

# THANATOPHOBIA: GAMEARTE DE TERROR E A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA DO MEDO

Me. Cássio Fernandes Lemos (UFSM)

## INTRODUÇÃO

A humanidade sempre temeu. Seja o medo de animais selvagens, quando ainda habitando cavernas, seja o medo da marginalidade na conturbada e violenta sociedade dos dias de hoje, o temor é uma emoção sempre presente. O medo é um sentimento ancestral, que junto dele traz uma grande quantidade de sensações. E como o medo sempre esteve presente inerentemente ao ser humano (do próprio instinto de sobrevivência até as religiões), ele já foi abordado por diversas áreas, com muitas finalidades, sendo uma grande fonte de inspiração e servindo como temática na literatura, no cinema, nos jogos, nos quadrinhos, etc. Sua influência na cultura popular e também no campo das artes é de grande extensão e importância.

O tema escolhido para ser a base da gamearte “Thanatophobia” é o terror, com ênfase no medo que o produz. E não necessariamente uma faceta específica desse sentimento, mas o medo como algo primitivo e tão importante na história da evolução humana, e que nunca deixou nem deixará de estar presente.

“A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o mais antigo e mais forte de todos os medos é o medo do desconhecido” (LOVECRAFT, 1987, p. 1). Originalmente publicada em 1927, essa frase serve como alicerce para a pesquisa, no que diz respeito ao tema. O desconhecido, a incerteza, é uma grande fonte de possibilidades. Lovecraft, escritor conhecido por seus contos, responsável pelo chamado “horror cósmico”, serve como uma forte referência para o que é buscado no trabalho. Em seus textos, o escritor apresenta a humanidade como algo ínfimo perante os grandes perigos e seres malignos e antigos que habitam o cosmos e as profundezas do planeta. E ao colocar os personagens confrontando essas ameaças, normalmente descreve com mais detalhes a forma que os protagonistas de tais aventuras vão gradativamente perdendo sua sanidade, ao invés de reportar como tais criaturas se parecem, pois elas são entidades tão atemorizantes que um simples vislumbre já deixa o observador insano. Assim, abre um grande espaço para o imaginário do leitor, que também poderia enlouquecer caso ficasse face a face com tais figuras.

Então, por que gostaríamos de experienciar o medo? Nesse caso, o medo puramente estético, não-real. Carroll (1999, p. 24) diz que “normalmente, evitamos o que causa sofrimento; a maioria de nós não corre riscos para se divertir nem assiste a autópsias para passar o tempo. Então por que nos sujeitamos a ficções que nos horrorizarão?”

Ao falar a respeito da criação e fruição de horrores que não são reais, Stephen King utiliza o conceito de catarse. Ou seja, através da ficção, é possível extravasar os temores dos horrores reais. Para King, estar imerso em uma narrativa (ou um jogo), passando por situações apavorantes possui o poder de suspender os temores e a preocupação, temporariamente, com os horrores reais. Além disso, por ser um ambiente ficcional e controlado, o interator sabe que pode interromper a qualquer momento.

[...] nós inventamos horrores para nos ajudar a suportar os horrores verdadeiros. Contando com a infinita criatividade do ser humano, nos apoderamos dos elementos mais polêmicos e destrutivos e tentamos transformá-los em ferramentas – para dismantelar esses mesmos elementos. O termo catarse é tão antigo quanto o drama na Grécia [...]. O sonho de terror é, na verdade, uma maneira de extravasar um desconforto. (KING, 2003, p. 21)

De acordo com Folkerts (2011, p. 4), a arte está sempre voltada para um resultado cognitivo, feita para alcançar um determinado estado de espírito no espectador. Conforme o autor, isso desencadeia não apenas a cognição, mas também a meta-cognição, pois não pensamos apenas no que a obra significa, mas também no que ela significa para nós, e como se relaciona com o repertório de coisas que já conhecemos.

O terror é totalmente capaz de gerar diferentes estados de espírito, e, nos jogos, onde o interator é o responsável pelas ações do personagem, colocando-se em seu lugar, isso pode ficar ainda mais reforçado. Um bom exemplo é quando o jogador está em uma situação de risco, com recursos limitados e prestes a enfrentar inimigos. Seu coração pode bater mais intenso, as mãos suarem. Muitos jogos conseguem esse tipo de situação, como *Dead Space*, por exemplo.

