensino médio, Ito usa o gênero para levantar questões perturbadoras que são metafísicas e existenciais - tudo com um toque de humor hormonal”. Para acessar a crítica na íntegra: <https://goo.gl/QVaKSG>. Último acesso em 20 dez. 2017. Considerou-se essa nota relevante por duas razões, tanto pelo teor do trabalho de Ito, que repensa o gênero, quanto por reforçar a necessidade de pontuar que esta pesquisa não se finaliza com a defesa desta tese, mas se inicia com os múltiplos caminhos que, acredita-se, foram apontados mas não discutidos apropriadamente.

⁹² Jogo “criado pelo desenvolvedor independente IamTagir, brinca com a repetição e subverte-a para tornar cada fase diferente e igual ao mesmo tempo. Esta não será uma análise puramente técnica do jogo [...], mas focada no modo como o autor faz escolhas artísticas para transmitir conceitos, sensações e sua história”. Trecho extraído site *Ao Quadrado*, para conferir na íntegra acessar: <https://aoquadra.do/2016/02/19/that-level-again/>. Último acesso em 20 dez. 2017.

Ao passo que Geovane preferiu relacionar cada sentimento que alguns filmes ou jogos que consumiu lhe provocaram. Todavia, em uma resposta mais a frente, destaca-se o medo. “[...] Medo de tomar susto como em *[R]ake*, stress de ser perseguido como em *[A]lien [I]solation*, medo do que reside lá fora como em *[K]uon*, *[F]riday 13th*, *[B]igfoot*, *[A]mnesia*, *[T]he forest...* [...]”.

Os participantes parecem definir melhor o que o gênero provoca e o que sente neste contato ao responder à questão sobre o que se sente quando interage com um videogame. O relato de Lucas busca explicar o inexplicável. “Muuuuuuuito medo, muuuuuuito calafrio. Minhas mão[s] começam a suar frio, eu não consigo continuar no jogo sem parar, eu fico pausando a todo momento”, mesma técnica utilizada por Bárbara durante a sessão com *Outlast*. Na sondagem, sua resposta não evidencia isso. É sucinta quando diz: “um pouco de medo no in[í]cio, mas depois interesse e curiosidade em ver o que está acontecendo”.

Como o próprio gênero, é como se as respostas estivessem fragmentadas ao longo da enquete. E, no caso dos que foram para a fase seguinte, até mesmo nela. Como pode ser notado no trecho abaixo:

parte dessa resposta já está acima, nas perguntas 2, 5 e 7, mas vou complementar: o primeiro sentimento geralmente é de curiosidade, é a vontade de explorar. Ao contrário da maioria dos jogos, os de horror costumam suscitar cautela, explorar devagar, centímetro a centímetro, manter a guarda alta, ao invés de simplesmente relaxar e sair correndo como um louco. É uma experiência oposta ao descuido incentivado por um *Sonic* da vida, por exemplo. E sim, dependendo do jogo, sinto medo, medo orgânico, e certamente prazer.

Segundo o pesquisador (anônima 4), que preferiu não se identificar, a curiosidade o incita a explorar, mas o tipo de jogo o indica que o deve fazer com cautela e extrema atenção. E, dependendo da obra, um “medo orgânico, e certamente prazer”. Na mesma linha, Rafael abaliza como pode ser esse prazer, “sinto que é um medo gostoso :v⁹³ é como andar em uma montanha russa e saber que não vai cair”. Ramiro também destaca uma relação de prazer com este consumo:

me sinto desafiado a continuar jogando e enfrentando o sentimento de desconforto, me sinto recompensado em permanecer jogando, algumas vezes me sinto instigado a repensar e reimaginar diversos conceitos a partir dessa nova realidade. O mais

⁹³ *Emoji* que não conheço e também quando busco diretamente na busca da *emojipedia* aparecem alguns significados. Por isso resolvi procurar no *Google* e encontrei uma pessoa com a mesma questão “significado do :v emoji” no *Yahoo! Respostas* chamando-o de Pacman, que teve a seguinte resposta sobre o possível significado: “:v → Quer dizer que a pessoa acho meio sem noção ou um pouco engraçado”. Contudo, depois dessa busca e com a dica do *Pacman* resolvi fazer mais uma busca apenas com os parâmetros “emoji :v” e apareceu tanto o *Pacman* quanto uma mão fazendo o sinal de “paz e amor” chamado na *emojipedia* de mão da vitória.

importante p[ar]a mim, no entanto, é o prazer em perceber as nuances utilizadas para construir este clima.

Curiosidade é o combustível que mantém o jogador em ação. Conforme uma estudante anonimamente (anônima 2) relata: “assustada, mas curiosa? tipo, eu com certeza seria aquelas pessoas que morrem nos filmes porque ao invés de saíre[m] correndo foram ver o que causou o barulho no outro cômodo etc.”. Reitera Borges em *O livro de areia* (2009), que a curiosidade pode suplantar o medo. Mas nem sempre só isso basta, como Yan diante do desconhecido em *Outlast*, na noite do dia 14 de agosto.

Quase um mês antes sua resposta indicava sentimentos contraditórios. “Uma adrenalina e uma certa claustrofobia, não sei muito bem. [Dá] vontade de parar de jogar mas ao mesmo tempo d[á] vontade de desvendar o jogo e tomar os sustos”. Relevante porque foi o único que preferiu parar a experiência antes do fim. Entretanto ao racionalizar no questionário, parecia que a vontade de coletar informações tornaria suportável experimentar sensações incômodas.

Por outro lado, noutra sessão, Mirielen preferiu seguir o seu papel de investigadora. “Medo e fascínio, ao mesmo tempo que quero desligar, eu quero continuar e descobrir o que vai acontecer”. Apesar do medo e do desejo de ter o irmão ao seu lado, explorou a capacidade de não paralisar enquanto jogava. Como se tivesse “um senso de desafio, em resolver o enigma, o conflito encarando seja lá o medo que a plataforma quer me propor”, palavras de Gabrielle que parecem se encaixar na performance de Mirielen.

Augusto indica a mesma coragem que as jogadoras acima. “Não chega a ser medo. mas é um[a] sensação de incerteza e insegurança, porém em jogos a minha coragem de seguir em frente e a curiosidade de tentar descobrir o que está acontecendo aflora, já que a consequ[ê]ncia de algo dar errado não é real”. Entretanto, a suposta impossibilidade de enfrentar o perigo pode causar impotência e suspense. Acima de tudo, o sentimento de poder proveniente da possibilidade de performance, ações no universo proposto. Conforme Bruno M explica, “nervosismo e insegurança, especialmente naqueles em que não posso me defender, no jogo eletrônico tudo depende das minhas ações”.

Maiara não tinha convicções a respeito. Estava aberta à experiência. Cabe ressaltar que a sua participação nesta pesquisa partiu de seu interesse pela mesma, como aconteceu com outros dois participantes, quando a pesquisadora já tinha iniciado o laboratório na Universidade com os respondentes do questionário. É uma apreciadora do gênero, mas não jogadora. Comentou no fim da sessão que não joga com tanta frequência. E até aquele dia não teve a oportunidade de jogar videogames de horror, principalmente por conta do alto

investimento, especificando-o em relação ao tempo que precisaria dedicar para zerar um jogo, por exemplo. Enquanto uma outra é jogadora que não se sente atraída pelo gênero. “Não costumo jogar jogos de horror, mas quando assisto outras pessoas jogando, fico com a sensação de suspense, de querer saber o que vai acontecer, e como vai acontecer”, resposta fornecida pela professora Letícia. A pesquisadora enfatiza o suspense, noção que retoma a curiosidade tratada por alguns convidados.

Há jogadores como o Igor que elegem inúmeras sensações que se pode sentir quando o assunto é interpretar um papel numa trama de horror, mesmo se considerando um jogador casual do gênero.

Olha... não é um gênero que jogo com freq[u]ência, por isso sou sensível a jogos assim. Se alcançar a imersão correta eu sinto praticamente as mesmas sensações que o personagem sentiria ao estar naquele ambiente real. Frustração por não poder revidar, aflição, pavor, desespero. Batimentos cardíacos e respiração frenéticos. Acho que isso ajuda a explicar o que estou querendo dizer, :D.

A sensibilidade não está restrita aos “inexperientes”, conforme Bernardo comenta. “A mídia de jogos eletrônicos me deixa com a mais profunda imersão, sinto adrenalina e medo ao ponto de chorar, ficar paralisado e fechar o jogo como reflexo”. Observa-se a imersão como um dado importante neste cenário, como pontuado no início desta subseção.

Neste eixo, objetivou-se trabalhar os dados relacionados mais diretamente à imersão. Como o medo do desconhecido, por meio do que se sente ao interagir com jogos eletrônicos de horror e ainda dos sentimentos, sensações e emoções que o gênero pode provocar. Isso permitiu refletir como os participantes percebem a relação entre os diversos ingredientes das ficções fantásticas de horror.

Para imergir é necessária a confluência de inúmeros fatores, que depende de jogador para jogador. Contudo, o anseio de que sua tomada de decisão faça sentido e demonstre a sua importância para o desenvolvimento da história, usualmente depende de o jogador conseguir se identificar com a personagem ou ainda justamente se diferenciar, pela possibilidade de agir diferente do que faria no cotidiano. Seja por meio de sua estética, pelo uso de características indefinidas (como uma espécie de fantasmagoria, como os jogadores destacam que os programadores e *designers* conseguiram realizar em *Layers of Fear*) ou por permitir a escolha dos elementos que compõem a personagem, como num jogo de *RPG*. Ou, sob outro viés, por explorar uma ética e/ou moral, às vezes contrárias aos padrões vigentes social e culturalmente.

Esses elementos reforçam o interesse de o jogador incorporar uma persona num mundo fictício. Contudo não é só isso, porque as gradações sonoras e o silêncio também

foram indicados como itens necessários para alcançar a imersão de maneira mais simples e prazerosa. Ainda que seja um prazer repleto de tensão e suspense. Ao mesmo tempo que para sustentá-la é importante que não haja a sobreposição entre os sons na tela e os do ambiente em que o jogador está. Os dados coletados nas sessões de agosto também parecem indicar que quando o jogador está curioso sente uma certa coragem para agir e enfrentar o medo e o perigo anunciados pelos elementos mecânicos, visuais e sonoros do jogo. Que são responsáveis por gerar, por exemplo, o medo do desconhecido. Fora o possível desconhecimento das regras internas a este tipo de jogo, que pode causar angústia, muitos convidados, nas duas etapas, relataram a importância da sensação de que algo ruim poderá acontecer a qualquer momento.

6.3 Performance jogador-jogo

Neste subcapítulo, busca-se discutir a relação entre jogador e jogo. Evidenciar que a interação *depende* de múltiplos fatores, como recursos materiais, corpo e mente, a cultura no qual está inserido, só para citar alguns. A performance do jogador diante do perigo está muitas vezes associada à recuperação de experiências vividas no contato com outras obras. Ou mesmo consumidas passivamente, como ao assistir vídeos de *gameplay* para decidir se vai ou não jogar o videogame em questão, como observado na pesquisa quase-laboratorial.

O mergulho numa composição pode gerar um envolvimento que torne o consumidor mais receptivo às sensações, emoções e aos sentimentos propostos pela obra, conforme relatado neste estudo. Em um universo formado por ambientes e cenários sombrios, monstros ou fantasmas que tentam assustar seus interatores. Assumir o papel de uma personagem capaz de superar, em certa medida, seus medos para descobrir o que está por trás da situação. Nesse caso, passa a repetir ações que censura nas personagens de outras produções.

Essa discussão retoma os jogos como um espaço de interpretação de papéis. Isso ainda explicita qual é o uso de performance nesta pesquisa, visto nos capítulos anteriores como um conceito tão polissêmico. Mas antes de tratar diretamente a respeito do conceito de performance, é conveniente trazer algumas definições do que seria jogar. Quando questionado sobre o que significa jogar, cada um tem a sua opinião, como os próprios teóricos que se debruçam sobre o assunto. Bruno V considera que “[...] significa sair de nossa pele e entrar na pele de um personagem fictício [...]”, como Miriellen também aponta, “[...] jogos sempre

foram maneiras de eu "interpretar" outras pessoas e explorar outras alternativas". Ou Como Igor traz: "escapar da realidade vigente, e ao mesmo tempo encontrar no jogo elementos reais da nossa própria realidade". Assim, jogar é desempenhar um outro papel, diferente do seu cotidiano. Ou mesmo um papel que conhece bem, em casos de jogos de simulação de atividades cotidianas como o de caminhadas, por exemplo. Mas de maneira distinta da usual.

Enfim, jogos permitem experimentar outras formas de vínculo e de ações. Dessa forma, a performance dos jogadores pode ser compreendida pela noção de interpretação de papéis, como os participantes muitas vezes indicaram para explicar o seu entendimento sobre imersão. Mas a performance do jogador independe dele estar imerso no jogo, o que talvez não seja válido para o consumo de outros produtos culturais.

Porque performar na interação com um jogo eletrônico é agir, semelhante à definição de Galloway (2006) sobre a mídia videogame. Isto é, mesmo que o jogador opte por ser cético em relação ao que acontece no universo, caso não desligue o jogo, é claro, pode estar interpretando o papel de um investigador crítico. No sentido de usar de âncoras para não se deixar imergir na obra, conforme relatos e observações no laboratório. Como baixar os sons de um jogo de horror, bem como descrever a experiência a partir de suas mecânicas e não sensações ou sentimentos, o que demonstra a distância entre jogo e jogador. Às vezes é difícil se distanciar de seu cotidiano e se deixar guiar pela imaginação. Ou o medo exige que essa postura seja tomada, como Maiara comenta na enquete.

Performance como ação, em concordância com Zumthor (2007), explicita o laço entre performance e corpo, esse no entendimento amplo das ciências cognitivas. Mas não somente ao corpo, como também ao espaço. Que evoca assim a ideia de teatralidade. Para Steve Dixon (2007) jogo e teatro estão relacionados. Porque o jogador é a personagem, pode-se dizer que até mesmo durante sua "investigação" sobre os elementos que constituem o jogo (*design*, regras, mecânicas, narrativa, entre outros), como os dados coletados reforçam.

Assim, quando consegue imergir, principalmente pela falta de uma definição física da personagem que guia, aproveita para agir de forma distinta do que faria no seu cotidiano, ou de seus instintos de sobrevivência. Porque jogar "é um modo de sentir emoções variadas de um jeito que não se pode na vida real, ou que a simula. É um conjunto de frustração em não conseguir algo no jogo e felicidade de consegui-la depois [...]", como explicita Rafael. Estabelecer uma conexão com a obra consumida. É o prazer de poder provar diferentes maneiras de agir frente ao perigo. Deliberadamente passa a interpretar um papel para tentar enfrentar seus pesadelos ou simplesmente para descobrir os seus limites. Porque está em um

ambiente que considera seguro. Uma simulação na qual as consequências de seu erro é o *game over* que te faz voltar ao estágio anterior para rever sua estratégia.

Para uns, como Lucas, o jogar significa “[...] uma forma de fugir da realidade, viver outro tipo de vida alternativa”, e Bernardo: “estar em contato com uma nova história mesmo que seja temporariamente[,] podendo assim nos fazer esquecer dos nossos problemas e ter uma diversão pura e real”. Uma espécie de fuga, escapismo como o entretenimento às vezes é descrito. Enquanto outros, como Gabrielle, é “imersão em outro mundo onde exploramos diversas outras oportunidades e adquirimos novas leituras para a nossa própria realidade”, e Ramiro, “é a possibilidade de interagir com um mundo diferente e expandir minha visão para realidades completamente diferentes da minha e situações que eu não conseguiria vivenciar fora de um ambiente seguro e controlado”. Assim, o aprendizado em jogo pode também ajudar a repensar atividades do cotidiano. Criar e recriar, errar para poder acertar porque as consequências não irão interferir em sua “realidade”. Aspas porque não se considera essa distinção, porque o jogar faz parte da realidade de quem joga e pode ajudar ou atrapalhar.

Coletar informações dispersas para entender a situação em que se meteu. Mais do que o medo, a curiosidade sobre o que estimulou aqueles acontecimentos ou quais são as possíveis soluções. Normalmente essa é uma das motivações, fora os prazeres envolvidos na vivência e superação de situações distintas da experienciada no cotidiano. Assim, como Letícia sublinha: “agir, entrar em muitos mundos e possibilidades” é o que define o jogar. Isso tudo em segurança, com a possibilidade de pausar ou de fechar o jogo quando chega numa fase ou num momento, no qual a coragem te abandona. Ou mesmo quando a curiosidade não é suficiente. Performatividade sensorial não é um privilégio dos videogames. Pode e deve ser discutida sob a perspectiva de outros consumos que não os relacionados aos jogos. Mas por questões de delimitação, este estudo privilegiou somente a relação jogador-jogos eletrônicos de horror.

