

---

# Amnesia - The Dark Descent: Experienciar o *survival horror* sem formas de defesa e a custo da sanidade

**Ana Narciso**

Universidade do Algarve  
ananarciso2@gmail.com

## Resumo

Com o passar dos anos, os videojogos têm vindo a intensificar a sua importância enquanto conteúdo, arte e experiência. Este trabalho pretende aferir até que ponto os videojogos enquadrados no género *survival horror* são conteúdos interativos, dotados de grandes capacidades comunicativas. Capazes de apresentar enredos e mensagens complexas, poderão realmente possibilitar experiências únicas. À semelhança de outros géneros, o *survival horror* tem evoluído ao afirmar-se neste meio através da sua estética particular. O desenvolvimento de criaturas originais torna os videojogos deste género assustadores. Porém, é toda a experiência de jogo que gira à volta destas criaturas que poderá despoletar verdadeiras sensações de medo nos jogadores. Para uma melhor compreensão, pretendo refletir sobre o videojogo Amnesia – The Dark Descent e debruçar-me sobre aspetos como a narrativa, os diversos ambientes, e as condições a que o jogador é submetido. Assim, dentro

---

Permito cópias digitais ou impressas de todo ou parte deste trabalho para uso pessoal ou em sala de aula.

do género, que tipo de experiência emocional proporciona Amnesia – The Dark Descent?

## Palavras-chave

Videojogos; Violência; *Survival Horror*; Amnesia – The Dark Descent; Análise; Sobrevivência; Sanidade.

“When a monster bursts through the window, it makes you, not the avatar, jump.” [16]

## Introdução

Os videojogos do género *survival horror* têm vindo a disfrutar de um certo sucesso comercial. O simples facto de colocarem o jogador num ambiente novo e completamente diferente ou limitar o seu campo de visão poderá fazer com que breves sentimentos de receio e apreensão se notem instantaneamente. Talvez pelo facto destes sentimentos serem mais simples de trabalhar neste meio, os *survival horrors* têm na sua maioria êxito, ao alcançar os princípios do género, apesar de cada experiência depender de cada jogador. Como Perron [17] afirma, “survival horror well and truly puts forwards the fact that the emotional experience of a video game is a personal one. In the dark, controlling your player character, you are the only one negotiating the menacing game space and facing the monsters”. Será que a experiência que este género proporciona pode ir além da criação de tenebrosas

criaturas, ao englobar vários aspetos como os diversos ambientes, a iluminação e o som? Após uma reflexão sobre o género, há espaço para uma breve relação com o meio cinematográfico.

Como exemplo de sucesso, *Amnesia – The Dark Descent* é o videogame escolhido de forma a compreender melhor o *survival horror*. Distingue-se pelo facto de matar para sobreviver não fazer parte do conceito criado e também pelo facto de se basear em aspetos psicológicos do ser-humano, como a insanidade. Assim, o jogador é impedido de fazer face às situações, levando-o a uma grande incapacidade de ação. Ao suscitar ainda mais o horror, o jogador fica imerso na representação de uma realidade que se pode tornar na própria realidade [20].

### **As potencialidades de um género - *Survival Horror***

Apesar da catalogação dos géneros sofrer alterações ao longo do tempo devido às inovações constantes no mercado dos videogames [10], de uma forma geral, o *survival horror* engloba conteúdos estranhos e perturbadores sendo que o seu principal objetivo não é ganhar mas sim sobreviver [18]. Ao longo de todo o desenvolvimento da narrativa, o jogador depara-se com o horror sob a forma de estado emocional que sempre o acompanha [13]. Terá então de superar situações e mistérios que à partida são desconhecidos mas que, ao longo da narrativa, são desvendados [17]. Este género consegue despoletar mudanças no comportamento do jogador, enquanto imerso no ambiente gráfico em questão. Realça igualmente o storytelling interativo, “the player play the story, not just passively observe it” [7]. Este aspeto acaba por ser o que distingue os videogames do cinema, dentro do

mesmo género. Enquanto os filmes apresentam ao espetador uma realidade fixa e inalterável, os videogames permitem ao jogador interagir com essa realidade, moldando-a à sua maneira, de forma a permitir-lhe viver todas as sensações e dando-lhe assim a possibilidade de ser ele a selecionar o fim da história em que participa. A construção de uma identidade por parte do jogador, a sucessiva capacidade de decisão e a conseqüente imersão levam-nos ao conceito de *agency* [12]. Esta experiência pode ser definida como o modo de “experimentar um evento como seu agente, como aquele que age dentro do evento e como elemento em função do qual o próprio evento acontece” [11].

