



# **Do Medo ao Método: Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo**

**“Versão Final Após Defesa”**

**Jessica Alexandra Cordeiro Vicente**

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em  
**Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais**  
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Flávio Henrique de Almeida  
Coorientador: Prof. Doutora Inês de Oliveira Castilho e Albuquerque Amaral

**Setembro de 2025**

**Folha em branco**

## **Declaração de Integridade**

Eu, Jessica Alexandra Cordeiro Vicente, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M8159 de Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 02/09 /2025

**Folha em branco**

# **Agradecimentos**

Ao Professor Flávio Almeida, meu orientador, agradeço profundamente pela orientação dedicada, pela exigência constante e pelo rigor acadêmico que me ajudaram a elevar a qualidade do meu trabalho.

À Professora Inês Amaral, minha coorientadora, expresso uma gratidão muito especial. Mais do que uma orientadora, foi e continua a ser uma verdadeira inspiração acadêmica e pessoal. Desde a licenciatura, o seu exemplo de competência, generosidade e determinação moldou a forma como vejo a investigação e a docência.

Aos Professores Eulerson Rodrigues e João Bravo, agradeço pelas aprendizagens valiosas e pelos desafios lançados ao longo deste ano, que contribuíram para o meu crescimento intelectual e criativo.

A minha amiga de longa data, Raquel Alípio, merece uma palavra especial de agradecimento. A sua amizade, apoio e presença constante foram fundamentais em todos os momentos, dos mais leves aos mais exigentes.

A todos, o meu mais sincero obrigada, por fazerem parte deste caminho.

**Folha em branco**

## Resumo

Esta dissertação propõe-se a analisar o medo como fenômeno expressivo, emocional e interativo no contexto dos videogames de terror. Partindo da premissa de que o medo, nestes jogos, é resultado de uma construção intencional por meio de estratégias visuais, sonoras, narrativas e mecânicas, desenvolve-se um modelo analítico próprio — o *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* — composto por quatro níveis: Elementos de Design, Mecanismos de Medo, Tipologias de Medo e Experiência do Jogador.

A metodologia adotada é qualitativa, comparativa e teórico-crítica, centrada na análise de três jogos representativos de diferentes escalas e estilos de produção: *Outlast*, *Until Dawn* e *Resident Evil Village*. A análise decorre segundo seis eixos temáticos: Psicologia do Medo, Estética Visual, Narrativa Interativa, Design Sonoro, Experiência do Utilizador e Tecnologia e Imersão.

Os resultados revelam que a eficácia emocional do medo digital reside na articulação consciente entre os diversos elementos de design e na criação de experiências que equilibram agência, vulnerabilidade e imersão. O *framework* proposto mostra-se útil tanto para a análise crítica como para o desenvolvimento de experiências de terror digital, permitindo uma leitura integrada e transversal do fenômeno.

Este estudo contribui para o campo dos estudos de videogames ao propor uma ferramenta de análise que reconhece o medo como linguagem estética e sensorial complexa, com potencial expressivo e narrativo significativo.

## Palavras-chave

Jogos de Terror, Ambiente de terror, Estética Digital, Medo Interativo, Design de Jogos, Experiência Imersiva, Narrativa Interativa

**Folha em branco**

# Abstract

This dissertation aims to analyze fear as an expressive, emotional, and interactive phenomenon within the context of horror video games. Based on the premise that fear in digital games is the result of an intentional construction through visual, auditory, narrative, and mechanical strategies, an original analytical model is proposed — the Multilayered Framework for Interactive Fear Analysis — composed of four interdependent layers: Design Elements, Fear Mechanisms, Fear Typologies, and Player Experience.

The research adopts a qualitative, comparative, and theoretical-critical approach, focused on the analysis of three representative games from different production scales and styles: *Outlast*, *Until Dawn*, and *Resident Evil Village*. The analysis is structured around six thematic axes: Psychology of Fear, Visual Aesthetics, Interactive Narrative, Sound Design, User Experience, and Technology and Immersion.

The results demonstrate that the emotional effectiveness of digital fear lies in the conscious articulation of design elements and the creation of experiences that balance agency, vulnerability, and immersion. The proposed framework proves useful for both critical analysis and for the development of digital horror experiences, offering an integrated and multidimensional reading of the phenomenon.

This study contributes to the field of game studies by proposing a practical and conceptual tool that frames fear as a complex aesthetic and sensory language, with significant expressive and narrative potential.

# Keywords

Horror Games, Fear Design, Digital Aesthetics, Interactive Fear, Game Design, Immersive Experience, Interactive Narrative

**Folha em branco**

# Índice

Introdução .....	1
1 O Terror .....	4
1.1 As Origens e Primeiras Manifestações do Terror .....	4
1.2 O início do Terror nos Vídeo Jogos.....	5
2 A Psicologia do Medo .....	7
2.1 Psicologia e Tipologias do Medo no Design de Jogos de Terror.....	7
3 Estética Visual, Direção Artística e Terror Ambiental no Jogo Digital .....	10
4 A Narrativa em Videojogos de Terror.....	12
4.1 Fundamentos Teóricos da Narrativa Interativa .....	12
4.2 Tipologias Narrativas em Jogos de Terror .....	12
4.3 Ritmo Narrativo e Pacing .....	13
4.4 Construção do Ambiente e Personagens .....	14
5 Design Sonoro e Terror Auditivo nos Videojogos .....	15
6 <i>User Experience</i> no Terror Digital .....	18
7 Tecnologia e Imersão .....	21
7.1 Os Alicerces Técnicos do Medo Interativo .....	21
8.1 Objetivos da investigação.....	25
8.2 Abordagem metodológica.....	26
8.2.1 Eixos temáticos .....	26
8.2.2 Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo.....	27
8.2.2.1 Camada 1 – Elementos do Design .....	28
8.2.2.2 Camada 2 - Mecanismos de Medo.....	29
8.2.2.3 Camada 3 - Tipologias de Medo .....	30
8.2.2.4 Camada 4 - Experiência Emocional do Jogador .....	31
8.2.2.5 Considerações Finais sobre o Framework.....	32
8.3 Justificação da escolha dos jogos .....	34
8.4 Caracterização dos jogos selecionados .....	34
8.5 Procedimentos de análise dos jogos selecionados.....	36
8.6 Limitações do estudo.....	37
8.7 Valorização da Investigação e Perspetivas de Aplicação .....	37
9 Análise Individual dos Jogos.....	38
10 <i>Outlast</i> (Red Barrels, 2013) .....	39
10.1 Estética Visual e Ambientação em <i>Outlast</i> .....	39
10.2 Design Sonoro em <i>Outlast</i> .....	43
10.4 Experiência do Utilizador em <i>Outlast</i> .....	48
10.5 Psicologia de Medo em <i>Oulast</i> .....	49
10.6 Tecnologia e Imersão em <i>Outlast</i> .....	51
10.7 Aplicação do Framework Multicamadas de Análise do Medo – <i>Outlast</i> (2013).53	
10.8 Conclusão da Aplicação do Framework a <i>Outlast</i> (2013) .....	55

11	<i>Until Dawn</i> (Supermassive Games, 2015) .....	56
11.1	Estética Visual e Ambientação em <i>Until Dawn</i> .....	56
11.2	Design Sonoro em <i>Until Dawn</i> .....	60
11.3	Narrativa Interativa em <i>Until Dawn</i> .....	62
11.4	Experiência do Utilizador em <i>Until Dawn</i> .....	64
11.5	Tecnologia e Imersão em <i>Until Dawn</i> .....	68
11.6	Psicologia do Medo em <i>Until Dawn</i> .....	70
11.7	Aplicação do Framework Multicamadas de Análise do Medo - <i>Until Dawn</i> .....	72
11.8	Conclusão da Aplicação do Framework a <i>Until Dawn</i> (2015) .....	74
12	<i>Resident Evil Village</i> (Capcom, 2021) .....	76
12.1	Estética Visual e Ambientação em <i>Resident Evil Village</i> .....	76
12.2	Design Sonoro em <i>Resident Evil Village</i> .....	82
12.3	Psicologia do Medo em <i>Resident Evil Village</i> .....	84
12.4	Experiência do Utilizador em <i>Resident Evil Village</i> .....	85
12.5	Narrativa Interativa em <i>Resident Evil Village</i> .....	88
12.6	Tecnologia e Imersão em <i>Resident Evil Village</i> .....	89
12.7	Aplicação do Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo – <i>Resident Evil Village</i> .....	91
12.8	Conclusão da Aplicação do Framework a <i>Resident Evil Village</i> .....	93
	Conclusão .....	95
	Bibliografia .....	100

**Folha em branco**

# Lista de Figuras

Figura 1- Esquema Visual do Framework .....	33
Figura 2- Game Barcode de Outlast (Red Barrels, 2013). .....	40
Figura 3 - Mount Massive Asylum em Outlast .....	40
Figura 4 – Entrada de Mount Massive Asylum em Outlast .....	41
Figura 5 – Inscrição na parede “Follow the Blood” em Outlast .....	42
Figura 6 – projeto Walrider em Outlast .....	43
Figura 7 – onda sonora da sessão completa de jogo.....	45
Figura 8- Experimento Walrider: corpo como dispositivo de terror biotecnológico em Outlast .....	47
Figura 9- inimigo na visão noturna: estética found footage em Outlast. ....	50
Figura 10 - Game Barcode - sessão de jogo, todos vivem .....	56
Figura 11 – Cabana em Until Dawn .....	57
Figura 12 – Personagem Samantha Giddings em Until Dawn .....	57
Figura 13 - Corredor escuro e presença sobrenatural em Until Dawn .....	58
Figura 14 - Monstro Wendigo — elemento central do medo visceral no jogo Until Dawn. ....	59
Figura 15- Sessão com o Analista: interação psicológica que molda a narrativa em Until Dawn .....	60
Figura 16 -Exemplo de decisão crítica sob pressão no gameplay de Until Dawn.....	65
Figura 17- Sistema de Tótemes: mecanismo de premonição que antecipa eventos em Until Dawn .....	66
Figura 18- Escolha extrema sob pressão: mecânica de agência e consequência em Until Dawn .....	67
Figura 19- Processo de captura de performance facial para personagens realistas em Until Dawn. ....	69
Figura 20- Game Barcode sessão de jogo Resident Evil Village .....	76
Figura 21- Vila isolada com elementos góticos em Resident Evil Village.....	77
Figura 22- Ambiente luxuoso e opressor do castelo Dimitrescu em Resident Evil Village. ....	77
Figura 23- Lady Dimitrescu: ícone de medo e sedução no universo de Resident Evil Village. ....	78
Figura 24 - Sala da Casa Beneviento: ambiente perturbador com bonecas animadas em Resident Evil Village. ....	79
Figura 25 - Criatura Moreau — exemplo de medo visceral e repulsa no universo de Resident Evil Village. ....	79
Figura 26- Enfrentamento de Heisenberg: combate tecnológico em Resident Evil Village.	

.....	80
Figura 27- Antagonista principal Mother Miranda: estética ritualística e iconografia religiosa em Resident Evil Village. ....	81
Figura 28- Selo religioso: iconografia de portais na vila em Resident Evil Village. ....	81
Figura 29- Sistema de gestão de itens em Resident Evil Village. ....	86

**Folha em branco**

# **Lista de Tabelas**

Tabela 1 - Características dos jogos analisados na investigação.....	34
--	----

**Folha em branco**

# Lista de Acrónimos

GRP	Gabinete de Relações Públicas
UBI	Universidade da Beira Interior
IA	Inteligência Artificial
UX	User Experience (Experiência Utilizador)
QTE	Quick Time Event
VR	Virtual Reality (Realidade Virtual)
HUD	Heads-Up Display
3D	Três Dimensões
UV	Coordenadas de Textura (UV Mapping)
AAA	Triple-A (jogos de grande orçamento e produção)
AA	Double-A (produção intermédia)
FPS	First-Person Shooter
GPU	Graphics Processing Unit
PS4	PlayStation 4
PS5	PlayStation 5
PS VR2	PlayStation Virtual Reality 2
XBOX	Xbox One / Xbox Series X/S

**Folha em branco**

# Introdução

O medo é uma emoção primária, visceral e universal, profundamente enraizada na evolução do ser humano enquanto mecanismo de defesa e sobrevivência (Öhman, 2000). No entanto, ao longo da história cultural da Humanidade, esta emoção ultrapassou o seu papel biológico e foi apropriada pelas práticas artísticas como ferramenta simbólica e expressiva. Desde os mitos fundacionais e das tragédias gregas até à literatura gótica, ao cinema expressionista e, mais recentemente, aos videojogos, o medo transformou-se num espaço privilegiado de *exploração estética, filosófica e emocional* (Carroll, 1990; Freud, 1919; Kristeva, 1982).

Nos videojogos, a experiência do medo adquire características distintas devido à interatividade. Diferentemente do espectador no cinema ou do leitor na literatura, o jogador participa ativamente no desenrolar da ação, envolvendo-se emocionalmente através da tomada de decisões e da execução de ações com consequências diretas. Esta condição transforma o medo numa vivência incorporada, simultaneamente sensorial, emocional e cognitiva (Perron, 2009; Frome, 2006), intensificando a perceção emocional, já que o jogador não se limita a observar os acontecimentos. Frome (2006) defende que a emoção nos videojogos resulta da interação contínua entre as ações do jogador e as respostas do sistema.

Este estudo parte do princípio de que o medo, no contexto dos jogos digitais, é o resultado de estratégias intencionalmente concebidas, e não um efeito espontâneo. É cuidadosamente construído através da integração de elementos visuais, sonoros, narrativos, interativos e tecnológicos que operam em conjunto. Cada escolha de design - da paleta cromática à ausência de interface, do uso de som dissonante à limitação do controlo narrativo - contribui para uma experiência emocional deliberadamente instável. Como defende Bycer (2022), o terror não é um sistema, mas uma filosofia de design transversal que requer uma visão holística da experiência.

A presente investigação adota uma abordagem qualitativa, comparativa e teórico-crítica, centrada na compreensão do medo enquanto experiência interativa nos videojogos. Para isso, foram definidos seis eixos temáticos principais que orientam toda a análise: Psicologia do Medo (Carroll, 1990; Öhman, 2000; Freud, 1919), Estética Visual (Kristeva, 1982; Wolf, 2013), Narrativa Interativa (Jenkins, 2004; Murray, 1997; Adams, 2014), Design Sonoro (Collins, 2008;

Grimshaw, 2014), Experiência do Utilizador e Agência (Egenfeldt-Nielsen et al., 2024) e Tecnologia e Imersão (Perron, 2009). Estes eixos foram definidos com base numa revisão teórica e representam domínios fundamentais na construção da experiência emocional do medo nos videojogos.

A análise e síntese destes eixos temáticos deu origem a um modelo analítico original – o *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* – concebido como uma ferramenta para observar o medo não apenas como emoção, mas como uma linguagem expressiva, complexa e multidimensional. Este modelo organiza-se em quatro níveis interdependentes: Elementos de Design, Mecanismos de Medo, Tipologias de Medo e Experiência do Jogador. A proposta do *framework* é preencher uma lacuna na literatura académica, permitindo uma leitura integrada do medo nos videojogos.

A aplicação deste modelo será feita através da análise comparativa de três videojogos representativos de diferentes escalas de produção, estilos e abordagens ao medo: *Outlast* (Red Barrels, 2013), como exemplo de terror psicológico independente; *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015), enquanto título narrativo de média produção com foco na agência e decisão moral; e *Resident Evil Village* (Capcom, 2021), como paradigma contemporâneo de terror AAA centrado no grotesco e na ação. A triangulação destes casos permite observar padrões, contrastes e convergências na construção do medo interativo.

Para além da sua relevância teórica, esta dissertação visa também propor uma contribuição prática para criadores e investigadores na área dos videojogos. O *framework* proposto poderá ser utilizado como instrumento de análise, prototipagem e crítica, servindo de base para o desenvolvimento de experiências interativas mais conscientes e eficazes no domínio do terror digital. Ao mapear a relação entre forma, emoção e interatividade, o presente estudo procura dar ferramentas aos criadores para desenharem o medo com intenção, estratégia e profundidade emocional.

Em última instância, esta investigação insere-se numa abordagem interdisciplinar que cruza perspetivas do design visual, da psicologia das emoções e da experiência interativa, procurando contribuir para a compreensão do medo como fenómeno estético e sensorial nos videojogos. Longe de se limitar à representação do susto, o estudo propõe que o medo possa ser analisado como um elemento estruturante da experiência lúdica, com potencial expressivo e emocional relevante no design de jogos digitais, propondo uma leitura do terror digital enquanto linguagem emocional

multifacetada, cuja construção é inseparável da experiência estética e interativa do jogador.

Com esta análise, pretende-se demonstrar que os mecanismos do medo nos videogames vão além do susto imediato, podendo assumir funções expressivas, reflexivas e emocionalmente densas que enriquecem a experiência lúdica e ampliam o seu potencial nos jogos de terror.

# 1 O Terror

## 1.1 As Origens e Primeiras Manifestações do Terror

O género do terror tem raízes profundas na história da Humanidade, refletindo medos ancestrais, sociais e existenciais que acompanham o ser humano desde os seus primórdios. A sua essência reside na evocação do medo, da inquietação e do desconhecido — emoções universais que se manifestam de diferentes formas através das artes, desde tempos remotos até à contemporaneidade.

A origem do terror enquanto manifestação artística pode ser traçada até às primeiras tentativas humanas de explicar e representar o inexplicável. Elementos de terror, morte e forças sobrenaturais são evidentes em tradições orais e visuais desde a pré-história, como mostram algumas representações zoomórficas e simbólicas encontradas em pinturas rupestres (Jentsch, 1906). As mitologias antigas estão igualmente impregnadas de figuras e narrativas que antecipam o terror moderno — desde os monstros da Grécia Antiga, como o Minotauro ou as Górgonas, até aos demónios e deuses do submundo nas culturas egípcia e mesopotâmica.

Com o advento da literatura gótica no século XVIII, o terror adquire contornos mais definidos enquanto género artístico. Horace Walpole inaugura esta tradição em 1764 com *The Castle of Otranto*, considerado o primeiro romance gótico, onde se combinam elementos fundamentais do género: o sobrenatural, o ambiente sombrio e o conflito moral. Mary Shelley, com *Frankenstein* (1818), contribui decisivamente para o seu desenvolvimento ao introduzir a figura do "monstro" como reflexo do medo humano perante a ciência e a alienação. A consolidação do terror no século XIX deve-se, em grande parte, a autores como Edgar Allan Poe e Bram Stoker, cujas obras abordaram temas como a loucura, a morte, o oculto e o grotesco. De acordo com Botting (1996), esses elementos tornaram-se centrais na tradição gótica e na formação da estética do terror moderno.

Nas artes visuais, o terror manifesta-se de forma notória a partir do século XVIII, particularmente no Romantismo, onde o sublime e o aterrador se fundem. *The Nightmare* (1781), de Henry Fuseli, é frequentemente referida como um marco na construção visual do sublime e do grotesco, pela forma como representa o medo e o inconsciente. De modo semelhante, Francisco Goya explora o lado mais sombrio da condição humana em *Saturno Devorando um Filho* (c. 1819–1823), onde o grotesco se funde com o simbólico numa imagem de violência profundamente visceral (Tinterow, 1999).

Paralelamente, o teatro também desempenha um papel relevante na consolidação do terror. As tragédias gregas já incorporavam elementos de horror psicológico e violência (como em *Édipo Rei* ou *Medeia*), mas é no final do século XIX que o *Grand Guignol*, em Paris, revoluciona o palco com encenações hiper-realistas de violência e terror, antecipando os dispositivos cênicos e estéticos que mais tarde seriam amplamente explorados no cinema de terror (Hand & Wilson, 2002).

A presença do terror nas artes reflete não apenas o fascínio humano pelo obscuro, mas também o seu papel enquanto veículo simbólico de crítica social, projeção de medos coletivos e expressão do inconsciente. Como refere Carroll (1990, p. 35), as criaturas do terror "são ameaças ao conhecimento comum", pois não se encaixam nos esquemas conceptuais partilhados pela cultura e desafiam as categorias cognitivas aceites.

## 1.2 O início do Terror nos Vídeo Jogos

Ao longo das últimas décadas, o género de terror nos videojogos evoluiu significativamente, influenciado por referências literárias e cinematográficas, bem como pelos avanços tecnológicos que permitiram novas abordagens estéticas e mecânicas.

Os primeiros videojogos de terror emergiram na década de 1980, fortemente inspirados por obras clássicas do terror literário, como *Frankenstein* e *Drácula*, assim como pelo cinema expressionista e pelo terror gótico. Títulos pioneiros como *Hunted House* (1982) e *Sweet Home*<sup>1</sup> (1989) estabeleceram as bases estruturais do género, introduzindo elementos narrativos e mecânicos que se tornariam fundamentais na evolução do terror interativo.

Com o lançamento de *Alone in the Dark* (1992), o género começou a consolidar-se, explorando câmaras fixas, design de níveis labiríntico e uma ambientação densa e atmosférica, criando um maior impacto sensorial no jogador (Krzywinska, 2022). No entanto, foi com *Resident Evil* (1996) que o conceito de *survival horror* foi amplamente definido, ao incorporar a gestão estratégica de recursos, mecânicas de combate limitadas e uma tensão narrativa que enfatizava a vulnerabilidade do jogador (Perron, 2009).

Com a evolução tecnológica e o refinamento da linguagem interativa, o género expandiu-se para além do terror grotesco e explícito, integrando dimensões psicológicas

---

<sup>1</sup> *Sweet Home* foi lançado exclusivamente no Japão, não tendo recebido localização ou distribuição oficial em mercados ocidentais.

mais profundas, como demonstrado em *Silent Hill* (1999). Este título destacou-se pelo seu enredo simbólico e abstrato, aliado a atmosferas perturbadoras e a um design sonoro inquietante, estabelecendo novas direções para o terror nos videogames, onde o medo transcende a materialidade dos monstros e se enraíza na subjetividade da experiência do jogador (Kirkland, 2009).

A evolução tecnológica tem ampliado a complexidade da experiência emocional nos videogames, sobretudo através da realidade virtual (RV) e da inteligência artificial (IA). Frome (2006) argumenta que a emoção no jogo emerge da interação contínua entre as ações do jogador e as respostas do sistema, sendo o medo alimentado por essa imprevisibilidade. A IA, nesse sentido, é fundamental para manter a tensão, adaptando-se às decisões do jogador. Perron (2009) acrescenta o conceito de “medo incorporado”, sublinhando que a RV intensifica a percepção de ameaça ao envolver o corpo diretamente na experiência e eliminar a mediação do ecrã, o que reforça a vulnerabilidade e ativa respostas sensoriomotoras imediatas. Assim, tanto a IA quanto a RV tornam o medo numa experiência dinâmica, onde corpo, percepção e sistema interagem continuamente.

A eliminação da mediação do ecrã reforça a vulnerabilidade e ativa respostas sensoriomotoras mais imediatas. Assim, tanto a IA quanto a RV contribuem para transformar o medo numa experiência dinâmica e situada, onde corpo, percepção e sistema interagem de forma contínua. Além disso, a ascensão dos jogos independentes, exemplificada por títulos como *Amnesia: The Dark Descent* (2010) e *Outlast* (2013), introduziu novas abordagens ao terror interativo, privilegiando mecânicas inovadoras e a ausência de combate direto para acentuar a sensação de impotência e vulnerabilidade do jogador. Paralelamente, a crescente popularidade das plataformas de streaming e a influência dos criadores de conteúdo digital contribuíram para a expansão da audiência dos videogames de terror, transformando o género num fenómeno cultural significativo, capaz de impactar não apenas a indústria dos videogames, mas também outras formas de entretenimento digital e narrativas interativas.

## **2 A Psicologia do Medo**

### **2.1 Psicologia e Tipologias do Medo no Design de Jogos de Terror**

A psicologia do medo, tal como desenvolvida por autores como Freud (1919), Carroll (1990) ou Öhman (2000), revela que o medo não se reduz a uma única forma de reação emocional, mas manifesta-se através de múltiplas vias cognitivas, sensoriais e simbólicas. Esta diversidade de manifestações permite que, no contexto dos jogos de terror, o medo seja explorado como um conjunto de estratégias específicas, cada uma com objetivos e efeitos distintos. Como experiência interativa e progressiva, o terror digital beneficia da organização conceptual dessas estratégias em diferentes tipologias, permitindo ao designer modular ritmos emocionais, manipular a perceção do perigo e interpelar o jogador em níveis diferenciados. Neste sentido, não se trata apenas de nomear formas de medo, mas de compreender como essas formas são operacionalizadas em termos de estímulo, atmosfera e envolvimento emocional ao longo da experiência de jogo.

A tipologia mais imediata é o medo visceral, associada a respostas físicas intensas e automáticas perante estímulos súbitos ou ameaçadores. Freud (1919), ao descrever o *unheimlich* — o estranho que se apresenta como inquietantemente familiar —, já antecipava o tipo de desconforto que se manifesta quando elementos do quotidiano são subitamente subvertidos. No contexto do design, este medo é frequentemente ativado através de sons agudos, imagens grotescas, iluminação intermitente ou eventos inesperados. São estímulos que provocam reações corporais instintivas como o sobressalto, a tensão muscular ou o aumento da frequência cardíaca. Bycer (2022, p. 103) chama a atenção para os limites deste tipo de abordagem, observando que “*shock loses its power when it becomes predictable*”. Por isso, o uso do medo visceral deve ser cuidadoso e estratégico, funcionando como uma quebra súbita dentro de um processo emocional mais amplo.

O medo psicológico tem um papel particularmente relevante na construção da experiência de terror, surgindo muitas vezes nas fases iniciais da narrativa, quando ainda não existem ameaças visíveis ou concretas. A inquietação inicial de um personagem que não sabe o que irá encontrar, o silêncio que antecede a ação ou a sensação de que algo está fora do lugar, são formas subtis, mas poderosas, de instalar a tensão. Carroll (1990) descreve o terror como resultado de entidades que desafiam as categorias cognitivas habituais — aquilo que não conseguimos classificar, mas pressentimos como ameaçador. No design de jogos, esse tipo de medo é sustentado por ambientes vazios, sons distantes,

distorções espaciais ou narrativas não lineares, que mantêm uma sensação de alerta. Ao contrário do medo visceral, que atua no instante do susto, o medo psicológico constrói-se gradualmente e prolonga-se durante toda a experiência de jogo. Ele apoia-se no que é omitido ou sugerido, usando incerteza e pistas fragmentadas para envolver o jogador. Nesse estado, permanece atento, mas sem referência clara de ameaça, o que acentua a vulnerabilidade e reforça a tensão. Esta forma de medo exige um trabalho minucioso de composição atmosférica, sendo uma das ferramentas mais eficazes e duradouras ao dispor do designer de jogos de terror.

O medo existencial, por sua vez, refere-se à inquietação provocada por temas como a morte, a fragmentação da identidade ou a perda da realidade. Kristeva (1982) introduz o conceito de “abjeto” para descrever aquilo que ameaça as fronteiras do eu e provoca repulsa e desintegração simbólica. No universo interativo, este tipo de medo manifesta-se em experiências narrativas que desestabilizam o sentido de identidade ou apresentam dilemas éticos sem solução clara. O jogador não é confrontado apenas com o perigo externo, mas com a fragilidade interna da sua própria posição no mundo do jogo. A arquitetura narrativa e estética deste medo exige tempo e uma ruptura deliberada da lógica, promovendo uma experiência de desconforto prolongado, mais filosófica do que sensorial.

O medo social emerge das relações entre o jogador e as estruturas de poder, exclusão ou trauma representadas no universo do jogo. Clover (1992) destaca o terror como um espaço privilegiado para a expressão de conflitos culturais e temas tabu. No design, este medo manifesta-se através de dinâmicas de isolamento, julgamento, rejeição ou hostilidade social. Mesmo sem representar ameaças sobrenaturais ou físicas evidentes, o jogo pode construir experiências profundamente perturbadoras ao colocar o jogador em situações de desamparo, injustiça ou violência simbólica. Este tipo de medo é frequentemente construído através de personagens, diálogos e narrativas que evocam experiências humanas marcadas por sofrimento coletivo ou exclusão social. Em vez de recorrer ao susto imediato, o jogo desperta empatia no jogador, fazendo-o sentir o desconforto emocional em situações que refletem traumas ou injustiças vividas por outras pessoas. Assim, o terror torna-se menos uma reação instintiva e mais uma experiência afetiva, emocionalmente densa.

Por fim, o medo do desconhecido é aquele que permeia e potencializa todas as outras formas. Freud (1919) argumenta que a inquietação profunda surge daquilo que não conseguimos nomear ou compreender. Este medo é ativado através da ausência de explicação, uso de lógica não linear ou presença de elementos que escapam à categorização. Sem referências claras, o jogador recorre à sua própria imaginação,

preenchendo o vazio com hipóteses pessoais de perigo. Essa indeterminação mantém a inquietação ao longo do tempo, prolongando o efeito do medo mesmo após o jogo terminar.