Para Yan jogar significa “uma imersão numa realidade diferente que utiliza os nossos artifícios mentais”. E Tales parece concordar ao destacar que “pode ser tanto uma diversão ou uma forma de aprendizado. Jogo *card games* e *board games* desde pequeno e acredito que é uma forma bastante eficiente de desenvolver raciocínio lógico e cr[í]tico”. Entretanto, ao contrário do que ambos indicaram na enquete, jogar não se limita ao raciocínio lógico, pois os processos mentais envolvidos engendram subsídios diversos. Como a noção aqui explorada como performatividade sensorial evoca.

Sensações e emoções que causam sentimentos de medo e angústia. Sentimentos que são considerados importantes para a escolha de produtos do gênero em diferentes mídias e

meios. Dessa maneira, em tom provocativo, a possível segurança da experiência controlada, que mune os jogadores de coragem para enfrentar o desconhecido, conduz à reflexão sobre as afetações corporais listadas no questionário por Lucas, Bárbara, Augusto e Igor, por exemplo. Uma vez que isso corrobora com as teorias estudadas.

Ressaltando assim o corpo como palco de experiências no mundo, mas não só isso. Porque o próprio contexto da interação, no qual o jogador está inserido, é um dos ingredientes que contribui para tal sensação de segurança. Principalmente numa pesquisa em que o jogador não estará completamente sozinho na sua relação com a obra.

Convém destacar que parte do nervosismo de alguns jogadores durante a experiência estava relacionada mais a falta de habilidade com os comandos do jogo do que diretamente com as sensações que a construção busca evocar. Conforme observações nas sessões e o relato de uma respondente anônima (anônima 2). Quando fala sobre o que é jogar, salienta que significa “se divertir mesmo sabendo que serei humilhada por falta de habilidade. (p[a]ra ter ideia, minha plataforma preferida é [o] pc porque não tenho coordenação motora p[a]ra joystick)”. O desconhecimento dos comandos faz o jogador se manter distante da obra emocionalmente, porque ao invés de estar preocupado com os desafios inerentes ao jogo, está tentando descobrir como agir naquele universo.

Conforme indica Paul Zumthor (2007), a performance é um fenômeno que emerge de um contexto, ao mesmo tempo que pode existir fora do contexto situacional e cultural, como a pesquisa quase-laboratorial descrita no quinto capítulo demonstra. Porque no momento que cada sessão acontecia era um tipo de performance, mas ao ser exposta neste trabalho parte das informações referentes ao seu contexto se perdem para o leitor. Mas ainda assim é possível vislumbrar como o jogador interage e parte de suas influências sensoriais. Neste estudo, observou-se como as nuances sensoriais, inclusive as que envolvem o olfato, ajudam na imersão e envolvimento dos jogadores com o produto consumido.

Outra característica essencial para cativar os jogadores é a possibilidade de ação no universo do jogo. Lembrando que isso não se restringe ao gênero privilegiado neste estudo. Em vários momentos isso foi ressaltado como o diferencial entre os videogames selecionados para a investigação. Seja por não poder escolher o seu caminho ou simplesmente por conseguir manipular os objetos disponíveis no cenário. Porque como um respondente anônimo (anônima 1) destaca, jogar é “interagir, determinar ações, medir consequências”.

Por isso as *affordances* (GIBSON, 1986) são tão importantes no *design* de um jogo que deseje ultrapassar a barreira formada pela interface (FRAGOSO, 2014). O apagamento da interface parece ser um dos elementos buscado pelos jogadores, esquecer que está interagindo

e passar a agir “diretamente”. Pelo menos foi isso que alguns convidados afirmaram na sondagem. Inclusive durante a sessão houve pessoas que chamaram a atenção para a forma como o *Layers of Fear* foi projetado. Um jogo desenvolvido de maneira a permitir ao jogador ouvir e distinguir a transição de um ambiente para o outro por meio das nuances do som de passos da personagem. Manipular e explorar os objetos do ambiente.

Assim, dentro da programação, decidir quais caminhos vai seguir. É o tipo de liberdade que se deseja ao escolher interagir com um jogo. Observar cada estímulo com o tipo de atenção que considera necessária para conseguir ultrapassar os desafios. Contudo, caso não seja a mais adequada, depois do *game over*, pode experimentar outra. Esse conhecimento contribuirá para que na próxima experiência, a performance recorra ao reconhecimento (ZUMTHOR, 2007). Compondo o repertório do jogador que pode executar na interação com outro jogo um comportamento restaurado (SCHECHNER, 2006). Ações restauradas, que em dado momento deu certo, por conta de *affordances* que são reconhecidas por seu contato anterior. Esses são apenas alguns dos exemplos citados pelos participantes da pesquisa em agosto de 2017.

O repertório adquirido com outros produtos permite que se experimente uma *experiência em fluxo* (CSIKSZENTMIHALYI, 1999). De forma que suas ações para solucionar os desafios não exijam esforço. Não significando que sejam desprovidas de surpresas e suspense para descobrir o que suas ações irão gerar naquele universo. Ou seja, as habilidades dos jogadores estão niveladas de acordo com os desafios crescentes a cada estágio (ERMI; MÄYRÄ, 2011). Essa reunião de saberes adquiridos envolve o reconhecimento dos sons que são utilizados (TOPRAC; ABDEL-MEGUID, 2011) em determinadas situações, podendo gerar medo, ansiedade ou suspense. Habilidade que pode contribuir para performar de maneira inesperada frente ao medo e para superá-lo, como Augusto tentou explicar ao fim da sessão.

Na minientrevista, quando os participantes foram instigados a refletir sobre a sonoridade nos jogos experimentados, cada um tentou destacar o que considerou sobressair. A maioria percebeu que *The Evil Within* repetia fórmulas já batidas ou mesmo trabalhava com sons genéricos e superficiais. Tanto a música quanto os sons do ambiente. Chegam a considerar que o videogame não constrói um clima de terror. Poucos trazem informações que contradigam essa observação.

Enquanto nos dois jogos seguintes, pode-se destacar o comentário de Bárbara ao lembrar da experiência em *Outlast* e *Layers of Fear*: “foi mais a sonoridade que me assustou”. Isso condensa o sentimento da maioria dos jogadores com cada obra. No primeiro,

mesmo não sendo tão distintos, consideram que há zelo e um cuidado em sua harmonização. Por serem sons mais agudos causam o incômodo e comunicam que você não está num lugar seguro. Por isso precisa tomar cuidado. Bem como a respiração ofegante da personagem, que muitas vezes causou angústia em quem estava jogando. Enquanto o último trouxe ingredientes mais heterogêneos. Além de considerarem a construção sonora superior aos demais, havia particularidades que sobressaíam.

Isto é, de maneira geral, consideraram que esse é o que melhor trabalha os sons ou supressão dos mesmos. Cada interator buscava enfatizar os diferentes tipos de sons utilizados para construir a experiência. De detalhes relacionados aos sons da natureza ou da ambientação. A uma casa que tinha a sua construção cada vez mais deteriorada, marcas de destruição, com o chão que range e garrafas quebradas e espalhadas nele. Minúcias que deixam apreensivo e ajudam a causar tensão.

Ainda nele, a intensidade que muda de acordo com a exploração, dando a sensação de que você está mais próximo ou distante da fonte sonora. Como Daniel destaca: “o barulho de chuva intensificava quando chegava perto da janela”. Efeitos do local que ambientam o jogador. Aumentam e diminuem de forma cadenciada. Ou seja, os sons mudam de ambiente para ambiente, empregando um certo ritmo. Alguns indicaram que o som contribuiu para a imersão e, em certa medida, para descobrir mais sobre o que estava acontecendo com a personagem. Assim, os sons eram fontes de informação. Exercem a função de comunicar a proposta do jogo.

Além dos sons, o silêncio é peça fundamental em *Outlast* e *Layers of Fear*. Como discutido no segundo capítulo e no meio deste, e sublinhado pelos participantes, o silêncio traz desconforto e incomoda. A ausência de sons também gera tensão e desespero pelo que está por vir. Cumpre seu papel comunicativo no gênero. Apesar de parecer contraditório.

O esforço perpetrado neste estudo não se dispõe a, como já explicado, reduzir os achados a apenas uma definição. Isso nem seria considerado aceitável cientificamente, por causa do tamanho da amostra. Mas é ótimo para refletir as informações mapeadas no início da pesquisa teórica. E ponderar os dados coletados nas diferentes etapas da investigação com os voluntários. Exercício importante para analisar diferentes pontos de vista a cerca de assuntos tão imbricados, como pode ser percebido pelo desenvolvido até o momento.

Esse retorno ainda colaborou para ponderar e repensar formas de avaliar os apelos sensoriais e como podem interferir na imersão e performance dos jogadores frente ao desconhecido e ao perigo iminente. As questões foram criadas com o intuito de angariar o maior número de respostas distintas, bem como a escolha dos métodos utilizados na pesquisa

quase-laboratorial. Cada informação coletada em campo evidencia a trama formada por temas que se emaranham e tornam a pesquisa viva. Justamente por considerar importante a heterogeneidade das respostas, que esta pesquisa tenta mantê-las como foram elaboradas. Nem todas são examinadas no corpo do trabalho, mas as 24 estão disponíveis no fim deste material.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como fio condutor a necessidade de investigar o uso de múltiplas sensorialidades no ato de jogar videogames. Acreditou-se que isso seria melhor estudado com a ajuda de um grupo heterogêneo, por meio da observação da interação jogador-jogos eletrônicos de horror.

O tema desta pesquisa foi a relação entre videogame, horror, performance e sensorialidades. Partiu do pressuposto teórico de que o diferencial dos jogos eletrônicos era ser uma mídia que explora essencialmente as sensorialidades e o engajamento no ato de jogar (ou processo de comunicação). Para tanto, tomou os videogames de horror como *corpus* de análise.

Outlast (Red Barrels, 2013), *The Evil Within* (Bethesda, 2014) e *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016) foram os selecionados para fazer parte da investigação. A escolha foi motivada pelos diferentes níveis distinção entre eles. Isso por perceber que a heterogeneidade do *corpus* era essencial para a coleta de informações para o desenvolvimento do estudo. Além de acompanhar a necessidade de maximizar as possíveis variáveis desconhecidas pelo estudo. Durante a seleção, notou-se que esses videogames poderiam ser ordenados por módulos de jogabilidade: 1) sobrevivência por meio da fuga sem confronto; 2) confronto direto com os seres ainda que estimule em certos momentos a fuga dos mesmos ou a habilidade de ser furtivo; e 3) exploração do ambiente, respectivamente.

O recorte do tema foi realizado por intermédio de alguns procedimentos metodológicos que viabilizassem a investigação, via pesquisa empírica, questionário de cunho qualitativo e de laboratório quase-experimental. Com o intuito de descobrir quais seriam os *mecanismos sensoriais* envolvidos na interação jogador-jogos eletrônicos de horror. Acredita-se que por meio dessa investigação foi possível aferir certas influências na sua performance, tanto no espaço físico quanto no virtual. Isto é, observar as possíveis influências sensoriais na performance de jogadores numa investigação realizada em laboratório contribuiu para refletir os diferentes conceitos mapeados durante a pesquisa teórica. Isso também trouxe mais questões e inspiração para projetos que deem continuidade ao trabalho iniciado com o artigo publicado em 2013.

De maneira geral, a discussão desenvolvida durante os capítulos permitiu que se percebesse que a ação do jogador nesse universo está associada tanto com a sua experiência quanto com as suas habilidades sensório-motoras. Isso pode ser percebido em certos

momentos, nos quais a atenção está ou não direcionada. O que também depende da mecânica a ser privilegiada na construção do jogo, pois, normalmente é algo que o jogador não teria como burlar.

Os seis capítulos desenvolvidos neste estudo pavimentam o percurso trilhado nos últimos quatro anos. Espera-se ter conseguido demonstrar que a investigação trouxe reflexões acerca do fazer científico e da contribuição da investigação para o campo no qual está inserido. Foi salutar explorar diferentes pontos de vista de um mesmo conceito. A seguir serão apresentados e discutidos os resultados alcançados em cada seção.

Em *Formas de perceber o outro ou a materialização do medo*, o estudo demonstrou que os videogames, junto ao gênero de horror, podem operar como arena eficaz para o desenvolvimento contínuo do que é e/ou pode significar se assustar. De maneira a fazer uso de inúmeras referências para alcançar níveis próprios de experimentação. Ou seja, as três mecânicas mais comuns de jogos eletrônicos de horror trabalham a curiosidade e a capacidade de imersão dos jogadores, que performam de maneira a “ser”, em certa medida, a personagem – quando surge o *game over* – e, no calor da emoção, diz: “morri mais uma vez!”.

Neste capítulo, sempre que um jogo era comentado, esses mecanismos foram pontuados, a interação com o *outro* feito de excesso ou falta de informação consiste em: 1) *enfrentar* seus medos ou seres tenebrosos; 2) *fugir* quando os recursos ou o cenário demonstram que atacar não é a melhor estratégia; e 3) *explorar* para reunir os fragmentos disponíveis para tornar a experiência lúdica e rica em detalhes que podem tirar o sono de quem joga, mesmo que o único objetivo seja lidar com cenários que se transformam e sons que tornam o ambiente menos acolhedor e mais claustrofóbico.

Assim, como não há gênero puro, essas mecânicas e formas de agir no mundo ficcional podem e muitas vezes são misturadas de modo a tornar a interação menos óbvia e mais dramática. Acredita-se que essas características e o apelo sensorial do horror delineiam a relevância de se investigar essa forma de comunicação por meio dos jogos eletrônicos. Essa discussão permitiu notar que a coexistência de formatos é o que corrobora e potencializa a capacidade sensorial deste gênero de causar medo, por meio de seres incomuns e de ambientes inóspitos. Mas, para que isso possa acontecer, é preciso que a pessoa tenha a disposição de participar e se envolver, isto é, de fato liberar a imaginação para imergir neste universo.

Continuando a investigação sobre os apelos sensoriais, em *Medo do desconhecido* se buscou realizar um levantamento das definições de imersão relacionadas ao consumo de jogos eletrônicos do gênero de horror. Neste capítulo, observou-se que muitas vezes o

resultado esperado no consumo de videogames de horror pode ser alcançado quando os recursos visuais são acompanhados dos sonoros. Isto é, desde que seja trabalhado de forma não trivial, inclusive a ausência de som é um dado considerado importante para a produção de certos sentimentos. Refletiu-se a relação entre som e silêncio na criação de momentos de tensão a partir da noção de transdiegético (cf. JØRGENSEN, 2011).

Assim, destacou-se que o estudo de sons nos videogames se difere do realizado no cinema, ou pelo menos deveria. Por causa das peculiaridades inerentes à mídia videogame, na qual, por exemplo, o som de trilha sonora pode funcionar para comunicar ao jogador que algo não está certo. A interação com *Outlast* e *Layers of Fear* foi fundamental para a observação dos conceitos apresentados, ajudou a dar base para uma pesquisa mais detalhada sobre o tema.

Por isso, este capítulo sublinhou a importância do som e do silêncio como matérias de imersão nos jogos de horror, ampliando a discussão sobre o silêncio como estratégia e ferramenta imersiva. O silêncio é tão performático quanto o som, porque contribui para provocar momentos de suspense e de tensão, principalmente em produtos de horror psicológico como os jogos selecionados.

A transposição de espaços diegéticos e extradiegéticos é mais característica do som do que das imagens. Tanto o som quanto o silêncio superam a bidimensionalidade da tela, no entanto, estes trabalham imbricados na criação de condições para a imersão. Ao unir imagens em movimento, sons e ação, os videogames reúnem características transdiegéticas, que permitem pensar os jogos em dimensões complexas e simultâneas. Contudo, é interessante realçar que tanto o jogar quanto as bibliografias consultadas permitiram a compreensão dos inúmeros elementos sensoriais que compõem a relação jogador-jogo.

No capítulo seguinte, *Cognição e performance*, a partir do exercício exploratório, de reapropriação e aproximação dos conceitos de cognição – atuação corporificada (VARELA, 1994; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000; MATURANA; VARELA, 1995) e cognição distribuída (HUTCHINS, 1995; 2000; NORMAN, 1993) – e de performance (ZUMTHOR, 1993; 2007; GERRIG, 1998; SCHECHNER, 2011; HENNION, 2011) para o estudo de jogos eletrônicos, foi possível constatar a influência de uma rede de relações.

Essa tese foi motivada também pela noção de que a entrada em campo acontece tanto pela leitura do referencial teórico quanto pela experiência com os jogos, não há uma determinação de um sobre o outro, é uma espécie de agir em conjunto. Esse ponto de partida não se configura por um início ou fim delimitado, é pela ideia de ação em curso, em processo.

Assim, essa rede, como explicitada pelos autores, é um *processo*, ainda que a observação tenha privilegiado mais a mecânica dos jogos *Layers of Fear* (Bloober Team,

2016) e *The Evil Within* (Bethesda Softworks, 2014), do que a própria experiência da jogadora imersiva, contribuiu para que a pesquisadora percebesse, mas, optasse por omitir, em seu relato/análise nesta seção, a presença e intervenção de elementos externos ao ato de experienciar cada produto.

Quanto aos protocolos, a observação preliminar da experiência da jogadora com os motores dos jogos reforçou o entendimento de que a pesquisa teria mais a ganhar ao ser aplicada a um grupo heterogêneo de pessoas com diferentes graus de experiência em relação aos jogos eletrônicos, pois, contribuiria para o desenvolvimento de técnicas de investigação de consumo de produtos da cultura digital, não se restringindo aos jogos eletrônicos.