Juntamente ao medo, a ansiedade é um dos sentimentos mais experienciados durante uma partida, em recorrência a uma potencial ameaça futura. Isso faz com que o jogador fique ainda mais atento a todas as suas ações, mas torna-o mais suscetível aos perigos que pode enfrentar.

Em jogos de terror, lida-se muito com a tensão gerada, fazendo com que os jogadores estejam alertas ao ambiente, temendo até sua própria sombra. *Amnesia: The Dark Descent*, de 2010, é um jogo que possui uma premissa assim, pois o personagem não possui poderes especiais, sendo necessário esgueirar-se e fugir dos tenebrosos horrores que habitam as profundezas. Ao saber da impotência para enfrentar os inimigos, o clima de perigo e tensão é crescente, pois sempre se espera que novos pesadelos possam emergir e confrontar o jogador. Tudo no jogo contribui para isso. A trilha e os efeitos sonoros são sombrios e marcantes, reforçando a situação desamparada. Visualmente, o jogo se apoia em ambientes escuros, iluminados com velas, que deixam as cores quentes apesar da frieza da situação enfrentada. Monstros desfigurados perseguem o jogador, que deve tentar esgueirar-se e fugir dos indizíveis horrores que o esperam a cada instante.

O desamparo é uma sensação aterradora, pois o jogador sabe que não conta com a ajuda de ninguém para enfrentar os perigos constantes. Muitas foram as situações de ficar escondido durante minutos a fio, esperando algum momento de calma, pois sabia-se que ao mover ou ao fazer o menor som, a morte chegaria horrivelmente. De acordo com Tajerian (2012), elementos como câmeras fixas, controles não muito intuitivos, iluminação, entre outros, servem para obliterar o pouco controle que o jogador imaginava que tinha.

Tajerian (2012) diz que a psicologia estuda o efeito priming, também chamado de pré-ativação, que é quando um indivíduo apresenta respostas a estímulos influenciadas pela exposição a outros estímulos anteriores. Em jogos, isso é bastante utilizado para que o jogador reconheça certas situações. Sons são muito utilizados em jogos de terror como um aviso de que inimigos podem estar aproximando-se, criando uma ansiedade no jogador, que dependendo da situação pode querer fugir ou enfrentar. De outra forma, essa preparação pode também ser utilizada de outra maneira, ao colocar o jogador em situações de calma, quando pode relaxar e baixar a guarda, somente para então voltar com novas ameaças inesperadas.

A empatia é um ponto forte, pois todos esses sentimentos que são evocados no jogador acontecem motivados pelos perigos que seu avatar enfrenta no mundo virtual. A neurociência estuda os neurônios-espelho, que são células encontradas em certas regiões do cérebro que segundo Tajerian (2012), ativam-se quando alguma ação é executada ou através da observação de outro indivíduo executando a mesma ação. São importantes para entender a empatia e a conexão do jogador com seu representante digital. Muitas vezes nos jogos nos deparamos com desafios em que o personagem vai passar por situações estressantes, nojentas, violentas, etc. e acabamos ficando ansiosos, como se estivéssemos em carne e osso lidando com esses percalços pelos quais passa o personagem. De acordo com Thomas Grip (2011, apud TAJERIAN, 2012), um dos desenvolvedores de *Amnesia: The Dark Descent*, o envolvimento dos neurônios-espelho é importante quando o fator da empatia é alto.

Há uma camada de ciência e psicologia mais profundas em jogos de terror que envolvem invocar as sensações primitivas do medo e de “lutar ou fugir” nos humanos. Explorar esse aspecto de um jogo de terror lhe dá o seu realismo, em vez de apoiar-se somente em seu aspecto visual. (KIM, 2014)

Esse medo e repulsa que geram agitação vem totalmente ao encontro do que é buscado no desenvolvimento de “Thanatophobia”, com o que se pretende que o jogo proporcione. A intenção é que através de elementos que causem essa perturbação, o interator seja tomado por sensações, que o público sinta medo. Para intensificar a sensação de medo, são utilizados uma série de dispositivos, como o som, luz, cor, movimento, e outros elementos estilísticos. A resposta à esses impulsos por parte do público é esperada.

Com o grande sucesso do filme *O Exorcista*, de 1973, muitos pesquisadores se voltaram ao estudo da relação entre o medo e o prazer, até então aparentemente completamente contrários. A questão de porque gostamos tanto de filmes de terror é fonte de pesquisas. Em seu livro “*A Filosofia do Horror*”, Noel Carroll diferencia o horror artístico e o horror natural.