Como sublinha Carroll (1990), o horror eficaz constrói-se a partir de uma composição emocional complexa, que envolve simultaneamente medo, nojo, suspense e estranhamento cognitivo. Estas dimensões interagem entre si, reforçando-se mutuamente para manter o envolvimento do público e sustentar a tensão narrativa ao longo do tempo. No contexto dos jogos de terror, essa lógica combinatória manifesta-se na forma como diferentes abordagens ao medo são mobilizadas de forma estratégica, não como categorias isoladas, mas como elementos complementares que se interligam na progressão emocional do jogador. O papel do designer consiste em estruturar e coordenar estes diferentes níveis de forma sensível e deliberada, criando as condições para um ritmo emocional coerente, ainda que este possa variar de jogador para jogador. Como defende Bycer (2022, p. 9), "good horror design isn't about one moment of fear, but about building and sustaining that fear throughout the experience". Tal como a psicologia do medo sugere, o impacto emocional do terror resulta da continuidade da percepção de perigo, da expectativa prolongada e da resposta emocional sustentada, mesmo quando não há risco imediato. É nesse equilíbrio entre estímulo e receção que se constrói uma experiência de medo verdadeiramente envolvente e duradoura.

### **3 Estética Visual, Direção Artística e Terror Ambiental no Jogo Digital**

A arte visual é, no contexto dos jogos digitais de terror, o primeiro ponto de contacto sensorial entre o jogador e o universo ficcional. Antes de qualquer ação, mecânica ou narrativa, é o ambiente visual que introduz o tom emocional da experiência e insinua o desconforto que está por vir. Esta camada estética, muitas vezes desvalorizada como mera superfície visual, desempenha, na verdade, um papel central na construção do medo interativo. É através da direção artística que os jogos erguem atmosferas carregadas, sugerem ameaças e provocam estados emocionais intensos. Como sublinha Vorobeva (2024), o design atmosférico é uma ferramenta emocional e psicológica, que opera à margem da narrativa explícita, mas que condiciona profundamente a percepção e o estado afetivo do jogador.

No campo do design de jogos, Bycer (2022) argumenta que o terror não se define por mecânicas fixas ou estéticas específicas, mas sim por uma filosofia transversal de criação. Segundo o autor, esta filosofia manifesta-se numa experiência imersiva sustentada por múltiplas camadas, onde a direção artística tem um papel fulcral. A estética, neste sentido, não é apenas um adereço visual: ela estrutura a experiência, modula a tensão e conduz a emoção do jogador. Esta ideia é reforçada por Egenfeldt-Nielsen et al. (2023), que propõem uma definição expandida de estética nos videojogos como “todos os aspetos da experiência do jogador, direta ou indiretamente, incluindo gráficos, áudio, regras e mecânicas” (p. 154). A estética visual, portanto, não se limita à forma, mas estende-se à função emocional do espaço, funcionando como mediador sensorial do medo.

O terror ambiental emerge desta lógica. Trata-se de uma abordagem que transforma o cenário em agente narrativo e emocional, capaz de provocar medo sem necessidade de monstros visíveis ou sustos repentinos. Ambientes opressivos, corredores labirínticos, casas abandonadas ou espaços “mortos” são usados para criar uma percepção constante de ameaça latente. Perron (2018) reforça que a construção espacial e visual influencia diretamente a intensidade da experiência emocional, sobretudo no género de terror, onde a arquitetura e a luz desempenham papéis centrais na manipulação da percepção.

A cor, por sua vez, atua como elemento expressivo. Tons frios e dessaturados evocam isolamento, decadência ou melancolia, enquanto vermelhos secos ou amarelos sujos assinalam perigo ou desordem. Krzywinska (2002) destaca que a paleta cromática nos jogos de terror herda convenções do cinema gótico e do expressionismo, reforçando o impacto psicológico através de contrastes visuais e simbólicos. Esta expressividade é evidente em

jogos como *Limbo*, *Scorn* ou *The Evil Within*, onde a estética visual não apenas representa o mundo, mas impõe-lhe um tom emocional preciso.

A luz é outro elemento determinante. Em muitos jogos de terror, a iluminação não é neutra, mas sim intencionalmente manipulada para guiar a atenção, sugerir ameaça ou ocultar informação. Egenfeldt-Nielsen et al. (2023) observam que a gestão da iluminação influencia o ritmo da interação, criando zonas de segurança ou de vulnerabilidade. Contudo, Perron (2018) argumenta que a luz, no terror, vai além da função técnica: é um dispositivo narrativo que controla a revelação e o ocultamento, contribuindo para a manutenção da tensão e do suspense.

Por fim, a estética visual no terror digital deve ser entendida como um sistema integrado. Texturas, cores, iluminação e enquadramento não operam isoladamente, mas interagem para construir uma experiência emocional coesa. Como sublinha Krzywinska (2002), o horror visual é tanto resultado da acumulação de detalhes como da relação que o jogador estabelece com o espaço e os elementos visuais ao longo do tempo. Ao diversificar estratégias e fontes de inspiração, os designers ampliam o potencial expressivo e imersivo dos seus mundos, permitindo que o terror se manifeste de forma rica, variada e profundamente envolvente.

## 4. A Narrativa em Videojogos de Terror

A narrativa em videogames de terror constitui um eixo central que transcende o simples *storytelling*, operando como um mecanismo integrador entre estética, interatividade e experiência emocional do jogador. Ao contrário de outros gêneros em que a narrativa pode assumir um papel meramente funcional ou acessório, no terror ela emerge como catalisador de emoções intensas, evocando sensações de vulnerabilidade, incerteza e medo. Este capítulo propõe uma análise crítica e aprofundada das múltiplas dimensões da narrativa no contexto dos jogos de terror através da fundamentação de abordagens teóricas clássicas e contemporâneas.

### 4.1 Fundamentos Teóricos da Narrativa Interativa

A compreensão da narrativa dos videogames de terror não pode ser entendida apenas a partir de modelos tradicionais de *storytelling*. Jenkins (2004) introduz o conceito de "narrativas espaciais", reiterando a ideia de que os mundos virtuais contam histórias através da arquitetura e do ambiente. Murray (1997) já conferiria uma visão holística deste aspecto ao destacar a ideia de *imersão* e *agência*, sugerindo que a narrativa interativa se definisse pela capacidade do jogador influenciar, ainda que parcialmente, o desenrolar da experiência. As narrativas agenciadas conferem ao jogador coautoria na história, implicando-o emocionalmente na decisão/progressão dos diferentes nós narrativos. Ao compreendermos estas bases teóricas, torna-se possível observar como diferentes estruturas narrativas operam nos jogos de terror contemporâneos.

### 4.2 Tipologias Narrativas em Jogos de Terror

Tendencialmente as narrativas em jogos de terror não seguem uma única fórmula, mas sim uma miríade delas, distribuindo-se por diferentes tipologias que moldam a experiência do jogador em função de objetivos estéticos, emocionais e interativos. Estas tipologias podem ser identificadas com base em padrões recorrentes na literatura e na prática do game design, refletindo diferentes formas de estruturar o “medo”, a “agência” e o “desenrolar da história”.

É possível verificar as diferentes categorias narrativas no gênero do terror digital através das suas dissemelhanças: 1. Narrativas Lineares - Fundamentada numa sequência rígida de eventos, esta estrutura promove uma experiência narrativa coesa e controlada. É eficaz na criação de tensão contínua, pois o jogador é conduzido através de

momentos cuidadosamente orquestrados (Carroll, 1990).; 2. Narrativas Ramificadas - Baseada em decisões do jogador que resultam em múltiplos caminhos e finais. Este modelo acentua a imprevisibilidade e personalização da experiência, como exemplificado em *Until Dawn* no capítulo 12 desta dissertação, onde as escolhas têm repercussões morais e narrativas profundas (Jenkins, 2004); 3. Narrativa Ambiental: A história é contada de forma implícita através de elementos visuais, sonoros e espaciais. Jogos como *Silent Hill* utilizam esta abordagem para sugerir um enredo subjacente, reforçando a imersão e o sentimento de desconforto (Egenfeldt-Nielsen et al., 2024); 4. Narrativa Emergente: Caracteriza-se pela ausência de um enredo fixo, permitindo que a narrativa surja de forma dinâmica através da interação do jogador com sistemas adaptativos. Esta abordagem, apoiada por tecnologias como a inteligência artificial, abre caminho para experiências únicas e imprevisíveis (Bycer, 2022; Ryan, 2009);

No gênero de terror a interação possibilita a acumulação de papéis onde o jogador, para além de protagonista/antagonista, também passa a ser coautor da narrativa. A imersão é enaltecida através da percepção de agência, mesmo que ilusória, gerando uma tensão constante entre o desejo de controle e a sensação de impotência. Perron (2009) argumenta que esta ambiguidade é um dos motores centrais no terror interativo, pois intensifica a ansiedade do jogador ao colocá-lo diante de escolhas que podem ser irreversíveis ou inconsequentes.

Depois de abordadas as estruturas narrativas, importa analisar o papel do ritmo e da gestão temporal na construção da tensão emocional.

### **4.3 Ritmo Narrativo e Pacing**

O ritmo narrativo, ou *pacing*, é uma ferramenta essencial na construção da atmosfera de terror. A alternância entre momentos de relativa calma e picos de tensão dramática cria uma montanha-russa emocional que mantém o jogador em estado de alerta. Carroll (1990) enfatiza a importância do silêncio, da antecipação e do tempo como elementos narrativos poderosos. Em muitos jogos, os períodos de "espera" ou de exploração funcionam como preparação psicológica para eventos perturbadores, contribuindo para uma experiência emocionalmente rica e complexa.

Jogos como *Resident Evil Village* utilizam momentos de baixa intensidade para potenciar o impacto de sequências mais perturbadoras, criando uma cadência emocional que oscila entre conforto e medo. Esta gestão do tempo narrativo é deliberada e funcional ao objetivo de manter o jogador constantemente instável e vulnerável.

#### 4.4 Construção do Ambiente e Personagens

A construção do universo do jogo, ou *world-building*, é uma dimensão fundamental da narrativa nos videogames de terror. Cada elemento do cenário — desde a paleta de cores até à disposição espacial dos objetos — possui carga simbólica e narrativa. Segundo Egenfeldt-Nielsen et al. (2024), o ambiente pode ser lido como um texto, em que a ausência de informação é tão significativa quanto a sua presença explícita. A estética opressiva, os espaços claustrofóbicos e os detalhes visuais sugerem histórias ocultas, contribuindo para a criação de uma atmosfera inquietante e envolvente.

Os personagens nos jogos de terror são frequentemente construídos a partir de arquétipos que mobilizam medos universais e reações emocionais imediatas. O herói vulnerável, a entidade incompreensível ou a vítima silenciosa não existem apenas como figuras narrativas, mas como projeções simbólicas que intensificam a relação do jogador com o medo. Através da sua presença, o jogo convoca emoções como empatia, desconforto ou tensão, explorando a ambiguidade entre o familiar e o perturbador. Essa ambivalência — entre reconhecer e estranhar — é fundamental para o impacto psicológico do terror, pois alimenta a instabilidade emocional da experiência.

A emergência de narrativas híbridas e adaptativas marca uma nova fase na evolução dos videogames de terror. Estas narrativas combinam elementos de linearidade e aleatoriedade, proporcionando experiências que se ajustam ao comportamento do jogador. Bycer (2022) destaca que tais sistemas narrativos, alimentados por algoritmos, desafiam a conceção clássica de *storytelling*, criando universos em constante mutação. Esta lógica encontra eco no conceito de “narrative architecture” proposto por Jenkins (2004), ao sublinhar que o espaço do jogo funciona como estrutura narrativa, onde cada ambiente é desenhado para ser explorado e interpretado como parte da história. Assim, o chamado “espaço narrativo” Murray, (1997) adquire uma nova relevância: cada sala, objeto ou som é portador de significados latentes, contribuindo para a construção de uma rede semiótica que amplia a imersão e a complexidade da experiência.

A narrativa em videogames de terror é, portanto, um conceito multifacetado, que se articula com outros eixos do design como a interatividade, o *world-building* e o desenvolvimento de personagens. A sua riqueza reside na capacidade de converter cada elemento do jogo numa peça narrativa. Mais do que contar uma história, os jogos de terror constroem atmosferas narrativas que se revelam através da exploração, da hesitação e da presença. A narrativa deixa de ser uma linha a seguir e torna-se um campo sensorial em que o medo emerge da fricção entre agência, espaço e incerteza. É nessa tensão que o *storytelling* do terror digital encontra a sua singularidade.

## 5 Design Sonoro e Terror Auditivo nos Videojogos

Depois de analisar o impacto da componente visual e da estrutura narrativa na construção do medo, torna-se evidente que o terror nos videogames não depende exclusivamente daquilo que se vê ou daquilo que é contado. Existe uma dimensão sensorial mais sutil, mas igualmente poderosa, que opera no plano do invisível e do implícito: o som. Se a imagem delinea os contornos do mundo e a narrativa orienta a ação, é o som que o habita e que lhe dá densidade emocional. Como defende Collins (2008), o design sonoro nos videogames não apenas acompanha a imagem, mas antecipa e prolonga a tensão, funcionando como um canal expressivo autónomo e profundamente imersivo.

No género de terror, esta expressividade adquire um papel ainda mais crucial. RouxGirard (2010) afirma que o som atua como uma forma de inscrição do medo no corpo do jogador, precisamente por operar na ausência: pode sugerir ameaças invisíveis, evocar presenças fantasmáticas ou manipular a perceção do espaço. Ao contrário da imagem, que requer um objeto visível, o som é capaz de gerar desconforto e criar antecipação sem mostrar. Esta capacidade de provocar reações emocionais através da ambiguidade sensorial faz do design sonoro um eixo estruturante da experiência do medo nos videogames, capaz de sustentar atmosferas de tensão contínua e de influenciar diretamente o comportamento e a perceção do jogador.

Karen Collins (2008) descreve o som nos jogos como uma “linguagem emocional subterrânea”, capaz de condicionar a perceção do espaço, do tempo e das ações no jogo. No género de terror, essa linguagem é usada para criar tensão constante, antecipar eventos perturbadores ou induzir reações fisiológicas como o sobressalto ou a aceleração do batimento cardíaco.

O som nos jogos de terror cumpre várias funções simultâneas, todas interligadas com a construção do medo. Em primeiro lugar, atua como guia espacial e sensorial. Grimshaw (2014) explora o conceito de “ecologia acústica” nos jogos em primeira pessoa, defendendo que o som orienta o jogador no espaço digital, fornecendo pistas sobre a origem de ameaças ou eventos. Sons direcionados ecos e reverberações ajudam o jogador a perceber a dimensão e natureza do ambiente, mesmo quando a visibilidade é limitada.

Outra função crucial do som é a criação de antecipação. Ekman e Lankoski (2009) salientam que o som é um dos principais responsáveis pela antecipação emocional. O uso de *drones* — sons prolongados e contínuos, geralmente graves e de baixa variação tonal —, ruídos indefinidos ou mesmo o silêncio absoluto constrói uma expectativa contínua, onde o jogador sente que algo irá acontecer, sem saber exatamente quando ou o quê.

A música e os efeitos sonoros também desempenham um papel essencial na reação fisiológica e identificação emocional. Sons agudos, dissonantes ou contrastes abruptos entre silêncio e ruído provocam reações físicas imediatas. Perron (2009) defende que o som funciona como um gatilho emocional que ultrapassa a consciência, afetando o corpo antes mesmo que o jogador tenha tempo de racionalizar o que está a acontecer. Esta resposta instintiva reforça a vulnerabilidade do jogador, intensificando a experiência de medo.

Para além disso, o som contribui para a expansão narrativa: um choro distante ou até uma voz sussurrada sugerem a existência de entidades ou acontecimentos sem que estes sejam visíveis. Em *Hellblade: Senia's Sacrifice*, o áudio binaural coloca vozes dentro da cabeça da protagonista, confundindo realidade e alucinação. O som transforma-se, assim, numa linguagem implícita, capaz de narrar o que a imagem oculta.

A música dinâmica e adaptativa é uma das estratégias mais eficazes na construção emocional dos jogos de terror. Nestes sistemas, a música responde em tempo real às ações, escolhas ou estados emocionais do jogador, criando uma experiência profundamente imersiva. A aproximação a uma ameaça, o aumento da tensão narrativa ou a descoberta de um segredo podem ser acompanhados por mudanças subtis na trilha sonora, intensificando a atmosfera. Este tipo de abordagem é evidente em *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015), que será analisado mais a frente na investigação.

Por fim, a utilização de sons ambíguos e descontextualizados — como rangidos, murmúrios ou zumbidos sem fonte aparente — provoca desconforto precisamente por escaparem à categorização sensorial. A deformação auditiva provoca uma inquietação persistente, onde o familiar se torna ameaça. O silêncio também não deve ser subestimado. Longe de representar ausência, o silêncio absoluto funciona como espaço de projeção do medo, obrigando o jogador a concentrar-se e a antecipar mentalmente o perigo. Usado estrategicamente, torna-se uma das ferramentas mais eficazes no controlo emocional da experiência.

O som nos jogos de terror não atua isoladamente — ele prolonga e acompanha a narrativa, reforça os visuais e, por vezes, antecipa emoções que ainda não se manifestaram. Similarmente, também a ausência de som comunica. O design sonoro opera como uma gramática sensível e invisível, que orienta o ritmo emocional da experiência e expande a tensão para além da imagem ou da ação. Ao tornar audível o que está fora de vista o som transforma-se num eixo dramático autónomo, que participa ativamente na criação do medo.

## 6 *User Experience no Terror Digital*

Nos videogames de terror, a experiência do utilizador constitui o ponto de convergência entre narrativa, som e estética visual. Ao contrário de géneros que apostam no empoderamento e na progressão mecânica, o terror digital constrói-se a partir de experiências de desconforto cuidadosamente desenhadas. Cada decisão de design encontra na UX o seu campo de manifestação sensível.

A UX não é apenas uma camada funcional, mas a própria arquitetura emocional que sustenta a experiência. Como afirmam He Zhang et al. (2023), é na resposta emocional do jogador que o terror se materializa, o que exige um design centrado na perceção, na antecipação e no desequilíbrio entre controlo e vulnerabilidade. O terror é sentido e a UX é o meio através do qual esse sentimento é arquitetado.

Enquanto noutros géneros de videogames a UX promove fluidez e domínio, no terror privilegia-se a fragilidade. Perron (2009, p. 94) descreve o jogo de terror como uma “máquina emocional”, onde cada componente visa manipular sensorial e simbolicamente o jogador. Essa manipulação é planeada com rigor: ritmos, escolhas e silêncios convergem para uma experiência instável e, por isso, mais marcante.

A sensação de presença - o sentimento de estar dentro do mundo do jogo - é central na eficácia do terror. Grimshaw (2008) salienta que essa presença é amplificada por fatores como perspetiva subjetiva, interfaces minimalistas e som espacializado.

Outro elemento essencial é a antecipação. Bycer (2022, p. 45) reforça que o medo não reside apenas no susto, mas na espera. A tensão constrói-se nos intervalos em que nada acontece, mas tudo parece prestes a acontecer. Para intensificar essa emoção, muitos jogos recorrem a *saferooms* - zonas de alívio emocional e funcional, frequentemente associadas à gestão de inventário, gravação de progresso ou melhoria de equipamento, que interrompem temporariamente a sensação de ameaça. Estes momentos de alívio não reduzem o medo: pelo contrário, funcionam como pausas estratégicas que aumentam o contraste emocional e preparam o jogador para o que está por vir.

A agência- a capacidade do jogador de agir e influenciar o mundo - é, no terror, frequentemente limitada. Frome (2006) argumenta que o medo é mais intenso quando o jogador se identifica com a personagem e sente que as suas escolhas têm peso. Essa

empatia é ampliada por restrições de ação, ausência de armas ou escassez de recursos, gerando uma experiência marcada pela impotência deliberada.

A exploração e a descoberta assumem também um papel crucial na construção da UX. Muitos jogos de terror incorporam pistas, fragmentos narrativos ou elementos simbólicos que, embora opcionais, condicionam o desfecho da história. Estas mecânicas incentivam uma participação ativa e ansiosa: o jogador avança enquanto tenta interpretar, descobrir e antecipar. A experiência torna-se assim uma decifração contínua, onde cada detalhe pode conter uma revelação ou uma ameaça.

Ao nível da interface, é comum evitar elementos intrusivos como *HUDs* permanentes. Em vez disso, opta-se por indicadores diegéticos e sensoriais: a respiração acelerada, a visão turva e/ou ensanguentada ou os efeitos sonoros indicam o estado da personagem e envolvem o jogador de forma mais orgânica. Interfaces subtis amplificam o desconforto e reforçam a imersão, contribuindo para uma UX coerente com o gênero.

Também os menus e sistemas de navegação participam da experiência emocional. Menus complexos ou demasiado decorativos podem quebrar o ritmo e a imersão. Em contrapartida, muitos jogos optam por menus estilizados, silenciosos, integrados visualmente no tom do jogo - reforçando a atmosfera mesmo em momentos de pausa.

Outro aspeto essencial é o tutorial - ou *onboarding*. Ensinar o jogador a jogar num ambiente de terror é um desafio: é necessário comunicar regras sem diluir o medo. Por isso, muitos títulos recorrem a tutoriais diegéticos integrados no curso do jogo, nos quais a aprendizagem ocorre gradualmente, através da interação com o mundo. Esta abordagem mantém o jogador vulnerável e atento, contribuindo para a construção da tensão desde os primeiros instantes. Segundo Egenfeldt-Nielsen et al. (2024), a organização e a apresentação dos estímulos interativos são determinantes para a receção emocional e, neste caso, o tutorial é a primeira camada de medo experiencial.

Por fim, importa reforçar que a UX em jogos de terror não é um efeito colateral da interação, mas uma construção emocional cuidadosamente desenhada. Cada escolha estética, narrativa e mecânica visa guiar o jogador por um percurso sensível, tenso e memorável. Como concluem He Zhang et al. (2023), compreender a UX no terror digital é compreender como o medo se instala nos detalhes, nos limites da ação, nos sons subtis e nos silêncios carregados.

A UX é, assim, o território onde design e afeto se encontram. É nele que o jogo se transforma em experiência, e o medo em linguagem interativa.

## 7 Tecnologia e Imersão

### 7.1 Os Alicerces Técnicos do Medo Interativo

No universo dos videogames de terror, a tecnologia não é apenas o meio que permite a existência do jogo - é também um elemento criativo que define os limites e as possibilidades da experiência do medo. A evolução dos motores gráficos, das técnicas de iluminação, do áudio tridimensional e da inteligência artificial tem sido determinante a capacidade de os jogos provocarem emoções intensas e duradouras. Neste sentido, compreender a base tecnológica que sustenta o terror digital é essencial para perceber como o medo é arquitetado em tempo real, adaptando-se ao comportamento e à percepção do jogador.

Segundo Egenfeldt-Nielsen et al. (2024), os videogames são sistemas de simulação interativa em que o design técnico influencia diretamente a experiência estética e emocional. A forma como o ambiente é renderizado, o som é processado ou os inimigos são programados define o grau de realismo, tensão e imersão que o jogador irá experimentar. Assim, a tecnologia deixa de ser um elemento invisível de suporte e torna-se uma parte ativa da linguagem do jogo.

Os motores gráficos (*game engines*) são o núcleo técnico que permite a construção dos ambientes, personagens, efeitos visuais e interações. Motores como o *Unreal Engine* e o *Unity* têm evoluído para oferecer ferramentas que ampliam a capacidade de gerar ambientes altamente imersivos e visualmente perturbadores. A introdução de sistemas avançados de iluminação dinâmica, neblina volumétrica, partículas, sombras em tempo real e *shaders* personalizáveis permite simular atmosferas densas, opressivas e emocionalmente carregadas.

Em jogos como *Resident Evil Village* (Capcom, 2021), o uso de iluminação contrastante, reflexos especulares e partículas suspensas no ar constrói um ambiente sensorial quase tátil, onde cada feixe de luz pode esconder uma ameaça. Estas tecnologias visuais não apenas representam o mundo do jogo - elas afetam diretamente a percepção emocional do jogador.

A iluminação é uma das áreas em que a tecnologia mais contribui para a narrativa emocional. O uso de sistemas como o *ray tracing* permite simular o comportamento real da luz, criando sombras suaves e reflexos subtis que aumentam a verosimilhança do

ambiente. Este realismo técnico serve o terror ao acentuar a incerteza visual: uma sombra mais densa, uma oscilação de luz ou um reflexo inesperado tornam-se fontes de tensão.

Como explicam Egenfeldt-Nielsen et al. (2024), a percepção do espaço nos videogames é tanto funcional quanto afetiva. Ambientes escuros, estreitos ou saturados de ruído visual comunicam sensações de medo, desconforto e opressão. A tecnologia torna-se, assim, um meio de estetização da ansiedade, onde cada decisão visual tem impacto emocional.

O desenvolvimento de tecnologias de som tridimensional tem vindo a redefinir a forma como o jogador experiencia o espaço auditivo. Sistemas como *Dolby Atmos*, *DTS:X* e áudio binaural permitem uma localização precisa das fontes sonoras, criando uma sensação de presença auditiva realista. Este tipo de áudio espacial é particularmente eficaz em jogos de terror, pois permite que o jogador ouça a ameaça antes de a ver, ativando instintos de sobrevivência e antecipação.

A Inteligência Artificial é outro dos pilares tecnológicos que contribui para a criação de experiências de terror mais imersivas e imprevisíveis. Nos jogos de terror, a IA pode ser usada para programar inimigos que reagem de forma dinâmica ao comportamento do jogador, aprendem os seus padrões e adaptam-se para manter a tensão.

*Alien: Isolation* (Creative Assembly, 2014) é frequentemente citado como um exemplo paradigmático. O alienígena é controlado por um sistema de IA que combina rotinas predefinidas com comportamentos aleatórios, criando a sensação de que a criatura está a caçar ativamente o jogador de forma autónoma. Esta imprevisibilidade reforça o medo, pois retira ao jogador a possibilidade de antecipar padrões e respostas lógicas. Segundo Perron (2009), a eficácia do medo nos jogos está diretamente ligada à ilusão de imprevisibilidade e perda de controlo. A IA adaptativa torna-se, nesse contexto, uma ferramenta narrativa poderosa, pois transforma o inimigo em algo mais do que um obstáculo: torna-o num ser aparentemente consciente, que encarna o papel de antagonista emocional.

A Realidade Virtual tem elevado o potencial imersivo dos jogos de terror a um novo patamar. Ao eliminar a mediação do ecrã e projetar o jogador diretamente no espaço tridimensional do jogo, a VR intensifica a percepção de presença e vulnerabilidade. A ausência de barreiras físicas, a liberdade de movimento e a interação com objetos em escala real aumentam o impacto emocional de cada situação de risco. Jogos como *Resident Evil 7: Biohazard* (em VR) demonstra como a proximidade sensorial extrema -

ouvir passos atrás de si, virar a cabeça e encontrar uma figura sombria - pode provocar respostas fisiológicas imediatas. A VR torna o medo mais íntimo, pois aproxima o perigo do corpo do jogador.

A tecnologia é um dos fundamentos essenciais na criação de experiências de terror digital verdadeiramente imersivas. O terror nos videogames não é apenas uma questão de estética ou narrativa é também o resultado de uma infraestrutura técnica sofisticada que suporta e amplifica todas as dimensões sensoriais do medo. É na tecnologia que todos os elementos anteriormente explorados – som, narrativa, estética visual e experiência do utilizador - encontram o seu ponto de convergência. Mais do que um suporte técnico, a tecnologia é o meio através do qual o terror se torna jogável, sensível e interativo. Neste sentido, a tecnologia não deve ser pensada como separada dos outros eixos, mas como o solo fértil onde todos eles se desenvolvem em simultâneo, tornando possível uma linguagem de terror verdadeiramente interativa.

## 8 Metodologia

A presente investigação propõe-se analisar criticamente as formas como o medo é construído em videogames de terror, através da articulação entre elementos visuais, sonoros, narrativos, interativos e tecnológicos. Para esse fim, adota-se uma abordagem qualitativa, exploratória e comparativa, orientada por fundamentos teórico-críticos e por um *Framework* desenvolvido especificamente no contexto deste trabalho.

O ponto de partida metodológico consiste na definição de seis eixos temáticos fundamentais: Psicologia do Medo, Estética Visual, Narrativa Interativa, Design Sonoro, *User Experience* e Tecnologia e Imersão. Estes eixos foram construídos com base numa revisão bibliográfica aprofundada e representam domínios centrais na construção da experiência emocional do medo nos videogames. Cada eixo funciona como uma lente de observação crítica, permitindo mapear com precisão os dispositivos formais e sensoriais através dos quais o medo se manifesta na experiência lúdica.