Esse exercício foi bastante salutar, porque permitiu elencar protocolos para realizar uma observação acerca da performance em jogos com apelos distintos de interação. Desse modo, a pesquisa teste dos quatro protocolos evidenciou que tanto a experiência do jogador quanto a mecânica do jogo podem engendrar uma rede com elementos distintos, que, muitas vezes, pode gerar a necessidade de construir protocolos que considerem ainda mais as questões envolvidas na construção da interação jogador-jogo: sensorial, material e técnica.

Quando se busca não sufocar o objeto é como se o pesquisador reforçasse que não é o único agente da pesquisa, mas que o objeto, a experiência, os meios de circulação, os textos teóricos selecionados, a própria redação e a participação em congressos são afetados e afetam, criando em interação uma rede de relações.

O capítulo *Performatividade sensorial* partiu da noção de que os desafios presentes na interação jogador-videogame são inúmeros. Como se não bastasse, ainda é preciso conseguir sustentar ou dividir a atenção quando necessário. Essa capacidade pode ser crucial para que o jogador vivencie ou escape da experiência proposta pelo desenvolvedor. Por isso, buscou investigar e relacionar os conceitos de *affordances* (GIBSON, 1986), atenção (CRARY, 2004; 2013; CLARK, 2001; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2000) e performance (DIXON, 2007; NITSCHKE, 2014) para o estudo da interação jogador-jogo eletrônicos de horror. Isso permitiu explorar perspectivas nas quais a mente é corporificada e não só isso, a experiência é composta por diferentes partes que se conectam sem predeterminação e pode gerar novas combinações, como acontece num sistema complexo (OLIVEIRA, 2003).

Não foi ignorado que o gênero de horror independente do meio é capaz de explorar múltiplas sensações; assim como os jogos eletrônicos, mas, com base nos resultados dos capítulos anteriores, acredita-se que o apelo sensorial em um jogo eletrônico de horror pode extrapolar a experiência de ler ou de assistir a obras deste gênero, pois o jogador pode estar na “pele” da personagem que controla. Ou seja, diferente do momento em que uma personagem

morre numa narrativa literário ou fílmica, no jogo o interator normalmente verbaliza: “morri” ou “morri mais uma vez”. Demonstrando uma vivência que por meio da imersão pode transcender a separação personagem-jogador. Na qual a performance do jogador acontece de acordo com suas experiências e não apenas a partir dos parâmetros roteirizados do videogame. Mesmo que, na maioria dos jogos, a programação não permita avançar na fase sem resolver os desafios, ainda existe a “liberdade” de explorar o ambiente da forma que considerar mais interessante.

Em *Procedimentos metodológicos* o objetivo foi descrever as 14 sessões realizadas entre os dias 8 e 16 de agosto, no *Instituto de Artes e Design* da Universidade Federal de Juiz de Fora, em Juiz de Fora/Minas Gerais. As considerações parciais alcançadas nos quatro capítulos foram importantes para o desenvolvimento dos alicerces desta tese. Mas a entrada em campo não se prendeu a isso.

Enquanto no capítulo seguinte, *O que o horror nos comunica?*, o esforço se concentrou em avaliar os dados coletados tanto com os participantes quanto com as referências bibliográficas. Porque era necessário estar em um estado receptivo e atento às possíveis informações que pudessem refutar essas discussões. Contudo, fora os dados que serão úteis para investigações futuras, essa atividade contribuiu para evidenciar a importância dos apelos sensoriais na performance de um jogador. Não que isso signifique alcançar objetivo da obra, mas que há nuances nesses apelos que precisam ser investigados para que se possa conseguir atingir diferentes níveis de consumidores de maneira eficaz.

Por essa razão, esse capítulo foi estruturado em três eixos. No primeiro, buscou-se discutir *o que o horror pode comunicar* e como jogos eletrônicos de horror poderiam expressar e explorar essa capacidade sensorial do gênero, por ser um meio que também apela para a sensorialidade. No seguinte, discutiu-se as noções de imersão e a importância do uso ou não de sons e do silêncio para a construção da experiência, bem como as possíveis influências sensoriais na performance. Para, no último, procurou-se evidenciar, dessa maneira, como a interação jogador-jogo integra corpo, mente, recursos materiais, ambiente, cultura.

Cada eixo permitiu estudar os dados coletados durante esta pesquisa de doutoramento: por meio dos relatos durante a interação com os jogos na pesquisa, pelas respostas fornecidas ao questionário e pelo levantamento teórico. Trouxeram resultados interessantes que deverão ser aprofundados em estudos futuros. A primeira subseção destacou que a predileção por produtos desse gênero, em especial os videogames, pode ter uma relação direta com a dupla sensação de poder e de impotência que o meio proporciona. À primeira vista parece contraditório, porém torna-se compreensível quando se repara que quem se sente atraído por

produtos desse gênero tem o interesse em desenvolver, em parte, a sua capacidade de superação. Isto é, agir mesmo que o mais apropriado seja não sair do lugar. Porque ao explorar as diferentes maneiras de enfrentar o perigo, conforme a sensibilidade adquirida por meio de suas outras experiências com o gênero, encontra nos jogos o espaço necessário para tal exercício. Isso torna-se possível por causa da segurança proporcionada pelo controle, pois, caso o medo seja maior do que o jogador consiga suportar, basta desligar o jogo e nunca mais encarar o que poderia revelar sua fraqueza.

O tópico seguinte trabalhou as informações referentes à imersão. O que permitiu refletir como os participantes da pesquisa percebiam a relação entre os diversos ingredientes das ficções fantásticas de horror. Assim, constatou-se que para imergir seria necessária a convergência de inúmeros fatores, que dependem de jogador para jogador. Mas que evidencia a vontade de que a tomada de decisão faça diferença para o andamento da experiência. Elementos que enfatizam o interesse de o jogador incorporar uma persona num mundo ficcional. Contudo não é só isso, porque o silêncio e as gradações sonoras também foram indicados como ingredientes essenciais para alcançar a imersão de forma mais simples e prazerosa. Ainda que seja um prazer definido pela tensão, angústia, medo e suspense. Somando-se a isso a necessidade de uma separação entre os sons do ambiente em que o jogador está e os apelos sonoros no universo do jogo, em que se transporta ao controlar a personagem.

Os dados coletados nas sessões de agosto de 2017 também parecem indicar que quando o jogador está curioso sente uma certa necessidade de enfrentar o medo e o perigo anunciados pelos elementos mecânicos, visuais e sonoros do jogo. Que são responsáveis por gerar, por exemplo, o medo do desconhecido. Para além do possível desconhecimento das regras internas a este tipo de jogo, que pode causar angústia, muitos voluntários, nas duas etapas, relataram a importância da sensação constante de que algo ruim poderá acontecer a qualquer momento.

Por fim, no último eixo, percebeu-se que a performance do jogador frente ao perigo está, na maioria das vezes, relacionada à recuperação de experiências vividas com outros produtos. Evidenciando que os jogos permitem experimentar formas distintas de ações e vínculos. Destacando-se assim, a performance como uma maneira de interpretar diferentes papéis. Outro dado observado foi o desejo de apagamento da interface, esquecer que está interagindo e passar a agir “diretamente”. Ideia reforçada quando os convidados da pesquisa comentam sobre a sua compreensão do que seria imersão. Todavia, convém ressaltar que os resultados da investigação evidenciam que a performance do jogador não está diretamente

relacionada com a sua capacidade de estar imerso no jogo, o que talvez não seja válido para o consumo de outros produtos culturais. A questão sonora foi retomada nesta subseção de modo a reunir as impressões dos jogadores em cada um dos videogames selecionados para a pesquisa. Inúmeros relatos chamaram a atenção para o som, ou a sua ausência, como elemento sensibilizador da experiência. A forma como as sonoridades eram trabalhadas em cada jogo eram importantes para alguns jogadores, que comentavam sobre mesmo antes de serem questionados diretamente a respeito do tema. Os sons eram capazes de enfatizar afetos e emoções. Além de sentimentos que se esperavam vivenciar no contato com as obras.

Constatou-se ainda a hipótese de que recursos materiais e sensoriais – sonoros, visuais e de interface entre jogador e jogo – presentes nos videogames se relacionam tanto na tela quanto fora, no ambiente em que a experiência ocorre. Aliados às experiências vividas ou consumidas, como o hábito de assistir vídeos de *gameplay*, informado por alguns participantes durante a pesquisa quase-laboratorial.

A diversidade que pode ser explorada no gênero foi importante. Porque o agir no mundo ficcional do jogo exige o mínimo de “conhecimento” de seus códigos e regras, levando em conta o contexto social e cultural. Ou seja, a experiência com o gênero também pode munir o jogador com certas informações para avançar nas fases, tanto de forma lúdica como na construção da narrativa proposta. Sendo assim, percebeu-se que não seria diferente do modo de agir no mundo criado para os jogos eletrônicos, ainda mais no gênero supracitado. No qual também é preciso conhecer as regras já dadas e as que vão surgindo no decorrer da ação, mas não se restringe a isso, visto que a interação acontece por meio da capacidade de identificar, compreender e utilizar os recursos disponíveis no ambiente.

A pesquisa demonstrou que as maneiras de investigar as influências sensoriais na performance precisam utilizar múltiplas metodologias. Porque essa abordagem permite perceber diferentes pontos de vista que uma mesma pessoa pode expressar enquanto interage ou pensa a respeito de seu consumo, por exemplo. Enfim, as pistas lançadas pelos participantes da pesquisa indicam que é preciso aprofundar e diferenciar os elementos sonoros utilizados em jogos desse tipo: música, trilha sonora, som ambiente (barulhos e ruídos), sons dos objetos do ambiente, som dos personagens, sons emitidos pelos monstros e seres que habitam.

Nota-se que foi proveitoso transitar por diferentes áreas do conhecimento e encontrar perspectivas que constatarem que a cognição, experiência e performance envolvem uma mente corporificada. Esses achados deverão passar por uma investigação mais detalhada que visa discutir tais perspectivas por meio de observações de jogadores, que serão convidados a

interagir com jogos do gênero de horror, e entrevistados de modo a fornecer mais dados sobre alguns conceitos importantes para o desenvolvimento de posterior questionário a ser distribuído via formulário *online*. Vale realçar que isso irá contribuir para a revisão dos conceitos-chave que podem ser úteis para futuras investigações sobre comunicação, *design*, cognição e videogames.

Por outro lado, percebe-se que pouco se discutiu sobre os elementos externos ao jogo como influenciadores da performance – social e cultural. Em parte, por necessidade de delimitar a pesquisa. Porque o ambiente no qual o jogador estava inserido e do qual fazia parte era uma das questões iniciais da pesquisa até a qualificação. Mas ao estruturar as etapas da pesquisa com os voluntários, constatou-se que seria complicado e praticamente impossível dar igual atenção aos dois trajetos. Além das respostas à enquete ajudarem a definir qual seria a rota principal e a secundária. Assim, a observação privilegiou a interação jogador-jogo em detrimento das possíveis influências do espaço na performance. Mesmo que a pesquisa tenha o caráter de não restringir e “prender” o objeto. Por essa razão, para uma pesquisa sócio-cultural convém retomar alguns dos dados coletados nessa primeira investigação, voltar ao campo e levantar e discutir os conceitos pertinentes.

Principalmente porque o horror tradicionalmente desafia a razão. É lugar da desconstrução, é o lugar em que a sensorialidade é “potente”. Na interação com jogos desse tipo, aflora o instinto de sobrevivência. Considera-se importante estudar mais sobre a teoria da percepção, em especial a das emoções. Diante da relevância da expectativa de medo e angústia no consumo com esses produtos, como demonstram os relatos.

Não era o foco desta pesquisa, mas os apelos sensoriais, em especial o sonoro, não são exclusividades dos videogames ou do horror. O campo das artes explora isso há muito mais tempo. Até por essa razão que a décima arte, como os jogos eletrônicos são denominados, constitui uma ótima arena de estudos dessas sensações, afetos, emoções e sentimentos. Contudo, em investigações futuras, é relevante dar mais atenção às artes, como as instalações, por exemplo. Porque isso pode contribuir para discussões filosóficas negligenciadas neste estudo. Na mesma direção, os conceitos de medo, desconhecido e angústia também poderiam se beneficiar de análises de cunho psicológico e psicanalítico.

Uma proposta para um futuro próximo é a realização de um estudo histórico-filosófico do emprego do som e do silêncio nos jogos eletrônicos de horror. No intuito de mapear essas transformações e os elementos recorrentes para a discussão sobre a sonoridade como ingrediente importante para a imersão na proposta da obra. A partir de uma metodologia que não se restrinja à mera análise e comparação desses itens.

Mais uma questão que pode ser profícua é a investigação do gênero produzido para o público infanto-juvenil. Posto que muitos consumidores maduros começam a se interessar nesta idade. E, mesmo que tenham os mesmos objetivos, os recursos explorados são distintos e podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades necessárias para o relacionamento com esses produtos. Vale sublinhar que essa ideia surgiu tanto pela pesquisa desenvolvida por causa da tese quanto pela realizada junto aos integrantes do Laboratório de Mídias Digitais (LMD/PPGCOM/Uerj).

Outro projeto relevante é trabalhar com a construção de jogos. Porque isso permitirá investigar parte dos resultados teórico-práticos que surgiram com o desenvolvimento da pesquisa para esta tese. Isso também propicia a mudança de eixo, isto é, trabalhar na produção, não se restringindo assim ao estudo do consumo. Como alguns dos participantes da pesquisa quase-laboratorial citaram, no mesmo período, houve uma oficina de criação de personagens a partir de estímulos sensoriais pouco usuais. Resumidamente, parte da pesquisa teórica serviu de apoio para a proposta do curso. As metodologias empregadas buscaram habilitar os participantes na concepção de personagens para obras de horror a partir de inspirações pouco usuais na área, como a sonora que apresentou ótimos resultados.

Como pode ser observado, diante das múltiplas rotas disponíveis, é preciso e imprescindível indicar apenas uma para seguir e ainda deixar muitos assuntos importantes de fora. Mas nenhuma escolha realizada neste estudo foi leviana. Muito se ponderou, antes de cada seleção do que entraria ou ficaria para um próximo estudo. Contudo, saber que esta pesquisa não se encerra com a defesa desta tese, pelo contrário, será a oportunidade de revisar e aprofundar os achados empíricos e teóricos em outros projetos, ameniza esse processo.

Só para citar brevemente uma fração das ideias que foram surgindo. Essas merecem ser lapidadas, aprofundadas e revistas por causa de sua relevância para estudos na comunicação e áreas afins. Isso não dará continuidade apenas ao trabalho desenvolvido nesta pesquisa, que não começou ao ingressar no curso de doutorado, porém na experiência vivenciada no período de Iniciação Científica. Mas pôde amadurecer por causa das trocas perpetradas nos últimos anos.

Olá, olha quem encontrou a saída. Você chegou até aqui depois de um longo percurso, munida de apenas uma lanterna. Mas conseguiu percorrer os inúmeros cômodos que formam esta tese. Espera-se que tenha sido possível expressar em palavras algumas das sensações mais importantes para o consumo do horror em videogame.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. *Cybertext*. John Hopkins University Press, 1997.
- _____. Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. In: *Digital Arts and Culture Conference*, 2003.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 2003.
- AUDI, Gustavo. *Imergindo no mundo do videogame*. Curitiba: Appris, 2016.
- BARROS, Antonio Teixeira de; JUNQUEIRA, Rogério Diniz. A elaboração do projeto de pesquisa. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. São Paulo: Atlas, 2011.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. *Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre a literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras Escolhidas v.1)
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.
- BORGES, Jorge Luis. *O livro de areia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- BURKER, Edmund. *Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo*. Campinas/SP: Papyrus, 1993.
- CARROLL, Noël. *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*. Campinas: Papyrus, 1999.
- CHION, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York, Columbia University Press, 2004
- CLARK, Andy. *Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science*. New York/Oxford: Oxford University Press, 2001.
- _____. *Supersizing the mind: embodiment, action, and cognitive extension*. New York: Oxford University Press, 2008.
- CRARY, Jonathan. A Visão que se desprende: Manet e o observador atento do século XIX. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs). *O Cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- _____. *Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 6, nº1 (dez, 2006).

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *A descoberta do fluxo: a psicologia do desenvolvimento com a vida cotidiana*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

DELUMEAU, Jean. *História do medo no Ocidente: 1300-1800, uma cidade sitiada*. São Paulo: Companhia das letras, 1989.

DeNORA, Tia. *Music in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

DEPRAZ, Natalie; VARELA, Francisco; VERMERSCH, Pierre (org.). *On becoming aware: a pragmatics of experiencing*. Amsterdam: John Benjamin Publishing, 2003.

DIXON, Steve. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge/MA: The MIT Press, 2007.

DROUMEVA, Milena. An Acoustic Communication Framework for Game Sound: Fidelity, Verisimilitude, Ecology. In: GRIMSHAW, Mark (Org.). *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. New York: IGI Publications, 2011.