(...) a emoção do horror artístico envolve quintessencialmente uma combinação de medo e repulsa em relação ao pensamento de monstros como Drácula, de modo que esses estados cognitivos geram uma espécie de agitação física, que pode ser patente, como tremedeiras e náuseas de estômago, ou silenciosa, como sensações de formigamento ou como uma maior sensação física de apreensão, de alerta ou de expectativa. (...) isso pode ser gerado pelo pensamento de tais criaturas e não exige a crença na existência de tais seres. O estado psicológico do público, portanto, diverge do estado psicológico dos personagens em relação à crença, mas converge com ele no que se refere à maneira como as propriedades desses monstros são emocionalmente avaliadas. (CARROLL, 1999, p. 76)

Na vida real, as situações amedrontadoras são passíveis de acontecer com qualquer um, já no caso dos filmes, por exemplo, sabemos que “é apenas um filme”, e que fogem ao pensamento lógico. Com essa distância, o público fica livre para aproveitar os sentimentos que surgem, sem precisar realmente temer por suas vidas (FU, 2016, p. 16). Assim como em filmes, jogos, literatura e demais áreas, sabendo que as situações são fictícias, a pessoa consegue mergulhar na experiência e extravasar seus sentimentos através dessas situações que não gostaria de enfrentar na vida real.

O elemento alegórico está presente porque está internalizado, é impossível fugir dele. O terror nos atrai porque ele diz, de uma forma simbólica, coisas que teríamos medo de falar abertamente, aos quatro ventos; ele nos dá a chance de exercitar [...] emoções que a sociedade nos exige manter sob controle. [...] é um convite para entregar-se a um comportamento delinquente, antissocial – cometer atos de violência gratuita, ter condescendência com nossos sonhos pueris de poder, nos render aos nossos medos mais covardes. (KING, 2003, p. 37)

Conhecendo as diferentes facetas do medo e suas variadas abordagens e níveis de apreensão, é possível almejar criar certas situações em que os interatores terão determinados sentimentos. O que se busca em “Thanatophobia” é o medo que deixa espaço ao imaginário, a estética do medo e suas relações com o terror e horror, seja através de exemplos encontrados no cinema, fotografia, música ou qualquer outro tipo de mídia que possa ser pertinente.

O grotesco, repugnante, intermediado pela arte pode se tornar até agradável aos olhos de quem vê, fazendo a distinção entre o que realmente é e a sua representação por meio artístico, como por exemplo a representação de cadáveres, assunto recorrente em pinturas. E o mais importante: as imagens não deixam inertes quem as vê. Há uma produção de sensações, que é o que importa para alcançar a experiência estética buscada na obra *Thanatophobia*.

A incitação de sensações nos interatores, principalmente o medo, é o que pretende-se na experiência do jogo. Por causa do medo, nos confrontamos e confrontamos o desconhecido. Ao mesmo tempo, é esse incógnito que nos faz sentir medo. Qual se origina primeiro? A estética do medo que se

busca no desenvolvimento do trabalho é justamente essa do desconhecido, do inexplorado, a fim de forçar o interator a descobrir o ambiente para desvendar com suas próprias ações quais são os horrores (quaisquer que sejam eles, se é que existe mesmo algo a confrontar) que o espera no próximo passo.

O desconhecido, sendo igualmente o imprevisível, tornou-se para nossos avós primitivos uma onipotente e terrível fonte de bênçãos e calamidades despejadas sobre a humanidade por razões impenetráveis e inteiramente extraterrenas, portanto pertencentes a esferas de existência de que nós nada sabemos e em que não participamos. [...] incerteza e perigo são estreitamente associados, de modo que o mundo do desconhecido será sempre um mundo de ameaças e funestas possibilidades. Quando a esse sentimento de medo e de desgraça se adiciona a fascinação inevitável do espanto e da curiosidade, nasce um corpo composto de emoção exacerbada e imaginativa provocada cuja vitalidade certamente há de durar tanto quanto a própria raça humana. (LOVECRAFT, 1987, p. 4)

O medo apresentado na gamearte relaciona-se diretamente com a atmosfera do jogo, o andamento da narrativa, e isso está conectado com a incapacidade do jogador em livrar-se desse ambiente hostil e labiríntico. “Thanatophobia” está fundamentado nesse tipo de ambientação, buscando a provocação dos interatores frente a situações amedrontadoras, mesmo que não reveladas, dentro do ambiente do jogo.