A análise teórica de cada eixo, desenvolvida nos capítulos anteriores, não constitui apenas um levantamento temático, mas estabelece as fundações conceituais de um modelo mais abrangente. A partir da síntese crítica desses eixos, construiu-se um *framework* analítico original - o *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* - que organiza a leitura do fenómeno do medo em quatro níveis interdependentes: Elementos de Design, Mecanismos de Medo, Tipologias de Medo e Experiência do Jogador. Este modelo visa preencher uma lacuna na investigação académica ao propor uma ferramenta metodológica que articula teoria e prática de forma integrada, adaptada tanto à análise crítica quanto ao desenvolvimento de projetos no domínio dos jogos de terror.

Somente após a consolidação destes fundamentos teóricos e estruturais se avança para a fase de aplicação prática. A última etapa da metodologia consiste na análise comparativa de três jogos representativos do género: *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) e *Resident Evil Village* (Capcom, 2021). Estes títulos foram escolhidos por representarem diferentes escalas de produção, estilos narrativos e estratégias de construção do medo.

A observação destes jogos será orientada pela análise construída a partir do *framework* proposto, permitindo uma leitura transversal e profunda das experiências de medo proporcionadas por cada obra. Este percurso metodológico, portanto, parte da

teoria (eixos temáticos), evolui para a construção de uma ferramenta própria (framework) e culmina na sua aplicação empírica (análise dos jogos), garantindo coerência entre os objetivos da investigação, a sua fundamentação conceptual e os seus instrumentos críticos.

## **8.1 Objetivos da investigação**

Esta investigação propõe-se a compreender como os videojogos de terror mobilizam estratégias de design emocional para provocar experiências intensas, imersivas e memoráveis. O medo é aqui tratado como uma linguagem expressiva complexa, cuja eficácia depende da perceção subjetiva do jogador e da forma como os elementos narrativos, visuais, sonoros e mecânicos se articulam de modo coerente.

O objetivo central é compreender como o medo se constrói no jogo digital enquanto experiência emocional interativa, sustentada por um sistema de design pensado para afetar o corpo e a mente do jogador. A investigação procura identificar os dispositivos estéticos e sensoriais que mais contribuem para essa construção, com especial enfoque na direção artística, no design sonoro e na organização espacial do ambiente, bem como na forma como esses elementos operam juntos para evocar tensão, desconforto e inquietação.

Ao mesmo tempo, a análise debruça-se sobre o papel da UX na modelação do medo, entendendo que o design da interação - incluindo a agência limitada, a disposição dos tutoriais, os momentos de pausa ou recuperação e a própria estrutura da interface - contribui diretamente para a perceção de vulnerabilidade e incerteza.

Por fim, a investigação considera ainda o impacto das diferentes escalas de produção — desde jogos independentes até títulos AAA — nas decisões criativas que moldam o medo. Ao comparar obras com diferentes recursos técnicos, estéticos e narrativos, pretende-se compreender de que forma essas variáveis condicionam ou amplificam a experiência emocional do jogador. Esta abordagem integrada não apenas ilumina tendências e singularidades dentro do género, como também serve de base para validar o *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo*, desenvolvido ao longo da dissertação como ferramenta crítica para a leitura e criação de experiências interativas fundadas no medo.

## 8.2 Abordagem metodológica

### 8.2.1 Eixos temáticos

A estrutura analítica desta investigação começa por assentar em seis eixos temáticos fundamentais, definidos a partir da revisão bibliográfica interdisciplinar e orientados para a compreensão aprofundada do medo nos videojogos. Estes eixos constituem o alicerce conceptual do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo*, funcionando como estrutura base e ponto de partida da proposta metodológica. Cada eixo representa uma dimensão crítica na construção da experiência de medo no terror digital, e é da sua articulação que resulta uma abordagem holística e coerente, capaz de integrar os diferentes domínios que compõem a linguagem do medo interativo.

O primeiro eixo, Psicologia do Medo, tem como base os contributos de Freud (1919), Carroll (1990), Öhman (2000) e Perron (2009), a investigação reconhece o medo não apenas como resposta instintiva a estímulos de ameaça, mas como uma construção emocional mediada pela perceção, pela antecipação e pela interação. Através da análise de cinco grandes tipologias — medo visceral, psicológico, existencial, social e do desconhecido — é possível observar como os jogos exploram diferentes registos de receção emocional.

O segundo eixo, Estética Visual e Ambientação, centra-se na forma como os elementos visuais — como a paleta cromática, o design espacial, o design de personagens — atuam como dispositivos simbólicos e emocionais. Estes elementos não apenas constroem o ambiente visual do jogo, mas operam como ferramentas expressivas na criação de atmosferas opressivas, ambíguas e inquietantes.

O terceiro eixo, Narrativa Interativa, foca-se na forma como os jogos de terror constroem o medo através da interação direta com o ambiente e elementos narrativos dispersos. A história não é apenas contada, mas descoberta pelo jogador à medida que explora, escolhe e interpreta. Este eixo analisa como a imersão e a tensão emergem da integração entre narrativa, ação e tomada de decisão ao longo do jogo.

O quarto eixo, Design Sonoro, aborda o papel do som na construção do medo, explorando dimensões como a música adaptativa, o silêncio estratégico, os sons ambíguos e a espacialização acústica. O som é analisado enquanto linguagem emocional subterrânea, capaz de intensificar tensões, sugerir presenças invisíveis e provocar reações fisiológicas imediatas.

O quinto eixo, Experiência do Utilizador, considera como a mesma é desenhada para provocar medo. Este eixo contempla aspetos como a imersão sensorial, a percepção de presença, a gestão da interface, a limitação da agência e a importância de elementos como os tutoriais, os menus e as safe zones na regulação da tensão emocional.

Por fim, o sexto eixo, Tecnologia e Imersão, reflete sobre as condições técnicas que possibilitam e moldam a experiência. A evolução gráfica, os motores de som, a inteligência artificial e os dispositivos de realidade virtual são considerados não apenas como ferramentas técnicas, mas como agentes expressivos que influenciam diretamente o modo como o medo é experienciado.

Estes seis eixos serão mobilizados de forma transversal na análise dos três jogos selecionados, funcionando como critérios estruturantes da leitura crítica e como base conceptual para a aplicação do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo*.

### **8.2.2 Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo**

O medo, nos videojogos de terror, não acontece por acaso. É uma emoção cuidadosamente planeada. Cada elemento do jogo contribui para criar sensações de tensão, desconforto ou inquietação. No entanto, compreender como estas sensações são construídas e como se combinam numa experiência emocional coesa continua a ser um desafio. É precisamente para responder a essa necessidade que se propõe, neste capítulo, um modelo analítico próprio.

A formulação do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo*, desenvolvido no contexto desta investigação como uma ferramenta teórico-prática capaz de observar o medo nos videojogos de forma estruturada, transversal e progressiva. Este modelo resulta da conjugação de duas frentes de trabalho: por um lado, a revisão da literatura sobre terror, emoções e *game studies*; por outro, a análise empírica orientada por eixos temáticos aplicada a três jogos representativos do género.

Foi neste cruzamento entre teoria e observação que emergiu a necessidade de compreender o medo como um fenómeno composto por múltiplos estratos de ativação emocional e interativa; desde os elementos formais (visuais, sonoros, espaciais),

passando pelas mecânicas que regulam a agência do jogador, até às tipologias de medo evocadas e à experiência subjetiva sentida durante o jogo.

Embora o modelo tenha sido desenvolvido como ferramenta analítica, o seu potencial ultrapassa esse uso exclusivo. A sua estrutura em camadas interdependentes permite que também funcione como guia conceptual para a criação de experiências de terror, servindo de apoio à conceção de jogos durante as fases de planeamento e prototipagem. Assim, o *framework* oferece dupla utilidade: por um lado, possibilita uma leitura crítica e estruturada de jogos já existentes; por outro, apresenta-se como instrumento prático para designers que pretendam desenvolver jogos de terror com maior consciência sobre as dimensões sensoriais, mecânicas e emocionais do medo.

O *framework* organiza-se, assim, em quatro camadas analíticas interligadas:

1. **Elementos do Design** – elementos estéticos e estruturais do jogo (imagem, som, espaço, tempo, narrativa, mundo, etc.);
2. **Mecanismos de Medo** – estratégias lúdicas que provocam medo (restrição de movimento, imprevisibilidade, escuridão, etc.);
3. **Tipos de Medo** – categorias emocionais do medo experienciado (medo psicológico, visceral, existencial, do desconhecido...);
4. **Experiência Emocional do Jogador** – resposta sentida na interação (ansiedade, impotência, pânico, tensão contínua).

Assim, o *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* apresenta-se como um contributo original, estruturado para apoiar a leitura, a avaliação e a projeção de experiências interativas de terror. Nos capítulos seguintes, o modelo será aplicado a três obras representativas do género — *Outlast* (2013), *Until Dawn* (2015) e *Resident Evil Village* (2021); servindo como ferramenta de observação, teste e validação. Através desta aplicação, pretende-se não apenas compreender como o medo é construído em cada jogo, mas também avaliar a eficácia e os limites do modelo enquanto instrumento de análise e suporte criativo.

### 8.2.2.1 Camada 1 – Elementos do Design

A primeira camada do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* corresponde aos Elementos de Design — o plano estrutural e sensorial que dá forma à primeira experiência emocional do jogador. Esta camada organiza os fundamentos estéticos, narrativos, sonoros e técnicos do jogo, funcionando como o ponto de partida

para a construção do medo. A sua formulação resulta diretamente da articulação entre os eixos temáticos da Estética Visual, do Design Sonoro, da Narrativa Interativa e da Tecnologia e Imersão, permitindo uma leitura integrada daquilo que é experienciado no ecrã.

Aqui, o design é compreendido como uma linguagem expressiva, onde a direção artística, a iluminação, a disposição espacial, a paisagem sonora e os efeitos técnicos convergem para criar atmosferas de desconforto e tensão. Paletas cromáticas dessaturadas, arquitetura claustrofóbica, sons distorcidos e silêncios prolongados são estratégias comuns nesta camada. Estes elementos não apenas caracterizam o mundo do jogo, como moldam ativamente a perceção do jogador, induzindo estados emocionais como o alerta, a ansiedade ou a inquietação.

É também nesta camada que se evidenciam as decisões tecnológicas que sustentam a experiência sensorial — desde o uso de motores gráficos específicos até aos sistemas de som espacializado ou filtros visuais dinâmicos. A tecnologia, longe de ser neutra, atua como mediadora da perceção e como catalisadora da emoção, moldando o que é visível, audível e perceptível no ambiente digital.

Esta é, portanto, a base do jogo - o primeiro contacto do jogador com o universo narrativo, visual e sonoro que lhe será apresentado. Antes de agir, de interagir ou de compreender, o jogador observa e sente. Esta camada não diz apenas como se joga, mas essencialmente o que o jogo vai mostrar.

### **8.2.2.2 Camada 2 - Mecanismos de Medo**

A segunda camada do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* diz respeito aos mecanismos de medo, ou seja, às estratégias interativas, lúdicas e sistemicamente desenhadas que ativam, manipulam ou intensificam a sensação de medo no jogador. Trata-se aqui de observar *como* o jogo provoca o medo através da estrutura da experiência interativa, e não apenas da estética. Esta camada é especialmente relevante nos videojogos, dado que o medo, neste meio, é sentido através da ação e da agência limitada ou distorcida do próprio jogador.

Entre os mecanismos mais recorrentes estão o controle restrito, a necessidade de fuga e esconderijo, a vulnerabilidade extrema do protagonista (geralmente desarmado ou com recursos escassos), a falta de previsibilidade dos inimigos, e os sistemas de visibilidade precária, como a escuridão total ou a visão limitada por lanternas ou

câmaras. Tais estratégias têm como função gerar tensão contínua, estimular a atenção constante e criar a sensação de que o jogador está sempre em risco, mesmo quando aparentemente seguro.

Esta camada está intimamente ligada aos eixos anteriormente analisados, em particular ao eixo de *User Experience* e Tecnologia e Imersão. A esta camada pertencem também mecanismos mais subtis, como os eventos aleatórios, o design de IA imprevisível, os efeitos sonoros diegéticos que sugerem movimento, ou o uso de *delay* intencional na resposta dos comandos, tudo com o objetivo de desestabilizar a percepção de controlo do jogador. Estes elementos, explorados no eixo de Tecnologia, demonstram que o medo pode ser induzido não só através da imagem ou som, mas também por intervenções sistémicas nos parâmetros de interação.

Importa salientar que os mecanismos de medo não são universais nem lineares: um mesmo sistema pode ser percebido de forma diferente consoante o contexto e o jogador. Por isso, esta camada não se limita a listar mecânicas típicas do terror, mas propõe analisá-las como vetores de experiência emocional, cuja função é trazer o medo para dentro da jogabilidade, forçando o jogador a habitá-lo e não apenas a testemunhá-lo. No fundo, é nesta camada que se coloca a pergunta central: como é que o jogo gera medo?

### **8.2.2.3 Camada 3 - Tipologias de Medo**

A terceira camada do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* dedica-se à identificação dos tipos de medo experienciados durante o jogo, ou seja, às categorias emocionais que caracterizam a resposta subjetiva do jogador, resultantes da interação entre o design e os mecanismos anteriormente descritos.

Nesta camada, o foco está na forma como diferentes tipologias de medo são exploradas ao longo da experiência de jogo, operando de forma combinada e progressiva. Entre as principais manifestações destacam-se o medo visceral, que ativa respostas físicas imediatas; o medo psicológico, que se desenvolve através da antecipação e da ambiguidade; o medo existencial, que confronta o jogador com temas como a identidade e a mortalidade; o medo social, que emerge de situações de exclusão, julgamento ou violência simbólica; e o medo do desconhecido, sustentado por elementos que escapam à lógica ou à categorização.

Esta camada liga-se diretamente ao eixo Psicologia do Medo, desenvolvido nos capítulos anteriores. A distinção entre tipos de medo permite compreender que género de experiência emocional cada momento de jogo oferece ao jogador. Mais do que uma classificação exaustiva, trata-se de uma ferramenta de leitura experiencial, que ajuda a perceber como os mecanismos produzem efeitos distintos consoante o seu enquadramento.

Importa destacar que estes tipos de medo não são mutuamente exclusivos. Um mesmo segmento de jogo pode combinar, por exemplo, medo psicológico e visceral, alternando entre a sugestão subtil e o impacto direto. O valor desta camada está precisamente na capacidade de mapear a paisagem emocional do jogo e perceber de que forma o medo é sentido, variado e manipulado ao longo da experiência. No fundo, esta análise permite responder a uma questão central: quais os medos o jogo quer transmitir ao jogador?

#### **8.2.2.4 Camada 4 - Experiência Emocional do Jogador**

A quarta e última camada do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* centra-se na experiência emocional efetiva do jogador, isto é, nas reações internas, cognitivas e corporais que emergem durante a interação com o jogo. Se as camadas anteriores se dedicaram ao que é apresentado (*design*), como é ativado (*mecanismos*) e que tipo de medo se sente (*tipologias*), esta camada foca-se no efeito último: o que o jogador sente, em que intensidade, com que duração, e com que impacto psicológico.

A experiência emocional do jogador resulta da composição de todas as outras camadas do *framework*, mas manifesta-se de forma profundamente individual, influenciada por fatores como o grau de imersão, a empatia com a narrativa ou a sensibilidade a estímulos visuais, sonoros e temáticos. Ainda assim, é possível identificar estados emocionais recorrentes nos jogos de terror, muitas vezes promovidos de forma intencional pelos designers. Entre esses estados destaca-se a ansiedade constante, provocada por ambientes inseguros, pela incerteza quanto ao perigo ou pela; pela sensação de impotência gerada por mecânicas que limitam a ação — como a impossibilidade de combater, a necessidade de fuga ou a ausência de controlo sobre o destino dos personagens; momentos de stress súbito e descarga de adrenalina, típicos de sustos inesperados ou perseguições intensas; o desconforto psicológico e a repulsa despertados por ambientes hostis ou cenas de violência extrema; e, finalmente, uma

curiosidade mórbida paradoxal que leva o jogador a querer afastar-se do medo mas, simultaneamente, a explorá-lo.

Esta camada aproxima-se do conceito de agência emocional, discutido anteriormente nos seis eixos analisados, ao reconhecer o jogador como um sujeito ativo que não apenas observa o medo, mas participa dele, moldando-o através das suas escolhas, interpretações e da sua atenção. Ao mesmo tempo, reconhece que essa vivência emocional está condicionada pelas restrições impostas pelo próprio jogo.

O verdadeiro valor analítico desta camada reside na sua capacidade de traduzir estruturas formais em respostas humanas concretas. Em vez de se limitar ao que o jogo apresenta como proposta estética ou mecânica, esta camada foca-se naquilo que o jogador efetivamente vive. Trata-se, por isso, de uma dimensão que encerra o ciclo analítico, permitindo aferir se os elementos de design, som, narrativos e os mecanismos lúdicos estão a cumprir os seus objetivos emocionais — e de que modo.

Além do seu papel analítico, esta camada é fundamental para qualquer criador que deseje desenhar experiências de terror eficazes pois recorda que o medo mais impactante não reside apenas no que é mostrado ou sugerido, mas na forma como isso se converte numa sensação concreta de tensão, choque ou desconforto. Em última análise, é nesta camada que se mede o êxito da experiência de medo interativo, uma vez que ela permite compreender, de forma integrada, como o jogo afeta o jogador a um nível sensorial, emocional e psicológico. Assim, esta última camada do *framework* culmina numa pergunta essencial: como é que o jogador vive o medo?

#### **8.2.2.5 Considerações Finais sobre o Framework**

Para consolidar a estrutura teórica desenvolvida, apresenta-se de seguida o esquema visual (Figura 1) do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo*. Este diagrama sintetiza as inter-relações entre os eixos temáticos e as camadas analíticas propostas, funcionando como guia operacional para a leitura dos jogos a serem analisados.

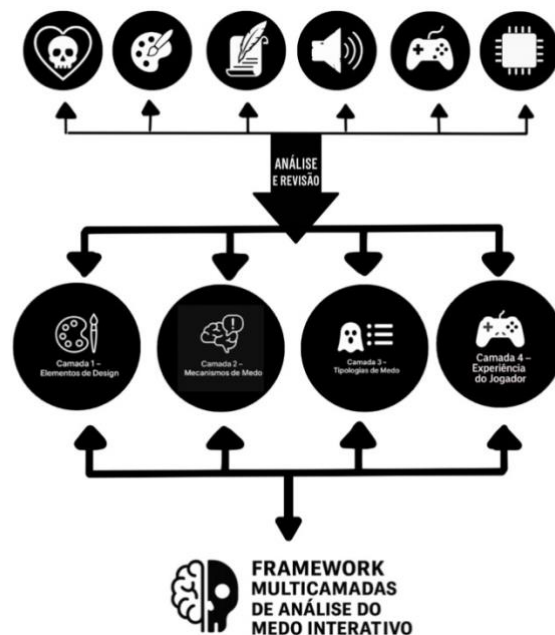


Figura 1- Esquema Visual do Framework

A formulação do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* representa uma tentativa de sistematizar a experiência do medo nos videogames de terror através de uma abordagem progressiva e integrada. Estruturado em quatro camadas — *Design*, *Mecanismos de Medo*, *Tipos de Medo* e *Experiência Emocional do Jogador* — o modelo permite observar, com maior precisão e profundidade, como diferentes elementos formais, lúdicos e emocionais se articulam para provocar medo.

Ao reunir contributos teóricos relevantes com observações empíricas recolhidas ao longo da análise exploratória, este *framework* propõe-se como uma ferramenta útil tanto para o campo da investigação académica como para a criação prática de jogos. A divisão em camadas não pretende hierarquizar os elementos do medo, mas antes mostrar a sua interdependência funcional, revelando como uma imagem, um som ou uma mecânica podem transformar-se em afeto, tensão ou pânico na experiência do jogador.

No capítulo seguinte, o modelo será colocado em prática. Serão analisados três videogames — *Outlast* (2013), *Until Dawn* (2015) e *Resident Evil Village* (2021) — com o objetivo de aplicar o *framework* de forma concreta, testar a sua aplicabilidade, e compreender como diferentes jogos constroem o medo em configurações distintas. Cada jogo será inicialmente analisado com base nos eixos temáticos anteriormente definidos, e depois rearticulado através da aplicação do modelo multicamadas, permitindo uma leitura crítica e comparativa da eficácia e particularidades de cada experiência.

### 8.3 Justificação da escolha dos jogos

Os três jogos foram escolhidos por representarem três matrizes distintas de construção do terror digital, tanto em termos de design como de produção:

Jogo	Estúdio	Perspetiva	Tipo de terror	Característicaschave
<b><i>Outlast</i></b>	Indie	1. <sup>a</sup> pessoa	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terror psicológico</li><li>• Terror de impotência</li></ul>	Fuga constante, som opressivo, estilo <i>found footage</i>
<b><i>Until Dawn</i></b>	Médio-grande (AA)	3. <sup>a</sup> pessoa	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terror psicológico</li><li>• Terror narrativo</li><li>• <i>Slasher</i></li></ul>	Decisões morais, QTE, múltiplos finais possíveis
<b><i>Resident Evil Village</i></b>	AAA	1. <sup>a</sup> pessoa	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terror gótico</li><li>• Terror grotesco</li><li>• Ação de horror</li></ul>	Combate, <i>bosses</i> emblemáticos, exploração diversificada

Tabela 1 - Características dos jogos analisados na investigação.

Esta triangulação permite mapear o espectro de abordagens ao terror digital — do psicológico ao visual, do narrativo ao mecânico — e assim construir uma visão ampla, comparativa e crítica sobre o género.

### 8.4 Caracterização dos jogos selecionados

Antes de proceder à análise comparativa, torna-se necessário apresentar brevemente os três jogos que constituem os casos de estudo desta investigação. Esta caracterização permite não apenas contextualizar cada título no panorama do game

design contemporâneo, como também justificar a sua relevância dentro do género de terror.

### **Outlast** (Red Barrels, 2013)

*Outlast* é um jogo de terror psicológico em primeira pessoa, desenvolvido por um pequeno estúdio independente canadiano, a *Red Barrels*. Lançado originalmente em 2013 para PC, PS4 e Xbox One, o jogo rapidamente se tornou uma referência no subgénero do *survival horror* sem combate.

O jogador assume o papel de Miles Upshur, um jornalista que investiga um manicómio remoto em condições suspeitas. Sem armas nem meios de defesa, a única ferramenta do jogador é uma câmara de vídeo com visão noturna. A jogabilidade baseia-se na fuga, no esconderijo e na antecipação. A estética crua, a iluminação escassa e o design sonoro opressivo constroem uma atmosfera de constante vulnerabilidade. O jogo explora temas como loucura, tortura, biotecnologia e fanatismo religioso, situando-se no limiar entre o terror psicológico e o grotesco.

### **Until Dawn** (Supermassive Games, 2015)

*Until Dawn* é um jogo de terror narrativo em terceira pessoa, desenvolvido pela *Supermassive Games* e publicado pela Sony em 2015. Concebido inicialmente para a PS4, destaca-se pelo seu sistema de efeito borboleta, em que as escolhas do jogador alteram significativamente o desenrolar da história e o destino das personagens.

Inspirado pelos filmes de terror *teen* dos anos 1990 e 2000 o jogo segue um grupo de adolescentes que regressa a uma cabana nas montanhas um ano após a morte trágica de duas amigas. A narrativa desenvolve-se ao longo de uma noite, com múltiplos caminhos, finais e revelações. A jogabilidade baseia-se em QTEs, decisões morais e exploração limitada. O foco está na tensão narrativa, na empatia com os personagens e no impacto emocional das escolhas. *Until Dawn* representa uma vertente mais cinematográfica do terror digital, onde o jogador assume um papel quase de realizador.

### **Resident Evil Village** (Capcom, 2021)

*Resident Evil Village* é o oitavo título principal da icónica série da Capcom, lançado em 2021 para várias plataformas (PS5, PS4, Xbox Series X/S, Xbox One e PC). Com perspetiva em primeira pessoa e elementos de combate, exploração e puzzle, o jogo combina ação e terror numa narrativa inspirada no imaginário gótico e folclórico europeu.

O jogador volta a encarnar Ethan Winters (personagem introduzida em *Resident Evil 7*), agora em busca da sua filha desaparecida numa vila remota dominada por figuras monstruosas. A experiência mistura terror atmosférico e grotesco, num mundo semiaberto com um ritmo mais dinâmico combinando elementos clássicos da saga com mecânicas modernas.

A escolha destes três jogos — *Outlast*, *Until Dawn* e *Resident Evil Village* — assenta na sua capacidade de representar três abordagens distintas ao medo interativo, refletindo diferentes visões sobre o papel do jogador, a estética do terror e a relação com a narrativa. Cada jogo explora uma combinação única de agência, vulnerabilidade, intensidade sonora e imagética, oferecendo uma base sólida para uma análise comparativa estruturada em torno da experiência emocional do medo.

## **8.5 Procedimentos de análise dos jogos selecionados**

A análise dos jogos será realizada a partir da observação crítica e qualitativa de materiais audiovisuais, com ênfase na forma como o medo é construído. Serão considerados vídeos de *gameplay* completos, excertos de cenas específicas e outros conteúdos relevantes, recolhidos em plataformas digitais, permitindo uma leitura atenta dos jogos em contexto.

A observação será guiada pelos seis eixos temáticos definidos nesta dissertação, que funcionam como categorias conceptuais capazes de mapear as diferentes estratégias de design emocional presentes em cada obra. A articulação entre os eixos visa garantir uma abordagem sensível, transversal e integrada do fenómeno do medo no videojogo.

A análise dos jogos será complementada pela aplicação do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo*, devidamente organizada nas quatro camadas interdependentes do modelo, permitindo compreender de que forma o medo é estruturado formalmente e experienciado de forma subjetiva.

A aplicação do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* serve, em primeiro lugar, para validar a sua eficácia enquanto ferramenta crítica, testando a sua capacidade de mapear, organizar e interpretar os dados observados nos jogos selecionados. Num segundo momento, o modelo é utilizado como instrumento de análise aprofundada, permitindo compreender como o medo é construído, experienciado e operado nos videojogos de terror. Esta dupla função responde diretamente às questões delineadas no início da investigação, consolidando o *framework* como ponto de convergência entre teoria, observação e prática no estudo do terror interativo.

## 8.6 Limitações do estudo

Este trabalho adota uma abordagem teórico-interpretativa, centrada na análise estética, sensorial e simbólica de jogos digitais de terror. Não foram incluídas metodologias empíricas com participantes — como entrevistas, questionários ou análise biométrica — nem se pretende avaliar o impacto fisiológico direto das experiências no corpo do jogador. O foco da investigação reside na aplicação do *Framework*, não apenas como ferramenta crítica para a leitura das obras analisadas, mas como contributo metodológico para o desenvolvimento de novas abordagens ao design do medo em videojogos de terror.

Adicionalmente, optou-se por não realizar sessões de jogo em primeira pessoa, ou seja, a autora não experienciou diretamente os títulos enquanto jogadora. Esta decisão prende-se com a consciência de que tal envolvimento poderia comprometer a objetividade da análise, dificultando a identificação de elementos cruciais do design e a comparação sistemática entre obras. Jogar pessoalmente poderia favorecer uma imersão subjetiva excessiva, tornando mais difícil manter o distanciamento necessário à observação crítica. Assim, o estudo baseia-se em sessões gravadas por jogadores experientes, o que permite uma perspetiva externa mais controlada, com melhor visibilidade das reações e detalhes relevantes.

Outra limitação assumida é a dimensão do corpus, restrita a três jogos. Esta seleção visa representar diferentes polos produtivos, estilos visuais e abordagens ao terror, proporcionando uma base comparativa diversificada. No entanto, reconhece-se que esta escolha não abarca toda a riqueza e variedade do género. Fica, portanto, aberta a possibilidade de investigações futuras alargarem o número de títulos analisados ou testarem empiricamente algumas das hipóteses aqui formuladas.

Estas limitações não comprometem os objetivos do estudo, mas delineiam o seu escopo e enquadramento, reforçando o carácter exploratório e teórico da investigação.

## 8.7 Valorização da Investigação e Perspetivas de Aplicação

Esta investigação oferece contributos significativos tanto para o campo académico como para a prática profissional no desenvolvimento de videojogos. Ao propor uma abordagem centrada na experiência estética e emocional do medo, o trabalho articula fundamentos oriundos da psicologia, da filosofia, da estética visual e do design emocional, resultando num modelo analítico que poderá ser útil em múltiplos contextos. A criação deste *framework*, sustentado nos seis eixos temáticos que constroem a sua base

conceptual, permite uma leitura aprofundada da construção do medo nos videogames e oferece uma ferramenta aplicável à análise crítica e ao desenvolvimento de futuros projetos no domínio do terror digital.