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

ERMI, Laura; MÄYRÄ, Frans. Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion. In: GÜNZEL, Stephan; LIEBE, Michael; MERSCH, Dieter (Org.). *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*. Potsdam: University Press, 2011, p. 88-115.
Disponível em: <https://goo.gl/md6XPR>

FEIZI, Han. O pintor de fantasmas. In: CAPPARELLI, Sérgio; SCHMALTZ, Márcia. *Fábulas Chinesas*. Porto Alegre/RS: L&PM, 2012.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, v. 13, n. 36, 2016.

FOUCAULT, Michel. A vida dos homens infames. In: _____. *O que é o autor?* Lisboa: Veja, 1992.

FRAGOSO, Suely. Imersão em *games* narrativos. *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 28, dez. 2014.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de pesquisa para Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FREUD, Sigmund. O inquietante (1919). In: FREUD, Sigmund. *Obras completas volume 14*. São Paulo: Companhia das letras, 2010.

GALEANO, Eduardo. *Depoimento na praça Catalunha durante o evento La Acampada*, Barcelona, (24/05/11). [vídeo] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mdY64TdriJk>. Acesso realizado em 07 de julho de 2017.

GALLOWAY, Alexander. Gamic Action: Four Moments. In: *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press, 2006.

GASKELL, George; BAUER, Martin W. (Orgs.) *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

GAVER, William W. Technology affordances. *Anais do CHI '91 - SIGCHI conference on Human factors in computing systems: Reaching through technology*. New York: ACM, 1991.

GERRIG, Richard J. *Experiencing narrative worlds*. Colorado: Westview Press, 1998.

GIBSON, James J. *The ecological approach to visual perception*. New York: Psychology Press, 1986.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas, 1999.

GIL, José. *Monstros*. Lisboa: Quetzal, 1994.

HENNION, Antoine. Pragmática do gosto. *Desigualdade & Diversidade – Revista de Ciências Sociais da PUC-Rio*, nº 8, p. 253-277, jan/jul. 2011.

HINO, Hideshi. *Panorama do inferno*. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

HUTCHINS, Edwin. *Cognition in the wild*. MIT/Bradford Books, 1995.

_____. *Distributed Cognition*. 2000. Disponível em: <http://files.meetup.com/410989/DistributedCognition.pdf>. Acesso em: 18 de agosto de 2011.

ITO, Junji. *Fragmentos do horror*. Rio de Janeiro: Darkside books, 2017.

JOHNSON, Steven. *Emergência: a dinâmica de redes em formigas, cérebros cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

_____. *Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

JØRGENSEN, Kristine. Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited. In: GRIMSHAW, Mark (Org.). *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. New York: IGI Publications, 2011.

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

_____. The Game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: COPIER, Marinka; RAESSENS, Joost (Org.). *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. Utrecht: Utrecht University, 2014, p. 30-45.

KAFKA, Franz. A construção. In: KAFKA, Franz. *Um artista da fome/A construção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

KASTRUP, Virgínia. A aprendizagem da atenção na cognição inventiva. *Revista Psicologia & Sociedade*, v.16, n. 3, 2004.

_____. *A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

_____.; TADESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. *Políticas da cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2008.

KING, Stephen. *Dança macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012. [ebook]

_____. *Doutor sono*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2014.

_____. *Sombras da noite*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2008.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Atlas, 1992.

LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (ed.). *Game research methods*. Online: Lulu Press, 2015.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *O horror sobrenatural em literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

MATEAS, Michael. A preliminary poetics for interactive drama and games. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat. (Org.). *First Person: new media as story, performance and game*. Cambridge, MA: MIT Press; 2004.

MATURANA, H.; VARELA, F. *A árvore do conhecimento*. Campinas/SP: Psy, 1995.

MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: games in culture*. London: Sage, 2008.

McGONIGAL, Jane. A Real Little Game: the performance of belief in pervasive play. In: COPIER, Marinka; RAESSENS, Joost (Org.). *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. Utrecht: Utrecht University, 2014.

MELLO, Vinícius; PERANI, Letícia. Gameplay x playability: defining concepts, tracing differences. In: *Anais XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames - Brasília)*, trilha de Arte & Design, 2012.

MORRIS, Sue. *First-Person Shooters - A Game Apparatus*. In: Krzywinska, Geoff King and Tanya (Ed.) *Screenplay: Cinema/Videogame/Interface*. London, Wallflower Press. 2002.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

_____. From game-story to cyberdrama. In: WARDRIP-FRUIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press; 2004

NDALIANIS, Angela. Dark rides, hybrid machines and the horror experience. In: CONRICH, Ian (edited). *Horror Zone: the cultural experience of contemporary horror cinema*. New York: I. B. Tauris, 2010.

NITSCHKE, Michael. Performance. In: WOLF, Mark; PERRON, Bernard (org.). *The Routledge companion to video game studies*. New York: Routledge, 2014.

_____. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2008.

NORMAN, Donald. *Things that make us smart*. Cambridge: Perseus Books, 1993.

OLIVEIRA, Luiz Alberto. Biontes, bióides e borgues. In: NOVAES, Adauto (org.). *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

PAFFENROTH, Kim. Zombies as Internal Fear of Threat. In: BOLUK, Stephanie; LENZ, Wylie. (Org.). *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011.

PERANI, Letícia. Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Cibercultura. In: *Anais VIII ABCiber*, ESPM -São Paulo, 2014.

PERRON, Bernard. *Silent Hill: The Terror Engine*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press, 2012. [ePub].

PROHÁSZKOVÁ, Viktória. The Genre of Horror. *American International Journal of Contemporary Research*. vol. 2, nº. 4, april, 2012.

REGIS, Fátima. Práticas de Comunicação e Desenvolvimento Cognitivo na Cibercultura. In: *Anais do XIX Encontro da Compós*. Rio de Janeiro, PUC-RJ, junho de 2010.

_____. Ciborgue, Comunicação e Sistemas Complexos: uma alternativa à tese da desmaterialização. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (e-compós)*, 2007.

_____. *et al.* Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição na Cibercultura: uma análise comparativa dos seriados O Incrível Hulk e Heroes. *Revista Logos*, Rio de Janeiro/RJ, ano 17, n. 31, ago., 2009a, p. 30-44.

_____. *et al.* Desenvolvimento cognitivo na Cibercultura: uma análise comparativa de seriados de TV nas décadas de 1980, 1990 e 2000. In: *Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2010a.

_____. *et al.* (Workshop) Games e cognição na cibercultura: identificando as competências cognitivas em videogames da série Mario Bros. In: III ABCiber, ESPM -São Paulo, 2009b.

_____. *et al.* (Workshop) Games e cognição na cibercultura: identificando as competências cognitivas em videogames da franquia SimCity. In: IV ABCiber, ECO/UFRJ - Rio de Janeiro, 2010b.

_____. *et al.* Breve discussão sobre a comunicação e o processo cognitivo: uma abordagem multidisciplinar do conceito de cognição. *Revista Iniciacom*, São Paulo/SP, v. 2, 2010c, p. 1-21.

_____. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. *Revista Famecos*, Porto Alegre/RS, v. 1, n. 37, dez., 2008, p. 32-37.

_____. [verbete] Games. In: BACCEGA, Maria Aparecida; LOPES, Maria Immacolata Vassalo de; CITELLI, Adilson; BERGER, Christa; FRANÇA, Vera (Orgs). *Dicionário de Escolas, Teorias e Autores do Campo da Comunicação*. São Paulo: Contexto, 2014.

_____. Textos, texturas e intertextos: apontamentos sobre aprendizado e competência na comunicação digital. *Revista Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, n. 33, p. 209-224, maio/ago. 2015. 209.

_____.; TIMPONI, Raquel; MAIA, Alessandra. Cognição integrada, encadeada e distribuída: breve discussão dos modelos cognitivos na cibercultura. *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, v. 9, n. 26, 2013.

ROBERTS, Adam. Gothic and horror fiction. In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (org.). *The Cambridge companion to fantasy literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2014.

ROUX-GIRARD, Guillaume. Listening to Fear: A Study of Sound in Horror Computer Games. In: GRIMSHAW, Mark (Org.). *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. New York: IGI Publications, 2011.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality: immersion and Interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins; 2001.

_____. From narrative games to playable stories: toward a poetics of interactive narrative. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, v. 1. Nebraska Press, 2009, p. 43-59.

SALEN, Katie; Eric, ZIMMERMAN. *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. London: MIT, 2004.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

SCHAFFER, R. M. *The tuning of the world*. Toronto: McClelland and Stewart. 1977

SCHECHNER, Richard. O que é performance?. In: SCHECHNER, Richard. *Performance studies: an introduccion*. New York & London: Routledge, 2006.

SCHUYTEMA, Paul. *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

SENNETT, Richard. *O artífice*. Rio de Janeiro: Record, 2012.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs). *O Cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

SOARES, Letícia Perani. *Interfaces gráficas e seus elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional*. Dissertação (mestrado em comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008.

SODRÉ, Muniz. *A comunicação do grotesco: um ensaio sobre a cultura de massa no Brasil*. Petrópolis: Vozes, 1992.

TOPRAC, Paul; ABDEL-MEGUID, Ahmed. Causing Fear, Suspense, and Anxiety Using Sound Design in Computer Games. In: GRIMSHAW, Mark (Org.). *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. New York: IGI Publications, 2011.

TUCHERMAN, Ieda. *Breve história do corpo e de seus monstros*. Lisboa: Vega, 1999.

VALLE, Sólton do. *Manual prático de acústica*. Música & Tecnologia. Rio de Janeiro, 2009.

VARELA, Francisco. *Conhecer, as ciências cognitivas e perspectivas*. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

_____; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor. *A mente corpórea*. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.

VERNANT, Jean-Pierre. *A morte nos olhos: figuração do Outro na Grécia Antiga – Ártemis e Gorgó*. Rio de Janeiro: Zahar, 1991.

WALPOLE, Horace. *O castelo de Otranto*. São Paulo: Nova Alexandria, 2010.

WHALEN, Zach. Play along – An approach to videogame music. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 4, nº1 (nov, 2004).

WU, Wayne. *Attention*. New York: Routledge, 2014.

ZUMTHOR, Paul. *A letra e a voz*. São Paulo: Companhia das letras, 1993.

_____. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GLOSSÁRIO

- :D** Como entendo esse *emoji*: um sorriso largo. Mas de acordo com a *emojipedia*, “um rosto sorrindo com grandes olhos”. Para consultar como é visualizado nos principais *sites* de redes sociais e o significado de outros *emojis*, conferir a *emojipedia*: <https://emojipedia.org/people/>. Último acesso em 26 dez. 2017;
- :v** Esse emoji não conheço e também quando procuro diretamente na busca da *emojipedia* aparecem alguns significados. Por isso resolvi procurar no *Google* e encontrei uma pessoa com a mesma questão, “significado do *:v emoji*”, no *Yahoo! Respostas*, chamando-o de *Pacman*, que teve a seguinte resposta sobre o possível significado: “*:v* → Quer dizer que a pessoa acho meio sem noção ou um pouco engraçado”. Contudo, depois dessa busca e com a dica do *Pacman* resolvi fazer mais uma busca apenas com os parâmetros “emoji *:v*” e apareceu tanto o *Pacman* quanto uma mão fazendo o sinal de “paz e amor” chamado na *emojipedia* de mão da vitória;
- Checkpoint** Normalmente é a definição de um lugar no qual o jogador pode salvar o desenvolvimento do videogame. Contudo, há jogos em que isso acontece depois de algumas ações planejadas ou só quando avança numa fase. Isso permite que retome a experiência de onde parou e com as atualizações conquistadas;
- Console** Aparelho dedicado à atividade de jogar videogame;
- Cutscene** É uma sequência sobre a qual o jogador terá pouco ou nenhum controle. Ela interrompe a jogabilidade para desenvolver o enredo e diálogos, reforçar a construção do personagem principal, introduzir personagens inimigos, além de fornecer informações de fundo, ou pistas;
- Gameplay** Normalmente são vídeos que podem explorar diferentes linguagens e ter vários objetivos. Como apresentar o jogo, maneiras de jogá-lo,

elementos estéticos e, às vezes a programação, as regras básicas dos jogos. Produzido dessa forma funciona como uma maneira de avaliar se vale ou não o investimento financeiro e de tempo.

Também é comum observar nesses materiais uma pessoa jogando e explicando pontos referentes ao que fazer ou não durante a experiência para ultrapassar determinado desafio. Nesse caso, pode ser definido como tutorial, ao qual o jogador recorre quando não consegue resolver um quebra-cabeça ou passar de fase;

Hide and seek	Referente à mecânica na qual o jogador-personagem deve se esconder dos inimigos e não pode enfrentá-los;
Jeff, the killer	Personagem de contos de terror denominado por <i>Creepypasta</i> . <i>Creepy</i> , que em português significa “arrepiaante” (podendo variar para assustador), e <i>copy+pasta</i> , uma gíria da internet para especificar textos que são copiados e colados várias vezes em fóruns de discussão <i>online</i> e em <i>sites</i> de redes sociais. A personagem mais conhecida é a de <i>Slenderman</i> . Não se restringe às produções de contos, sua história inspirou vários filmes e jogos eletrônicos, por exemplo;
Joystick	Conhecido também como controle. Dispositivo de entrada dotado de alavanca e de botões, utilizado em jogos de computador ou de console, para controlar o movimento e outras ações ao serem acionados por quem interage;
Jump scare	Técnica usada em produtos do gênero de horror, em diferentes mídias, para assustar quem o consome. Normalmente busca tirar a pessoa de sua posição inicial por meio de um susto, que vem sem mais nem menos, acompanhado de um som alto;
Junji Ito	Autor e ilustrador de mangás de horror. Para conhecer um pouco melhor esse japonês, segue trecho de uma crítica, <i>Black illumination: the unhuman world of Junji Ito</i> , redigida pelo filósofo Eugene Thacker. No

qual traça um breve perfil de Junji Ito. “Bem-vindo ao mundo de Junji Ito. A cena acima é do mangá de Ito Long Dream (publicado em 1997 e posteriormente adaptado para um filme de TV). Ele exemplifica o que torna a visão de Ito tão enervante e profunda. A história toma uma ideia simples, que é então metodicamente invertida e pervertida, até que o resultado seja uma parábola filosófica aterrorizante e fascinante sobre os limites de ser humano. Por quase 30 anos, Ito tem atuado como autor e ilustrador de mangá de horror. Em um meio saturado com convenções e fórmulas, a abordagem e a visão de Ito são singulares. Certamente, como autor e ilustrador, Ito tem suas influências: mencionou autores como H.P. Lovecraft e Yasutaka Tsutsui, bem como mestres do mangá de horror japonês Hideshi Hino e Kazuo Umezu. Pode-se até detectar em suas obras alusões aos trabalhos de Hieronymus Bosch ou à tradição muito mais antiga do jigoku-zoshi budista (pergaminhos do inferno). Todos estes encontram o caminho para o trabalho de Ito, mas o que torna o de Ito único é a maneira fascinante de se afastar do gênero de terror. Menos preocupado com os clichês do gênero de monstros, assassinatos e melodrama do ensino médio, Ito usa o gênero para levantar questões perturbadoras que são metafísicas e existenciais - tudo com um toque de humor hormonal”. Para acessar a crítica na íntegra: <https://goo.gl/QVaKSG>. Último acesso em 20 dez. 2017. Considerou-se essa informação relevante por duas razões, tanto pelo teor do trabalho de Ito, que repensa o gênero, quanto por reforçar a necessidade de pontuar que esta pesquisa não se finaliza com a defesa desta tese, mas se inicia com os múltiplos caminhos que, acredita-se, foram apontados, mas não discutidos apropriadamente;

- Motion sickness Ou cinetose. É quando uma pessoa sente sintomas como a sensação de enjoo, tontura ou ânsia de vômito durante viagens de carro ou de avião ou mesmo jogando videogames em primeira pessoa;
- Poker face Fisionomia inexpressiva. Alusão a “cara de paisagem”. Termo oriundo das partidas de pôquer. Mas ficou mais conhecido a partir da canção da

cantora Lady Gaga;

Save point	Progresso do jogo salvo no Checkpoint, no qual o jogador pode continuar de onde parou na última vez que interagiu com o videogame;
Spoiler	Revelar enredo ou informação crucial para a fruição de uma obra. Esse termo não tem tradução direta, está relacionado ao verbo em inglês “to spoil”, que significa estragar. Quem “dá spoiler” de algo é considerado um “estraga prazeres”. Tem gente que usa a expressão “ <i>spoler alert</i> ” quando quer contar algo que considera essencial à obra;
Stealth	Gênero de jogos eletrônicos. Isto é, o jogador evita ser percebido e para isso faz uso de habilidade furtiva para criar uma emboscada para seus antagonistas ou para invadir ambientes. Normalmente, esses jogos empregam mecânicas relacionadas a se esconder na sombra, ao uso de disfarces, e evitar fazer barulhos que podem alertar os inimigos, ou mesmo fazer barulho jogando uma garrafa para a direção contrária para despistar quando é preseguido;
Shinji Mikam	Diretor e produtor de jogos, de origem japonesa. Responsável pela franquia <i>Resident Evil</i> .