Na obra, o terror é abordado através da incitação de medo, colocando o interator imerso no ambiente virtual, perdido, desorientado, preso em uma estrutura semelhante a um labirinto. A atmosfera do local é sufocante, evocando a claustrofobia, como estar preso vivo dentro de um caixão. Busca-se instaurar o medo no interator, fazendo-o ser cauteloso ao explorar o ambiente, temendo algum acontecimento a cada vez que vira uma esquina ou abre uma porta.

Em termos visuais, o ambiente apresentado remete a um local aparentemente abandonado, melancólico e agressivo, como um manicômio ou hospital degradado (Figura 1). As cores são esmaecidas, reforçando essa atmosfera sombria e indicando algo envelhecido, como uma história obscura que caiu no esquecimento. Um lugar perdido no tempo, de onde ninguém consegue sair. As luzes são baixas, bruxuleantes, dando a impressão de que não há manutenção, além de aumentar o clima tenso através da obscuridade, dificultando que o interator consiga visualizar algo de muito longe em um corredor comprido, por exemplo. “Para tornar algo terrível, a obscuridade é necessária. E a escuridão é o cenário perfeito para tais representações terríveis” (VARMA, 1966, p. 130). Com pouca visibilidade, a imaginação ganha espaço para agir e completar o que falta, inclusive para exagerar.



Figura 1 – Baixa visibilidade do cenário de Thanatophobia. - Autor, 2018.

As texturas dos objetos e estrutura mostram sinais da atuação da passagem do tempo. É um

local que possui muitas memórias intrínsecas, mas que atualmente apresenta-se como se estivesse saído de um pesadelo (Figura 2).



Figura 2 – Texturas do cenário, representando o ambiente degradado. - Autor, 2019.

Não aparecem outras pessoas no ambiente, apesar de vestígios de que já estiveram por ali. Assim, pretende-se gerar um certo receio no interator, fazendo-o ter um ritmo lento enquanto segue o caminho em busca de possíveis repostas para a situação em que se encontra. O interator tem uma certa liberdade ao deslocar-se no ambiente, encontrando alguns obstáculos como portas trancadas. Porém, há como interagir com alguns objetos e conseguir abrir novos caminhos no cenário, aumentando assim essa sensação de exploração.

Esse ambiente é desconhecido e aparentemente hostil e não apresenta objetivos claros do que deve ser feito para livrar-se dessa situação. Inclusive não fica muito clara qual é a situação. Em que espaço físico e cronológico se passa o jogo não é revelado. Assim como fica aberto à interpretações a respeito do papel que representam nessa obra. Seriam habitantes dessa instituição decrepita? Ou exploradores em busca de aventuras? Estariam fugindo de alguém ou perseguindo alguém? Poderiam ser almas penadas vagando pelo local? É uma alucinação, um sonho? Será que estão servindo de cobaias de uma experiência, como ratos de laboratório? Ou ainda, seria esse local um limbo? Há muito mais que se pode pensar a respeito, e todas as alternativas são possíveis.

O local apresenta uma variedade de salas, que podem ser vistas como espaços onde eram realizadas torturas e experimentos nos pacientes, transmitindo um clima mórbido (Figura 3). Todos os objetos encontram-se em estado deplorável, como camas, armários, e aparelhos médicos corroídos pela implacável ação do tempo, passando uma sensação de sofrimento e dor. O ambiente é marcado pela desolação. O medo toma conta.

“Esse sentimento de medo e perplexidade buscado pelas obras de horror pode ser “ativado” de diversas maneiras, o que ajuda a explicar a variedade de possibilidades de expressão do gênero em diferentes formas narrativas” (CÁNEPA; FERRARAZ, 2012, p. 8). Assim, procura-se utilizar diversos recursos que possam evocar o medo nos interatores.



Figura 3 – O cenário é formado por corredores e salas interconectadas. - Autor, 2019.

Sempre que o jogo tem início, o mapa é gerado de forma aleatória, obedecendo algumas regras estabelecidas para essa construção. Assim, cada experiência é única. Mesmo que a pessoa jogue na mesma posição, em termos de interação, o ambiente será diferente, com novas conexões e salas para percorrer, fortalecendo o desamparo e tornando o espaço sempre uma incógnita ao jogador durante sua exploração (Figura 4).