No plano prático, a sistematização das estratégias observadas ao longo da análise pode beneficiar criadores interessados em explorar o medo como linguagem expressiva e emocionalmente rica. A estrutura metodológica proposta pode ser adaptada como ferramenta de apoio a equipas multidisciplinares - incluindo designers, artistas, programadores e escritores - que pretendam desenvolver experiências mais coerentes, imersivas e impactantes. A sua aplicabilidade estende-se também ao ensino de game design, narrativa, som e direção artística, contribuindo para a formação de profissionais com sensibilidade crítica e estética na criação de jogos de terror. O *framework* proposto mostra-se, assim, como um contributo inovador e versátil, com potencial de utilização tanto na investigação académica como no mercado de produção interativa.

O sucesso desta investigação pode resultar da articulação de vários fatores. Desde a coerência metodológica — com a definição precisa dos eixos e a estruturação cuidadosa do *framework*— até à escolha criteriosa dos três jogos, representativos de diferentes estilos e escalas de produção, tudo contribuiu para a robustez e riqueza da análise.

## **9 Análise Individual dos Jogos**

A presente secção propõe a análise detalhada dos três jogos selecionados para este estudo — *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) e *Resident Evil Village* (Capcom, 2021) — com base nos seis eixos temáticos definidos na metodologia: Estética Visual e Ambientação, Design Sonoro, Narrativa Interativa, Experiência do Utilizador, Psicologia do Medo, e Tecnologia e Imersão.

Esta abordagem tem como objetivo observar de forma sistemática as estratégias de construção do medo em cada jogo, destacando os elementos da sua construção que contribuem para a experiência emocional do jogador. Cada análise individual servirá de base empírica para a formulação e aplicação posterior do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo*, proposto nesta investigação.

Ao isolar cada jogo como um estudo de caso, pretende-se compreender a especificidade das suas abordagens ao terror, bem como identificar padrões, divergências e singularidades que sustentam a comparação crítica. Esta secção funciona, assim, como

um momento de transição entre a análise temática transversal desenvolvida nos capítulos anteriores e a aplicação integrada do modelo analítico próprio que se seguirá.

## **10      *Outlast* (Red Barrels, 2013)**

### **10.1 Estética Visual e Ambientação em *Outlast***

A estética visual de *Outlast* (Red Barrels, 2013) constitui-se como um dos seus elementos mais determinantes na construção da experiência de medo interativo. Longe de ser apenas um componente visual complementar, a direção de arte de *Outlast* opera como uma engrenagem central que articula narrativa, mecânicas e emoção. Através da adoção da linguagem *found footage*, do uso dramático da luz e da sombra, da ambientação claustrofóbica e do simbolismo cromático, o jogo oferece uma experiência estética que investe diretamente na vulnerabilidade sensorial do jogador.

A adoção da linguagem *found footage* é uma das marcas identitárias mais evidentes de *Outlast*. Inspirado em filmes como *The Blair Witch Project* (1999), o jogo coloca o jogador na pele de um repórter que documenta os eventos no Asilo Mount Massive com uma câmara de vídeo portátil. Esta câmara, que serve de interface de visão e registo, incorpora elementos típicos do género documental, como a visão noturna esverdeada, o ruído visual e os indicadores técnicos no ecrã. O recurso à visão noturna, fundamental para a navegação em espaços sem iluminação, altera profundamente a perceção do ambiente, tornando-o mais inquietante e distorcido. A imagem verde e granulada, evoca dispositivos de vigilância e remete ao universo do “realismo sujo”, onde o terror parece mais autêntico porque se apresenta sem filtro estético.

A presença constante da lente da câmara como mediadora entre o jogador e o mundo do jogo provoca um efeito de distanciamento inquietante. Ao mesmo tempo que aproxima a ação da realidade (através da estética de “filmagem encontrada”), também a afasta emocionalmente, criando uma tensão entre o que é visto e o que é sentido. Esta tensão liga-se ao conceito freudiano do “estranhamente familiar”: os corredores hospitalares e os equipamentos médicos, normalmente associados a cuidado e segurança, tornam-se ameaçadores quando vistos sob a lente distorcida da câmara. O espaço familiar converte-se em palco de ameaça, em linha com a ideia do retorno do reprimido (Freud, 1919).



*Figura 2- Game Barcode de Outlast (Red Barrels, 2013). Figura (2) gerada a partir da análise de aproximadamente 13.000 frames, extraídos à razão de 1 frame por segundo durante uma sessão contínua de gameplay com cerca de 3h30. O resultado apresenta a evolução cromática do jogo ao longo do tempo, traduzindo visualmente a progressão narrativa, a variação de ambientes e a densidade atmosférica da experiência interativa.*

A iluminação desempenha um papel igualmente estratégico. Em *Outlast*, a escuridão não é apenas um pano de fundo, mas um elemento ativo de *gameplay* e terror psicológico. Os ambientes são propositadamente mal iluminados, obrigando o uso da visão noturna e restringindo a visibilidade a pequenos espaços. Corredores estreitos, túneis e salas exíguas promovem uma experiência claustrofóbica e reforçam o medo do desconhecido. Esta escuridão funcionaliza-se como antecipação: o jogador raramente vê o perigo de forma clara, sendo a ameaça sugerida antes de ser revelada. A arquitetura do manicómio reforça esta estratégia, com ângulos fechados, passagens labirínticas e portas entreabertas que criam tensão contínua.



*Figura 3 - Mount Massive Asylum em Outlast*

A direção de arte reforça a tensão ao ambientar a narrativa num manicómio abandonado, espaço que carrega já por si um imaginário social de marginalização,

sofrimento e desordem mental. *Mount Massive Asylum* (Figura 3) é representado como um espaço em ruínas, onde os sinais de violência e degradação são omnipresentes: sangue seco nas paredes, mobiliário destruído, portas arrombadas e celas contorcidas. Estes elementos compõem uma narrativa ambiental que comunica, sem palavras, o colapso de uma instituição. A arquitetura é inspirada no gótico institucional, com elementos neoclássicos misturados em corredores utilitários, e evoca simultaneamente o passado sombrio da psiquiatria e uma crítica às estruturas de poder.

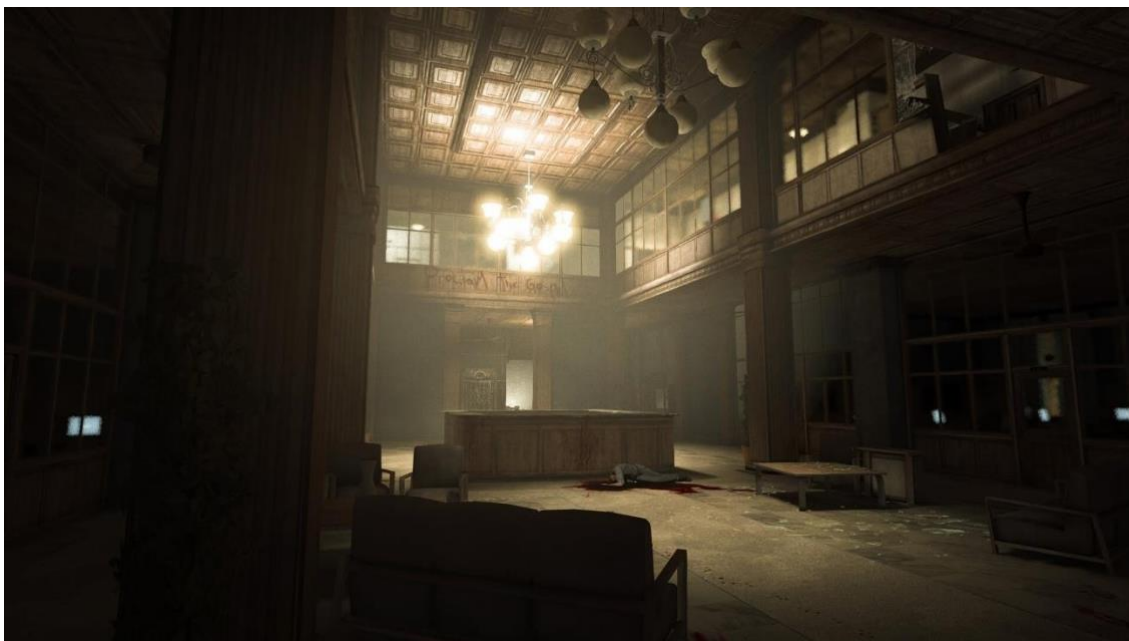


Figura 4 – Entrada de Mount Massive Asylum em Outlast

A paleta cromática de *Outlast* é dominada por tons escuros e sujos – castanhos, cinzentos, ferrugem e verdes desbotados – que contribuem para uma atmosfera de decadência e morte. Três cores assumem particular importância simbólica: o verde da visão noturna, o preto da escuridão persistente e o vermelho do sangue. O verde, longe de ser tranquilizante, evoca toxicidade, doença, e um olhar artificial sobre a realidade. O preto funciona como ocultação do perigo, como espaço do indizível. O vermelho destaca-se como elemento de choque visual e simbólico: remete à violência, ao trauma e à instabilidade emocional. O uso do vermelho no jogo funciona ainda como ferramenta de repulsa visceral, em sintonia com a proposta de Carroll (1990) de que o *horror* opera pela combinação de medo e nojo.

Para além do seu papel simbólico ligado à violência e à repulsa visceral, o vermelho assume também uma função mecânica e narrativa ao longo do jogo. Em diversas secções, marcas de sangue são utilizadas como elementos de orientação espacial,

guiando silenciosamente o jogador através dos corredores labirínticos do manicómio. A mensagem *Follow the blood* ( *Figura 5*), inscrita em vermelho nas paredes, serve como um comando diegético que transforma o próprio horror em sistema de navegação. Esta estratégia de design converte o sangue, tradicionalmente associado ao trauma e à morte, num canal de progressão, obrigando o jogador a confiar no que normalmente inspiraria recuo ou repulsa. Assim, o vermelho opera numa dualidade simbólica entre o que é sinal de perigo e, simultaneamente, de direção.



*Figura 5 – Inscrição na parede “Follow the Blood” em Outlast*

Um momento particularmente relevante ocorre na parte final do jogo, quando o jogador acede às instalações subterrâneas do laboratório. A penumbra gótica dá lugar a corredores brancos, iluminados por luz fluorescente intensa. Neste novo espaço, a luz já não representa segurança: ela expõe com clareza os horrores até então insinuados, revelando cadáveres, maquinaria de tortura e experiências desumanas. Esta inversão simbólica – onde a luz também aterroriza – reforça a crítica subjacente ao uso da ciência como instrumento de poder e violência.

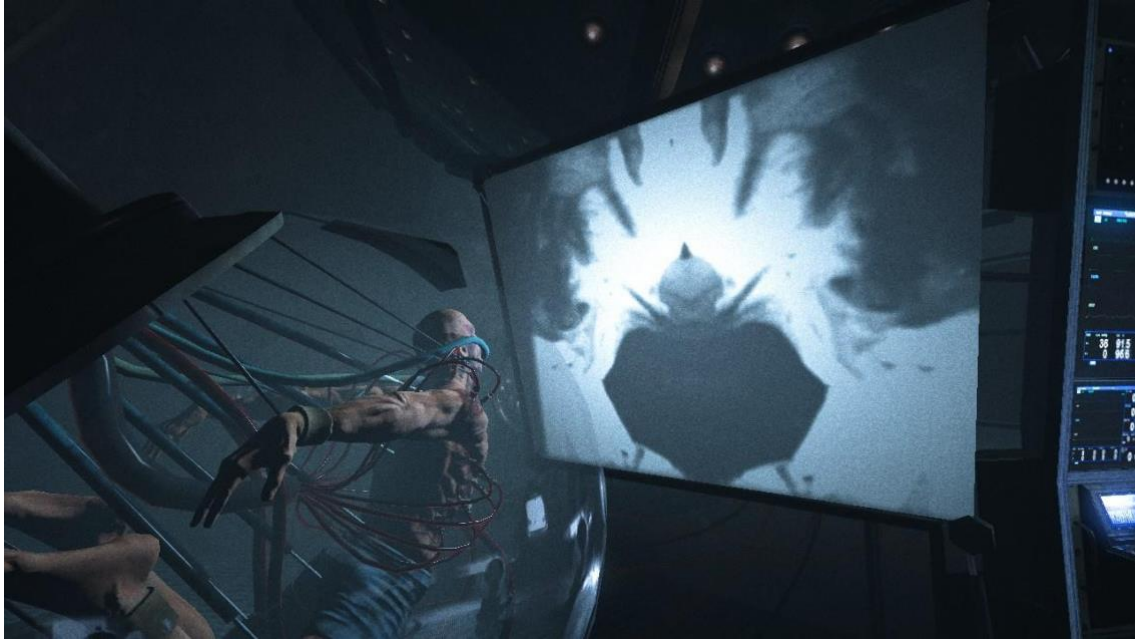


Figura 6 – projeto Walrider em Outlast

Todos estes elementos (câmara *found footage*, a iluminação seletiva, a arquitetura opressiva e a paleta cromática simbólica) convergem para criar uma experiência estética coesa e profundamente emocional. A estética visual em *Outlast* não é apenas um suporte para o terror, mas um agente provocador do medo. Ela constrói uma percepção alterada do mundo, condiciona as emoções do jogador e ativa mecanismos psicológicos e culturais que amplificam o impacto da narrativa. Em *Outlast*, ver é, simultaneamente, experimentar, sofrer e temer.

Neste sentido, *Outlast* inscreve-se numa linhagem estética do terror contemporâneo que explora não apenas o conteúdo do medo, mas a forma como o medo é experienciado através dos sentidos. A sua estética, longe de ser decorativa, é performativa: ela age sobre o jogador, moldando a sua percepção e a sua resposta emocional. É esta integração plena entre estética, mecânica e emoção que torna *Outlast* uma obra de referência no género de terror interativo, e a sua direção de arte um estudo exemplar da construção sensorial do medo.

## 10.2 Design Sonoro em *Outlast*

O design sonoro de *Outlast* é um dos pilares centrais da sua construção do medo. Para além da componente visual, é através do som ou da sua ausência, que o jogo manipula emoções e intensifica a tensão. Sons ambientes inquietantes, a respiração do

protagonista e o uso estratégico do silêncio formam uma paisagem sonora densa e sensorial, que sustenta a experiência de medo interativo.

A paisagem sonora de *Outlast* está repleta de ruídos subtis, mas profundamente perturbadores: gotejos de água, correntes de ar, passos distantes, rangidos e ruídos metálicos ecoam pelos corredores do manicômio. Estes sons são frequentemente sem fonte visível, sugerindo presenças invisíveis e alimentando o medo do desconhecido. Grimshaw (2014) descreve este tipo de construção como uma “ecologia acústica hostil”, onde o som orienta a percepção espacial do jogador e gera antecipação constante.

Este som ambiental não serve apenas para ambientar: ele é jogável. O jogador aprende a confiar na audição para antecipar perigos, tornando-se hipersensível a variações na textura sonora. A incerteza acústica mantém a tensão latente e qualquer ruído pode sinalizar uma ameaça iminente, mesmo quando nada acontece. Esta instabilidade cria um ciclo de ansiedade constante, especialmente em zonas escuras ou ao explorar novas áreas.

Uma das escolhas mais eficazes de *Outlast* é o uso da respiração do protagonista como indicador emocional. Em momentos de stress ou perseguição, ouve-se nitidamente a respiração ofegante de Miles Upshur, criando um vínculo empático direto entre jogador e personagem. Esta estratégia evita a necessidade de indicadores visuais e reforça a imersão diegética.

Como observam Perron (2009) e Collins (2008), o som, ao ativar reações fisiológicas automáticas, pode influenciar o estado emocional do jogador sem mediação racional. A respiração acelerada funciona como um espelho do próprio medo do jogador, intensificando a imersão e contribuindo para o sentimento de vulnerabilidade. Este som é narrativo e emocional: não apenas ouvimos Miles, sentimos-lo a entrar em pânico, e entramos em pânico com ele.

O silêncio, longe de ser neutro, é um dos mais poderosos instrumentos de construção de medo em *Outlast*. A sua presença ou a sua interrupção súbita, prepara o jogador para sustos e momentos de choque. Ekman e Lankoski (2009) sugerem que a antecipação sustentada por silêncios profundos provoca mais ansiedade do que o próprio susto.

A forma de onda representa a variação da amplitude sonora ao longo de toda a experiência de jogo em *Outlast* (Figura 6). Visualmente, observam-se zonas de silêncio

relativo e secções de elevada atividade sonora, refletindo a oscilação emocional característica do terror interativo. A presença de blocos densos, marcados por picos intensos de som, aponta para momentos de perseguição, sustos e clímax narrativos. Esta estrutura rítmica, alternando entre tensão latente e descarga sonora, reforça a estratégia do jogo de manter o jogador em constante instabilidade emocional.

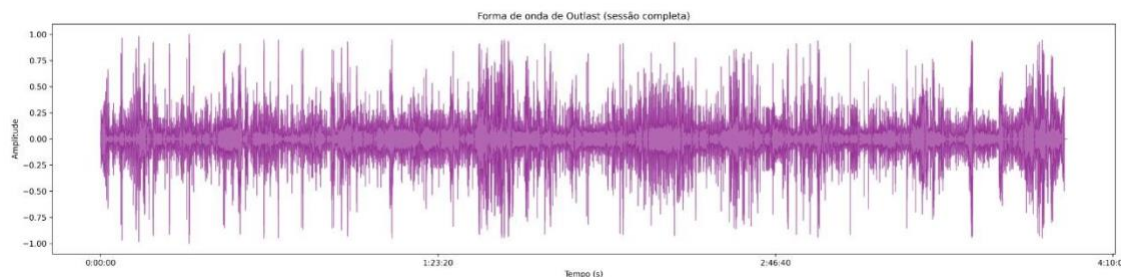


Figura 7 – onda sonora da sessão completa de jogo

Em *Outlast*, o silêncio é sempre instável. Nunca se apresenta como tranquilidade, mas sim como um intervalo carregado de ameaça. A ausência de som ativa a imaginação, intensificando o desconforto sensorial. Quando o silêncio é quebrado (por um grito, um estrondo ou uma música dissonante), o contraste amplifica o impacto emocional do susto. Este ciclo de tensão e alívio imperfeito é essencial para o ritmo emocional do jogo. A análise confirma que o som, tal como a imagem, é cuidadosamente coreografado para amplificar o medo através da ausência, da antecipação e da brutalidade repentina.

O jogo explora o contraste entre silêncio e ruído extremo de forma cirúrgica. As perseguições são acompanhadas por trilhas sonoras agressivas, dissonantes e ritmadas, que aceleram os batimentos cardíacos do jogador. Estas músicas atuam como marcadores de urgência, sinalizando perigo real e iminente. Como aponta Rob Bridgett (2009), o impacto emocional do som depende diretamente dos momentos de silêncio que o precedem.

Após cada momento de pânico, a música cessa abruptamente, restando apenas a respiração de Miles e os sons ambientes. Essa regressão ao silêncio não traz conforto, mas reforça a sensação de que o perigo continua próximo, mesmo que invisível.

### 10.3 Narrativa Interativa em *Outlast*

A narrativa de *Outlast* é estruturada como uma jornada linear de investigação e sobrevivência, centrada no jornalista Miles Upshur. Movido pelo impulso de expor os horrores ocultos no manicómio de Mount Massive Asylum, Miles adentra um espaço de risco total, onde a sua missão rapidamente se converte em luta pela sobrevivência. Esta trajetória segue uma lógica semelhante ao “chamado à aventura” de Joseph Campbell

(1949), mas subverte a estrutura da jornada do herói tradicional: em vez de um retorno transformador, o percurso conduz à perda, à corrupção da identidade e à integração num horror maior.

Desde o momento em que atravessa os portões de Mount Massive Asylum, Miles mergulha numa fase de liminaridade, onde a distinção entre são e insano dissolve-se, e o protagonista é gradualmente privado de agência, esperança e até da sua autonomia corporal. Esta descida ritualizada reforça a atmosfera de pavor e claustrofobia que marca a experiência emocional do jogador.

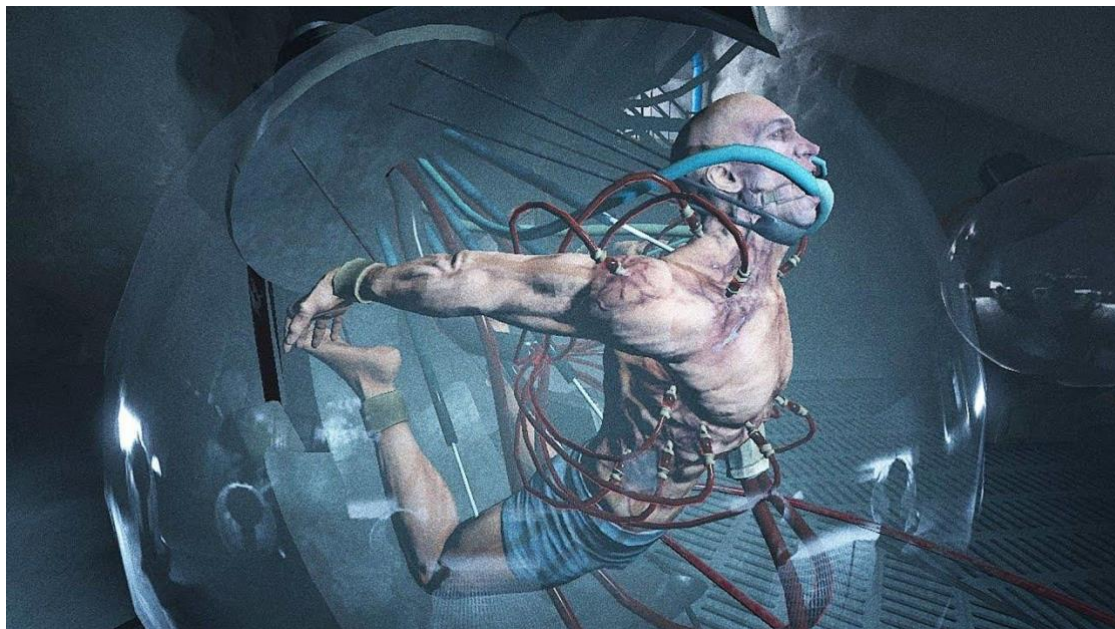
Do ponto de vista temático, *Outlast* explora com profundidade as noções de loucura e fanatismo. O cenário do manicómio, um espaço de suposta cura, converte-se num símbolo de desrazão, ilustrando a crítica à instituição psiquiátrica como mecanismo de silenciamento e repressão. A loucura em *Outlast* não é apenas uma condição clínica, mas o sintoma visível do fracasso social e científico em lidar com a alteridade: os pacientes são transformados em corpos violentos e disformes, produtos da crueldade institucional.



*Figura 8 - Ritual Religioso em Outlast*

Simultaneamente, o jogo apresenta o fanatismo religioso (Figura 8 ) em Father Martin e o fanatismo científico em *Wernicke* (Figura 8), dois antagonistas que, por vias diferentes, sacrificam vidas humanas em nome de ideais absolutos. O primeiro vê no sofrimento um caminho para a redenção espiritual; o segundo, uma via para a transcendência tecnológica. Ambos ilustram como a fé cega, seja religiosa ou científica,

pode gerar monstruosidade. Este paralelismo entre ciência corrompida e religião distorcida aprofunda a atmosfera de horror moral que impregna a narrativa.



*Figura 8- Experimento Walrider: corpo como dispositivo de terror biotecnológico em Outlast*

A relação entre narrativa e experiência emocional do jogador é central. A construção linear, aliada à constante vulnerabilidade do protagonista, gera um sentimento de tensão permanente. Miles é incapaz de enfrentar diretamente as ameaças, forçando o jogador a adotar estratégias de fuga e ocultação que intensificam o medo.

Além disso, a perspectiva em primeira pessoa e o registo da experiência através da câmara reforçam a imersão sensorial: o jogador não apenas observa Miles, mas é Miles. Cada ofegar, cada estremeção diante do perigo amplifica a empatia e dissolve as barreiras entre o corpo virtual e o corpo real. Assim, a narrativa não é apenas contada, está a ser vivida emocionalmente, minuto a minuto, numa escalada constante de medo, vulnerabilidade e inquietação ética.

Em suma, *Outlast* articula uma narrativa onde a investigação jornalística rapidamente descamba para a sobrevivência num mundo de loucura e fanatismo. Através da subversão da jornada heroica, da representação do colapso institucional e do mergulho sensorial na experiência do terror, o jogo constrói uma estrutura emocional densa que captura o jogador não apenas pelo enredo, mas pela forma visceral como o faz experienciar o medo.

## 10.4 Experiência do Utilizador em *Outlast*

*Outlast* estabelece uma experiência de terror intensa ao eliminar completamente as mecânicas de combate tradicionais. O jogador, na pele de Miles Upshur, só pode correr, esconder-se ou ser capturado. Esta decisão de design cria uma sensação de impotência extrema, posicionando o jogador num estado permanente de vulnerabilidade. Bernard Perron (2009) defende que o terror interativo é mais eficaz quando há um desequilíbrio entre ameaça e capacidade de resposta: no jogo este princípio é ao limite, forçando o jogador a experimentar o medo de forma incontornável.

Ao abdicar da agência ofensiva, o jogo amplifica o impacto emocional de cada ação. Decidir quando fugir ou onde se esconder adquire um peso dramático. O ambiente claustrofóbico e os esconderijos precários reforçam a falta de controlo, aprofundando o medo. Como salienta Perron (2009), no horror digital, a ausência de alternativas defensivas transforma a tensão numa experiência física e psicológica.

Esta dinâmica de limitação de agência torna-se uma estratégia central de construção do medo: a sobrevivência depende da astúcia e do sangue-frio, não da força. O jogador é confrontado continuamente com dilemas de ação sob pressão, sentindo na pele a precariedade da sua situação. A esta limitação soma-se a ausência deliberada de qualquer mapa ou sistema de navegação, uma escolha de design que aprofunda a sensação de desorientação e dependência total do ambiente. Sem referências espaciais seguras, o jogador é forçado a memorizar trajetos, a reconhecer pontos-chave sob pressão, e a tomar decisões com base em fragmentos visuais instáveis, muitas vezes iluminados apenas pela visão noturna. Esta ausência de orientação explícita não é apenas uma dificuldade técnica: é uma forma de tornar o medo mais visceral e imediato, pois cada corredor desconhecido representa não só um risco, mas um verdadeiro enigma espacial sob ameaça constante assim como cada escolha (correr, esperar, expor-se ou esconder-se) torna-se emocionalmente carregada, reforçando a ansiedade e a empatia com o protagonista.

A perspetiva em primeira pessoa reforça esta imersão sensorial. Como aponta Grimshaw

(2014), a coincidência entre o corpo do jogador e o da personagem aumenta a ameaça percebida. O jogador vê o mundo através da lente limitada da câmara de visão noturna quase como uma prisão ótica que impõe um campo de visão restrito e temporário, dependente de baterias escassas. A escuridão quase total, associada ao risco constante de perda de visão, intensifica o medo do desconhecido e estimula a ansiedade contínua.

A experiência emocional é ainda intensificada pela ligação empática criada com Miles. Segundo Frome (2006), a empatia nos videogames decorre tanto da narrativa quanto da ação interativa. Em *Outlast*, o jogador partilha diretamente o medo e a aflição do protagonista: o ofegar nervoso de Miles durante uma perseguição ressoa fisicamente no utilizador, gerando uma identificação visceral. Mesmo sem um grande desenvolvimento de personagem, a simples luta pela sobrevivência gera uma forte ligação emocional.

Importa sublinhar que *Outlast* não oferece momentos de capacitação tradicional. Não existem melhorias, nem armas, nem recursos que revertam a vulnerabilidade inicial. Esta escolha narrativa e mecânica sustenta uma sensação de impotência ininterrupta, que contraria a progressão típica de empoderamento nos videogames tradicionais. Cada momento de sobrevivência é um triunfo momentâneo e frágil, que reforça a tensão constante em vez de a dissipar.

Em síntese, *Outlast* demonstra como a restrição deliberada da agência do jogador pode construir uma experiência de terror profundamente imersiva e emocional. A impossibilidade de combater, a dependência de fuga e ocultação, a limitação sensorial e a pressão auditiva convergem para criar um ciclo contínuo de medo e tensão. A vulnerabilidade, longe de ser um defeito, torna-se a essência da experiência: o jogador sente-se desprotegido, ameaçado e emocionalmente implicado na sobrevivência de Miles. Assim, *Outlast* confirma que o medo interativo mais eficaz nasce não do que podemos fazer, mas do que nos é negado fazer.

### **10.5 Psicologia de Medo em *Oulast***

*Outlast* constrói uma experiência de terror complexa ao articular diferentes tipos de medo, psicológico, desconhecido e visceral, numa estrutura emocional coesa. A análise destas tipologias revela como o jogo manipula as emoções do jogador através de mecânicas sensoriais, visuais e narrativas, alinhando-se com conceitos teóricos de Carroll, Freud e Perron.