Os videogames *survival horror* têm uma forte ligação com o cinema, já que muitas das ideias aplicadas vêm diretamente do meio cinematográfico e, conseqüentemente, de inspirações fílmicas:

“Suspense-driven horror films have long focused on life and death struggles against a world gone mad, with protagonists facing powerful adversaries who are purely evil” [18].

Assim, os ambientes característicos de *survival horrors* requerem a introdução de personagens que detêm um poder muito reduzido em relação à narrativa e aos inimigos sendo que este aspeto é muito visto no meio videolúdico [2]. Um *survival horror* é a capacidade de infligir desconforto, tanto físico como mental. É um mundo totalmente novo, com vida e essências próprias que responde corretamente a certas mecânicas [17]. Apesar de o primeiro filme de horror, *Le Manoir du Diable*, ter surgido em 1896 pela mão de Georges Méliès, o género afirmou-se em 1992 na indústria dos videogames com *Alone in the Dark*. Porém, tem vindo a

desenvolver-se desde a década de 80 com videogames como Haunted House, Halloween e Sweet Home, atualmente nada condizentes com as capacidades gráficas que o avanço tecnológico já permite [17]. Videogames como Silent Hill, Resident Evil ou Fatal Frame solidificaram o gênero que se diferencia pela experiência, mais do que pelo próprio jogo em si. Jogar e experienciar são duas noções diferentes. Enquanto o jogo incorpora as regras, a estética, entre outros aspectos, a experiência abrange o impacto do jogo, ou seja, o que sentimos enquanto jogamos. Neste gênero, é então natural que os jogadores se interessem mais pela experiência do que pela narrativa [9].

### **Amnesia – The Dark Descent**

Lançado em 2010 pela mão da produtora Frictional Games sediada em Helsingborg na Suécia, este videogame demonstra as verdadeiras potencialidades do gênero onde a interatividade, a narrativa e o terror psicológico são aspectos explorados. A história tem lugar no ano de 1839, num castelo que apela ao estilo vitoriano. O jogador participa no videogame na personagem de Daniel, um jovem londrino que acorda sem memória à exceção da lembrança do seu próprio nome, do sítio onde viveu e da sensação que uma força desconhecida o persegue perigosamente. Através de cartas que a própria personagem escreveu antes de a sua memória se ter apagado, percebemos que a sua missão consiste em fazer frente ao dono do castelo, o vilão Alexander, por algum motivo que nos é desconhecido inicialmente.

Thomas Grip, Jens Nilsson, Anton Adamse e T.J. Jubert são os principais membros da produtora. Em 2007 começam por lançar Penumbra – Overture e, no ano seguinte, as sequelas Penumbra - Black Plague e

Penumbra – Requiem que se caracterizam pela introdução de puzzles para colmatar a ausência de violência. Por ausência de violência percebemos a incapacidade de lutar, já que a exposição ao sangue e à agressividade por parte dos inimigos nestes videogames está sempre presente [1]. Neste gênero, a violência é trabalhada de forma a produzir fascínio nos jogadores, ao chocar e atrair ao mesmo tempo sendo “um ingrediente fácil para criar emoções” [5]. É então fundamental que enquadremos esta violência no contexto videolúdico que a permite [21] e termos a percepção de que a mesma se “transformou num artigo de consumo” [15]. Juntar o medo pelo escuro e pelo desconhecido parece ter formado os alicerces para a criação de Amnesia<sup>1</sup>. À semelhança de muitos filmes de horror, também os videogames lidam com o medo pela escuridão de maneira a limitar o campo de visão da personagem. O videogame Silent Hill trabalha constantemente esse medo ao trocar a escuridão por um intenso nevoeiro que esconde os inimigos até ao último momento [17]. Em Amnesia, por vezes, o jogador tem obrigatoriamente de penetrar no escuro para poder fazer algum progresso no videogame. Simultaneamente tem de encontrar isqueiros ou óleos para a sua lâmparina que se gastam de uma forma consideravelmente rápida. Sendo a iluminação, um fator importante, é preciso balancear o tempo entre a luz e as sombras para não ser descoberto pelo inimigo. Esta característica aumenta consideravelmente a tensão nos jogadores pois há a noção que o mal poderá vir de qualquer parte, fora do nosso campo perceptivo [2]. Caracteriza-se por ser um videogame FPS (First Person Shooter). Acontece através de uma construção