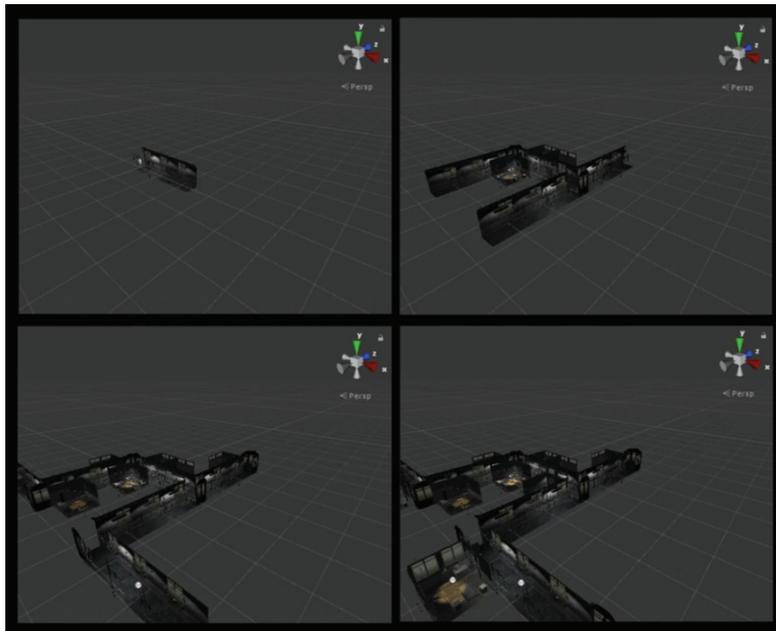


Figura 4 – O mapa sendo gerado de forma aleatória no início da sessão. - Autor, 2019.

O controle da tensão é algo muito importante na busca pelo clima certo dentro do jogo. A criação da atmosfera é essencial para aterrorizar tanto o jogador quanto o espectador. Muitos elementos podem participar disso. Além da parte visual do jogo, música e os efeitos sonoros, podem também contribuir a liberação de informações aos interatores. Pode mudar muito entre já saber o que será encontrado adiante e não ter conhecimento dos possíveis desafios. A obscuridade do cenário, a capacidade do jogador de enxergar pouco do ambiente ao seu redor também é um fator que contribui nisso. Sendo uma experiência interativa em realidade virtual, a questão de estar presente é ressaltada e a imersão ganha maior força (Figura 5).



Figura 5 – O mapa sendo gerado de forma aleatória no início da sessão. - Autor, 2019.

Thomas Grip, designer de *Amnesia* e *SOMA*, fala sobre a “sensação de presença” em um artigo de 2013 publicado no site Gamasutra. Segundo o autor, é algo muito relacionado com a imersão, mas que vai ainda além da suspensão da descrença e do foco do interator. É um termo utilizado para retratar o sentimento de estar dentro do mundo do jogo, mais especificamente. Relaciona-se com a atenção do jogador dirigida ao jogo, a sensação de que o mundo do jogo é real e que as consequências tomadas são significativas.

Há certos recursos que podem ser utilizados para dar ao interator uma sensação de presença no ambiente desenvolvido, aceitando a experiência de jogo como uma situação real, assim como reforçar a cautela que deve tomar durante a exploração. O controle do jogador sobre suas ações é importante, mas ao mesmo tempo pode-se deixar claro também, através de eventos que acontecem, que a qualquer momento as coisas podem mudar, deixando-o vulnerável. Isso deve ser muito bem planejado para que não passe de um sentimento de certa impotência para uma experiência totalmente aleatória e frustrante.

Em obras interativas em ambiente digital, com um espaço virtual a ser explorado, o interator deve possuir a sensação de que tem controle do que faz. Janet Murray (2003) aponta essa característica como agência. Isso refere-se à habilidade de dominar as ações e fazer escolhas determinantes, tanto em questões de jogabilidade quanto de narrativa. No caso de “*Thanatophobia*”, como não há uma história que explicitamente se desenrola durante a partida, o foco é na jogabilidade.