O medo psicológico emerge da sensação de vulnerabilidade extrema e da antecipação constante do perigo. Sem meios de defesa, o jogador é forçado a fugir e a esconder-se, experienciando uma ansiedade prolongada, como defende Perron (2009) ao descrever o terror como fruto da impotência controlada. A estrutura de Mount Massive Asylum com corredores apertados, escuridão profunda e sons indistintos, cultiva uma

tensão ininterrupta. Sons de passos distantes ou portas a ranger sugerem ameaças invisíveis, mantendo o jogador num estado de alerta físico e mental, mesmo na ausência de ação direta. A construção do medo psicológico baseia-se assim no *suspense ambiental*, onde cada movimento pode significar a sobrevivência ou a morte.

A escuridão e a fragmentação narrativa reforçam o medo do desconhecido em *Outlast*. Com a visão limitada pela câmara de vídeo, o jogador raramente tem uma visão clara do ambiente, sentindo-se constantemente exposto ao invisível. Este desconhecido torna-se inquietante e ameaçador, provocando desconforto existencial. Ao atravessar espaços que deveriam ser seguros como escritórios e enfermarias, mas que agora abrigam horrores, o jogador vivencia o terror do que é próximo, mas distorcido. A ausência de explicações claras sobre o projeto *Walrider* e os experimentos da *Murkoff* intensifica esta incerteza cognitiva, alinhando-se à ideia de Noël Carroll (1990) de que o horror emerge da violação das categorias normais de entendimento.

Apesar do foco na construção psicológica, *Outlast* recorre também ao medo visceral — sustos súbitos (*jump scares*) e imagens gráficas de violência. A visão de cadáveres mutilados, paredes manchadas de sangue e torturas explícitas provoca repulsa imediata, ativando reações fisiológicas intensas. Momentos de *jump scare* são usados de forma pontual e estratégica: não são excessivos, evitando a previsibilidade, e surgem após longos períodos de tensão acumulada, maximizando o choque.



Figura 9- inimigo na visão noturna: estética found footage em Outlast.

Estas três tipologias de medo operam de forma interligada. O medo psicológico cria um estado de vigilância; o medo do desconhecido alimenta a ansiedade pelo invisível; e o medo visceral explode em momentos-chave para renovar a tensão. A interação entre estes medos mantém o jogador num ciclo emocional contínuo de stress e alerta. O design de *Outlast* confirma a análise de Perron (2009): o terror em videogames é eficaz quando manipula tanto a percepção sensorial quanto a agência emocional do jogador, explorando o equilíbrio entre antecipação, impotência e choque.

*Outlast* prova que o horror interativo mais eficaz nasce da sobreposição de diferentes medos: o que se vê, o que se suspeita e o que irrompe inesperadamente. No seu conjunto, o jogo oferece uma experiência de terror multifacetada, onde a ansiedade, a estranheza e o choque se alternam e reforçam mutuamente, criando uma imersão emocional intensa e inesquecível.

## 10.6 Tecnologia e Imersão em *Outlast*

A realização técnica de toda essa imersão sensorial em *Outlast* foi possibilitada pelo uso engenhoso do motor gráfico *Unity* e de um conjunto de *shaders* personalizados e efeitos de pós-processamento. Essas tecnologias permitiram traduzir as escolhas artísticas em fenómenos visuais e auditivos concretos na tela do jogador.

No aspeto visual, o *Unity* forneceu um pipeline flexível de renderização onde diversos efeitos de pós-processamento foram encadeados para construir a atmosfera única de *Outlast*. *Post-processing* refere-se à aplicação de filtros e ajustes na imagem após a cena 3D ter sido renderizada, antes de apresentá-la ao jogador. Em *Outlast*, esse estágio final adiciona camadas de efeito como: granulado de filme, alteração de cores, *bloom* e vinhetas. O efeito de granulação, conforme descrito, insere ruído sobre a imagem para simular a textura irregular de filmagens, contribuindo para a sensação de “realismo sujo” e tensão. Já a visão noturna foi implementada via *shaders* de pós-processamento que modificam a colorimetria da cena (aplicando um filtro verde monocromático), aumentam o contraste e brilhos (para simular a intensificação de luz infravermelha) e sobrepõem um padrão de ruído estático característico. Provavelmente, os desenvolvedores criaram *LUTs* (tabelas de correção de cor) específicas para alternar do visual normal para o visual de infravermelho de forma dinâmica, possibilitando ao jogador ligar e desligar a visão noturna em tempo real. O motor *Unity* também suporta efeitos de *bloom*, que geram um halo difuso em torno de áreas claras, isso acentua o ofuscamento quando o jogador olha para fontes de luz com a câmara, simulando o comportamento real de sensores de câmara em baixa luminosidade. De maneira similar,

um leve *motion blur* (desfoque de movimento) acompanha a câmara quando o personagem corre ou faz movimentos bruscos, aumentando a impressão de que se trata de uma filmadora portátil.

Os *shaders*, pequenos programas que definem como os pixels e vértices são desenhados na tela, foram essenciais para criar efeitos personalizados como os *glitches* e distorções visuais. Por exemplo, quando a sanidade do protagonista é abalada ou quando há interferência elétrica, *Outlast* exhibe breves distorções na imagem: listras horizontais, desvio de cores, “pulos” no quadro, realizados com *shaders* que aplicam deslocamento de UV (posicionamento da textura da imagem) e inserção de texturas de ruído estático sobre a renderização final, imitando falhas de sinal de vídeo. A integração desses *shaders* ao *post-processing stack* do Unity permitiu combinar múltiplos efeitos sem que um anulasse o outro, granulação, distorção, alteração de cor e brilho ocorrem simultaneamente para produzir o resultado composto que o jogador vê.

Adicionalmente, o *Unity* possibilitou controlar a iluminação dinâmica e sombras de forma a realçar a imersão. Luzes de baixa intensidade com alcance curto foram colocadas estrategicamente no ambiente (e.g. uma vela, uma lâmpada partida) para criar bolsas de luz e contraste forte com a escuridão ao redor. O motor de *shaders* lida com sombras em tempo real, projetando silhuetas tremulantes que enganam os olhos do jogado.

Por fim, no domínio sonoro, a tecnologia de áudio do Unity (com suporte a áudio posicional 3D e mixagem adaptativa) permitiu materializar o design de som pretendido. Fontes sonoras no jogo são objetos 3D com posições definidas, e o motor de áudio calcula o *panning* estéreo e atenuação de volume conforme a distância e obstáculos, criando o cenário auditivo tridimensional que discutimos. O *middleware* de áudio pode ter sido utilizado para gerir camadas sonoras e transições musicais baseadas nos estados do jogo.

O resultado é um jogo que segundo (Dingman, 2013) “*captura o terror de um filme de found footage em um videogame*”, traduzindo convenções audiovisuais do horror em vivência imersiva. Conforme as teorias de imersão sugerem, a efetividade de um jogo de terror reside em envolver os sentidos do jogador a ponto de provocar respostas emocionais intensas. *Outlast* atinge esse objetivo ao combinar filtros visuais, escuridão opressiva, áudio posicional e recursos técnicos.

## 10.7 Aplicação do Framework Multicamadas de Análise do Medo – *Outlast* (2013)

Após a análise aprofundada dos eixos temáticos que estruturam a experiência estética, sonora, narrativa e emocional de *Outlast* (2013), este momento marca a transição para a aplicação prática do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo*, desenvolvido especificamente no âmbito desta investigação.

Este modelo surge como uma ferramenta de síntese e organização, capaz de transformar os dados recolhidos nos eixos anteriores numa leitura clara e sistemática da forma como o medo é construído no jogo. Longe de tratar o medo como uma reação isolada, o *framework* permite observar as interligações entre elementos diegéticos e mecânicos, destacando como cada componente contribui para uma experiência emocional coerente e impactante.

Através das suas quatro camadas, o modelo reestrutura a análise anterior, facilitando a compreensão dos processos criativos e sensoriais que sustentam a tensão e o desconforto sentidos durante o jogo.

A seguir, apresenta-se uma listagem com os pontos-chave de cada camada aplicados a *Outlast*, servindo como ponto de partida para a análise detalhada que se segue.

### Camada 1 – Elementos do Design

**Eixos Relacionados:** Estética Visual e Ambientação, Design Sonoro, Narrativa Interativa, Tecnologia e Imersão

- Estética *found footage* que simula uma gravação caseira com uso de câmara em primeira pessoa, reforçando a imersão e a verossimilhança do terror.
- Visão noturna esverdeada, com granulação intensa e ruído visual, usada como principal recurso de navegação em zonas escuras.
- Direção de arte marcada por paleta cromática escura e tons doentios, destacando o verde (tecnológico) e o vermelho (sangue) como elementos simbólicos.
- Espaços claustrofóbicos e arquitetura labiríntica dentro do manicómio *Mount Massive Asylum*, que comunicam opressão e deterioração.
- Ambientação sonora minimalista, com sons ambiente inquietantes, ruídos distantes e uso estratégico do silêncio para criar tensão.
- Narrativa entregue sobretudo através do ambiente, com *storytelling* visual (corpos, documentos, inscrições nas paredes) que guia a interpretação do horror.

## **Camada 2 – Mecanismos de Medo**

**Eixos Relacionados:** Experiência do Utilizador, Tecnologia e Imersão, Psicologia do Medo

- Mecânica de sobrevivência sem combate direto: o jogador está limitado a fugir, esconder-se ou gravar os acontecimentos.
- Recursos limitados: o uso da visão noturna consome bateria, obrigando à gestão cuidadosa da visibilidade e à exploração de zonas perigosas para recolher pilhas.
- IA imprevisível e perseguições com padrões dinâmicos, o que dificulta a criação de estratégias defensivas seguras.
- Nível de controlo do jogador reduzido intencionalmente, com espaços labirínticos que provocam desorientação e aumentam a sensação de vulnerabilidade.
- Sensação constante de insegurança: não há locais verdadeiramente seguros, e o medo é sustentado por uma antecipação contínua do perigo.
- Ausência de mapa ou sistema de navegação: o jogador deve memorizar caminhos e espaços, o que intensifica a desorientação e contribui para o sentimento de impotência e confusão espacial.

## **Camada 3 – Tipologias do Medo**

**Eixos Relacionados:** Psicologia do Medo, Narrativa Interativa

- Medo visceral: uso intenso de imagens de mutilação, corpos desmembrados, sangue em grandes quantidades e cenas de violência gráfica explícita.
- Medo psicológico: construção de paranoia, sensação de estar a ser observado, presença de figuras insanas e ambientes que remetem à perda de sanidade.
- Medo do desconhecido: escuridão constante, ruídos inexplicáveis, eventos fora de campo e ausência de respostas imediatas sobre a origem das ameaças.
- Medo existencial (pontual): revelações ligadas à ciência perversa, ao corpo como objeto de experimentação, e à fronteira entre humano e inumano.

## **Camada 4 – Experiência Emocional do Jogador**

**Eixos Relacionados:** Experiência do Utilizador, Design Sonoro, Narrativa Interativa

- Sensação de tensão prolongada, com picos emocionais alternados por momentos de silêncio absoluto e sons ambíguos.

- Ansiedade constante gerada pela antecipação de perigo e pela fragilidade permanente do protagonista.
- Impotência emocional e mecânica: a impossibilidade de combater, a dificuldade de ver, e a dependência da câmara tornam o jogador vulnerável.
- Participação ativa como testemunha do horror, usando a câmara como interface de registo e vivência do trauma.
- Desgaste psicológico e alívio final: a intensidade emocional acumulada transforma o final do jogo numa experiência de libertação ou catarse.

## 10.8 Conclusão da Aplicação do Framework a *Outlast* (2013)

A aplicação do Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo a *Outlast* permitiu não só sistematizar os dados recolhidos nos eixos temáticos, mas também revelar com clareza a intenção e sofisticação por detrás da experiência de medo proposta pelo jogo. Através da organização em quatro camadas, tornou-se evidente que o medo em *Outlast* não é um efeito pontual, mas um estado emocional construído e sustentado de forma deliberada e meticulosa.

Desde o início, os criadores delinearam uma filosofia clara: “*tudo no jogo deveria servir para manter o jogador em estado de tensão, medo e sofrimento constantes, sem espaço para alívio*” (Bloody Disgusting, 2013). Essa proposta traduziu-se num design em que cada detalhe desde os corredores labirínticos à ausência de mapa, da visão noturna granulada ao design sonoro imprevisível que foi pensado para manter o jogador vulnerável, desorientado e emocionalmente exposto.

Através da lente do *framework*, torna-se evidente o cuidado extremo com que essa intenção foi executada. Cada camada revelou ligações precisas entre estética, mecânica e emoção, permitindo compreender como *Outlast* constrói o medo não como efeito momentâneo, mas como um estado contínuo e articulado. O jogo não apenas preenche os critérios definidos pelo modelo como os ultrapassa, revelando uma lógica interna rigorosa na criação de uma experiência interativa verdadeiramente aterradora. Neste sentido, o *framework* valida de forma clara a proposta dos seus criadores e confirma *Outlast* como um exemplo paradigmático de design emocional em videojogos de terror.

## 11 *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)

### 11.1 Estética Visual e Ambientação em *Until Dawn*

A direção artística de *Until Dawn* constitui um dos pilares fundamentais da construção do medo no jogo, operando através de uma estética fortemente cinematográfica e simbólica. Inspirado pelo imaginário visual do cinema *slasher*, o jogo recria um espaço visual que é, simultaneamente, familiar e perturbador: a cabana de montanha isolada, a floresta nevada, os túneis subterrâneos e as instalações abandonadas compõem um léxico de terror reconhecível, mas esteticamente refinado. Tal como defendem Egenfeldt-Nielsen et al. (2024), a estética do videogame ultrapassa o mero grafismo, funcionando como sistema expressivo global que articula forma e emoção.



Figura 10 - *Game Barcode* - sessão de jogo, todos vivem

A paleta cromática de *Until Dawn* é dominada por tons frios e dessaturados — brancos, azuis e cinzentos — que reforçam a sensação de isolamento, silêncio e morte. A neve, presente em grande parte do jogo, não atua apenas como elemento decorativo, mas como metáfora visual para a paralisia emocional, a ocultação (de pistas, corpos, verdades) e o congelamento do tempo. Para observar esta construção cromática de forma sistemática, foi criado um *Game Barcode* (Figura 10) do jogo: uma composição obtida a partir da extração sequencial de *frames* ao longo de toda a narrativa. Esta técnica permitiu visualizar a cor predominante, a distribuição tonal e a coerência estética ao longo das diferentes secções do jogo, evidenciando como a direção de arte apoia a atmosfera de suspense e ameaça constante.



*Figura 11 – Cabana em Until Dawn*

Os momentos de tensão e violência são frequentemente marcados pela introdução súbita de tons quentes e saturados — vermelhos intensos, amarelos sujos, castanhos densos — criando contrastes cromáticos que acentuam o choque visual e emocional. Esta alternância de temperaturas cromáticas reforça a instabilidade da experiência e comunica, através da cor, as oscilações entre calma ilusória e perigo iminente. Uma exceção notável a esta lógica ocorre logo no início do jogo, durante a sequência na cabana, que funciona quase como um tutorial e zona segura, onde os tons quentes e acolhedores servem para enganar o jogador, criando uma sensação de segurança que rapidamente é subvertida.



*Figura 12 – Personagem Samantha Giddings em Until Dawn*

A arquitetura dos espaços reforça a atmosfera opressiva. Interiores labirínticos, corredores apertados e ambientes fechados limitam o movimento do jogador e geram desconforto espacial. Em oposição, os espaços abertos, como a floresta ou os penhascos, são vastos, mas vazios, transmitindo vulnerabilidade. Esta gestão do espaço, entre o claustrofóbico e o desolado, traduz-se numa cartografia emocional que explora as dinâmicas de controlo, perda e medo do desconhecido (Wolf, 2013).



*Figura 13 - Corredor escuro e presença sobrenatural em Until Dawn*

O design dos monstros, os *Wendigos*, representa um ponto fulcral da estética do grotesco em *Until Dawn*. Inspiradas no folclore indígena norte-americano, estas criaturas antropomórficas combinam traços humanos deformados com características animais, resultando em figuras híbridas que incorporam o conceito de monstruosidade. Os Wendigos são magros, ossudos, com articulações exageradas e rostos desfigurados. A sua aparência evoca simultaneamente o humano e o não-humano, o que provoca um sentimento de inquietação profunda. A abjeção, enquanto categoria estética (Kristeva, 1982), está presente nesses corpos fragmentados, que remetem para a perda de identidade, a violação da ordem natural e o colapso da integridade física.



*Figura 14 - Monstro Wendigo — elemento central do medo visceral no jogo Until Dawn.*

A textura visual do jogo, com destaque para a granulação leve da imagem, os efeitos atmosféricos como a névoa e o vapor, e os reflexos subtis em superfícies molhadas, contribui para uma sensação constante de instabilidade perceptiva. Não se trata de um realismo puro, mas de um realismo estetizado, emocionalmente manipulado para induzir inquietação. Em certos momentos, a própria interface do jogo desaparece, e a ausência de indicadores diegéticos reforça o mergulho sensorial no espaço do medo.

Além disso, *Until Dawn* adota uma estética visual que oscila entre o naturalismo e a estilização narrativa. As sessões de terapia, conduzidas por um misterioso psiquiatra que se dirige diretamente ao jogador, ocorrem em espaços surrealistas, com iluminação teatral e objetos simbólicos. Estes momentos criam uma quebra estética e introduzem uma dimensão psicológica do espaço: o cenário deixa de ser apenas geográfico e passa a ser mental, subjetivo, quase onírico.

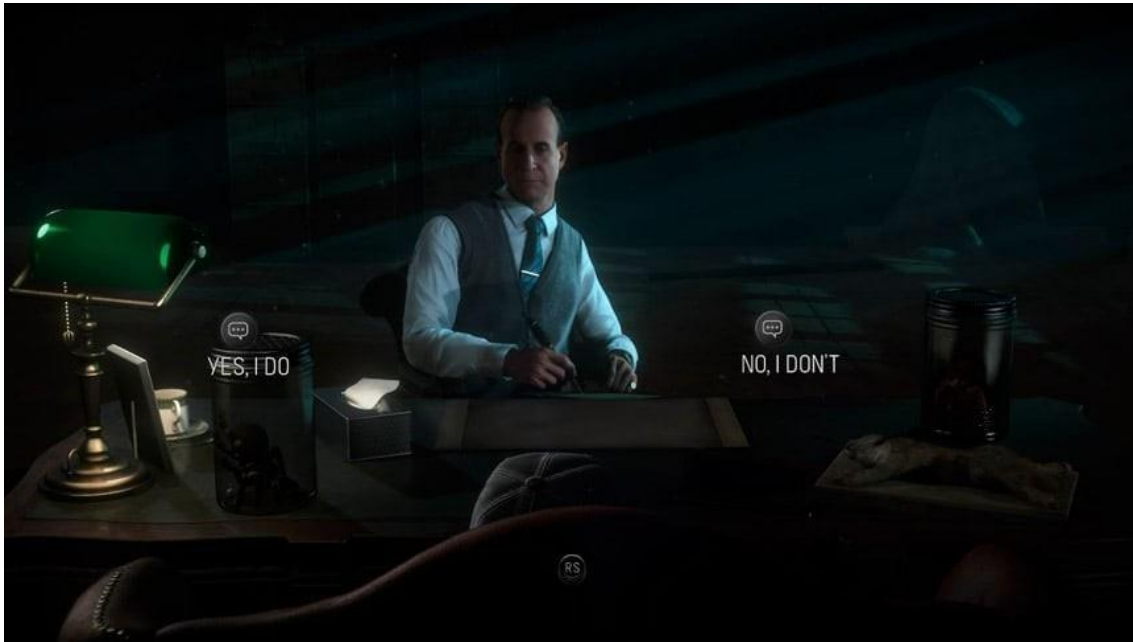


Figura 15- Sessão com o Analista: interação psicológica que molda a narrativa em *Until Dawn*

Assim, a estética visual de *Until Dawn* não apenas ilustra a narrativa, mas age como força ativa na construção do medo. Cor, luz, forma e corpo articulam-se numa linguagem visual que explora arquétipos do terror e os reconfigura através de um design emocionalmente eficaz. O ambiente, neste jogo, não é apenas um pano de fundo, é um organismo vivo, sensível e manipulador da percepção do jogador.

## 11.2 Design Sonoro em *Until Dawn*

O design sonoro de *Until Dawn* constitui uma das componentes mais significativas na construção da atmosfera de terror do jogo, operando de forma invisível, mas altamente eficaz na evocação de medo, tensão e antecipação. Longe de se limitar ao papel de acompanhamento estético, o som no jogo assume uma função narrativa, sensorial e emocional, sendo um dos principais motores da imersão do jogador.

A banda sonora original foi composta por Jason Graves, em colaboração com Jeff Grace. A abordagem de Graves distingue-se pela sua estrutura ramificada e adaptativa, em que cada decisão do jogador influencia diretamente a progressão musical. Segundo o próprio compositor, a trilha sonora foi concebida como uma partitura “cinematográfica não linear”, composta por fragmentos musicais específicos que se reorganizam dinamicamente consoante as escolhas efetuadas ao longo da narrativa. Esta metodologia gerou cerca de 12 horas de música original, distribuídas ao longo de múltiplos ramos narrativos, criando uma experiência sonora profundamente personalizada.

Graves descreve esta estrutura como uma oscilação intencional entre momentos de serenidade e explosões de terror auditivo. Esta alternância reforça o impacto emocional dos sustos (*jump scares*) e contribui para uma construção gradual de tensão. O jogador é frequentemente levado a um estado de aparente calma, apenas para ser surpreendido por picos sonoros abruptos, muitas vezes combinados com eventos visuais inesperados. Esta manipulação do ritmo emocional através do som revela-se central na filosofia de design do jogo, que visa desestabilizar o jogador e prolongar a sensação de vulnerabilidade.

No domínio dos efeitos sonoros, *Until Dawn* destaca-se pelo uso estratégico do silêncio, dos sons ambientais e dos ruídos ambíguos. A ambientação sonora inclui elementos naturais, vento, neve, ranger de madeira, que reforçam a sensação de isolamento e de perigo latente. Estes sons diegéticos são, por vezes, interrompidos por ruídos indefiníveis, como sussurros distorcidos, chiados metálicos ou vocalizações humanas desfiguradas, que ativam mecanismos de inquietação profunda.

O silêncio, por sua vez, desempenha um papel dramático fundamental. Em diversos momentos, o jogo reduz drasticamente a presença sonora, criando espaços de ausência que amplificam a expectativa e a ansiedade. Este uso do silêncio como ferramenta expressiva transforma a ausência de som num espaço carregado de significado, onde o jogador projeta o medo antecipado de forma mais intensa do que qualquer susto explícito.

Outro elemento relevante do design sonoro de *Until Dawn* é a forma como o som reforça as decisões morais e narrativas do jogador. Cada personagem possui temas musicais associados, cuja presença, ou ausência, reflete diretamente os acontecimentos da história. A morte de uma personagem implica não só a sua saída do enredo visual, mas também a supressão do seu material sonoro, criando uma sensação de perda tangível no universo auditivo do jogo. Esta relação entre som e moralidade acentua o peso emocional das escolhas, tornando o design sonoro um mediador sensível da narrativa interativa.

Além disso, os *stingers*, sons agudos e repentinos que acompanham momentos de choque, são utilizados com parcimónia, precisamente para preservar a sua eficácia. Em vez de sobrecarregar o jogador com estímulos sonoros constantes, o jogo opta por uma construção atmosférica gradual, onde o medo emerge não apenas do que se ouve, mas do que se antecipa ouvir. A música, por sua vez, recorre a harmonias dissonantes, instrumentos de registo grave (como cordas e percussão) e dinâmicas contrastantes para induzir estados de alerta e desorientação emocional.

A integração técnica destes elementos foi realizada com recurso a *middleware* especializado, permitindo uma gestão dinâmica e responsiva do áudio. A arquitetura sonora foi concebida para se adaptar em tempo real às ramificações da história, aos estados emocionais das personagens e ao comportamento do jogador. Esta capacidade de resposta imediata confere ao som uma qualidade quase orgânica, reforçando a ilusão de um mundo vivo e sensível às ações do jogador.

Em termos críticos, o design sonoro de *Until Dawn* foi amplamente elogiado, sendo apontado como um dos elementos mais eficazes da experiência de jogo. Críticas especializadas destacam a banda sonora como “imersiva”, “cinematográfica” e “essencial para a atmosfera de tensão constante” que caracteriza o jogo. O som, mais do que um adorno, transforma-se numa linguagem emocional que comunica com o jogador a um nível instintivo, antecipando, prolongando ou subvertendo as suas expectativas.

Em síntese, *Until Dawn* utiliza o som como um dos seus principais instrumentos de manipulação emocional. Através da música dinâmica, dos efeitos ambientais, do uso dramático do silêncio e da integração sonora com a narrativa interativa, o jogo constrói uma experiência de terror auditivo profundamente eficaz. O medo, neste contexto, não é apenas um produto da imagem ou da história, mas uma emoção encarnada na própria textura sonora do jogo.

### **11.3 Narrativa Interativa em *Until Dawn***

*Until Dawn*, constitui um marco na evolução do *storytelling* interativo, ao apresentar uma narrativa ramificada baseada no sistema do efeito borboleta. Através desta estrutura, o jogo oferece uma experiência narrativa dinâmica e profundamente personalizada, onde as escolhas do jogador têm consequências imediatas e duradouras. Mais do que um enredo fixo, *Until Dawn* propõe um ecossistema narrativo moldável, onde cada ação – por mais insignificante que pareça – pode conduzir a múltiplos desfechos, resultando em mais de uma centena de variações possíveis.

O sistema do efeito borboleta, central à proposta narrativa do jogo, implica que pequenas decisões alteram eventos futuros de forma imprevisível. Tal abordagem inscreve-se na lógica do design narrativo interativo descrita por Marie-Laure Ryan<sup>i</sup> (2002), que distingue entre formas de interatividade exploratória e ontológica, sendo esta última representada em *Until Dawn* pela capacidade de o jogador alterar efetivamente o rumo da história e o destino das personagens. Assim, o jogo não oferece apenas a ilusão de escolha, mas uma verdadeira ramificação narrativa que exige do jogador responsabilidade pelas suas decisões.

Os protagonistas, oito jovens adultos reunidos numa cabana isolada após um trauma passado, representam arquétipos clássicos do gênero *slasher*. Contudo, esses arquétipos são progressivamente subvertidos ou aprofundados ao longo da narrativa. Josh Washington, inicialmente apresentado como o anfitrião instável, revela-se uma figura trágica, atormentada pelo luto e pela culpa, acabando por assumir o papel de antagonista num dos ramos narrativos. Sam Giddings, aparentemente a *final girl*, assume uma posição de liderança emocional, enquanto Emily, inicialmente antipática, pode emergir como uma das personagens mais resilientes e racionais. A complexidade dos personagens não deriva apenas da escrita, mas do modo como o jogador interage com eles: decisões específicas podem revelar facetas ocultas ou transformar completamente as suas trajetórias. Espen Aarseth (1997) caracteriza este fenómeno como literatura ergódica, na qual o leitor/jogador desempenha um papel ativo na construção do texto.

A narrativa de *Until Dawn* está profundamente ancorada em três temas centrais: medo, culpa e sobrevivência. O medo manifesta-se tanto em formas explícitas como sustos, monstros, perseguições, como em elementos psicológicos mais subtis, nomeadamente o sentimento de vigilância constante, a impotência perante o desconhecido e a antecipação de perda. O jogo manipula eficazmente estes elementos através da ambientação sonora, da iluminação e da fragmentação da narrativa. A culpa é personificada em Josh, cuja instabilidade emocional reflete o peso insuportável da perda das irmãs. O jogo apresenta, assim, uma leitura do terror não apenas como fenómeno externo, mas como manifestação interna de um trauma não resolvido. A sobrevivência, por sua vez, é não só um objetivo de jogo como um tema recorrente: cada personagem pode viver ou morrer consoante as escolhas do jogador, colocando em destaque dilemas morais como salvar um amigo ou proteger-se a si próprio.

A estrutura narrativa é ainda potenciada por mecânicas de jogo que reforçam a agência do jogador. O uso de eventos de tempo rápido obriga a reações imediatas que, se falhadas, podem implicar a morte de uma personagem. A recolha de totens proféticos funciona como uma forma de antecipação narrativa, permitindo ao jogador vislumbrar possíveis consequências das suas ações, embora sem revelar todos os detalhes, o que reforça a tensão moral nas decisões. Esta integração entre narrativa e mecânica é um exemplo claro do que Janet H. Murray (2003) descreve como “imersão participativa”, onde o utilizador não é apenas espectador, mas agente decisivo do desenlace.

Outro aspeto da narrativa do jogo é a sua forte inspiração cinematográfica. O jogo presta homenagem a diversos clássicos do cinema de terror adolescente, utilizando

deliberadamente tropos reconhecíveis como a cabana isolada, o psicopata mascarado, o grupo de amigos com passados interligados e os sustos orquestrados. Esta estrutura familiar permite que o jogador reconheça padrões narrativos e, ao mesmo tempo, se surpreenda com as variações introduzidas pelas suas próprias decisões.