APÊNDICE A – Questionário para triagem dos participantes da pesquisa

As imagens escolhidas são tanto imagem estática quanto GIF⁹⁴ animada. Isso será especificado em cada legenda. Por conta do teor da pesquisa, optou-se por fornecer o mínimo de informações sobre o assunto. Com o intuito de evitar o direcionamento das respostas, houve inclusive participantes que reclamaram dessa escolha metodológica. Esta decisão se mostrou proveitosa para as discussões realizadas no sexto capítulo.

O número máximo de perguntas foram 10. Isso aconteceu por causa do uso da versão gratuita do formulário *Typeform*. Esse foi escolhido no lugar do produzido pela *Google* por causa de sua qualidade em permitir o uso de imagens, considerado essencial para tornar a pesquisa mais interessante aos respondentes.

Figura 18 - Capa de entrada no questionário



**ESTE QUESTIONÁRIO FAZ PARTE DE UMA PESQUISA DE DOUTORADO SOBRE PERFORMANCE E
SENSORIALIDADE EM JOGOS ELETRÔNICOS DE HORROR.**

START pressionar ENTER

⁹⁴ Em inglês: *Graphics Interchange Format*. Em tradução livre seria formato intercambiável de gráficos.

Figura 19 - pergunta para o participante se apresentar. A imagem é um *GIF* animada com vocalista do *Maroon 5* dando uma “piscadinha” no *The Voice*

1 → **OLAR, POSSO COLETAR ALGUNS DADOS PARA A PESQUISA? QUAL A SUA IDADE, PROFISSÃO/OCUPAÇÃO, ESTADO NO QUAL RESIDE, FORMAÇÃO... ACHO QUE ESTÁ BOM... MAS PODE FALAR MAIS, ISSO AJUDARÁ A ENRIQUECER A PESQUISA...***

SINTA-SE À VONTADE PARA ESCREVER AQUI... A SUA IDENTIDADE SERÁ PRESERVADA!



PARA ADICIONAR UM PARÁGRAFO, PRESSIONE SHIFT + ENTER

Figura 20 - Pergunta sobre o que atrai no gênero de horror. *GIF* animado do ser que habita *Outlast*

2 → **SE PUDESSE DEFINIR O QUE TE ATRAI NO GÊNERO DE HORROR. COMO FARIA?***



PARA ADICIONAR UM PARÁGRAFO, PRESSIONE SHIFT + ENTER

Figura 21 - O que significa jogar? GIF animada de um filhote de gato interagindo com um *tablet*

3 → **PARA VOCÊ, O QUE SIGNIFICA JOGAR?***



PARA ADICIONAR UM PARÁGRAFO, PRESSIONE SHIFT + ENTER

Figura 22 - Indique um videogame de horror. Imagem estática de Alex, na qual é obrigado a assistir cenas de violência. Protagonista do filme *Laranja Mecânica* (*A Clockwork Orange*, 1971), dirigido por Stanley Kubrick

4 → **QUAL VIDEOGAME DE HORROR VOCÊ ACHA QUE EU NÃO POSSO DEIXAR DE JOGAR?***

SIM, ESTOU ESPERANDO ALGO QUE ME DEIXE COMO O ALEX AÍ EMBAIXO... HIHIHI



PARA ADICIONAR UM PARÁGRAFO, PRESSIONE SHIFT + ENTER

Figura 23 - Indique uma sensação que o gênero provoca. *GIF* animada de sátira do filme *O Exorcista* (The Exorcist), retirada da série animada *Family Guy* (1998-)

5 → UMA SENSAÇÃO QUE ESSE GÊNERO PROVOCA EM VOCÊ?*

POR FAVOR, ESPECIFIQUE O MEIO EM QUE O CONSUME, POR EXEMPLOS, RPG, JOGOS DIGITAIS, BOARDGAME, HQ, ANIMÊ, LITERATURA, FILMES, SÉRIES...



PARA ADICIONAR UM PARÁGRAFO, PRESSIONE SHIFT + ENTER

Figura 24 - Como alcança a imersão? Não encontrou na época uma imagem que fosse relevante

6 → COMO VOCÊ NORMALMENTE ALCANÇA A IMERSÃO?*

PARA ADICIONAR UM PARÁGRAFO, PRESSIONE SHIFT + ENTER

Figura 25 - Defina imersão. Também não houve imagem para essa questão

7 → O QUE SIGNIFICA IMERSÃO PARA VOCÊ?*

ESSA RESPOSTA ME AJUDARÁ A COMPREENDER A MANEIRA QUE VOCÊ NORMALMENTE ENTRA NESSE ESTADO.

PARA ADICIONAR UM PARÁGRAFO, PRESSIONE SHIFT + ENTER

Figura 26 - O que sente ao interagir com videogame de horror? *GIF* animada de um corredor do casarão de *LoF*

8 → **O QUE VOCÊ SENTE AO INTERAGIR COM UM JOGO ELETRÔNICO DE HORROR?***

EXPLIQUE DA FORMA QUE ACHAR MELHOR... PORQUE NÃO EXISTE UMA RESPOSTA CERTA!



PARA ADICIONAR UM PARÁGRAFO, PRESSIONE SHIFT + ENTER

Figura 27 - Questão sobre a motivação para responder a enquete

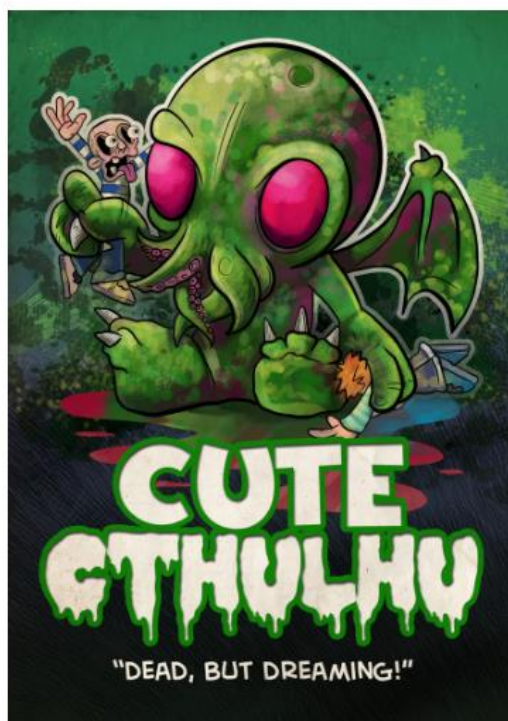
9 → **O QUE TE LEVOU A RESPONDER ESTE QUESTIONÁRIO?***

PARA ADICIONAR UM PARÁGRAFO, PRESSIONE SHIFT + ENTER

Figura 28 – Agradecimento, pedido para que compartilhe o questionário e solicitação do *e-mail*, caso tivesse interesse em participar da próxima etapa em Juiz de Fora, na primeira semana de agosto de 2017

10 → **PARECIA MUITO, MAS JÁ ACABOU!!! MUITÍSSIMO OBRIGADA PELA COLABORAÇÃO... SE POSSÍVEL, COMPARTILHE COM A SUA REDE DE AMIGOS E CONHECIDOS... FARÁ UMA DOUTORANDA MUITO FELIZ E UMA TESE MUITO MELHOR!!**

AH! QUASE ESQUECI, PODE DEIXAR AQUI SUA CRÍTICA, SUGESTÃO E EMAIL (COMO JÁ DISSE, A SUA IDENTIDADE SERÁ PRESERVADA)... HEHEHE



APÊNDICE B – Respostas ao questionário

Tabela 1 - Resposta anônima 1

1	#	3fa7170d40c178cd77602867cf63c1d9
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	23, estudante de design, mg
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	O suspense, a expectativa do susto, gore, fluidos
C	Para você, o que significa jogar?	interagir, determinar ações, medir consequências
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Outlast 2, silent hill...
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	consumo mais literatura e séries de terror do que jogos, mas o thrill, a expectativa do medo é o que mais me atrai
F	Como você normalmente alcança a imersão?	lendo em lugares silenciosos, sozinha
G	O que significa imersão para você?	entrar completamente, mentalmente, em uma atmosfera diferente da qual você se encontra
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Curiosidade, expectativa,
I	O que te levou a responder este questionário?	O interesse pelo assunto
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	-----
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 18:36:18
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 19:02:29
M	Network ID	2804:7f2:2

Tabela 2 - Resposta de Rafael

2	#	069bac8a7ba70b62bc7ef92168149e93
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	20, estudante, são paulo, cursando b.i. em artes e design.
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	o gênero horror pode ser bom no que faz apenas com "jump scares", porém pode ser trabalhado com o psicológico do público, o que é o que mais me atrai. talvez algo possa nem pertencer ao gênero, porém o modo como é construído pode fazê-lo ficar na cabeça de um jeito muito assustador.
C	Para você, o que significa jogar?	é um modo de sentir emoções variadas de um jeito que não se pode na vida real, ou que a simula. é um conjunto de frustração em não conseguir algo no jogo e felicidade de consegui-la depois. é também poder analisar o trabalho de pessoas e ver se conseguiram atingir seu objetivo de entreter um certo público e aprender modos de contar histórias e mais sobre design.
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Não joguei praticamente nenhum jogo de horror na vida, mas jogos como silent hill são o que espero de um. também há partes de outros jogos que não são do gênero, mas que possuem um tipo de horror nessas partes (mesmo não sendo pesados), como the legend of Zelda Ocarina of Time... são partes interessantes para um jogo livre para todos os públicos :v
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Como disse, não tive muito contato com o gênero na vida, mas nos jogos que joguei era sempre a expectativa de acontecer algo do nada e também de perder o progresso e a tensão que me causava na cabeça ao ficar pensando em coisas assim.
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Construção da história, dos personagens e cenário (tem que ter algo não muito clichê pelo menos).
G	O que significa imersão para você?	querer continuar a jogar/ver/ler por várias horas e me interessar em saber mais sobre a história e personagens.
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	sinto que é um medo gostoso :v é como andar em uma montanha russa e saber que não vai cair.
I	O que te levou a responder este questionário?	quero jogar video game :v

J	Parecia muito, mas já acabou!!! Muitíssimo obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	achei muito boa essa abordagem mais light, quero muito participar da parte prática =] Meu nome é Rafael Leone e meu e-mail é linkuchiha1@hotmail.com (tudo minúsculo :v).
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 19:00:33
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 19:21:45
M	Network ID	563430d905

Tabela 3 - Resposta anônima 2

3	#	574a944833d266e34089ab8ec7929ee3
A	Olá, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	Eu sou estudante do bach. interdisciplinar em artes e design, tenho 29 anos, resido em juiz de fora, mg (mas natural de mauá, sp). minha formação acadêmica anterior é como téc. em design de moda e de modelagem do vestuário, mas tenho ~~ampla vivência~~ em cinema de horror, com ênfase nos anos 80 e 90, filmes b, gore e "euro horror" (destaque para o cinema francês e espanhol), terror psicológico e por aí vai. quanto ao terror em jogos, confesso que faz uns bons anos que não jogo nada. :/
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	eita. eu gosto do aspecto fantástico, da adrenalina e de ser surpreendida - e nem falo tanto de sustos de pular da cadeira (que aliás tbm gosto) mas sim da surpresa com a história, em descobrir algo que me assusta e da capacidade que o cérebro tem de formar novas neurais, não sei se expliquei direito, dsclp.
C	Para você, o que significa jogar?	se divertir mesmo sabendo que serei humilhada por falta de habilidade. (pra ter ideia, minha plataforma preferida é pc porque não tenho coordenação motora pra joystick)
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	eu amo muito "american's mcgee alice", acho que foi o primeiro jogo de horror que joguei - e não foram muitos mesmo. :(
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Fascínio
F	Como você normalmente alcança a imersão?	com movimento dentro do jogo, principalmente.
G	O que significa imersão para você?	se sentir integrado ao jogo, esquecendo do ambiente real onde está
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	assustada, mas curiosa? tipo, eu com certeza seria aquelas pessoas que morrem nos filmes porque ao invés de saírem correndo foram ver o que causou o barulho no outro cômodo etc.
I	O que te levou a responder este questionário?	achei o tema muito interessante, não lembro de nada parecido desde que entrei no iad.
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	parabéns pela pesquisa, achei o tema incrível! \O/
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 19:40:20
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 20:10:12
M	Network ID	2804:14d:3

Tabela 4 - Resposta de Lucas

4	#	4d6a40e0c308ddc2cfcfb070d80f1829
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	Lucas Cabral, 19 anos, estudante, músico e fã do terror.
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	A emoção que nenhum gênero CONSEGUE mais passar. O poder de instigar o instinto de sobrevivência.
C	Para você, o que significa jogar?	É uma forma de fugir da realidade, viver outro tipo de vida alternativa.
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Resident evil - biohazard
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Eu jogo poucos jogos de terror, consumo mais através de filmes. Me causa uma sensação de impotência, calafrios, como se eu, de fato, não estivesse sozinho.
F	Como você normalmente alcança a imersão?	A trilha sonora me ajuda muito a imergir na proposta do conteúdo. Seu próprio roteiro TAMBÉM facilita pra que eu caia de cabeça e me arrependa no final rrsrs
G	O que significa imersão para você?	Imersão, pra mim, é quando você se sente lá dentro. Na pele do personagem, sentindo o que ele está sentindo, como se sua vida estivesse envolvida com a trama
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Muuuuuuuito medo, muuuuuuito calafrio. Minhas mão começam a suar frio, eu não consigo continuar no jogo sem parar, eu fico pausando a todo momento.
I	O que te levou a responder este questionário?	A paixão e a burrice por adorar sentir medo em filmes e jogos
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	lucascabral.designjf@hotmail.com
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 20:09:30
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 20:29:25
M	Network ID	c4b4c6815e

Tabela 5 - Resposta de Mirielen

5	#	805c275e6a274dbdf8b5ed298cc04568
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	Mirielen de Arantes, 22 anos, estudante de artes e design, por enquanto moro em juiz de fora-mg. Pretendo me formar em cinema mas a área de games está cada vez mais atraente. Nerd desde nova, gosto muito de videogame.
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	Sofro muito medo de qualquer coisa relacionada a horror. Porém, em jogos é como se eu pudesse usar meu medo para fazer uma ação, é isso que mais me fascina. A não paralisação que sinto quando estou jogando.
C	Para você, o que significa jogar?	Significa diversão, alívio, aprendizado. Jogos sempre foram maneiras de eu "interpretar" outras pessoas e explorar outras alternativas.
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Slender é um desses jogos que é mais seu psicológico contra você do que qualquer outra coisa. É um bom jogo.
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	É uma mistura de medo, angústia e desafio. O consumo mais em jogos digitais e em animês mas em RPG é o melhor modo de jogar qualquer coisa de terror/horror.
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Ou entro em pânico ou sinto muita coragem, não sei dizer exatamente como ou porquê. Não sei se respondi certo.
G	O que significa imersão para você?	Para mim, imersão é quando, naquele momento, é tudo real e você é capaz de esquecer o lado de fora.
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Medo e fascínio, ao mesmo tempo que quero desligar, eu quero continuar e descobrir o que vai acontecer.
I	O que te levou a responder este questionário?	Sou apaixonada por jogos eletrônicos e de mesa.
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	Mirielen28@hotmail.com Muito bom esse questionário, não é chato de responder. Parabéns
K	Start Date (UTC)	2017-07-16 17:03:52
L	Submit Date (UTC)	2017-07-16 17:19:20
M	Network ID	6a27a06532