A agência e o terror se relacionam, de acordo com Bycer (2018) em situações de “lutar ou fugir”. O balanço na agência do jogador deve ser buscada, e isso relaciona-se com a Teoria do Fluxo, desenvolvida por Mihaly Csikszentmihalyi em 1975. Ao ser relacionada com os jogos, a teoria trata da forma que um jogo atrai ou motiva os jogadores a continuarem focados naquela atividade. Para isso, deve haver uma combinação entre os desafios apresentados e os poderes e habilidades adquiridas pelo jogador. A chamada “psicologia da ótima experiência” tem uma relação direta também com a imersão, pois quando os jogadores estão em um ponto em que perdem a noção do tempo, focando ao máximo no jogo, essa experiência, considerada a ideal, é chamada de “zona de fluxo”. Quando há mais desafios que habilidades, o jogador pode sentir-se ansioso e frustrado, pois não consegue avançar no jogo. Por outro lado, quando há poderes demais e os desafios não estão à altura, o jogador pode ficar aborrecido e entediado, já que nada o confronta (Figura 6).

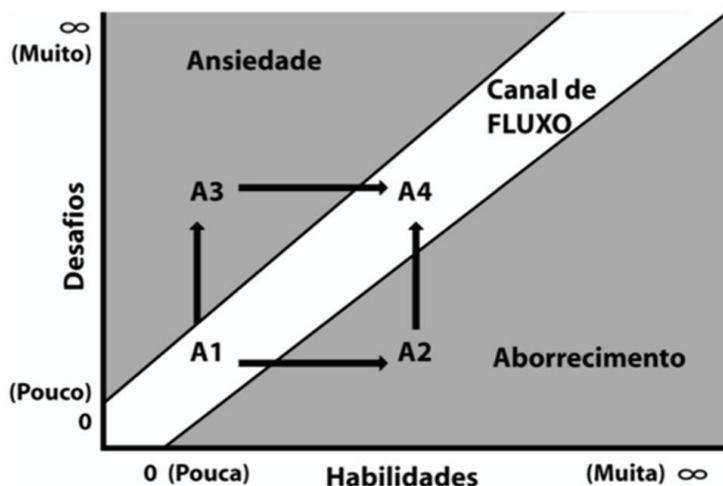


Figura 6 – O Fluxo como apresentado por Csikszentmihalyi. - Adaptado de Csikszentmihalyi, 1999.

Isso deve ser levado em forte consideração no desenvolvimento de uma experiência de terror. Se o jogador tiver controle e poderes demais, ele não sentirá medo. Em um jogo como Doom, por exemplo, que possui uma ambientação aterradora, o personagem é um brutamontes armado até os dentes que tem o poder de literalmente entrar no inferno e destroçar as fileiras de demônios com chumbo grosso. Não é um jogo em que sente-se medo, mas sim adrenalina através da ação pulsante e rápida. Por outro lado, se o jogador tiver pouquíssimo controle, o medo também não será instaurado, pois a jogabilidade será simples demais, sem decisões importantes e sem espaço para a empatia com o personagem controlado. A diminuição da agência do jogador possui um impacto direto em uma ambientação imersiva em realidade virtual.

O som é um grande aliado na criação da atmosfera, promovendo maior imersão do interator com o ambiente. Não há trilha sonora, evitando que qualquer música, mesmo que seja temática e com volume baixo, possa gerar distração, além de quebrar a imersão, lembrando ao interator que não está realmente naquele ambiente, que é somente um jogo. Há apenas sons ambientes de acordo com o contexto, além do som dos passos do próprio jogador. Os corredores ecoantes amplificam a sensação de estar em um ambiente desolado, vazio, enquanto certos elementos supõem que há olhos a espreita por todos os lados, o que de certo modo, é verdade (Figura 7, Figura 8).



Figura 7 – Elementos que compõem o cenário aterrador da gamearte. - Autor, 2019.



Figura 8 – Elementos que compõem o cenário aterrador da gamearte. - Autor, 2019.

Muitas sensações podem ser causadas em um interator apenas com a utilização de som e a atmosfera visual pode ser reforçada (ou destruída) através da trilha e efeitos sonoros. Assim, é interessante pensar em situações em que o som é a fonte primária de transmitir alguma mensagem emocional ao jogador. Cada sala pode ter suas próprias características sonoras, por exemplo. Além de sons ambientes, detalhes como ecos, reverberação, diferentes sons de passos em diferentes tipos de pisos, etc. Assim, cada local ganha uma aura única que o interator por reconhecer.