O enredo desenvolve-se em dez capítulos, cada um com decisões-chave que afetam a sobrevivência das personagens. A presença do terapeuta Dr. Hill, em sequências interativas entre capítulos, introduz uma camada metanarrativa, onde o próprio jogador é confrontado com os seus medos e preferências. Esta abordagem, na qual o jogo interroga o jogador e adapta elementos visuais e sonoros com base nas suas respostas, reforça a ilusão de coautoria narrativa e intensifica a imersão emocional.

Não existe um final “correto” ou “verdadeiro”, mas múltiplas possibilidades moldadas pelas ações do jogador. Esta lógica narrativa pós-clássica, centrada na multiplicidade e na agência, posiciona o jogo como um exemplo paradigmático da narrativa interativa contemporânea. Em vez de uma linearidade fixa, o que se oferece é uma rede de possibilidades, onde o percurso importa tanto quanto o destino.

Em suma, *Until Dawn* representa um exemplo sofisticado de *storytelling* interativo, combinando uma narrativa ramificada com temas psicológicos densos, personagens multifacetadas e mecânicas que reforçam a agência do jogador. A sua inspiração cinematográfica alia-se a uma compreensão profunda das potencialidades narrativas do meio videojogo, produzindo uma experiência que é, ao mesmo tempo, familiar e inovadora. Ao integrar teoria narrativa, mecânica de jogo e emoção, *Until Dawn* ilustra o poder do design narrativo em jogos digitais como forma de expressão artística e emocional.

#### **11.4 Experiência do Utilizador em *Until Dawn***

A experiência do utilizador em *Until Dawn* constitui um dos elementos estruturantes da sua proposta narrativa e sensorial. Como já referido anteriormente o título foi concebido como um filme interativo de terror, onde o envolvimento emocional e a imersão são potenciados através de um design centrado no utilizador. A análise da interface, dos controlos, da agência narrativa e do *feedback* multissensorial revela uma preocupação clara com a experiência global do jogador, mesmo que algumas limitações técnicas e de acessibilidade reflitam os padrões da indústria à data de lançamento.

O jogo adota um design de interface minimalista, alinhado com os princípios da usabilidade que valorizam clareza, simplicidade e relevância contextual. O ecrã não exibe um HUD permanente, mas apresenta apenas elementos quando são necessários à progressão. As decisões são comunicadas por opções textuais binárias (esconder ou fugir, consolar ou confrontar), dispostas de forma clara e intuitiva no ecrã.



*Figura 16 -Exemplo de decisão crítica sob pressão no gameplay de Until Dawn*

A gestão de pistas e totens proféticos é feita num menu de pausa que simula um álbum de recortes, promovendo uma interação mais natural e coerente com o universo diegético. Este modelo segue o princípio de revelação progressiva (*progressive disclosure*), defendido por Donald Norman (2013), permitindo que o jogador acesse à informação no momento apropriado, sem sobrecarga cognitiva.

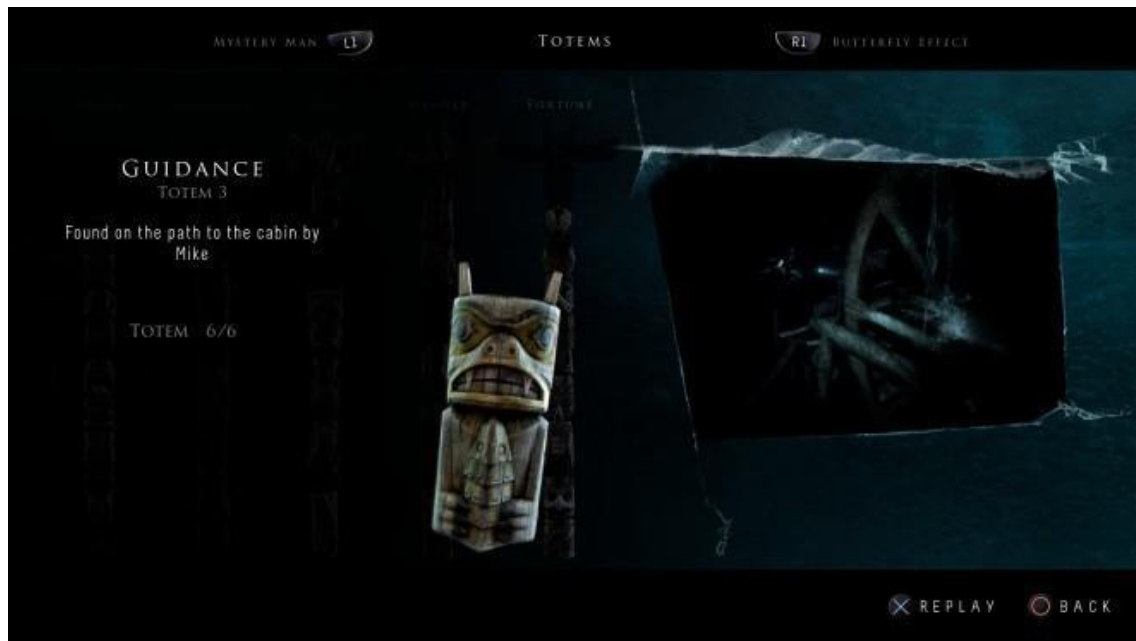


Figura 17- Sistema de Tótemes: mecanismo de premonição que antecipa eventos em *Until Dawn*

Do ponto de vista da jogabilidade, apresenta controlos acessíveis, com uma curva de aprendizagem suave. O movimento é efetuado com o stick analógico esquerdo, a câmara com o direito, e as ações rápidas são executadas com os botões da face. O jogo utiliza ainda o giroscópio do comando da PS4 para ações específicas, como segurar a respiração que ao ser convertido para computador foi corretamente adaptado a jogabilidade em teclado. Estas funcionalidades táteis contribuem para uma sensação de presença corporal no jogo, favorecendo a imersão. No entanto, não oferece opções robustas de acessibilidade, como legendas completas, descrições auditivas, ou assistência à navegação para jogadores com deficiência visual, refletindo uma lacuna comum em jogos lançados antes da consolidação de boas práticas inclusivas na indústria.

A dimensão emocional da UX no jogo é cuidadosamente orquestrada. A ausência de interface intrusiva, combinada com o uso dramático do silêncio e da música adaptativa, cria uma tensão constante. Como refere Celia Hodent (2017), a experiência do utilizador em jogos deve ser desenhada tendo em conta o impacto emocional da interação, e *Until Dawn* explora precisamente esse território, recorrendo a falsos sinais de perigo para manter o jogador num estado de alerta.

Além disso, a navegação é facilitada através de mecânicas intuitivas que evitam a sobrecarga cognitiva, conforme recomendado por Adams: "a complexidade deve ser gerida cuidadosamente para não frustrar o jogador nem quebrar a fluidez da experiência" (Adams, 2014, p. 474). No jogo, isto traduz-se numa interface com menus discretos, controlos responsivos e animações de transição suaves. A alternância entre personagens

jogáveis é acompanhada por uma iconografia visual clara e breve, que respeita o ritmo cinematográfico da narrativa.

O feedback no jogo é imediato e multicanal: visual, sonoro e tátil. O jogo comunica de forma clara os efeitos das ações do jogador, um QTE bem-sucedido é acompanhado por uma resposta visual e auditiva, enquanto falhas resultam em consequências imediatas. O *touchpad* e o sensor de movimento do comando oferecem uma camada adicional de feedback físico, promovendo uma experiência sensorial mais envolvente.

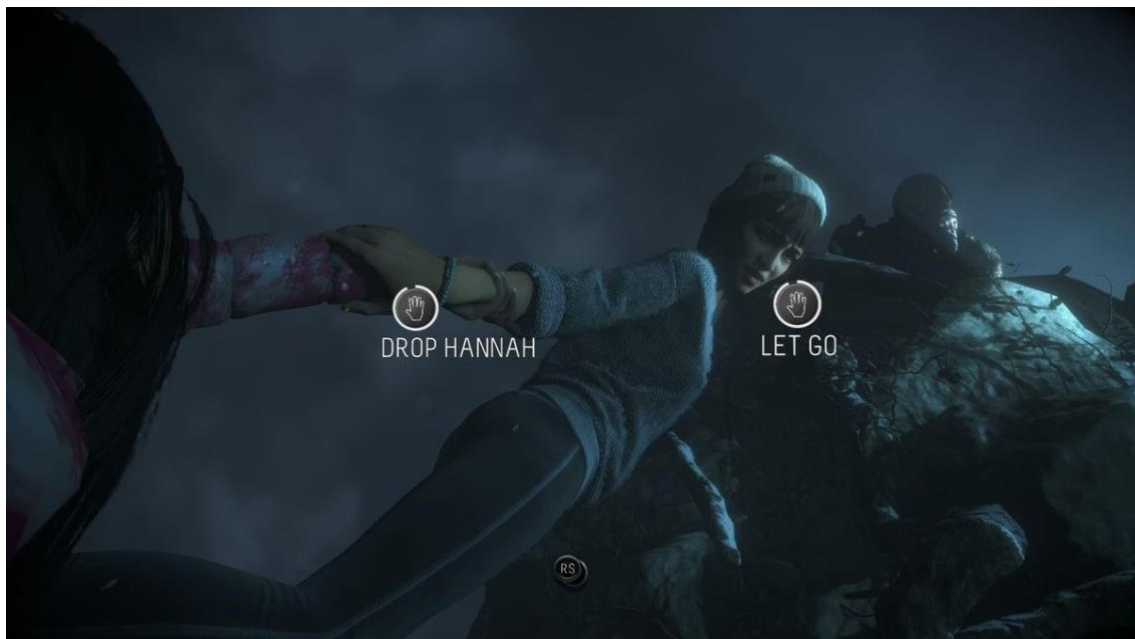


Figura 18- Escolha extrema sob pressão: mecânica de agência e consequência em *Until Dawn*

No que respeita à agência narrativa, *Until Dawn* promove a ilusão de controle através de múltiplas escolhas morais. O sistema de efeito borboleta informa o jogador de que cada decisão poderá ter consequências imprevisíveis e duradouras. No entanto, diversos estudos sugerem que a estrutura narrativa é, em larga medida, linear, com variações restritas ao número de sobreviventes ou ao tipo de interações. Apesar disso, o jogo consegue transmitir uma forte sensação de coautoria, ao responsabilizar emocionalmente o jogador pelas decisões tomadas, mesmo que estas operem dentro de um conjunto limitado de possibilidades.

Comparando com boas práticas de UX em jogos narrativos, *Until Dawn* destaca-se pela coerência estética, clareza comunicacional e integração narrativa. Jesse Schell (2008) refere que um bom design de jogos deve equilibrar funcionalidade e emoção, oferecendo ao jogador uma experiência harmoniosa e envolvente. *Until Dawn* atinge este equilíbrio ao alinhar a interface discreta, o feedback sensorial e a mecânica narrativa com

o tom emocional do jogo. Contudo, apresenta limitações ao nível da acessibilidade e da profundidade da agência interativa, o que constitui uma oportunidade de melhoria para remakes ou futuros títulos do género.

*Until Dawn* apresenta uma experiência do utilizador fortemente ancorada na imersão emocional, na clareza da interface e no reforço da ligação entre jogador e narrativa. Embora a sua estrutura narrativa seja relativamente rígida, a ilusão de controlo e a qualidade do design sensorial compensam essa linearidade, resultando numa experiência de jogo marcante. O jogo evidencia uma aplicação eficaz dos princípios fundamentais da UX, adaptando-os ao contexto específico do género de terror interativo, e demonstra como o design centrado no utilizador pode ser instrumental na criação de experiências memoráveis no domínio dos videojogos narrativos.

### **11.5 Tecnologia e Imersão em *Until Dawn***

*Until Dawn* conjuga terror e um motor de jogo poderoso, ferramentas especializadas de som, captura de movimento e iluminação cinematográfica permitiu construir uma experiência altamente imersiva. Esta secção analisa as tecnologias aplicadas em *Until Dawn* (2015), relacionando-as com o reforço da narrativa e da experiência do jogador, e apresenta ainda uma breve comparação com o remake de 2024, desenvolvido em *Unreal Engine 5*.

*Until Dawn* foi desenvolvido sobre uma versão modificada do Decima Engine, originalmente concebido pela *Guerrilla Games* para *Killzone: Shadow Fall*. A *Supermassive Games* adaptou este motor às exigências de um jogo narrativo e cinematográfico, tirando partido da renderização em 4K, efeitos volumétricos e iluminação dinâmica. Segundo documentação técnica do projeto, o motor incluía suporte a física realista através do middleware Havok, além de capacidades de simulação de partículas, sombras dinâmicas e modelação complexa (GamesRadar, 2015; Guerrilla, cit. em Horn, 2016).

A equipa personalizou o pipeline de iluminação para criar efeitos dramáticos, semelhantes ao cinema, adotando técnicas como *tile lighting* e transparência independente de ordem, bem como sombreadores especializados para materiais complexos como cabelo e pele (Horn, 2016, pp. 92–93). Este cuidado técnico foi crucial para reforçar a ambientação tensa e o realismo das personagens.

O som desempenha um papel central na experiência sensorial de *Until Dawn*, e a sua implementação técnica foi assegurada através do middleware *Audiokinetic Wwise*. Este sistema permitiu que os efeitos sonoros, diálogos e música adaptativa fossem sincronizados em tempo real com as decisões do jogador e com o estado emocional das cenas (Adams, 2014, p. 474). O resultado é uma paisagem sonora dinâmica que responde aos comportamentos do jogador, amplificando a tensão narrativa.



Figura 19- Processo de captura de performance facial para personagens realistas em *Until Dawn*.

No que toca à animação facial e captura de performance, a Supermassive colaborou com empresas líderes como a *Cubic Motion* e a *3Lateral*. A primeira forneceu tecnologia de captura facial de alta precisão, enquanto a segunda tratou dos rigs e scanearo de rostos dos atores, convertendo-os em *digital doubles* com expressão facial rica e responsiva (3Lateral, 2015; Cubic Motion, cit. em Gamasutra, 2015). Este processo envolveu a criação de dezenas de *blendshapes* por ator, permitindo uma representação realista de emoções como medo, surpresa ou dor, fundamentais num jogo que depende da empatia do jogador com os protagonistas.

Paralelamente, a equipa desenvolveu uma ferramenta própria de gestão narrativa baseada em grafos. Este sistema representa as decisões do jogador como nós interligados, permitindo visualizar e testar rapidamente diferentes ramificações da narrativa, o chamado “efeito borboleta”, e assegurar coerência ao longo das múltiplas possibilidades de história (Schell, 2008, pp. 291–293).

A construção atmosférica do jogo assenta num sistema de iluminação cuidadosamente coreografado. Foram implementadas técnicas como iluminação volumétrica (nevoeiro, feixes de lanterna), partículas dinâmicas (cinzas, neve) e contrastes de luz e sombra inspirados no *chiaroscuro* cinematográfico. Estas escolhas visuais não foram meramente estéticas: procuraram potenciar sensações de isolamento, tensão e ameaça iminente (Horn, 2016, pp. 91–94).

Cada cenário foi desenhado com base em referências cinematográficas, incluindo ambientes claustrofóbicos como minas, sanatórios e cabanas na floresta. As câmaras fixas, com enquadramentos amplos ou verticais, reforçam a sensação de vigilância, muitas vezes posicionadas como “olhos invisíveis”, aumentando a ansiedade do jogador sem recorrer a sustos fáceis. Estas opções alinham-se com as propostas de Adams (2014), que defende que o design técnico deve estar ao serviço da emoção e da narrativa (p. 256).

### **O remake de 2024: evolução técnica, mesma base narrativa**

O remake de *Until Dawn*, anunciado em 2024, foi reconstruído com o motor *Unreal Engine 5*, trazendo melhorias significativas em termos de fidelidade gráfica, iluminação global em tempo real (Lumen), geometria detalhada (Nanite) e novos sistemas de animação e física (PlayStation Blog, 2024). A câmara foi atualizada para uma perspetiva sobre o ombro, mais próxima de jogos contemporâneos, e a banda sonora foi composta de raiz por Mark Korven.

Apesar das melhorias visuais e da modernização da jogabilidade, a estrutura narrativa base manteve-se inalterada, com os mesmos personagens, eventos principais e sistema de decisões. Isto confirma que a arquitetura tecnológica original de 2015 continua sólida e relevante, sustentando uma experiência interativa rica mesmo numa nova geração de hardware.

### **11.6 Psicologia do Medo em *Until Dawn***

O medo em *Until Dawn* manifesta-se de forma multiforme, construído através de estratégias visuais, sonoras, narrativas e mecânicas que visam provocar no jogador não apenas sustos momentâneos, mas um envolvimento emocional contínuo e profundo como visto nos eixos anteriores. Esta secção propõe uma análise dos diferentes tipos de medo presentes no jogo, à luz de referenciais teóricos como a distinção entre terror e horror.

O medo psicológico é um dos mais recorrentes, explorando instabilidade mental, paranoia e trauma. Um exemplo claro é a experiência de Josh, cuja culpa pela morte das irmãs o conduz a um estado de dissociação progressiva. Ao longo do jogo, o jogador confronta-se com visões, vozes e acontecimentos cuja veracidade é ambígua. Estas situações evocam o conceito freudiano de “estranho familiar”, que designa o desconforto provocado quando algo conhecido se torna inquietante (Freud, 1919/2003, p. 149). Encontrar a figura distorcida da irmã Beth, ou ver Hannah transformada em *Wendigo*, são momentos de disrupção emocional, onde o horror não resulta da ameaça externa, mas da familiaridade corrompida pelo trauma.

O medo físico, visceral, relaciona-se com o perigo corporal imediato, perseguições, mutilação, morte súbita. Este tipo de medo concretiza-se na presença dos *Wendigos*, criaturas canibais deformadas cuja agressividade e aparência provocam uma reação de repulsa. Noël Carroll (1990) identifica este tipo de reação como típica do horror ontológico, em que a criatura transgride fronteiras conceptuais fundamentais: vivo/morto, humano/animal, natural/sobrenatural (pp. 43–45). O jogador é colocado em situações de confronto direto, com *quick-time events* que determinam a sobrevivência ou morte de personagens. Este mecanismo intensifica o medo físico pela associação direta entre falha e perda irreversível.

O medo ambiental emerge da atmosfera criada pelos espaços, a cabana isolada, as minas escuras, os caminhos desertos. Estes lugares são desenhados com iluminação limitada, som ambiente perturbador, e enquadramentos de câmara que sugerem constante vigilância. Como refere Radcliffe (1826), o terror é “o medo do que está por vir, daquilo que não é totalmente visível” (cit. in Burke, 1757/2008, p. 72). *Until Dawn* utiliza o terror como antecipação prolongada: o jogador percorre corredores silenciosos onde nada acontece, até que acontece. Esta construção reforça a tensão, gerando uma ansiedade crescente que é mais eficaz do que o susto imediato. É neste suspense, como defende Hodent (2017), que o jogador é emocionalmente envolvido, pois “a expectativa do susto é, muitas vezes, mais poderosa do que o susto em si” (p. 115).

Para além dos estímulos visuais e sonoros, o medo tem também uma dimensão simbólica:

o medo da perda, do luto, do sacrifício. A história é atravessada por sentimentos de culpa e impotência, elementos centrais no arco narrativo das personagens. O jogador, ao tomar decisões morais difíceis, é confrontado com o medo emocional de errar e perder alguém,

em jogos como este, essa avaliação torna-se interativa: o medo surge da responsabilidade de decidir e da consciência de que cada ação pode ter consequências irreversíveis.

O verdadeiro poder de *Until Dawn* reside na forma como conjuga estes tipos de medo. O jogador oscila entre o terror atmosférico, o horror visual e o desconforto psicológico e emocional. Tal como defende Perron (2009), “a eficácia do medo em videogames está na articulação entre agência, incerteza e empatia” (p. 198). A estrutura ramificada da narrativa reforça essa articulação: cada escolha pode salvar ou condenar, cada silêncio pode custar uma vida.

### **11.7 Aplicação do Framework Multicamadas de Análise do Medo - *Until Dawn***

Após a análise aprofundada dos eixos estruturais de *Until Dawn* torna-se evidente que se trata de um jogo complexo e cuidadosamente construído, onde o medo não é apenas um efeito pontual, mas uma experiência contínua e multifacetada. O seu valor enquanto obra interativa reside na forma como articula estética, mecânica e emoção, exigindo do jogador uma participação ativa, tanto cognitiva como afetiva. A aplicação do Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo a este jogo permite revelar com maior clareza como os seus elementos se interligam e contribuem para uma experiência de terror densa, envolvente e inesquecível.

#### **Camada 1 – Elementos de Design**

**Eixos Relacionados:** Estética Visual e Ambientação, Design Sonoro, Narrativa Interativa, Tecnologia e Imersão

- Direção de arte cinematográfica, inspirada em filmes *slasher* e terror adolescente dos anos 90 e 2000, criando cenários realistas e atmosfera de familiaridade que intensifica o choque com o horror.
- Paleta cromática dominada por tons frios e dessaturados — brancos, azuis e cinzentos — que comunicam isolamento, frieza e tensão constante, reforçada pela presença da neve que simboliza paralisia emocional e ocultação de segredos.
- Contrastes pontuais com tons quentes e saturados (vermelhos, amarelos sujos) que marcam momentos de violência ou revelação de perigo, criando picos de impacto visual.

- Cenários que alternam entre espaços confinados (cabana, minas, sanatório) e exteriores extensos mas hostis (florestas, penhascos), com iluminação dramática que orienta a exploração e intensifica o suspense.
- Design sonoro minucioso: combinação de sons ambiente realistas (vento, árvores, ranger de tábuas) com efeitos sonoros diegéticos que reagem às ações do jogador, aumentando a imersão.
- Banda sonora tensa e pontual, sincronizada com momentos de maior suspense, *jumpscare*s ou revelações narrativas, funcionando como gatilho emocional.
- Narrativa integrada no ambiente: pistas visuais (fotografias, objetos, premonições) e *cutscenes* cinematográficas desenvolvem o enredo, convidando o jogador a ligar peças e antecipar ameaças.



## Camada 2 – Mecanismos de Medo

**Eixos Relacionados:** Psicologia do Medo, Experiência do Utilizador, Narrativa Interativa, Design Sonoro

- **Escolhas e Consequências:** Sistema de decisão com impacto direto na sobrevivência dos personagens, criando ansiedade contínua e tensão moral a cada escolha.
- **Premonições e pistas:** Elementos colecionáveis que fornecem vislumbres de eventos futuros, alimentando o medo antecipatório e a paranoia do jogador.
- **Gestão da Incerteza:** Ausência de informações claras sobre as consequências de cada ação, mantendo o jogador em dúvida constante.
- **Jump scares calculados:** Introdução de sustos súbitos em pontos-chave, explorando momentos de distração ou transições de cenas.
- **Ritmo Narrativo Controlado:** Alternância entre segmentos de exploração lenta, diálogos tensos e sequências de ação ou fuga, modulando o suspense.
- **Interface Minimalista:** HUD limpo que reforça a imersão e amplia o impacto dos eventos inesperados.
- **Ambientes Interativos:** Objetos e cenários que escondem pistas ou revelam surpresas, incentivando a exploração com risco de exposição ao medo.

### Camada 3 - Tipologias do Medo

**Eixos Relacionados:** Psicologia do Medo

- **Psicológico:** A culpa, o trauma e as alucinações de algumas personagens (como Josh) introduzem medo subjetivo, ligado à instabilidade mental.
- **Físico/Visceral:** Os *Wendigos* atacam de forma brutal. As cenas de morte são gráficas, reforçando o medo corporal e o impacto da perda.
- **Ambiental:** O medo nasce da atmosfera. Espaços fechados, floresta densa, caminhos escuros criam um constante desconforto espacial.
- **Simbólico/Emocional:** Há medo ligado à perda, à responsabilidade e à culpa. As escolhas morais (salvar ou sacrificar) ativam o medo de errar.

### Camada 4 - Experiência do Jogador

**Eixos Relacionados:** Psicologia do Medo, Experiência do Utilizador, Design Sonoro, Estética Visual e Ambientação, Narrativa Interativa

- **Imersão:** O realismo visual, a performance dos atores e o design sonoro envolvem o jogador profundamente na história. A ausência de interface constante reforça essa sensação.
- **Agência e Ansiedade:** Cada decisão importa. O jogador sente-se responsável pela vida (ou morte) das personagens, o que provoca ansiedade emocional real.
- **Tensão Contínua:** Mesmo sem ameaças visíveis, o ambiente mantém o jogador em alerta. O uso eficaz de som e silêncio cria picos e pausas de medo bem controlados.
- **Empatia e Impacto:** As personagens são reconhecíveis, com personalidades distintas. A possibilidade de perder alguém por uma decisão errada gera verdadeiro envolvimento emocional.

## 11.8 Conclusão da Aplicação do Framework a *Until Dawn* (2015)

A análise de *Until Dawn* à luz do *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* demonstrou a complexidade e a sofisticação com que o medo é construído ao longo do jogo. A sua força não reside apenas na narrativa ramificada ou na estética cinematográfica, mas na forma como cada camada, contribui para criar uma atmosfera tensa, emocionalmente carregada e profundamente interativa.

Este é um jogo que utiliza o medo como linguagem: a culpa, a perda, a incerteza e a ameaça constante moldam tanto as personagens como o jogador. As escolhas morais, muitas vezes ambíguas, provocam ansiedade real e obrigam a refletir sobre consequências que vão além da mecânica. A narrativa e os seus ramos não servem apenas para entreter, tornam o jogador cúmplice de cada sacrifício e cada erro. O impacto emocional torna-se inevitável.

Além disso, a dimensão técnica do jogo reforça a eficácia da sua proposta. A direção de som, o uso de planos fixos inspirados no cinema de terror clássico, a integração de interfaces táteis e as performances captadas com grande realismo criam uma experiência imersiva rara. O medo não é imposto ao jogador, mas construído em conjunto com ele, por isso, o jogo é sentido, e não apenas jogado.

Com esta análise, reafirma-se a utilidade do *framework* como ferramenta crítica e criativa, permitindo não só desmontar o funcionamento interno da experiência de medo, mas também identificar estratégias eficazes para o seu design. *Until Dawn* surge, assim, como um caso de estudo exemplar, um jogo onde o medo é pensado, executado e vivido com precisão e intencionalidade.

## 12 *Resident Evil Village* (Capcom, 2021)

### 12.1 Estética Visual e Ambientação em *Resident Evil Village*

A direção de arte de *Resident Evil Village* é uma das componentes mais marcantes e elaboradas da sua experiência enquanto obra interativa de terror. Como oitavo título principal da série *Resident Evil*, o jogo procura, desde o seu início, recuperar a atmosfera opressiva e intimista introduzida em *Resident Evil 7*, expandindo-a através de uma produção de escala AAA que conjuga uma multiplicidade de subgêneros do horror, entre os quais o gótico aristocrático, o *folk horror*, o terror psicológico, o *body horror* e a ficção científica distópica. Esta combinação traduz-se numa estética visual rica, altamente referencial, e profundamente enraizada tanto no imaginário ocidental como em elementos do folclore oriental, em particular japonês.



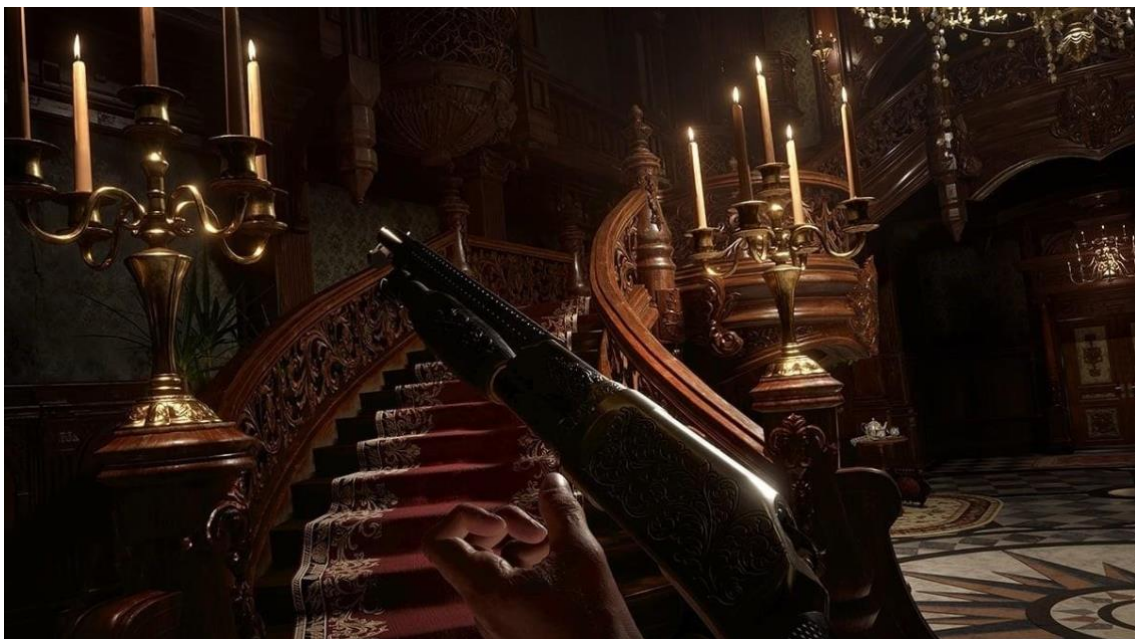
Figura 20- Game Barcode sessão de jogo *Resident Evil Village*

A construção visual de *Resident Evil Village* distingue-se pela sua capacidade de evocar emoção através da espacialidade, da iluminação e da composição cromática. A paleta de cores utilizada varia consoante os ambientes, refletindo o estado emocional e psicológico pretendido em cada momento. Os exteriores da aldeia, cobertos por neve e envoltos em névoa, são dominados por tons frios, brancos, azuis e cinzentos, que transmitem uma sensação de isolamento e decadência.