Tabela 6 - Resposta de Geovane

6	#	cd797e83039381c0806a7cca7bc47c6a
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	geovane 36 anos Garçom/digitador/metade filósofo e metade estudante de artes e design RJ/MG
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	elementos no qual algo semi oculto vai se aproximar, mas não se sabe quando ou como/ elementos que se mostram aos poucos e progressivamente, que pode resultar em momentos de tensão com elementos de perseguição. Seja na pele da caça ou do caçador.
C	Para você, o que significa jogar?	Jogar é o uso de regras (regras, equipamentos, códigos, mecânica) para criar uma simulação/experimentação uma imersão em uma ideia, através de uma narrativa/historia sobre algo.
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Friday the 13th - pc steam - https://www.youtube.com/watch?v=0Q-bSK0-vmQ The Forest - PC STEAM - https://www.youtube.com/watch?v=EEgt3m3tuJ0 rake - pc steam - https://www.youtube.com/watch?v=ArcKtYZir8w bigfoot - pc steam - https://www.youtube.com/watch?v=JsybhOBvo5g dead by daylight - PC steam - https://youtu.be/W53hWZ42SMg?t=126 Five nights at freddy's - pc steam - https://www.youtube.com/watch?v=He6mjpuXBRc Alien isolation - PC steam - https://youtu.be/uQ2OQGEHeeU?t=127 Amnesia - pc steam - https://www.youtube.com/watch?v=M627-obxNzg kuon- ps2 - https://youtu.be/4pv4F02nS6Q?t=13 Clock tower 3 - ps2 - https://www.youtube.com/watch?v=FSXgsMxXsdU&list=PLC_GisvNDYCBTS-XhWGStFFYK4wmBUZzh Clock Tower 2 - ps' - https://www.youtube.com/watch?v=zGD4dVnmsls "Nota - a versão japonesa os atores são melhores > https://www.youtube.com/watch?v=8RjBir3sjd0

silent hill - ps1 -

<https://www.youtube.com/watch?v=Wy34ChMlvow>

resident evil - ps1 -

<https://www.youtube.com/watch?v=1i59p7qLPws>

Clock tower- snes -

<https://www.youtube.com/watch?v=4HmjM8kN8xA>

Friday the 13th - NES -

<https://www.youtube.com/watch?v=qIK0-ndNpdw>

Halloween - Atari -

https://www.youtube.com/watch?v=OJmEbN6TU_g

E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	<p>filmes aprensividade - friday 13th.</p> <p>Angustia - nightmare on Elm street.</p> <p>Medo - Fogo no céu</p> <p>cagaço - A Casa das Almas Perdidas (1991)</p> <p>aprensividade e medo - ring, 1, 2, e zero- (the ring, a versão americana...não!!!, apenas o original que é japonês) https://en.wikipedia.org/wiki/Ring_(film)</p> <p>friday 13th pc - angustia, medo, *prazer*</p> <p>Alien isolation, pc steam - medo, angustia</p> <p>Rake, pc steam, - cagaço extremo de tomar susto</p> <p>dead by daylight, pc steam - medo, angustia</p> <p>Five nights at freddy's, pc steam- medo e angustia de tomar susto</p> <p>Kuon , ps2 medo e angustia</p> <p>The forest, pc steam - medo, angustia</p>
F	Como você normalmente alcança a imersão?	<p>luzes apagadas nenhum barulho externo</p>
G	O que significa imersão para você?	<p>imersão ligado a experimentação/simulação, é o ato de se aprofundar em uma transcendência de consciência/percepção de ambiente/realidade para uma outra consciência/percepção de ambiente/realidade através de uma narrativa</p>
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	<p>varia muito com a essência que o jogo transmite, mas geralmente uma ligação mais forte de imersão do que em outros jogos. Medos de tomar susto como em rake, stress de ser perseguido como em alien isolation, medo do que reside lá fora como em kuon, friday 13th, bigfoot, amnesia, the forest... ou por mais sinistro que seja, certos momentos prazerosos quando vc é colocado em uma simulação como no papel de caçador como é o caso do jason em friday 13th. (prazeroso pelo sentido de imersão na simulação no qual sentir prazer por estar fazendo um bom papel {assustar} dentro de uma mecânica/sistema/regra no qual friday 13th pode ser bem interessante se os jogadores conseguirem entrar na imersão dos personagens, o jogo ajuda, sendo que é possível escutar o que os jogadores estão a falar quando os personagens estão próximos ou usando walkie talks)... ou talvez tenha sido apenas mesmo o prazer provocado pela ato primata de caçar uma presa e a adrenalina disparada pelos gritos de pavor... muhuhahahha :D</p>

I	O que te levou a responder este questionário?	Gosto de terror, gosto de jogos, gosto de estudos sobre jogos, imersão, simulação de ambientes e estados...
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	gio_marchi@msn.com
K	Start Date (UTC)	2017-07-16 13:30:31
L	Submit Date (UTC)	2017-07-16 18:41:56
M	Network ID	0816b7f0d1

Tabela 7 - Resposta de Gabrielle

7	#	c341f7f92f451e9caf5ed5621c2fd9dc
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	Olá, tenho 21 anos, atualmente sou estudante do bacharelado interdisciplinar em artes e design, durante o período letivo resido em juiz de fora.
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	As possibilidades dadas para resolver um problema causado, sendo que este problema pode se expressar de forma direta ou apenas como um reflexo psicológico da persona controlada.
C	Para você, o que significa jogar?	Imergir em outro mundo onde exploramos diversas outras oportunidades e adquirimos novas leituras para a nossa própria realidade.
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	série fatal frame (ps2-wii-wii u), série clock tower (psx-ps2, Menos o 2 pfv), haunting ground (ps2), corpse party (pc, mas o mais conhecido é o remake de psp), The Crooked man (pc rpg maker), mermaid swamp (rpg maker), rule of rose (ps2) olha não to lembrando de muita coisa agora mas em jf se eu lembrar de mais algum daora eu te falo -q
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Normalmente eu tenho preferência por mídias digitais, apesar de apreciar bastante animes e mangás (junji ito é minha religião) e como minha preferência geralmente fica em séries onde os personagens são indefesos e as propostas e ameaças se apresentam de formas mais psicológicas do que de fato reais, eu gosto do sentimento de impotência causado, onde você deve ultrapassar o obstáculo não pela força, mas sim pelo intelecto.
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Eu não tenho muita dificuldade, geralmente eu só sento e jogo, mas completa acredito que as luzes apagadas e a casa em silêncio auxiliam bastante.
G	O que significa imersão para você?	É conseguir entrar no jogo, na história e enxergar pelos olhos do personagem os acontecimentos compreendendo e sentindo melhor a situação.
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Um senso de desafio, em resolver o enigma, o conflito encarando seja lá o medo que a plataforma quer me propor
I	O que te levou a responder este questionário?	Depois de RPg, survival horror é meu gênero favorito, mesmo eu considerando que tenha tido uma grande decadência nos últimos anos acho interessante desenvolver um estudo sobre.

J	Parecia muito, mas já acabou!!! Muitíssimo obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	meu email é gabireislacerda@hotmail.com sobre sugestões e críticas nada me vem a cabeça agora além de sugerir que procure jogos indies feitos no rpg maker, costumam ter uma pérolas bem legais naquele meio e a maioria pode ser encontrada de forma gratuita por aí, enfim a gente se vê na ufjf
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 14:28:17
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 14:49:36
M	Network ID	e70deabf94

Tabela 8 - Resposta de Bernardo

8	#	6313dc6948a49759a211a2b8abc9dc97
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	Olá ,sou Bernardo Moraes tenho 19 anos sou estudante de artes e design na ufjf , mineiro e viciado em jogos nas horas vagas e nas não vagas também
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	O horror é uma forma de nos trazer um estado sincero de nosso sentimentos , o medo é sempre verdadeiro e mostra uma face real de cada um de nós
C	Para você, o que significa jogar?	Estar em contato com uma nova história mesmo que seja temporariamente podendo assim nos fazer esquecer dos nossos problemas e ter uma diversão pura e real
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Dead space 1 e silent Hill 2 , Bioshock 1 é uma recomendação mas não sei se a maioria o considera horror porém em vários momentos eu fiquei tenso e fechei o jogo
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Eu consumo vários meios jogos eletrônicos , boardgames , livros , hq , animes , e todos me dão agonia e em alguns momentos um medo paralisante
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Não tendo nada que a quebre , pessoas conversando e brincadeiras perto , eu entro em uma imersão profunda facilmente
G	O que significa imersão para você?	Conseguir me por no lugar dos personagens em questão , esquecer que é um meio de entretenimento e sentir que eu estou lá
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	A mídia de jogos eletrônicos me deixa com a mais profunda imersão , sinto adrenalina e medo ao ponto de chorar , ficar paralisado e fechar o jogo como reflexo
I	O que te levou a responder este questionário?	A vontade de ajudar uma pessoa que esteja levando jogos de uma maneira mais séria e que seja mais um passo na jornada do fim da banalização dos jogos na sociedade
J	Parecia muito, mas já acabou!!! Muitíssimo obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	Não tenho nenhuma crítica/sugestão Meu e-mail é Bernardo-mc@hotmail.com
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 16:16:02
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 16:37:21
M	Network ID	a5d307e6f9

Tabela 9 - Resposta anônima 3

9	#	2d6b1d73c529096f96eda427c9ab14e8
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	48, professora do IAD, MG, doutorado em Design, game designer e ilustradora desde 1991
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	horror realista: acidentes, sofrimento e morte de crianças e animais, estupro, assaltos e sequestros, desaparecimento de pessoas queridas.
C	Para você, o que significa jogar?	jogo é vida.: trabalho, diversão, tesão!
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Não sei se existe algum que realmente me assuste... talvez os de guerra real? Existe algum baseado em tráfico humano, cracolândia ou similar?
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Por enquanto RPG. Criamos situações como as que mencionei em qualquer tipo de cenário.
F	Como você normalmente alcança a imersão?	RPG. Atuação e Narrativa. Construção no minecraft dos cenários de rpg que jogamos.
G	O que significa imersão para você?	Sentir-se emocionalmente abalado, negativa ou positivamente pelo que está sendo jogado.
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	esqueci de mencionar que tenho jogado walking dead: michonne. O que mais me assusta são as interações humanas. Os zumbis estão lá só pra enfeitar rs. O que me interessa é a angústia que tais relações me provocam.
I	O que te levou a responder este questionário?	Quero brincar de horror também!!!!
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	Vamos nos divertir!
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 16:49:22
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 16:59:54
M	Network ID	2bf95073f5

Tabela 10 - Resposta de Bruno V

10	#	edc7b489f88443d0fa6a54d3505323d3
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	Olar, meu nome é bruno, tenho 20 anos, sou estudante de artes e design, moro em Juiz de fora MG, e meu principal objetivo em Artes e design é aprofundar em design de objeto e aprender o maximo possivel para aplicar tudo que aprendi na área de desenvolvimento de jogos.
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	em jogos do genero de horror o que mais me atrai é a imersão criada pelo jogo (gosto de me sentir na pele do protagonista), tensão como em momentos de hidde'n seek como todo o outlast e momentos de agonia que te fazem ficar com o estomago na boca como a parte da gif de cima, no momento em que ocorre mutilação do protagonista.
C	Para você, o que significa jogar?	para mim significa sair de nossa pele e entrar na pele de um personagem fictício ou apenas termos o lazer de nos divertir com algo que segue um sistema
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Alien Isolation, Outlast 1 e 2 e dead space 1 e 2 (o 3 eu nao fechei mas o inicio nao parece muito um jogo de horror, parece mais um mass effect)
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Rpg: apesar de eu nao jogar muito... esse genero me prende à historia e a felicidade que é fazer missoes do tipo (busca isso pra mim show) kkk. qualquer jogo multiplayer online: me provoca muita competitividade, eu quero ser bom naquilo e ter o melhor elo que o jogo pode me dar. aVENTURA E AÇÃO: NESSES GENEROS É MUITO IMPORTANTE O ENREDO, POIS SE FOR BOM MESMO EU FICO ANSIOSO E ME PRENDE BEM MAIS QUE A PROPRIA IMERSÃO DO JOGO, POSSO DAR COMO EXEMPLO DE JOGOS QUE FIZERAM ISSO COMIGO: tOMB rAIDER (ALEM DE UM AMOR DE INFANCIA ETERNO ESSE JOGO NUNCA ME DECEPCIONOU, NENHUM DA SAGA, PODE ACREDITAR), gOD OF WAR (JOGUEI TODOS COMENDO A TELA PORQUE EU AMAVA A HISTORIA DESENVOLVIDA NO JOGO ALÉM DO hack 'n slash do jogo que é absurda de gostosa), the last of us (que pra mim é mais um filme muito bem dirigido por parte de nós mesmo, com roteiro impressionante, otimo desenvolvimento de historia, otima aplicação de stealth e ação no jogo.

F	Como você normalmente alcança a imersão?	jogos em primeira pessoa ja tem uma imersão horripilante, se tiver uma jogabilidade boa e/ou uma historia boa eu simplesmente esqueço que existo e eu naquele momento sou o protagonista. jogos de suspense sempre ajudam muito, pois voce nao quer ver o protagonista morrer poruqe voce ja se sente na pele dele.
G	O que significa imersão para você?	imersão pra mim é quando voce esquece que tem vida e vive junto ao jogo, pra voce nao existe mais a Real life, somente o universo tratado dentro do jogo, além de se sentir dentro do protagonista principal.
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	medo, ansiedade, agonia, tensão. (ESSES SENTIMENTOS QUANDO ME OCORRE ME FAZ ENROLAR PARA JOGAR O JOGO PORÉM ISSO ME MOSTRA QUE MESMO SEM JOGA O JOGO É INSANAMENTE BOM. cOMO EM ALIEN ISOLATION QUE EU TENHO HÁ SECULOS E NUNCA PASSEI DA PRIMEIRA METADE DO JOGO DE TAO TENSO QUE EU FICO QUANDO JOGO. OUTRO EXEMPLO É O sLENDE THE aRRIVAL, QUE EU TAMBEM TENHO HÁ ANOS E ATÉ HOJE SÓ PASSEI DE 2 DE UMAS 15 FASES POR CONTA DO JOGO ME DAR MUITOS ARREPIOS)
I	O que te levou a responder este questionário?	O QUE ME IMPEDIRIA DE RESPONDER ESSE QUESTIONARIO? AFINAL É SOBRE JOGO, É SOBRE A MINHA VIDA.
J	Parecia muito, mas já acabou!!! Muitíssimo obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	(brunoveloso_file@hotmail.com) adorei responder esse questionário, me mantém informado sobre sua tese/pesquisa porque tudo que se relaciona a jogo eu me interesse 10/10. abraços
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 16:27:44
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 17:00:24
M	Network ID	9869ad01c9

Tabela 11 - Resposta de Daniel

11	#	a4ab78b901ca75bf54e184d3f42f6d37
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	21 ANOS estudante mg Bacharelado em artes e design em curso
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	Sustos são legais, diferente dos filmes, nos jogos você não sabe ao certo quando eles vão vir, e você "teme pela sua vida", o que te faz ficar mais tenso. A ATMOSFERA DE PERIGO IMINENTE É MUITO IMPORTANTE TAMBÉM. eSSA ATMOSFERA FUNCIONA MELHOR SE ELA EXISTIR AO LONGO DE TODO O JOGO OU NA MAIOR PARTE DELE. sE ELA SURGE APENAS NOS MOMENTOS "PRÉ SUSTO" JÁ DEIXAM DE SER INTERESSANTES PORQUE DENUNCIAM DE QUE FORMA VOCÊ DEVE REAGIR. e ACHO QUE UM POUCO DE FRUSTRAÇÃO TAMBÉM É BOM. uM JOGO DE HORROR MUITO FÁCIL DE SER JOGADO NÃO TE DEIXA TENSO, NÃO TE FAZ "TEMER PELA SUA VIDA".
C	Para você, o que significa jogar?	HMM... MUITO POÉTICO, VOU PASSAR ESSA
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	vISH, JOGUEI MUITO POCOS E HÁ MUITO TEMPO. mAS DEAD ISLAND 1,2,3,4,5.... SÃO ÓTIMOS.
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	eNTÃO, A MÍDIA A QUAL É MAIS COMUM PRA MIM SÃO OS FILMES, E SOU MUITO CHATO COM ELES. filmes que geralmente usam apenas de sustos para dar medo no espectador não me agradam, tão pouco os que usam mutilação gratuita, isso não da medo e sim afliceta (assistir o vídeo da Jout jout para melhores explicações). Filmes de terror que realmente me deixam sem dormir (o que eu estranhamente adoro) são filmes como the witch, mr. babadook e get out. eLES CONTÊM A TAL ATMOSFERA DE TENSÃO QUE TE DEIXA COM O C* NA MÃO E MEDINHO DE VOLTAR PRA CASA DO CINEMA A NOITE.
F	Como você normalmente alcança a imersão?	aCHO QUE VEM NATURALMENTE. SE O FILME/JOGO CONTÊM OS QUESITOS QUE CITEI ANTERIORMENTE, A IMERSÃO ACONTECE.
G	O que significa imersão para você?	qUANDO ESQUEÇO DAS DIMENSÕES DA TELA7
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	meDO?
I	O que te levou a responder este questionário?	vOCÊ PEDIU O.O

J	Parecia muito, mas já acabou!!! Muitíssimo obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	DANIEL-SAMA@LIVE.COM
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 16:41:31
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 17:15:25
M	Network ID	02264308b0

Tabela 12 - Resposta de Naiara

12	#	ab8b65aecc5e7bf1fd5c3379db4ec358
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	Naiara Castro, estudante de artes na ufjf, 21 anos. Minas Gerais
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	A ansiedade
C	Para você, o que significa jogar?	Estar em atividade lúdica, seja em algo programado para entretenimento ou qualquer atividade que exerça nossos sentidos lúdicos
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Silent hill 1
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Jogo digital: me causa angústia, mas é ótimo pra fugir da realidade
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Apago as luzes e jogo sozinha
G	O que significa imersão para você?	Sentir-se parte do jogo
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Sinto medo!
I	O que te levou a responder este questionário?	A alê pediu ♡
J	Parecia muito, mas já acabou!!! Muitíssimo obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	Gostei muito das perguntas.
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 17:11:20
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 17:17:06
M	Network ID	35ad3d51c9

Tabela 13 - Resposta de Letícia

13	#	100d768c6956e445aec3f16de834f1e8
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	34 anos, professora universitária, MG, doutora em comunicação
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	Não sou muito atraída por horror, mas acho interessante o suspense construído, e as reflexões sobre as ações humanas em situações extremas
C	Para você, o que significa jogar?	Agir, entrar em muitos mundos e possibilidades
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Resident Evil 3 - Nemesis
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Games - susto Filmes - suspense, nojo
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Com som alto na TV
G	O que significa imersão para você?	Concentração tão profunda que me faz perder a noção do tempo ou do espaço que me cerca
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Não costumo jogar jogos de horror, mas quando assisto outras pessoas jogando, fico com a sensação de suspense, de querer saber o que vai acontecer, e como vai acontecer
I	O que te levou a responder este questionário?	Contribuição na pesquisa
J	Parecia muito, mas já acabou!!! Muitíssimo obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	leticiaperani@yahoo.com.br
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 18:03:04
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 18:10:22
M	Network ID	c9c7b394be

Tabela 14 - Resposta anônima 4

14	#	8e08eb4a3886249ad6f8fcaa2b9ed3b8
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	32 anos, pesquisador/estudante/professor, resido em SP, sou de PB, doutorando.
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	Ilinx. O medo, o pânico, a claustrofobia, o terror, são todas emoções que nos fazem ultrapassar as sensações e percepções cotidianas e isso dentro de um jogo - experiência notoriamente segura - torna-se prazeroso, pois não precisamos nos preocupar com danos. Além disso, considero histórias com aspectos sobrenaturais/fantásticas de interesse.
C	Para você, o que significa jogar?	Entrar em um estado mental distinto, separar-se da vida cotidiana em um ambiente que permite exploração dos próprios limites, mas também de outras realidades, possibilidades, existências e identidades.
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Nada bate os clássicos: Alone in the Dark.
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Consumo o gênero de terror/horror em literatura, filme, RPGs, jogos digitais e boardgames. Considero que seriados, HQs e Animes do gênero têm potencial teórico de qualidade, mas que quase nunca o alcançam, ou seja: são ruins mesmo, então os evito. Sobre uma sensação que o gênero desperta, varia. Por exemplo: um jogo de horror costumeiramente resulta em uma sensação de medo corpórea: aumento de pulsação, transpiração, etc... (Já caí da cadeira, literalmente, jogando Fatal Frame 2). Na literatura, por outro lado, não tenho essa reação corpórea, é mais uma apreciação intelectual.
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Que pergunta, hein? Existindo. Existir basta.