O planejamento do terror apresentado na gamearte vai além de soluções fáceis para assustar. O que pretende-se é criar uma experiência poética em que os interatores possam navegar pelo ambiente e questionar-se a respeito de temas como ausência, finitude, efemeridade, mortalidade, falando intimamente com lembranças e estabelecendo uma conexão emocional bem pessoal com cada participante. O terror consegue abordar tópicos que outros gêneros não lidam, e o propósito de amedrontar os jogadores é permitir que eles tornem-se atentos e receptivos à experiência. O medo deve aflorar a imaginação, fazendo assim com que cada interator tenha sua experiência própria com a obra. De acordo com King (2012), “pesadelos existem fora da lógica, e há pouca diversão nas explicações; elas são antitéticas à poesia do medo.”

Os jogos estão muito ligados à memórias, sensações e à experiência estética, tendo a capacidade de afetar cada jogador de uma maneira diferente e muito pessoal. Para alguém, uma música de um jogo pode trazer lembranças muito agradáveis, enquanto que para outra pessoa, pode não ter o mesmo impacto. Essa característica dos jogos é algo que proporciona uma profunda ligação do interator com a obra, estabelecendo uma conexão e oferecendo uma experiência única.

## REFERÊNCIAS

BYCER, Josh. *The Three Factors of Effective Horror Design*. 2018. Disponível em: <[http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20181030/329598/The\\_Three\\_Factors\\_of\\_Effective\\_Horror\\_Design.php](http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20181030/329598/The_Three_Factors_of_Effective_Horror_Design.php)>. Acesso em: 14 nov. 2018.

CÁNEPA, Laura Loguercio; FERRARAZ, Rogério. *Espetáculos do medo: o horror como atração no cinema japonês*. Revista Contracampo, n. 25. Niterói. 2012. p. 4-23.

CARROLL, Noël. *A filosofia do horror: ou paradoxos do coração*. Campinas: Papirus, 1999.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *A descoberta do fluxo: a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

- FOLKERTS, Jef. Video Games, Walking the Fine Line between Art and Entertainment. In: DiGRA, 2011. *Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. Hilversum: DiGRA/Utrecht School of the Arts, 2011. Volume: 6. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.23148.pdf>>. Acesso em: 18 set. 2018.
- FU, Xiangyi. *Horror movie aesthetics: How color, time, space and sound elicit fear in an audience*. Boston: Northeastern University, 2016.
- GRIP, Thomas. *Nailing down storytelling terminology*. 2013. Disponível em: <[https://www.gamasutra.com/blogs/ThomasGrip/20130528/193131/Nailing\\_down\\_storytelling\\_terminology.php](https://www.gamasutra.com/blogs/ThomasGrip/20130528/193131/Nailing_down_storytelling_terminology.php)>. Acesso em: 09 out. 2018.
- KIM, Jocelyn. *Unrealistic Expectations for Realism in Games*. 2014. Disponível em: <[http://gamasutra.com/blogs/JocelynKim/20141209/231889/Unrealistic\\_Expectations\\_for\\_Realism\\_in\\_Games.php](http://gamasutra.com/blogs/JocelynKim/20141209/231889/Unrealistic_Expectations_for_Realism_in_Games.php)>. Acesso em: 23 nov. 2018.
- KING, Stephen. *Dança macabra: o fenômeno do horror no cinema, na literatura e na televisão dissecado pelo mestre do gênero*. Objetiva, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Horror Movies: Why Big Studio Releases Are Rare to Scare*. 2012. Disponível em: <[http://www.ew.com/ew/article/0,,20210538\\_2,00.html](http://www.ew.com/ew/article/0,,20210538_2,00.html)>. Acesso em: 23 ago. 2018.
- LOVECRAFT, Howard Philips. *O Horror Sobrenatural na Literatura*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck*. São Paulo: Unesp, 2003.
- TAJERIAN, Maral. *Fight or Flight: The Neuroscience of Survival Horror*. 2012. Disponível em: <[https://www.gamasutra.com/view/feature/172168/fight\\_or\\_flight\\_the\\_neuroscience\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/172168/fight_or_flight_the_neuroscience_.php)>. Acesso em: 23 nov. 2018.
- VARMA, Devandra P. *The Gothic Flame: Being a History of the Gothic Novel in England: Its Origins, Efflorescence, Desintegration, and Residuary Influences*. [S.l.]: Russell & Russell, 1966.