*Figura 21- Vila isolada com elementos góticos em Resident Evil Village.*

Por contraste, os interiores do castelo *Dimitrescu* recorrem a tons quentes e escuros, como o vermelho sangue, dourado envelhecido e castanho profundo, sublinhando a opulência aristocrática corrompida e a violência latente que permeia o espaço. A iluminação, maioritariamente indireta e de fontes instáveis (como velas, tochas e luz do luar), reforça a tensão e o mistério, obscurecendo os contornos e obrigando o jogador a antecipar constantemente o que se esconde nas sombras.



*Figura 22- Ambiente luxuoso e opressor do castelo Dimitrescu em Resident Evil Village.*

Cada zona do jogo foi concebida para representar um universo estético e emocional distinto, intimamente ligado à natureza do seu “lorde”, as cinco figuras que governam as diferentes áreas da aldeia sob o domínio da enigmática *Mãe Miranda*. O Castelo *Dimitrescu*, inspirado na arquitetura renascentista e gótica do Castelo Peleş, funciona como uma carta de amor ao horror gótico tradicional. As suas salas luxuosas, adornadas com tapeçarias, vitrais e mobiliário entalhado, contrastam com as masmorras subterrâneas, repletas de instrumentos de tortura, sangue e corpos mutilados. Esta justaposição entre beleza e crueldade espelha o próprio caráter da sua habitante, *Lady Dimitrescu*, uma figura ao mesmo tempo sedutora e monstruosa, cujo design remete a arquétipos femininos como Mortícia Addams, a lenda urbana japonesa Hachishakusama e a histórica Condessa Báthory.



Figura 23- Lady Dimitrescu: ícone de medo e sedução no universo de Resident Evil Village.

Por oposição ao esplendor decadente do castelo, a Casa *Beneviento* apresenta um ambiente mais contido, dominado por silêncios perturbadores e uma estética de casa senhorial vitoriana. O design interior, marcado por corredores estreitos, papel de parede desbotado e brinquedos antigos, evoca um horror psicológico centrado no trauma, no luto e na perturbação mental. Esta secção do jogo, claramente influenciada por obras como *Silent Hill* e *P.T.*, evita o combate direto e aposta na manipulação sensorial do jogador, criando momentos de tensão profunda através de puzzles, alucinações e símbolos relacionados com a maternidade distorcida. Um dos momentos mais marcantes ocorre quando o jogador é perseguido por um feto monstruoso e deformado, uma representação visual grotesca do medo da paternidade e da perda de controlo sobre o corpo e o tempo.



*Figura 24 - Sala da Casa Beneviento: ambiente perturbador com bonecas animadas em Resident Evil Village.*

O Reservatório de Moreau, por sua vez, mergulha o jogador num cenário natural degradado e húmido, onde a putrefação domina a paisagem. Estruturas de madeira em ruínas, corpos de peixes em decomposição e águas estagnadas criam uma experiência sensorial repulsiva, centrada no *body horror*. Moreau, uma figura trágica e patética, é retratado como um ser mutante que personifica a rejeição e a decadência biológica, evocando criaturas como o *Kappa* japonês e monstros anfíbios do cinema clássico.



*Figura 25 - Criatura Moreau — exemplo de medo visceral e repulsa no universo de Resident Evil Village.*

A fábrica de Heisenberg marca uma rutura estética dentro da progressão do jogo. A sua arquitetura brutalista, composta por betão, metal oxidado e maquinaria pesada, remete a ambientes distópicos e industriais, com claras influências do género *steampunk* e da ficção científica retro. Este espaço, marcado por uma iluminação agressiva e ritmada por ruídos mecânicos incessantes, representa o medo da desumanização e do progresso tecnológico descontrolado. As criaturas que habitam a fábrica, soldados biomecânicos construídos a partir de cadáveres humanos e peças industriais, evocam diretamente a figura do monstro de Frankenstein, sendo Heisenberg uma espécie de “cientista louco” moderno, fundindo carne e metal de forma profana.



*Figura 26- Enfrentamento de Heisenberg: combate tecnológico em Resident Evil Village.*

Mãe Miranda, figura central da narrativa, assume uma presença simbólica que transcende o humano. Representada como uma divindade matriarcal de inspiração pagã, Miranda usa vestes cerimoniais, penas de corvo e uma máscara negra com um bico alongado, remetendo às máscaras dos médicos da peste e a ícones religiosos distorcidos. A iconografia que a rodeia, altares, fetos alados, corvos crucificados, reforça o seu papel como entidade de culto e elemento de manipulação espiritual. A aldeia em si funciona como palco de uma religião sincrética, onde símbolos cristãos se mesclam com práticas ocultas, sacrifícios animais e rituais de transfiguração.



*Figura 27- Antagonista principal Mother Miranda: estética ritualística e iconografia religiosa em Resident Evil Village.*

Todo o universo visual de *Resident Evil Village* é atravessado por símbolos recorrentes e motivos visuais carregados de significado. A presença constante de corvos, a utilização de máscaras, os retratos antigos e os objetos ritualísticos (como as cabras de madeira e os fetos) funcionam como metáforas visuais que abordam temas como a fé corrompida, o trauma, a perda, a identidade fragmentada e a metamorfose corporal.



*Figura 28- Selo religioso: iconografia de portais na vila em Resident Evil Village.*

As influências culturais e artísticas de *Resident Evil Village* são múltiplas e diversas. O jogo bebe da literatura gótica europeia, do folclore romeno, da mitologia japonesa e do cinema de terror, desde os clássicos da Universal aos filmes da Hammer e às produções contemporâneas de terror psicológico. Essa colagem deliberada de referências permite ao jogo criar uma experiência estética simultaneamente familiar e original, que interpela o jogador não apenas pelos sustos imediatos, mas pela construção de um universo coeso, simbólico e profundamente enraizado no imaginário coletivo do terror.

A arte e ambientação do jogo não são meramente decorativas, mas funcionam como extensões do próprio design emocional e psicológico da experiência interativa, contribuindo decisivamente para a eficácia do medo e da imersão sensorial proposta pela obra.

## **12.2 Design Sonoro em *Resident Evil Village***

A componente sonora de *Resident Evil Village* constitui um dos pilares fundamentais da sua eficácia enquanto experiência interativa de terror. A banda sonora do jogo resulta da colaboração de vários compositores, entre os quais se destacam Shusaku Uchiyama, Nao Sato, Marcin Przybyłowicz e Brian D'Oliveira. Esta equipa diversificada permitiu à Capcom criar uma identidade sonora rica, multifacetada e profundamente alinhada com os diferentes ambientes e atmosferas do jogo. Uchiyama, veterano da Capcom, já havia contribuído para títulos anteriores da série e apresenta aqui uma abordagem mais orquestral e atmosférica. Przybyłowicz, trouxe consigo uma sensibilidade folk europeia, enquanto D'Oliveira acrescentou camadas experimentais e vocais etéreos, como se pode ouvir na faixa final "Yearning for Dark Shadows". A sinergia entre estas abordagens resulta numa composição sonora que reforça e expande o mundo visual e narrativo de *Village*.

A música em *Resident Evil Village* é fundamentalmente dinâmica e adaptativa. Os compositores procuraram criar um ambiente sonoro reativo, em que a música evolui de acordo com as ações do jogador e o estado emocional das sequências. Assim, momentos de exploração pacífica são acompanhados por trilhas minimalistas ou mesmo pelo silêncio, enquanto encontros com inimigos ativam camadas musicais mais intensas, dissonantes e ritmadas. Esta transição sonora contribui para a construção da tensão narrativa, uma vez que o som se torna um indicador emocional do perigo iminente. Além disso, zonas de segurança como a caravana do comerciante Duke são marcadas por melodias suaves, em tonalidades maiores, que contrastam com a agressividade sonora dos confrontos, criando breves momentos de alívio emocional. Estes contrastes são

fundamentais na oscilação do medo, permitindo que o jogador baixe a guarda antes de novos momentos de tensão.

O silêncio desempenha também um papel expressivo e altamente eficaz na construção do medo. Em muitas secções, sobretudo nas fases de terror psicológico como a Casa Beneviento, o silêncio é interrompido apenas por ruídos ambientais: o ranger do chão, sussurros, o vento a bater nas janelas, ou os passos do protagonista. Esta abordagem favorece o envolvimento do jogador, aumentando a sua sensibilidade auditiva e o receio do desconhecido. Como argumenta Whittington (2018), em jogos de terror, o silêncio é muitas vezes mais eficaz do que a música explícita, pois obriga o jogador a preencher mentalmente o espaço sonoro com as suas próprias expectativas e medos, este silêncio cuidadosamente construído é complementado por efeitos sonoros realistas e imersivos, tornando os ambientes sonoros quase personagens autónomas dentro do jogo.

Cada área do jogo é acompanhada por uma paisagem sonora distinta, profundamente enraizada nas suas características visuais e temáticas. O castelo Dimitrescu, por exemplo, é acompanhado por temas orquestrais de tom aristocrático e sombrio, com coros etéreos e progressões harmónicas inspiradas na música clássica gótica. Em contraste, a fábrica de Heisenberg emprega sons industriais repetitivos, distorções eletrónicas e ruídos metálicos, evocando um espaço mecanizado e opressor. A Casa Beneviento, por seu turno, recorre a sons minimalistas e sons de brinquedos distorcidos, aumentando o desconforto através de melodias dissonantes e ruídos estranhos que não têm origem visível. Esta integração entre espaço e som reforça a identidade temática de cada local e a experiência sensorial do jogador.

Estilisticamente, a banda sonora do jogo apresenta uma fusão eclética de referências. As peças compostas incluem elementos da música clássica europeia (como valsas e cânticos corais), do folclore centro-europeu (com o uso de instrumentos tradicionais como flautas e acordeões), e da música eletrónica experimental, sobretudo nas secções mais contemporâneas do jogo. Esta mistura estilística não é apenas decorativa, mas sim profundamente funcional, permitindo uma resposta emocional diferenciada consoante o tipo de medo que se pretende induzir: medo atmosférico, psicológico, visceral ou simbólico. A diversidade sonora contribui, assim, para a riqueza sensorial e para o aprofundamento da identidade de cada espaço e personagem.

Em suma, a música e o design sonoro de *Resident Evil Village* não se limitam a acompanhar a ação, mas constituem elementos estruturais da experiência de jogo. A escolha cuidadosa de estilos, instrumentos, dinâmicas e silêncios contribui para a

construção de um universo sonoro coeso, onde cada nota, cada pausa e cada ruído têm uma função narrativa e emocional. A banda sonora do jogo confirma, assim, o papel central do som no design do medo e no reforço da ambientação nos videogames de terror contemporâneos.

### **12.3 Psicologia do Medo em *Resident Evil Village***

*Resident Evil Village* é um jogo que se destaca pela forma como articula diferentes tipos de medo ao longo da sua estrutura narrativa e espacial. Inserido no género do *survival horror*, o jogo explora medos de natureza diversa, psicológicos, físicos, ambientais, simbólicos e viscerais, com base num design multimodal que envolve elementos visuais, sonoros, narrativos e mecânicos. Esta diversidade de estímulos torna a experiência interativa especialmente intensa, implicando o jogador num regime de imersão sensorial e emocional. A presente secção analisa como estes diferentes tipos de medo são ativados, relacionando-os com as zonas específicas do jogo e o impacto gerado no jogador.

O medo psicológico é um dos mais marcantes no jogo e atinge o seu auge na Casa Beneviento. Este tipo de medo constrói-se a partir da perceção, da incerteza e da manipulação sensorial. Na ausência de combates diretos, o jogo recorre ao silêncio, ao som ambiente, à música diegética distorcida e a efeitos visuais subtis para provocar ansiedade. O jogador, privado de armas, explora um espaço fechado onde é confrontado com símbolos de trauma, perda e alucinação, este tipo de construção sonora e ambiental promove uma ansiedade latente que se traduz numa tensão emocional contínua.

O medo físico e visceral, por sua vez, manifesta-se de forma clara na Fábrica de Heisenberg. Trata-se de um espaço dominado pelo ruído industrial, pela arquitetura brutalista e por inimigos biomecânicos que evocam o imaginário de *Frankenstein*. O design aqui remete para a violência do corpo. O jogador é forçado a lutar constantemente, sendo confrontado com a iminência da morte a cada esquina. A sensação de urgência, aliada à escassez de munições e à densidade sonora opressiva, potencia o medo corporal. Este tipo de medo está associado a reações fisiológicas de stress, ansiedade e nojo, sendo ativado tanto por estímulos visuais (sangue, mutilações, deformações) como auditivos (gritos, choques metálicos, alarmes).

O medo ambiental é trabalhado de forma exemplar no Castelo Dimitrescu e nas zonas exteriores da aldeia. Através da iluminação ténue, do uso de sombras, da arquitetura gótica e de ruídos ambíguos, o jogo constrói uma paisagem sonora e visual

opressiva. O espaço torna-se ameaçador não tanto pela presença de inimigos, mas pela possibilidade constante de algo inesperado acontecer. Segundo Calleja (2011), este tipo de envolvimento espacial contribui para uma imersão profunda, onde o jogador sente que “habita” um mundo hostil, mesmo quando não está diretamente em combate. A ambientação transforma-se, assim, num gerador constante de ansiedade e vigilância.

O medo simbólico surge sobretudo nas camadas narrativas e visuais do jogo. Elementos como o culto em torno de Mãe Miranda, os rituais pagãos e os símbolos de sacrifício infantil remetem para arquétipos de horror relacionados com a religião, a maternidade e a perda. Estes temas operam num plano inconsciente, ativando fobias culturais e existenciais. A figura da Lady Dimitrescu, por exemplo, é simultaneamente materna e predatória, misturando desejo e repulsa. Donna Beneviento representa o luto não resolvido, enquanto o próprio objetivo narrativo do jogo, resgatar a filha desaparecida, ativa medos profundos ligados à perda e à responsabilidade parental. Estes elementos não são apenas decorativos: estão intrinsecamente ligados à experiência de jogo e ao envolvimento emocional do jogador.

A articulação destes diferentes tipos de medo é potenciada por um design coeso que combina som, imagem e mecânica. A perspetiva na primeira pessoa amplifica a vulnerabilidade do jogador, enquanto a escassez de recursos e os encontros imprevisíveis mantêm a tensão elevada. A banda sonora, os efeitos sonoros e os silêncios são usados estrategicamente para modular a experiência emocional. O resultado é uma experiência de horror complexa e emocionalmente rica, onde o medo se manifesta sob múltiplas formas e onde cada espaço do jogo convida à experimentação de um tipo de medo específico.

## **12.4 Experiência do Utilizador em *Resident Evil Village***

A experiência do utilizador reflete uma abordagem refinada e funcional ao design de videojogos, combinando clareza de interface, boa sinalização espacial e um equilíbrio eficaz entre exploração livre e orientação narrativa. A forma como o jogo apresenta o seu mapa, o inventário e os elementos de HUD contribui diretamente para a imersão e para a facilidade de navegação, melhorando a relação do jogador com o mundo virtual e fortalecendo o seu envolvimento emocional com a narrativa.

O mapa desempenha um papel crucial na orientação do jogador. Em *Resident Evil Village*, este apresenta-se como uma representação visual clara da aldeia e das zonas principais, oferecendo ícones distintos para itens-chave, portas trancadas ou abertas e

áreas inexploradas. Este tipo de design apoia o *wayfinding*, ou seja, a capacidade do jogador de se orientar e planejar rotas no espaço do jogo. Tal como refere Norman (1988), a visibilidade e o feedback são princípios fundamentais da boa usabilidade: um mapa bem construído fornece ao jogador a informação de que necessita, quando dela precisa. *Village* permite ainda alternar entre diferentes níveis de visualização e distingue por cores as áreas completamente exploradas, promovendo uma navegação intuitiva e reduzindo a frustração por perda de orientação. Apesar do apoio do minimapa, o jogo recompensa a exploração ativa com itens e eventos opcionais, encorajando o jogador a confiar também na leitura do ambiente e na sua própria curiosidade.

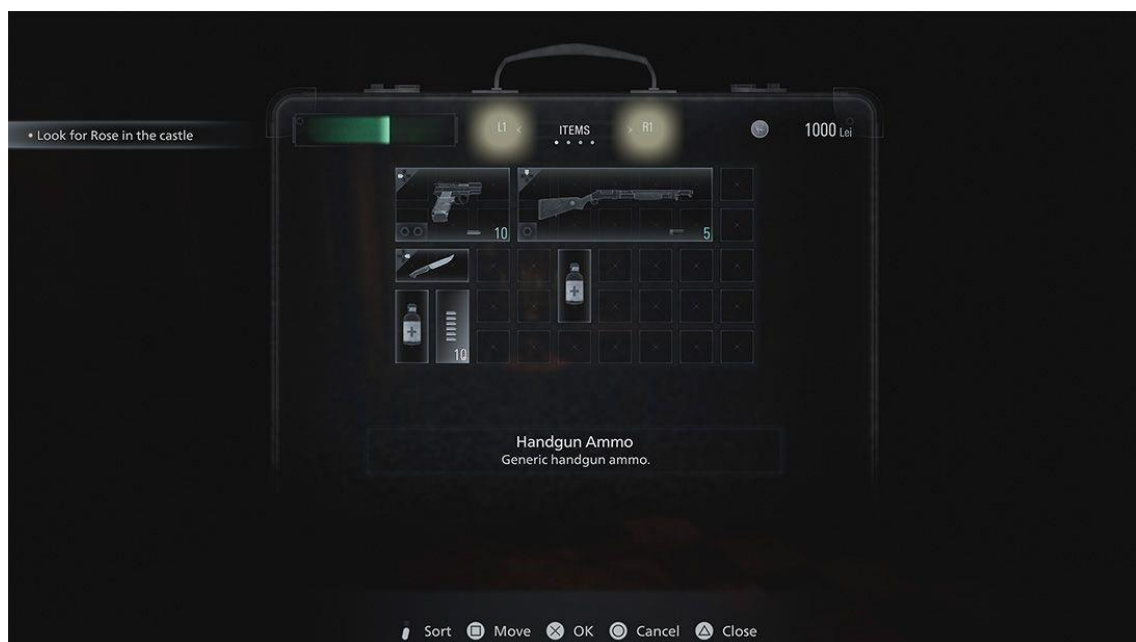


Figura 29- Sistema de gestão de itens em Resident Evil Village.

A interface do utilizador, composta por menus, HUD e inventário, está desenhada de forma a ser funcional, elegante e temática. O HUD fornece apenas a informação essencial, vida, munição, objetivos próximos, com um design discreto, evitando sobrecarregar o ecrã e respeitando a imersão no mundo do jogo. O inventário, inspirado na clássica “mala” de *Resident Evil 4*, permite reorganizar objetos manualmente, introduzindo um elemento estratégico e mantendo uma estética coerente com o universo do jogo. Esta interface “tátil” é intuitiva e visualmente apelativa, permitindo uma gestão rápida dos recursos. Por outro lado, os menus respeitam os princípios de agrupamento e previsibilidade, apresentando opções bem organizadas e legíveis. Como salientam Schell (2008) e Norman (1988), uma interface eficaz deve ser não apenas funcional, mas também comunicativa e o jogo cumpre esse objetivo ao integrar o estilo visual da UI com o seu ambiente narrativo sombrio e gótico.

O feedback visual e os sinalizadores desempenham um papel fundamental na fluidez da experiência. O jogo recorre a marcadores visuais consistentes, como fitas amarelas em objetos interativos ou mudança de cor em portas, que funcionam como *signifiers*, indicando claramente ao jogador quais os elementos com que pode interagir. Estes elementos contribuem para reduzir a carga cognitiva e reforçar a sensação de agência do jogador, ao mesmo tempo que evitam ruídos visuais desnecessários. As animações rápidas e os sons associados às interações com o menu e o inventário também reforçam o feedback imediato e coerente com a ação.

Em termos de experiência de fluxo, *Resident Evil Village* equilibra com eficácia momentos de tensão narrativa com pausas estratégicas. As zonas seguras (como o espaço do Duke) e a pausa no inventário permitem ao jogador respirar e recuperar o controlo emocional. A fluidez dos controlos e a possibilidade de personalização (remapeamento de teclas, ajustes de HUD, opções de acessibilidade) revelam um cuidado com a ergonomia e com diferentes perfis de utilizador. Este respeito pelas necessidades individuais amplia a acessibilidade do jogo e contribui para uma experiência mais inclusiva, alinhada com as boas práticas de UX.

Para além dos aspetos técnicos, a experiência do utilizador em *Resident Evil Village* é cuidadosamente construída para sustentar uma sensação contínua de imersão e tensão emocional, dois pilares essenciais do género *survival horror*. O fluxo entre exploração, combate e pausa é desenhado para manter o jogador constantemente alerta, mas sem causar fadiga cognitiva. Isto é conseguido através de uma alternância equilibrada entre momentos de ação intensa e episódios mais introspetivos ou de gestão de inventário, permitindo que o jogador mantenha um estado de atenção sustentada sem quebra de envolvimento.

A curadoria espacial do jogo contribui de forma decisiva para esta experiência. A organização do mundo em núcleos interligados, com zonas semiabertas e áreas de acesso progressivo, promove uma navegação intuitiva sem comprometer a liberdade de exploração. O design da aldeia como um *hub* central, com ramificações que conduzem às zonas dos diferentes lordes, reforça a estrutura episódica da narrativa, ajudando o jogador a organizar mentalmente o progresso e os objetivos. Este tipo de planeamento espacial facilita o chamado *cognitive mapping*, isto é, a criação de uma representação mental do espaço do jogo, processo facilitado por um mapa legível e por elementos visuais recorrentes no ambiente.

Importa ainda destacar que o jogo respeita o ritmo de aprendizagem do jogador. Os tutoriais iniciais são integrados de forma orgânica na ação (por exemplo, a introdução no vilarejo funciona como zona de ensaio com baixo risco), e o aumento da dificuldade é gradual e previsível. Esta progressão controlada, combinada com feedback visual e sonoro consistente, gera um sentimento de competência crescente no jogador, uma das condições fundamentais para o estabelecimento do estado de *flow* (Csikszentmihalyi, 1990).

*Resident Evil Village* não se limita a facilitar a jogabilidade: ela molda a experiência emocional como um todo. A clareza da interface, a acessibilidade dos sistemas, a estética coerente e o desenho do espaço interativo contribuem para reforçar o tema central do jogo — o medo. Através de um design de UX centrado no utilizador, o jogo garante que o terror não resulta de frustração mecânica, mas sim da encenação deliberada de ameaças visuais, sonoras e narrativas. Nesse sentido, a experiência do utilizador não é um elemento periférico, mas sim o veículo principal através do qual o medo é vivido, compreendido e processado pelo jogador.

## **12.5 Narrativa Interativa em *Resident Evil Village***

*Resident Evil Village* (2021), oitavo título principal da saga, apresenta uma narrativa que conjuga elementos clássicos do horror gótico com temas modernos como trauma, identidade e sacrifício familiar. A história segue *Ethan Winters*, um protagonista inicialmente passivo, que embarca numa jornada desesperada para resgatar a sua filha, Rose, após o misterioso ataque liderado por *Chris Redfield*. A estrutura narrativa divide-se em quatro momentos-chave: introdução, desenvolvimento, clímax e resolução.

Na introdução, Ethan e a sua esposa Mia vivem em aparente tranquilidade com a filha, até que Chris invade a casa, assassina Mia e rapta Rose. Ethan acorda sozinho após um acidente e descobre uma aldeia aterrorizada por criaturas sobrenaturais e dominada por uma figura misteriosa a Mãe Miranda. No desenvolvimento, Ethan explora as diferentes zonas da aldeia, cada uma controlada por um dos quatro lordes leais a Miranda, e descobre que a alma da sua filha foi dividida entre eles para fins ritualísticos. Cada zona representa uma etapa da jornada do herói, com desafios e temas específicos. No clímax, Ethan é aparentemente morto por Miranda, mas regressa após descobrir que ele próprio já não é humano, tendo sido reanimado pelo fungo Megamiceto anos antes. Na resolução, Ethan sacrifica-se para destruir o núcleo do fungo e salvar a filha.

O arco de Ethan Winters desenvolve-se subtilmente ao longo do jogo. De um pai aparentemente comum, traumatizado pelos eventos de *Resident Evil 7*, Ethan transforma-se num herói trágico disposto ao sacrifício absoluto. A narrativa evita construir Ethan como um protagonista tradicional carismático: ele é um “avatar emocional” do jogador, reagindo com espanto, fúria e dor. A sua identidade é desafiada quando se revela que já estava morto e a viver sob influência do Megamiceto. Este momento-chave realça um tema recorrente da série, o conflito entre o humano e o biológico e reforça a natureza simbólica de Ethan como figura de sacrifício.

Os vilões de *Resident Evil Village* são figuras simbólicas que contribuem significativamente para o desenvolvimento temático da narrativa. Cada lorde, Lady Dimitrescu, Donna Beneviento, Moreau e Heisenberg, representa um arquétipo corrompido de estrutura familiar e apresenta-se como um obstáculo simbólico no caminho de Ethan.

A narrativa do jogo gira em torno de temas centrais como o amor parental, o luto, a identidade e o sacrifício. A jornada de Ethan reflete o medo universal de perder um filho e o desejo de proteção absoluta. Este tema é explorado não só através da relação com Rose, mas também nas histórias paralelas dos vilões, que exibem diferentes formas de perda e obsessão. Miranda tenta ressuscitar a filha morta; Beneviento vive num mundo de ilusões após uma perda; Dimitrescu protege ferozmente as suas “filhas”. Todos estes exemplos reforçam a ideia de que o terror do jogo emerge da distorção do que é mais humano: o amor e a dor familiar.

A forma como a narrativa se integra na jogabilidade é exemplar. A primeira pessoa aumenta a imersão emocional; o ambiente comunica a história por meio de objetos, documentos e espaços cuidadosamente desenhados. As transições entre *cutscenes* e exploração são fluidas, reforçando a continuidade narrativa. A aldeia funciona como um *hub* central que liga cada secção narrativa a um espaço simbólico. A exploração, os puzzles e os combates reforçam a progressão da história sem quebrar a agência do jogador. Assim, *Resident Evil Village* oferece uma narrativa coesa, onde jogabilidade, ambientação e enredo se entrelaçam para construir uma experiência emocional e simbolicamente rica.

## **12.6 Tecnologia e Imersão em *Resident Evil Village***

*Resident Evil Village* representa um exemplo notável de integração tecnológica ao serviço do horror interativo. Desenvolvido com o motor proprietário RE Engine, o jogo

alcança um elevado nível de fidelidade visual, adaptando-se com eficiência a múltiplas plataformas e aproveitando tecnologias emergentes como *ray tracing*, áudio 3D e feedback tátil.

O RE Engine oferece uma base sólida para a criação de ambientes altamente detalhados, iluminação atmosférica e animações faciais realistas. As técnicas utilizadas incluem iluminação volumétrica, texturas de alta resolução e *photogrammetry*. Segundo análises técnicas, as expressões das personagens e os detalhes ambientais em *Village* estão entre os melhores da série (Capcom, 2021; Digital Foundry, 2021). A renderização é complementada por iluminação précalculada e, nas plataformas mais recentes, *ray tracing* em tempo real, ainda que este último apresente impacto moderado no desempenho e seja usado de forma subtil.

A inteligência artificial dos inimigos segue padrões clássicos de *survival horror*. Inimigos comuns apresentam comportamentos básicos, enquanto os *bosses* são desenhados com padrões de ataque divididos em fases. Não se verificam algoritmos adaptativos complexos, mas o design dos encontros é suficiente para criar desafio e tensão narrativa (IGN, 2021). A experiência do jogador resulta mais do design de níveis, da escassez de recursos e da gestão da tensão do que de comportamentos complexos dos oponentes.