G	O que significa imersão para você?	Imersão não é um interruptor binário que varia entre "imerso" e "Não imerso"; é uma escala variável - e não apenas em uma linha, caminha em diversas direções. Existe sim, a lendária imersão que é como estar debaixo d'água, completamente envolto pelo novo ambiente e desconectado da realidade cotidiana, mas creio que essa imersão é mais excessão que regra. Vejo imersão algo mais próximo como visitar outras esferas de realidade - em diferentes graus e sentidos. É transpor algumas barreiras entre mundos. Tem a ver com a liminaridade de Victor Turner.
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Parte dessa resposta já está acima, nas perguntas 2, 5 e 7, mas vou complementar: o primeiro sentimento geralmente é de curiosidade, é a vontade de explorar. Ao contrário da maioria dos jogos, os de horror costumam suscitar cautela, explorar devagar, centímetro a centímetro, manter a guarda alta, ao invés de simplesmente relaxar e sair correndo como um louco. É uma experiência oposta ao descuido incentivado por um Sonic da vida, por exemplo. E sim, dependendo do jogo, sinto medo, medo orgânico, e certamente prazer.
I	O que te levou a responder este questionário?	Sempre gostei de responder questionários, ainda mais quando ajuda um colega.
J	Parecia muito, mas já acabou!!! Muitíssimo obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	desculpa, sem e-mail. Boa sorte com a pesquisa! :)
K	Start Date (UTC)	2017-07-15 20:22:47
L	Submit Date (UTC)	2017-07-15 20:44:47
M	Network ID	2804:14c:7

Tabela 15 - Resposta de Bárbara

15	#	10b00b981477b23c1b900562d0aa9dc6
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	21 anos, designer, estudante, mina gerais
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	gosto do suspense e da história por trás dos jogos, além dos jumpscars, que são algo bem importante, e se não houver, gosto do terror mais psicológico
C	Para você, o que significa jogar?	preparar um ambiente, sentar e interagir com o maximo do jogo possível.
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	meus favoritos são resident evil, o mais recente eu gostei muito, outlast também é indispensável, silent hill, the evil within, também existem alguns jogos independentes japoneses/coreanos que são absurdamente assustadores.
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	me causa um mix de frio na barriga + adrenalina, ao mesmo tempo n consigo sentir muito medo pq realmente me prendo demais a historia. jogo principalmente em consoles e pc
F	Como você normalmente alcança a imersão?	preparando o ambiente que eu estou jogando ou lendo, utilizando fones que abafem bastante se for algo que tenha audio e deixando a luz baixa.
G	O que significa imersão para você?	imersão pra mim é se sentir dentro do jogo, na pele do personagem principal
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	um pouco de medo no inicio, mas depois interesse e curiosidade em ver o que está acontecendo
I	O que te levou a responder este questionário?	tenho interesse em te ajudar!! hahaha, fora que gosto muito do meio do horror
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	barbaramattosmarinho@hotmail.com
K	Start Date (UTC)	2017-07-16 03:54:58
L	Submit Date (UTC)	2017-07-16 04:01:42
M	Network ID	1d9c159e60

Tabela 16 - Resposta de Yan

16	#	47e05f6ba6c75416ca9330164c5939c8
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	Yan honorato, 20 anos, Estudante do IAD UFJF.
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	Terror Psicológico, armadilhas, cenário e lore
C	Para você, o que significa jogar?	uma imersão numa realidade diferente que utiliza os nossos artifícios mentais.
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	hmmm, não conheço muito do gênero, mas eu achei out last muito bom.
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	adrenalina, medo, curiosidade, receio. Isso é presente tanto em jogos quanto nos outros gêneros
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Mecânica, Lore e ambientação do jogo
G	O que significa imersão para você?	focar tanto nos elementos apresentados pelo jogo a ponto de estar 100% com o pensamento em função do jogo.
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Uma adrenalina e uma certa claustrofobia, não sei muito bem. da vontade de parar de jogar mas ao mesmo tempo da vontade de desvendar o jogo e tomar os sustos.
I	O que te levou a responder este questionário?	gosto por jogos/ligação com o projeto de pesquisa da faculdade
J	Parecia muito, mas já acabou!!! Muitíssimo obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	yan-honorato@hotmail.com
K	Start Date (UTC)	2017-07-17 00:05:39
L	Submit Date (UTC)	2017-07-17 00:14:18
M	Network ID	74189e77af

Tabela 17 - Resposta de Bruno M

17	#	968a4d286c86b4bc5a0fb2488b7a2fa8
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	Meu nome é bruno 21 anos estudante do IAD de MG
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	atmosfera uma história intrigante cheia de significado mistério
C	Para você, o que significa jogar?	se imersar em um universo criado por outras pessoas e explora-lo através de suas mecânicas
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	agony
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	horror é mais interessante em jogos, por serem interativos, o jogador tem total controle do que acontece, e depende dele se ele vai "sobreviver" ou "morrer"
F	Como você normalmente alcança a imersão?	separando um espaço só para a mídia onde dou total atenção para ela
G	O que significa imersão para você?	agir como parte desse universo fictício, evitando pensamentos de ações que não partem da noção de que estou lá (anti jogo)
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	nervosismo e insegurança, especialmente naqueles em que não posso me defender, no jogo eletrônico tudo depende das minhas ações
I	O que te levou a responder este questionário?	sou parte do grupo de concept no iad, vi o link no facebook kkkkk
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	bruno-r-marquez@hotmail.com
K	Start Date (UTC)	2017-07-17 16:40:06
L	Submit Date (UTC)	2017-07-17 16:52:00
M	Network ID	7d852108b6

Tabela 18 - Resposta de Elisa

18	#	dab76bfe66010f0b1d969af2fdadd87
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	Tenho 19 anos, Sou estudante de artes e design na ufjf, resido no estado de minas gerais em juiz de fora mesmo.
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	eu acho bem interessante a temática POR NORMALMENTE ENVOLVER FICÇÃO QUE É ALGO QUE ME INTERESSA MUITO, MAS PARTICULARMENTE TENHO MUITO MUITO MEDO DE COISAS DE SUSPENSE/HORROR.
C	Para você, o que significa jogar?	JOGAR PARA MIM É INTERAGIR COMO UMA MÍDIA QUE NORMALMENTE EVOCA UMA HISTÓRIA A QUAL VOCÊ REAGE OU DESAFIOS A SEREM REALIZADOS.
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	HMMM NÃO SEI.
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	SOBRE ANIMES, LIVROS, FILMES E SÉRIES EVOCAM EM MIM UM PROFUNDO MEDO/PARANOIA.
F	Como você normalmente alcança a imersão?	NÃO É DIFÍCIL PARA MIM ALCANÇAR, DESDE QUE POSSUA UMA HISTÓRIA CONSIGO ALCANÇAR UMA IMERSÃO FACILMENTE.
G	O que significa imersão para você?	IMERSÃO PARA MIM É UMA ESPECIE DE ESTADO/SENSAÇÃO EM QUE VOCÊ PARTICIPA DAQUELE AMBIENTE DO JOGO/CONTEÚDO QUE ESTÁ CONSUMINDO COMO MAIS QUE UM ESPECTADOR, PARTILHANDO E VIVENCIANDO SENTIMENTOS E SENSações.
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	AS VEZES QUE TIVE CONTATO FIQUEI MUITO TENSA.
I	O que te levou a responder este questionário?	O INTERESSE NO PROJETO QUE VAI SER DESENVOLVIDO NO GRUPO DE CONCEPT ART NO IAD.
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	ELISASHIBUYA@GMAIL.COM
K	Start Date (UTC)	2017-07-20 22:27:52
L	Submit Date (UTC)	2017-07-20 22:35:01
M	Network ID	2804:d41:5

Tabela 19 - Resposta de Igor

19	#	613e21500d67d222a0c4cfc46db225c7
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	22 anos, EStudante de Design na UFJF, mg graduando
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	forma COMO O JOGO PROCURA ME APRESENTAR O IRREAL , E A TENTATIVA DE ME DESPERTAR AS SENSações MAIS TERRÍVEIS
C	Para você, o que significa jogar?	eSCAPAR DA REALIDADE VIGENTE, E AO MESMO TEMPO ENCONTRAR NO JOGO ELEMENTOS REAIS DA NOSSA PRÓPRIA REALIDADE
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	nÃO É MEU GÊNERO MAIS JOGADO, POSSO ESTAR TE SUPRINDO DE CLICHÊS MAS.... é impossível falar do gênero sem os "dinossauros" que construíram esse estilo como: Resident Evil, Fatal Frame, e Silent Hill
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	<p>Meu principal pavor vem de 2 sensações de 2 estilos de terror:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O medo do Desconhecido - O medo do espiritual <p>Me causam pavor e aflição.... um certo desespero pra ser sincero</p> <p>Esses medos me são causados principalmente por filmes, mas já passei por isso em alguns jogos, Fatal frame e o Exorcismo de Emily Rose São bons exemplos disso.</p>
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Luz apagada, Ausência de som ambiente, conhecer 100% a história e o contexto do que estou jogando, me trazem essa imersão
G	O que significa imersão para você?	A imersão pra mim é um estado de foco e concentração tão forte, que o indivíduo perde a noção do mundo real por alguns momentos

H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	<p>Olha.... não é um gênero que jogo com freqüência, por isso sou sensível a jogos assim. Se alcançar a imersão correta eu sinto praticamente as mesmas sensações que o personagem sentiria ao estar naquele ambiente real.</p> <p>Frustração por não poder revidar, aflição, pavor, desespero. Batimentos cardíacos e respiração frenéticos.</p> <p>Acho que isso ajuda a explicar o que estou querendo dizer, :D</p>
I	O que te levou a responder este questionário?	MEu contato com a professora Letícia perâni, sou do grupo de pesquisa dela na UFJF
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	<p>IGORSANCHESMARINE@HOTMAIL.COM</p> <p>a MINHA ÚNICA SUGESTÃO... É QUE FUI GENÉRICO NAS RESPOSTAS POR NÃO SABER AO CERTO SOBRE O QUE A PESQUISA SE TRATA, UM BREVE CONTEXTO ANTES DO QUESTIONÁRIO ME AJUDARIAM A DIRECIONAR MAIS AS MINHAS RESPOSTAS</p>
K	Start Date (UTC)	2017-07-22 08:17:39
L	Submit Date (UTC)	2017-07-22 08:39:32
M	Network ID	2804:14c:f

Tabela 20 - Resposta de Augusto

20	#	0090a03e080d40270a1ea4f85bdc2f8e
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	22 anos Estudante universitário Juiz de fora - Minas Gerais Superior incompleto
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	Gosto da sensação de tensão e do medo em ambientes controlados e sem riscos reais.
C	Para você, o que significa jogar?	Entrar num círculo mágico de imersão (é clichê citar huizinga, mas ele tem um ponto nisso)
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	silent hill: shattered memories
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	normalmente consumo jogos digitais e filmes. em menor escala, HQ e literatura. É uma sensação de frio na barriga e adrenalina correndo pelo corpo, mas sem realmente a necessidade de uma reação, já que nada está realmente me ameaçando.
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Fones de ouvido, o som é muito importante.
G	O que significa imersão para você?	Em jogos de terror a imersão é se sentir na pele do personagem que está realmente em perigo. É ter empatia por aquele sujeito ali e sentir o medo que ele está sentindo.
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Não chega a ser medo. mas é um sensação de incerteza e insegurança, porém em jogos a minha coragem de seguir em frente e a curiosidade de tentar descobrir o que está acontecendo aflora, já que a consequencia de algo dar errado não é real
I	O que te levou a responder este questionário?	Meu interesse no gênero e a oportunidade de ajudar na pesquisa sobre isso
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	augusto.altador@gmail.com
K	Start Date (UTC)	2017-07-26 01:50:18
L	Submit Date (UTC)	2017-07-26 01:58:22
M	Network ID	2804:d45:5

Tabela 21 - Resposta de Ramiro

21	#	eb8a028fce0c632122951d34b1982c42
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	Ramiro M.R. Liquer - 23 anos - Arquiteto e urbanista formado pela UFJF, trabalhando atualmente como freelancer e estudando concept art e ilustração - Resido em juiz de fora, Mg.
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	o que me atrai no gênero de horror é a possibilidade de entender como conceitos de construção como o de luz, sombra, forma, cor e textura podem conduzir as sensações de quem interage com o jogo.
C	Para você, o que significa jogar?	Jogar para mim é a possibilidade de interagir com um mundo diferente e expandir minha visão para realidades completamente diferentes da minha e situações que eu não conseguiria vivenciar fora de um ambiente seguro e controlado.
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Eu não sei exatamente se este se encaixa no gênero de horror, mas "Inside" foi um dos jogos que me deixou mais prazerosamente desconfortável jogando.
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Não joguei muitos jogos de horror, mas gosto bastante de filmes, hqs e séries. grande parte deles não me deixam exatamente com medo, mas gosto de analisar os recursos que são utilizados para que este cause um "desconforto agradável" a quem consome.
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Primeiro me certificando que vou estar confortável durante todo o tempo de jogo, tendo comido/ido ao banheiro, por exemplo. Luzes apagadas e um fone de ouvido decente ajudam muito também. Porém a qualidade do jogo em passar as informações principais sem quebrar o clima estabelecido é o mais importante.
G	O que significa imersão para você?	Imersão para mim é a possibilidade de estar conectado a alguma mídia de forma profunda, em que eu me torne sensível e, por vezes, empático com todas as situações e clima que esta pretende passar.
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Me sinto desafiado a continuar jogando e enfrentando o sentimento de desconforto, me sinto recompensado em permanecer jogando, algumas vezes me sinto instigado a repensar e reimaginar diversos conceitos a partir dessa nova realidade. O mais importante pra mim, no entanto, é o prazer em perceber as nuances utilizadas para construir este clima.
I	O que te levou a responder este questionário?	Meu interesse por saber mais sobre o tema participando de alguma forma deste trabalho.