O jogo tira ainda partido das tecnologias imersivas da nova geração. Na PS5, o feedback háptico e os gatilhos adaptativos do comando DualSense oferecem uma resposta física distinta consoante o tipo de arma, aumentando o realismo. O áudio 3D, baseado na tecnologia Tempest, permite ao jogador localizar sons com precisão, reforçando a atmosfera de medo e antecipação. A Capcom afirmou que “o som espacializado foi essencial para criar um sentimento de presença ameaçadora” (Capcom, 2021). Adicionalmente, a versão VR (lançada posteriormente para PS VR2) permite jogar a campanha completa em realidade virtual, com melhorias visuais e interações táteis em 360°, elevando o grau de imersão do utilizador.

Em síntese, *o jogo* alia uma base tecnológica sólida a escolhas de design que privilegiam a imersão sensorial. O uso eficiente do RE Engine, a escalabilidade entre gerações, o suporte a tecnologias avançadas e a coerência técnica com o género horror tornam o jogo uma referência contemporânea no equilíbrio entre performance e atmosfera.

## 12.7 Aplicação do Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo – *Resident Evil Village*

Este é o terceiro e último jogo analisado com base na Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo, desenvolvida no âmbito desta dissertação. Depois de *Outlast* e *Until Dawn*, a presente secção aplica o modelo a *Resident Evil Village* (Capcom, 2021), um título *triple A* que representa a síntese entre herança clássica e inovação técnica dentro do género *survival horror*.

O objetivo desta análise é observar de forma sistematizada como o medo é construído e experienciado em *Resident Evil Village* através de quatro camadas fundamentais, evidenciando a articulação entre escolhas visuais, narrativas, mecânicas e sensoriais. A aplicação do *framework* permite identificar os principais vetores de construção do terror no jogo e compreender de que forma estes convergem para criar uma experiência emocional intensa e envolvente.

### Camada 1 – Elementos de Design

**Eixos Relacionados:** Estética Visual e Ambientação, Design Sonoro, Narrativa Interativa, Tecnologia e Imersão

- **Direção de arte exuberante**, com forte inspiração gótica e folclórica, combinando castelos decadentes, vilas rurais e ruínas que evocam contos de terror europeus.
- **Paleta cromática rica**, com tons escuros (preto, cinza, azul profundo) contrastados por cores quentes (dourados, vermelhos de sangue, tons amadeirados) que destacam elementos grotescos e luxuosos.
- **Iluminação dramática**, com forte uso de luzes de velas, fachos de luz natural e sombras profundas que guiam a exploração e reforçam o suspense.
- **Detalhe gráfico elevado**, com texturas realistas (pedra, madeira, tecido) que aumentam a sensação de presença física no ambiente.
- **Arquitetura labiríntica**, tanto em interiores (corredores estreitos, salas secretas) como em espaços abertos, estimulando a sensação de claustrofobia e descoberta constante.
- **Design sonoro imersivo**, com efeitos ambiente ricos: rangidos de madeira, vento cortante, portas a ranger, ecos em corredores vazios.
- **Música orquestral atmosférica**, alternando temas de suspense suave com picos dramáticos, reforçando a tensão emocional.

- **Narrativa ambiental forte**, comunicada por documentos, objetos, decorações e pistas visuais que contam a história do vilarejo e das criaturas grotescas.

## Camada 2 – Mecanismos de Medo

**Eixos Relacionados:** Experiência do Utilizador, Narrativa Interativa, Design Sonoro, Estética Visual e Ambientação

- **Gestão de Recursos:** Escassez controlada de munições, itens de cura e inventário limitado, criando tensão constante na exploração e nos confrontos.
- **Combate com Vulnerabilidade:** Embora exista armamento, o jogador sente-se vulnerável face a inimigos mais fortes, grotescos e imprevisíveis.
- **Exploração Tensa:** Áreas semiabertas que misturam liberdade de movimento com perigos escondidos, armadilhas e encontros surpresos.
- **Sequências de Pânico:** Situações de perseguição ou confrontos com bosses que forçam o jogador a improvisar rotas de fuga ou estratégias de sobrevivência sob pressão.
- **Uso de *Jumpscare*s:** Inseridos de forma pontual, muitas vezes em corredores estreitos ou após momentos de falsa segurança.
- **Ambientes Dinâmicos:** Espaços que mudam ao longo do jogo (portas que se abrem, passagens secretas, áreas destruídas) criando imprevisibilidade.
- **Interface Integrada:** HUD discreto que reforça a imersão, com menus diegéticos para gestão de inventário que não quebram a tensão do ambiente.
- **Ritmo Narrativo Equilibrado:** Alternância entre exploração, puzzles, momentos de calma aparente e picos de ação intensa, mantendo o jogador em alerta.

## Camada 3 – Tipologias de Medo

**Eixos Relacionados:** Psicologia do Medo, Narrativa Interativa

- **Medo Visceral:** Provocado pelo confronto direto com criaturas grotescas, violência gráfica, mutilações e corpos deformados, estimulando repulsa e choque.
- **Medo Psicológico:** Presentes momentos de dúvida, manipulação mental e distorção da perceção (ex.: a casa Beneviento), explorando o medo do desconhecido e da perda de controlo.

- **Suspense:** Construído através de longos períodos de exploração silenciosa, portas trancadas, sons distantes e pistas de perigo iminente.
- **Medo de Perseguição:** Sequências com bosses ou inimigos implacáveis (ex.: Lady Dimitrescu) que forcem o jogador a escapar ou esconder-se.
- **Ansiedade de Recursos:** Angústia gerada pela limitação de munições e objetos essenciais, intensificando a tensão durante combates ou explorações arriscadas.
- **Terror Grotesco:** Mistura de terror corporal, ambientes decadentes e seres mutantes, evocando repulsa estética que complementa o medo visceral.

#### **Camada 4 – Experiência do Jogador**

**Eixos Relacionados:** Psicologia do Medo, Experiência do Utilizador, Design Sonoro, Estética Visual e ambientação, Tecnologia e Imersão, Narrativa Interativa

- **Imersão Sensorial:** O realismo gráfico, o design sonoro envolvente e a riqueza de detalhes visuais fazem o jogador sentir-se parte de um mundo vivo, hostil e imprevisível.
- **Vulnerabilidade e Tensão:** Apesar do acesso a armas, a presença de inimigos poderosos e escassez de recursos mantém o jogador em estado de alerta constante.
- **Gestão da Coragem:** O ritmo alterna momentos de exploração calma com picos de horror intenso, testando os limites de resistência emocional do jogador.
- **Curiosidade e Descoberta:** O design não-linear de algumas áreas incentiva a exploração meticulosa, alimentando a tensão de abrir cada porta ou vasculhar cada recanto.
- **Empatia Condicionada:** A narrativa centra-se na motivação pessoal do protagonista (proteger a filha), criando ligação emocional com o enredo e aumentando o peso das ameaças.
- **Ansiedade Antecipatória:** A música orquestral, os ruídos ambientais e o silêncio estratégico constroem um suspense quase palpável, mantendo o medo mesmo na ausência de ação imediata.

#### **12.8 Conclusão da Aplicação do Framework a *Resident Evil Village***

A análise de *Resident Evil Village* através da Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo permite evidenciar a maturidade técnica e criativa de um jogo que conjuga eficazmente elementos clássicos do género com inovações tecnológicas contemporâneas. A sua estrutura segmentada, aliada à riqueza estética e à diversidade

de ameaças, permite explorar diferentes formas de medo de forma coesa, mantendo sempre o jogador emocional e sensorialmente envolvido.

Em termos de design, destaca-se a forte identidade visual de cada zona e lorde, criando espaços narrativos únicos que dialogam diretamente com os tipos de medo predominantes em cada secção. Os mecanismos de jogo, ainda que convencionais no contexto do *survival horror*, são utilizados com inteligência para modular a experiência de tensão e criar variações rítmicas eficazes. A combinação entre momentos de vulnerabilidade (como a Casa Beneviento) e fases de ação intensa (como a fábrica de Heisenberg) reforça a imprevisibilidade emocional e a sensação de perigo constante.

A narrativa sustenta-se em temas humanos universais como o luto, a maternidade, o sacrifício e a identidade, o que contribui para uma experiência emocionalmente ressonante. A relação entre Ethan e a filha Rose, bem como os paralelos simbólicos com as motivações dos vilões, densificam a leitura do jogo e oferecem camadas interpretativas para além do horror superficial. Ainda que Ethan seja uma figura narrativa minimalista, a sua trajetória culmina num ato de entrega total, marcando um dos momentos mais emocionalmente impactantes da série.

Importa, contudo, sublinhar que *Resident Evil Village* é um produto de uma grande franquia com décadas de consolidação, desenvolvido por uma das editoras mais poderosas da indústria, com acesso a orçamentos elevados, equipas especializadas e tecnologias de ponta. Esse contexto de grande produção garante-lhe condições muito distintas das de títulos independentes ou de média escala. Nesse sentido, a sua eficácia deve ser compreendida também à luz dos meios de produção de que dispõe.

*Resident Evil Village* revela-se, assim, um caso exemplar para aplicação da *framework* proposta, demonstrando como o medo interativo pode emergir da confluência entre design artístico, estrutura narrativa, mecânicas conscientes e tecnologias imersivas. A sua análise confirma não só a versatilidade da *framework*, mas também a importância de considerar o contexto de produção como parte integrante da leitura crítica de experiências de medo nos videojogos.

## Conclusão

Depois de atravessar ambientes escuros, sons inquietantes, narrativas fragmentadas e decisões morais, esta dissertação chega ao seu último espaço: o da reflexão. Este capítulo final propõe-se observar o percurso traçado com distância crítica e lucidez criativa. Mais do que um fecho, trata-se de um ponto de síntese, onde as perguntas que motivaram o estudo encontram as suas respostas e onde o medo, antes explorado em múltiplas formas, é finalmente compreendido como uma linguagem estética e emocional dos videojogos.

No centro deste percurso estiveram um conjunto de questões que serviram de bússola teórica, prática e criativa. A dissertação partiu do desejo de compreender como os videojogos de terror mobilizam estratégias de design emocional capazes de provocar experiências intensas, imersivas e memoráveis. Que dispositivos estéticos, sensoriais, narrativos e tecnológicos sustentam essa construção? Como se articula o medo enquanto linguagem expressiva com a perceção subjetiva do jogador? E de que forma essa emoção pode ser lida, analisada e projetada como uma experiência estética interativa profunda? E em que medida a escala de produção influencia as formas de evocar o medo? Para abordar estas perguntas, foi necessário construir uma metodologia própria, cruzando teoria e prática, análise crítica e observação aplicada, apresentada ao longo deste trabalho.

A escolha deste tema partiu também de um interesse pessoal. Sempre tive curiosidade pelos jogos de terror e pela forma como conseguem envolver emocionalmente quem joga. Esta investigação foi uma forma de explorar esse interesse e compreender melhor os mecanismos por detrás dessa experiência. Ao longo do trabalho, tornou-se claro que o jogador ocupa um lugar central em todo o processo pois, sem ele, não há interação, não há emoção. É na perceção do jogador que o medo ganha forma, e é em função dessa presença ativa que todo o design se constrói.

O percurso desta investigação teve início na leitura dos autores que mais se destacam na reflexão sobre o medo nos videojogos, nomeadamente Bernard Perron e Josh Bycer, cujos trabalhos abriram portas fundamentais para compreender o terror digital como uma emocional cuidadosamente construída. Foi a partir dessas leituras iniciais que se começou a desenhar o mapa teórico que sustentaria o projeto. Com o aprofundar da pesquisa, novas vozes e abordagens foram sendo integradas, permitindo esmiuçar o fenómeno do medo em múltiplas dimensões, desde o som ao espaço, da

narrativa à percepção do corpo. Dessa evolução emergiu a necessidade de organizar os conceitos em torno de seis eixos temáticos — Psicologia do Medo, Estética Visual, Narrativa Interativa, Design Sonoro, Experiência do Utilizador e Tecnologia e Imersão — que serviram de fundação para a construção do *framework* e da própria estrutura da dissertação.

Embora cada eixo temático tenha sido desenvolvido de forma individual ao longo da investigação, tornou-se evidente que nenhum deles opera de forma isolada. Cada eixo, seja ele visual, sonoro, narrativo, psicológico, tecnológico ou experiencial, oferece um contributo específico para a construção do medo, mas é na articulação entre eles que a experiência emocional se intensifica e se torna verdadeiramente significativa.

O medo, enquanto linguagem interativa, exige uma leitura transversal e integrada. Ao longo da análise, tornou-se impossível falar da psicologia do medo sem referir o papel do som; ou abordar a narrativa sem considerar o impacto do UX; ou explorar a estética visual sem mencionar a tecnologia que a torna possível. Cada camada informa e transforma a outra. Esta interdependência dos eixos é, na verdade, um reflexo da própria natureza do videogame enquanto meio: um sistema multimodal, onde imagem, som, texto, espaço e ação coexistem em tempo real, sob a mediação do jogador. Assim, o modelo teórico adotado procurou não compartimentar o medo, mas antes permitir que ele fosse lido como um fenómeno em rede, onde cada ponto de tensão se amplifica pelas ligações que estabelece com os restantes.

Foi precisamente dessa percepção que surgiu a necessidade de criar um modelo analítico próprio. Durante a pesquisa, tornou-se evidente que, embora existam contribuições teóricas valiosas sobre o medo em videogames, faltava um modelo integrado e consciente que permitisse observar essa experiência de forma sistematizada, sem fragmentar a sua complexidade. A maioria dos estudos tende a focar-se num único aspeto, deixando de lado as inter-relações que efetivamente constroem a emoção sentida durante o jogo. Perante essa lacuna, emergiu a vontade de propor algo novo, que pudesse servir de apoio tanto à investigação académica como ao processo criativo e reflexivo de quem desenha experiências interativas.

O *Framework Multicamadas de Análise do Medo Interativo* foi, assim, desenvolvido com o propósito de pensar o medo de forma transversal, estruturada e aplicada. A sua criação partiu da constatação de que o medo é uma emoção composta, que se manifesta simultaneamente em diferentes planos. Ao organizar essas dimensões em quatro camadas - Elementos de Design, Mecanismos de Medo, Tipologias de Medo e

Experiência Emocional do Jogador - o modelo propõe uma leitura gradual e interligada da experiência, oferecendo uma navegação entre o visível e o invisível, o planejado e o sentido, o técnico e o afetivo.

Para além de servir como proposta teórica, o *framework* foi também pensado como uma ferramenta prática e aplicável. A análise dos três jogos selecionados - *Outlast*, *Until Dawn* e *Resident Evil Village* - teve, por isso, um papel fundamental na validação do modelo. Através da sua aplicação, procurou-se perceber se o *framework* era capaz de mapear com clareza e sensibilidade os elementos que constroem o medo, e se permitia articular as várias camadas envolvidas na experiência emocional do jogador.

A aplicação do *framework* aos três jogos selecionados revelou a sua eficácia como ferramenta de leitura crítica da experiência de medo nos videojogos. Cada obra analisada ofereceu uma abordagem distinta, permitindo observar como diferentes escolhas estéticas, mecânicas e narrativas podem provocar sensações similares por caminhos diversos. *Outlast*, com a sua estética crua, ausência de combate e forte limitação da agência, constrói o medo a partir da impotência e da exposição. *Until Dawn*, por outro lado, investe na ilusão de controlo e na agência moral como fontes de tensão, apoiando-se fortemente na narrativa e nos seus desdobramentos para gerar inquietação. Já *Resident Evil Village* explora o medo através da exuberância técnica e do grotesco, combinando combate, exploração e momentos de horror visual com uma estrutura episódica que fragmenta e renova a experiência constantemente.

Apesar das suas diferenças, a análise revelou pontos de contacto transversais entre os três títulos, o que confirma a relevância do modelo ao evidenciar padrões partilhados. O uso estratégico de *jumpscare*s, a construção de ambientes sonoros imersivos e o cuidado com o design da experiência do utilizador estão presentes em todos os jogos, ainda que expressos de formas distintas. Em todos os casos, a música e o som não são meros complementos, mas ferramentas de antecipação, manipulação emocional e gestão do ritmo. A interface é cuidadosamente desenhada para reforçar a tensão: seja pela ausência de HUD, pelos menus minimalistas ou pela forma como o jogador é guiado sem se aperceber. Estas semelhanças reforçam a ideia de que, mesmo com mecânicas diferentes o medo depende de uma orquestração intencional e coordenada entre elementos diversos, algo que o *framework* permitiu observar com clareza.

A primeira questão que guiou esta investigação — *como se constrói o medo nos videojogos enquanto experiência emocional interativa* — encontra resposta

precisamente na articulação entre todos os elementos abordados. O medo não nasce de um único fator isolado, mas sim da coordenação entre narrativa, som, imagem, agência e tecnologia, que juntos ativam no jogador sensações de alerta, desconforto, antecipação e vulnerabilidade. A segunda questão — *quais são os dispositivos estéticos, sensoriais, narrativos e tecnológicos mais relevantes nessa construção* — também foi esclarecida ao longo da análise. Entre os diversos componentes observados, destacaram-se sobretudo o design sonoro, e o bom uso da UX na gestão da agência e estrutura da interface, como pilares fundamentais na criação de atmosferas assustadoras e envolventes. Estes elementos, quando usados de forma integrada, potenciam o impacto emocional e garantem a coerência da experiência.

Por sua vez, a aplicação do *framework* confirmou a terceira hipótese da investigação: que é possível desenvolver uma ferramenta analítica própria, capaz de mapear o medo de forma transversal, detalhada e acessível tanto para a crítica académica como para o design prático. O modelo revelou-se útil não apenas para descrever o que provoca medo, mas também para compreender como e porquê esse medo acontece, facilitando a leitura do jogo como um sistema emocional ativo. Finalmente, no que diz respeito à quarta questão — *em que medida as diferentes escalas de produção influenciam a construção do medo* —, os jogos analisados mostraram que, embora existam variações nos recursos e nas soluções técnicas, a eficácia do medo não depende do orçamento, mas sim da coerência entre intenções estéticas, escolhas de design e resposta emocional do jogador. Tanto jogos independentes como AAA podem provocar experiências significativas de medo, desde que pensem essa emoção de forma consciente e integrada.

Na minha perspetiva, qualquer pessoa, mesmo com recursos limitados, pode criar um jogo de terror eficaz, desde que tenha acesso a uma base tecnológica funcional, um conhecimento sólido do género de terror e acima de tudo, uma ideia clara daquilo que pretende que o jogador sinta. Um bom jogo de terror nasce mais da imaginação e da sensibilidade de quem o cria do que do tamanho da equipa ou do nível de realismo gráfico. É nesse espaço de liberdade criativa que reside o verdadeiro poder do design emocional.

Assim, este trabalho oferece contributos significativos para a teoria e para a prática do design de jogos de terror. No plano académico, disponibiliza uma ferramenta de análise clara, estruturada e flexível, que aprofunda a compreensão do medo enquanto experiência emocional interativa e multimodal. Na vertente prática, afirma-se como um guia de apoio para designers, escritores e equipas de produção interessadas em criar

atmosferas assustadoras de forma mais intencional, coerente e emocionalmente eficaz. Olhando para o futuro, pretende-se evoluir o *framework* para uma ferramenta ainda mais operacional: o *Blueprint* do Medo, um *canvas* visual inspirado na lógica do design *thinking canvases*, que funcione como um mapa em branco para projetar, analisar e prototipar experiências de medo. Este suporte prático permitirá sistematizar ideias, cruzar camadas, testar soluções criativas e orientar decisões de design em qualquer fase do desenvolvimento, ampliando o potencial do modelo como instrumento vivo e colaborativo.

Apesar dos resultados promissores, é importante reconhecer algumas limitações deste percurso. A análise centrou-se num número restrito de jogos e teve como base a experiência subjetiva da autora, sem recorrer a dados empíricos de jogadores reais. Investigações futuras poderão expandir o corpus de estudo, validar o *framework* em contextos de produção efetiva, recolher feedback de jogadores ou combinar a abordagem com metodologias participativas, como *playtesting* e entrevistas. Estes caminhos abrirão novas possibilidades de refinamento e adaptação do modelo, ajustando-o a diferentes realidades culturais, plataformas e tendências emergentes, e mantendo viva a proposta de pensar o medo como uma arquitetura emocional consciente e, sobretudo, experienciada.

Em última instância, esta dissertação confirma, em sintonia com Bycer (2018), que o medo nos videojogos é muito mais do que um susto programado: é uma arquitetura de emoções, esculpida em cada som, cada sombra, cada hesitação e cada silêncio. Talvez seja por isso que continuamos a abrir portas que não devíamos, a caminhar em corredores escuros e a carregar no botão *Play*. No terror interativo, cada susto é apenas um convite: o verdadeiro medo é o que fica connosco quando o jogo termina.

# Bibliografia

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. Berkeley, CA: New Riders.
- Atari. (1982). Haunted House [Videojogo]. Obtido de [https://atari.com/pages/hauntedhouse?srsltid=AfmBOoqI5XAFaoqkXjXWaPIGU9bvEN\\_cwdF-UpJ\\_b1NktNO-4045mliy](https://atari.com/pages/hauntedhouse?srsltid=AfmBOoqI5XAFaoqkXjXWaPIGU9bvEN_cwdF-UpJ_b1NktNO-4045mliy)
- Barrels, R. (2013). Outlast [Videojogo]. Obtido de <https://store.steampowered.com/app/238320/Outlast/?l=portuguese> Botting, F. (1996). *Gothic*. London: Routledge.
- Bridgett, R. (2009). From the Shadows of Film Sound: Cinematic Production and Creative Process in Video Game Audio. Em K. Collins, *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media* (pp. 96–110). Ashgate. Bycer, J. (2022). *Game Design Deep Dive: Horror*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.
- Capcom. (1989). Sweet Home [Videojogo]. Japão. Obtido de [https://pt.wikipedia.org/wiki/Sweet\\_Home\\_\(jogo\\_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sweet_Home_(jogo_eletr%C3%B4nico))
- Capcom. (1996). Resident Evil [Videojogo]. Obtido de [https://pt.wikipedia.org/wiki/Resident\\_Evil\\_\(jogo\\_eletr%C3%B4nico\\_de\\_1996\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_1996))
- Capcom. (2021). Resident Evil Village [Videojogo]. Obtido de <https://www.residentevil.com/village/ge/uk/>
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge.
- Clover, C. J. (1992). *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton: Princeton University Press.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, Massachusetts, EUA: MIT Press.
- Dingman, H. (2013). *Outlast review: America's most horrifying home movie*. Obtido de PCWorld: <https://www.pcworld.com/article/447821/outlast-reviewamericas-most-horrifying-home-movie.html>
- Egenfeldt-Nielsen, S. S. (2024). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (5<sup>o</sup> ed.). London: Routledge.
- Ekman, I. &. (2009). Hair-Raising Entertainment: Emotions, Sound, and Structure in Silent Hill 2 and Fatal Frame. Em B. P. (Ed.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (pp. 181–199). Jefferson: McFarland.
- Freud, S. (1919). The Uncanny. Em S. Freud, *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* (Vol. 17, pp. 217-256). London, Londres: The Hogarth Press and the Institute of Psychoanalysis.
- Frome, J. (2006). Representation, reality, and emotions across media. *Film Studies*, 12–25. Obtido de <https://jonathanfrome.net/publication/frome-representation-reality-emotions-2006/>
- Fuseli, H. (1781). *The Nightmare*. Detroit Institute of Arts, Detroit, MI, EUA. Obtido de [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:John\\_Henry\\_Fuseli\\_-\\_The\\_Nightmare.JPG](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:John_Henry_Fuseli_-_The_Nightmare.JPG)
- Games, F. (2010). Amnesia: The Dark Descent [Videojogo]. Obtido de [https://store.steampowered.com/app/57300/Amnesia\\_The\\_Dark\\_Descent/](https://store.steampowered.com/app/57300/Amnesia_The_Dark_Descent/)
- Games, S. (2015). Until Dawn [Videojogo]. Obtido de <https://www.supermassivegames.com/games/until-dawn>
- Goya, F. (ca. 1819–1823). *Saturno devorando um filho*. Museo del Prado, Madrid, Espanha. Obtido de [https://pt.wikipedia.org/wiki/Saturno\\_devorando\\_um\\_filho](https://pt.wikipedia.org/wiki/Saturno_devorando_um_filho)

- Hand, R. &. (2002). *Grand-Guignol: The French Theatre of Horror*. Exeter. Reino Unido: University of Exeter Press.
- He Zhang, X. L. (2023). Decoding fear: Exploring user experiences in virtual reality horror games. Em ACM (Ed.), *Simpósio CHINESE CHI 2023*, (p. 9). Obtido de <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3629606.3629646>
- Infogrames. (1992). Alone in the Dark. Obtido de [https://en.wikipedia.org/wiki/Alone\\_in\\_the\\_Dark\\_\(1992\\_video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Alone_in_the_Dark_(1992_video_game))
- Iser, W. (1978). *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore, Maryland, EUA: Johns Hopkins University Press.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. Em N. W.-F. Harrigan, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118–130). MIT Press. Obtido de <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>
- Jentsch, E. (1906). On the Psychology of the Uncanny. *Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift*, 7–16. Obtido de [https://theuncannything.wordpress.com/wpcontent/uploads/2012/09/jentsch\\_uncanny.pdf](https://theuncannything.wordpress.com/wpcontent/uploads/2012/09/jentsch_uncanny.pdf)
- Kennedy, H. (15 de 2 de 2009). Going the Extra Mile: Emotional and Commercial Imperatives in New Media Work. pp. 177-196. Obtido de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856508101582>
- Konami. (1999). Silent Hill [Videojogo]. Obtido de [https://en.wikipedia.org/wiki/Silent\\_Hill\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_(video_game))
- Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. (L. S. ROUDIEZ, Trad.) New York: Columbia University Press. Obtido de <https://www.thing.net/~rdom/ucsd/Zombies/Powers%20of%20Horror.pdf>
- Krzywinska, T. (2022). Hands-On Horror. Em In Geoff King & Tanya Krzywinska, *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces* (pp. 206–223). London: Wallflower Press. Obtido de <https://cinemadev.cntv.usc.edu/spectator/098/15877.pdf>
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Öhman, A. (2000). Fear and anxiety: Evolutionary, cognitive, and clinical perspectives. Em M. L.-J. (Eds.), *Handbook of Emotions* (pp. 573–593). New York, NY: Guilford Press. Obtido de <http://nwkpsych.rutgers.edu/~kharber/emotions/Class%20Readings/PSYCHOLOGY%20OF%20EMOTIONS%20READINGS%202021/Ohman.Fear%20and%20Anxiety.2000.pdf>
- Perron, B. (2009). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., Publishers. Obtido de [https://nathanfmp.wordpress.com/wpcontent/uploads/2012/01/horror\\_video\\_games-essays\\_on\\_the\\_fusion\\_of\\_fear\\_and\\_play\\_by\\_bernard\\_perron\\_clive\\_barker.pdf](https://nathanfmp.wordpress.com/wpcontent/uploads/2012/01/horror_video_games-essays_on_the_fusion_of_fear_and_play_by_bernard_perron_clive_barker.pdf)
- RouxGirard, G. (2010). Listening to fear: A study of sound in horror computer games. Em M. G. (Ed.), *Game sound technology and player interaction: Concepts and developments* (pp. 192–212). Hershey: IGI Global. Obtido de <https://www.igiglobal.com/gateway/chapter/46793>
- Ryan, M.-L. (2009). From narrative games to playable stories: Towards a poetics of interactive narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 43–60. Obtido de <https://www.marilaur.info/poetics.pdf>
- Shelley, M. (1818). *Frankenstein*. London: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.: ackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.
- Studio, M. (2023). Dead Space [Videojogo]. Electronic Arts. Obtido de [https://store.steampowered.com/app/1693980/Dead\\_Space/](https://store.steampowered.com/app/1693980/Dead_Space/)

- Studio, P. (13 de Novembro de 2024). Exploring horror game concept art: elements, techniques, and trends. Obtido de <https://polydin.com/horror-game-conceptart/>
- Tinterow, G. N. (1999). *Goya in the Metropolitan Museum of Art*. Nova Iorque, EUA: Metropolitan Museum of Art.
- Vorobeva, E. (2024). *Building atmosphere in a horror game through environment design*. Tampere University of Applied Sciences (Theseus). Obtido de [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/862614/ekaterina\\_vorobeva.pdf;jsessionid=2E819E5A12ECB1968879A9398DD0E233?sequence=2](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/862614/ekaterina_vorobeva.pdf;jsessionid=2E819E5A12ECB1968879A9398DD0E233?sequence=2)
- Walpole, H. (1764). *The Castle of Otranto*.
- Wolf, M. J. (2013). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. London: Routledge. Obtido de [https://www.researchgate.net/publication/328450209\\_Encyclopedia\\_of\\_Video\\_Games\\_The\\_Culture\\_Technology\\_and\\_Art\\_of\\_Gaming201368\\_Encyclopedia\\_of\\_Video\\_Games\\_The\\_Culture\\_Technology\\_and\\_Art\\_of\\_Gaming](https://www.researchgate.net/publication/328450209_Encyclopedia_of_Video_Games_The_Culture_Technology_and_Art_of_Gaming201368_Encyclopedia_of_Video_Games_The_Culture_Technology_and_Art_of_Gaming)