J	Parecia muito, mas já acabou!!! Muitíssimo obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	ramiroliquer@gmail.com - ps.: amo temáticas inspiradas em H.P. Lovecraft e esse cthulhu fez o meu dia mais feliz haha
K	Start Date (UTC)	2017-07-31 17:11:22
L	Submit Date (UTC)	2017-07-31 17:55:57
M	Network ID	ea5b781a40

Tabela 22 - Resposta de Laura

22	#	18afa503127d3ea34e1fb0a38ebeaeeb
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	24 anos, estudante, Minas Gerais. Design de produto.
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	Definiria como algo desconhecido. é exatamente o que me atrai no gênero. O desconhecido, o diferente, o psicológico do gênero. O que motiva o medo nas pessoas e as coloca e estado de alerta.
C	Para você, o que significa jogar?	Passar algum tempo exercendo atividades lúdicas de qualquer gênero
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Definitivamente Fatal Frame
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Consumo anime e filmes. Na realidade o gênero me induz a curiosidade. Fico mais focada em descobrir o final ou possíveis plot twists do que com medo.
F	Como você normalmente alcança a imersão?	estando em um ambiente escuro e o mais silencioso possível
G	O que significa imersão para você?	Estar completamente concentrada no produto, sem distrações do mundo externo
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	tensão! Nunca saber onde tem um jump scare escondido ou um monstro ou fantasma
I	O que te levou a responder este questionário?	Minha curiosidade em concept design e meu entusiasmo pelo gênero
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	lcnlaura@hotmail.com
K	Start Date (UTC)	2017-08-09 15:18:57
L	Submit Date (UTC)	2017-08-09 15:23:44
M	Network ID	7c2b82cc94

Tabela 23 - Resposta de Maiara

23	#	1adeb222afbcebc9edd60648a9f14c3f
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	22 anos, estudante, moro em juiz de fora minas gerais, faço graduação na ufjf em artes e design, sou negra, feminista e lésbica.
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	Narrativa De suspense, personagens menos clichês e muito sangue.
C	Para você, o que significa jogar?	Interagir com objetos e/ou pessoas de forma que proporcione uma continuidade competitiva ou não, mas sempre prazerosa.
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	Eu ia te fazer fazer essa pergunta agora kkkkk.
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Em american horror story s1 e 2 agonia, repulsa, medo, tensão. Em filmes a mesma coisa,mas mais sustos e nojo
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Deus me dibre de imersão. Prefiro na liz do dia. Mas se for pra fazer imersão é na sala toda escura e silenciosa
G	O que significa imersão para você?	Pro meu nível de medo o hambiente estando escuro e o roteiro não ser machista já tá valendo
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Ahhhh. Nunca interagi. Mas tem primeira vez pra tudo bora fazendo
I	O que te levou a responder este questionário?	A oportunidade de fazer o que vem depois dele, seja o q for. E o work shop de segunda
J	Parecia muito, mas já acabou!!! Muitíssimo obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	maiarapera@hotmail.com
K	Start Date (UTC)	2017-08-09 16:04:10
L	Submit Date (UTC)	2017-08-09 16:24:35
M	Network ID	a0fc74f041

Tabela 24 - Resposta de Tales

24	#	3258b0df46e995a4d5e26fcc017df277
A	Olar, posso coletar alguns dados para a pesquisa? Qual a sua idade, profissão/ocupação, estado no qual reside, formação... Acho que está bom... Mas pode falar mais, isso ajudará a enriquecer a pesquisa...	22 anos, Estudante/fotografo, Juiz de fora - Minas Gerais, Formado em artes e design e cursando licenciatura em artes visuais
B	Se pudesse definir o que te atrai no gênero de horror. Como faria?	Depende do tipo, o que mais me atrai é quando faz-se terror psicológico ao invés de um terror imagético como apresentados em um dos jogos
C	Para você, o que significa jogar?	Pode ser tanto uma diversão ou uma forma de aprendizado. Jogo card games e board games desde pequeno e acredito que é uma forma bastante eficiente de desenvolver raciocínio lógico e crítico
D	Qual videogame de horror você acha que eu não posso deixar de jogar?	-a série de Amnesia (The Dark Descent/A Machine For Pigs) -Five Nights at Freddy's -cube escape seasons
E	Uma sensação que esse gênero provoca em você?	Varia muito do meio e da forma que é aplicado, as vezes algo simples e singelo como por exemplo a junção dos finais de "that level again" causa muito mais impacto do que uma maratona de "a hora do pesadelo" que pra mim é algo divertido, mas um terror que não causa nenhum impacto
F	Como você normalmente alcança a imersão?	Quando encaro algo que me faz concentrar e pensar como vou passar ou me pergunto como chego ao final
G	O que significa imersão para você?	é quando me deparo com um desafio, um quebra-cabeça que me faça ficar ansioso para termina-lo por exemplo
H	O que você sente ao interagir com um jogo eletrônico de horror?	Depende da forma como é aplicado, no primeiro jogo me senti bem menos empolgado e concentrado do que o segundo.
I	O que te levou a responder este questionário?	O interesse pelos resultados dessa pesquisa por ser um tema interessante e de interesse por tal.
J	Parecia muito, mas já acabou!!! MUITÍSSIMO obrigada pela colaboração... Se possível, compartilhe com a sua rede de amigos e conhecidos... Fará uma doutoranda muito feliz e uma tese muito melhor!!	talestk.95@gmail.com
K	Start Date (UTC)	2017-08-10 22:03:44
L	Submit Date (UTC)	2017-08-10 22:34:15
M	Network ID	abc23e5111

APÊNDICE C – Termo de consentimento com a pesquisa

Considerou-se a medida necessária por se tratar de uma investigação que envolve a captação de áudio e imagem de pessoas que não estão relacionadas diretamente com a pesquisa. Além de reconhecer que isso traz legitimidade para o estudo, tornado-o ainda mais relevante para a área em que está inserido. Levando em conta ainda a necessidade desse consentimento para uso das informações para futura publicação dos resultados desta investigação.



Governo do Estado do Rio de Janeiro
Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Faculdade de Comunicação Social
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Quil de Jera, 8 de Agosto de 2017.

Bernardo Moraes de Castro
Assinatura

Nome: Bernardo Moraes de Castro

RG.: 15.877.294 CPF: 105.639.486-20

Telefone: (21) 99947-8211



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM
Rua São Francisco Xavier, 524 – 10º andar – Bloco F – Sala 10.121
Maracanã – Rio de Janeiro – RJ – Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Medo em Jogo, 8 de agosto de 2017.

Bruno Rodriguez Morquejo
 Assinatura

Nome: Bruno Rodriguez Morquejo

RG.: 11618 504 766 CPF: 128 603 096 19

Telefone: (35) 991907122



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação - PPGCOM
 Rua São Francisco Xavier, 524 - 10º andar - Bloco F - Sala 10.121
 Maracanã - Rio de Janeiro - RJ - Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Luiz de Faria, 9 de agosto de 2017.

Gabrielle dos Reis Lacerda
 Assinatura

Nome: Gabrielle dos Reis Lacerda

RG: 22.409.168/06 CPF: 172.849.434-06

Telefone: (21) 992064470



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM
 Rua São Francisco Xavier, 524 – 10º andar – Bloco F – Sala 10.121
 Maracanã – Rio de Janeiro – RJ – Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

17 de 2017.09 de AGOSTO de 2017.

Geovane Tomas Marchi
 Assinatura

Nome: GEOVANE TOMAS MARCHI

RG.: 127545002 CPF: 109432217-22

Telefone: () _____



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM
 Rua São Francisco Xavier, 524 – 10º andar – Bloco F – Sala 10.121
 Maracanã – Rio de Janeiro – RJ – Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Jiz de Fora, 30 de agosto de 2017.

Mariana Pereira
 Assinatura

Nome: Mariana Pereira da Silva

RG.: 39.942.240-X CPF: 096.323.506-00

Telefone: (32) 991365325



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação - PPGCOM
 Rua São Francisco Xavier, 524 - 10º andar - Bloco F - Sala 10.121
 Maracanã - Rio de Janeiro - RJ - Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em jogo: pesquisa quase-laboratorial que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror.*

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Juz de Fora, 10 de Agosto de 2017.

Fales Rodrigues Faria
 Assinatura

Nome: Fales Rodrigues Faria

RG: MG - 15 714 694 CPF: 125 333 640 - 65

Telefone: (32) 98824558



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM
 Rua São Francisco Xavier, 524 – 10º andar – Bloco F – Sala 10.121
 Maracanã – Rio de Janeiro – RJ – Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Sua de Fora, 10 de agosto de 2017.

Daniel O Reis
 Assinatura

Nome: Daniel de Oliveira Reis

RG: M6-18.152.698 CPF: 117.172.296-62

Telefone: (31) 9 9936 9986



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM
 Rua São Francisco Xavier, 524 – 10º andar – Bloco F – Sala 10.121
 Maracanã – Rio de Janeiro – RJ – Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Jus de fora, 11 de agosto de 2017.

Niara de Castro Soares
 Assinatura

Nome: Niara de Castro Soares

RG: MG-16167031 CPF: 124.417.266-92

Telefone: (32) 985024243



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM
 Rua São Francisco Xavier, 524 – 10º andar – Bloco F – Sala 10.121
 Maracanã – Rio de Janeiro – RJ – Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em Jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em Jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Luiz de Faria, 14 de agosto de 2017.

Augusto Luiz Vieira Faria Saude
 Assinatura

Nome: Augusto Luiz Vieira Faria Saude
 RG.: 46.476.387 CPF: 097.435.976-97
 Telefone: (32)9 9167-1562



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM.
 Rua São Francisco Xavier, 524 – 10º andar – Bloco F – Sala 10.121
 Maracanã – Rio de Janeiro – RJ – Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em Jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em Jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Três de Fora, 14 de Agosto de 2017.

Assinatura

Nome: Yan Honorato Gonçalves Vieira

RG.: 20.522.724 CPF: 132.122.836-93

Telefone: (31) 99922 3062



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM
 Rua São Francisco Xavier, 524 – 10º andar – Bloco F – Sala 10.121
 Maracanã – Rio de Janeiro – RJ – Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em Jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em Jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Juiz de Fora, 15 de Agosto de 2017.

Ramona Moreira Rezende Lyves
 Assinatura

Nome: Ramona Moreira Rezende Lyves

RG.: MG-15.126.554 CPF: 114.541.976-33

Telefone: (31) 3234-5074



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM
 Rua São Francisco Xavier, 524 – 10º andar – Bloco F – Sala 10.121
 Maracanã – Rio de Janeiro – RJ – Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Faculdade de Comunicação Social
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

feira-feira, 15 de agosto de 2017.


Assinatura

Nome: Vividom de Azevedo Cardozo Garcia

RG.: 22.222.826-3 CPF: 118.849.616-99

Telefone: (30) 99108-1212



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM
Rua São Francisco Xavier, 524 – 10º andar – Bloco F – Sala 10.121
Maracanã – Rio de Janeiro – RJ – Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Maia, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

^{Juz}
~~Ferret~~ de Fora, 15 de Agosto de 2017.

Barbara Mattos Maximino Vianna
 Assinatura

Nome: Barbara Mattos Maximino Vianna

RG.: MG-20.865.769 CPF: 130.256.746-28

Telefone: (32) 3014-8595



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação - PPGCOM
 Rua São Francisco Xavier, 524 - 10º andar - Bloco F - Sala 10.121
 Maracanã - Rio de Janeiro - RJ - Telefone: 2334-0757



Governo do Estado do Rio de Janeiro
 Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
 Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Centro de Educação e Humanidades
 Faculdade de Comunicação Social
 Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Laboratório de Mídias Digitais

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (pessoa maior de 18 anos)

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação na atividade *Medo em jogo: pesquisa quase-laboratorial* que faz parte da pesquisa de doutorado da pesquisadora Alessandra Mala, PPGcom-Uerj e bolsista Faperj, até o momento, intitulada *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*.

As imagens e a voz poderão ser exibidas na redação final da referida tese de doutoramento, na apresentação audiovisual da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, inclusive no site da pesquisadora, disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Assim, a pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Juiz de Fora, 16 de agosto de 2017.

Laura C. Nogueira
 Assinatura

Nome: Laura Cristina Nogueira

RG.: MG-19.261.733 CPF: 108.253.757-89

Telefone: (31) 9 8892-1771



Laboratório de Mídias Digitais / Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM
 Rua São Francisco Xavier, 524 – 10º andar – Bloco F – Sala 10.121
 Maracanã – Rio de Janeiro – RJ – Telefone: 2334-0757

APÊNDICE D – Registro da pesquisa quase-laboratorial

O registro em áudio e gravação da tela de jogo estão disponíveis *online* neste *link* (<https://goo.gl/McKpVN>) para ser consultado.

ANEXO A – Requisitos dos videogames

Figura 29 - Requisitos necessários para jogar *tEW*

REQUISITOS DO SISTEMA


<p>MÍNIMOS:</p> <p>Sistema Operativo: 64-bit Windows 7 SP1/Windows 8.1</p> <p>Processador: i7 or an equivalent with four plus core processor</p> <p>Memória: 4 GB de RAM</p> <p>Placa gráfica: GTX 460 or equivalent 1 GB VRAM card</p> <p>DirectX: Versão 11</p> <p>Espaço no disco: Requer 50 GB de espaço livre</p> <p>Notas adicionais: It's worth noting that the 50 GB of space required is for the PC install. When the installation is complete, the game will take up ~41 GB of HDD space</p>	<p>RECOMENDADOS:</p> <p>Sistema Operativo: 64-bit Windows 7 SP1/Windows 8.1</p> <p>Processador: i7 with four plus cores</p> <p>Memória: 4 GB de RAM</p> <p>Placa gráfica: GeForce GTX 670 or equivalent with 4GBs of VRAM</p> <p>DirectX: Versão 11</p> <p>Espaço no disco: Requer 50 GB de espaço livre</p> <p>Notas adicionais: It's worth noting that the 50 GB of space required is for the PC install. When the installation is complete, the game will take up ~41 GB of HDD space</p>
---	---

Figura 30 - Requisito para rodar *Outlast*

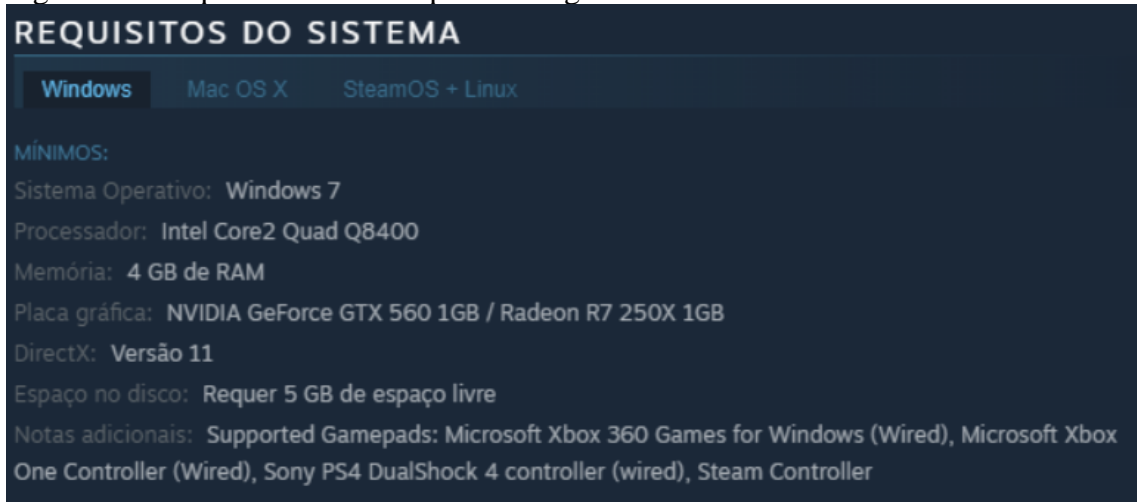
REQUISITOS DO SISTEMA

Windows
Mac OS X
SteamOS + Linux

<p>MÍNIMOS:</p> <p>Sistema Operativo: Windows XP / Vista / 7 / 8 - 64 bits *</p> <p>Processador: 2.2 GHz Dual Core CPU</p> <p>Memória: 2 GB de RAM</p> <p>Placa gráfica: 512 MB NVIDIA GeForce 9800GTX / ATI Radeon HD 3xxx series</p> <p>DirectX: Versão 9.0c</p> <p>Rede: Ligação à Internet de banda larga</p> <p>Espaço no disco: Requer 5 GB de espaço livre</p> <p>Placa de som: DirectX Compatible</p> <p>Notas adicionais: * 32 bits systems are not officially supported, but should work if configured to provide 3Gb of user-mode address space. See http://msdn.microsoft.com/en-us/windows/bb613473 or</p>	<p>RECOMENDADOS:</p> <p>Sistema Operativo: Windows Vista / 7 / 8 - 64 bits</p> <p>Processador: 2.8 GHz Quad Core CPU</p> <p>Memória: 3 GB de RAM</p> <p>Placa gráfica: 1GB NVIDIA GTX 460 / ATI Radeon HD 6850 or better</p> <p>DirectX: Versão 9.0c</p> <p>Rede: Ligação à Internet de banda larga</p> <p>Espaço no disco: Requer 5 GB de espaço livre</p> <p>Placa de som: DirectX Compatible</p>
---	--



32bit Optimization
 Um guia para o Outlast
 Por: Dr. Lucifer Crow
 Abdiel Shield
 This guide may not be so helpful to most with highend systems but it

Figura 31 - Requisito necessário para interagir com *LoF*

REQUISITOS DO SISTEMA

Windows Mac OS X SteamOS + Linux

MÍNIMOS:

Sistema Operativo: Windows 7

Processador: Intel Core2 Quad Q8400

Memória: 4 GB de RAM

Placa gráfica: NVIDIA GeForce GTX 560 1GB / Radeon R7 250X 1GB

DirectX: Versão 11

Espaço no disco: Requer 5 GB de espaço livre

Notas adicionais: Supported Gamepads: Microsoft Xbox 360 Games for Windows (Wired), Microsoft Xbox One Controller (Wired), Sony PS4 DualShock 4 controller (wired), Steam Controller