---

<sup>1</sup> Para facilitar a leitura será apenas utilizada a primeira parte do título.

cinematográfica em câmara subjetiva, cuja visão da câmara coincide com a visão da personagem. Assim, o jogador consegue projetar-se na experiência de uma forma muito realista, “FPS videogames became so incredibly realistic that users think they’re playing films” [3]. Dentro do espaço narrativo, o jogador pode adquirir a identidade da personagem pois ultrapassa os limites espaciais ao transportar a mente, sem necessidade de deslocar o corpo [19]. Apesar de todas estas características, que costumam ser comuns, em videogames do género, Amnesia procura uma intensa experiência emocional ao impedir toda e qualquer forma de combate e a trabalhar, de forma constante, a insanidade no ser-humano.

### **Sobreviver sem lutar**

Todo o videogame gira à volta deste conceito em que matar para sobreviver não faz parte da narrativa [7]. Somos impedidos de reagir e de fazer face às situações, só nos restando esconder ou fugir. Devido a este facto, acontece muitas vezes ao jogador ter de se esconder em salas sem nenhuma fonte de luz ou mesmo dentro de armários. Quando isso acontece, a tensão no jogador dispara à medida que se encontra na incerteza se será descoberto ou não [23]. Este conceito começou a ser trabalhado com o videogame Clock Tower, lançado em 1995 pela Human Entertainment. O jogador tem à sua responsabilidade a personagem de Jennifer e, ao longo de todo o videogame, tem de usar os ambientes e os recursos disponíveis para se esconder ou fugir do seu inimigo. Apesar da decifração de mistérios na história ser essencial, é esta incapacidade de agir que se torna a componente principal do videogame [22]. O mesmo acontece em Amnesia mas de uma forma mais desenvolvida e mais aprofundada devido, em parte, aos avanços

tecnológicos tanto gráficos como sonoros. Ao longo de todo o percurso no castelo, é necessário desvendar vários quebra-cabeças mas não é possível fazer frente aos inimigos, o que torna a experiência de um *survival horror* diferente:

“The game is not like other survival horrors games, since combat is something best to be avoided, making it a rather different experience. Hopefully this will make the game really creepy and different from other horror games” [4].

Tendo em conta que toda a ação pode ser vista consoante as possibilidades e limitações de um videogame [14], Amnesia trabalha, de uma forma vinculada, a ténue linha entre o que é possível fazer e o que está fora do nosso alcance. Assim, é permitido ao jogador vaguear pelo castelo e interagir em várias circunstâncias mas nunca lhe é permitido lutar, o que torna o jogador impotente face ao conflito. Este oscila então entre dois eixos: o das permissões, que albergam capacidades de escolha e oportunidades; e o das restrições, que comportam regras de jogo, proibições e incapacidades [14].

<b>Circunstâncias</b>	
<b>Permissões</b>	<b>Restrições</b>
<b>Omnipotência</b>	<b>Impotência</b>

Tabela 1. Circunstâncias e abrangência [14].

Em Amnesia, o jogador parece esquecer os eventos do seu quotidiano que são substituídos pelos eventos da narrativa. Encontra-se sozinho, sem formas de se defender usando apenas a sua inteligência, agilidade e pensamento racional para sobreviver, “this base

characteristic (...) make Amnesia one of the most terrifying games of the past years” [2].

### **O poder da insanidade**

Para além de uma barra de saúde, que poderá já não ser novidade em videojogos deste género, em Amnesia temos acesso a um medidor de sanidade que apela ao lado psicológico do ser-humano, sendo uma forma de medir o quão assustadores são os eventos a que o jogador se expõe [7]. Em Clock Tower começou a ser dada alguma atenção a este aspeto pois Jennifer, ao deparar-se com situações de terror, ficava psicologicamente perturbada, o que afetava a sua capacidade de escapar. Em 2002, com o videojogo Eternal Darkness – Sanity’s Requiem da Silicon Knights, a introdução desta característica acabou por se tornar o seu aspeto distintivo, “[Eternal Darkness] developed the concept of psychological well-being in a game” [22]. A criação de um medidor de sanidade controla o estado psicológico em que a personagem se encontra e em Amnesia, esta condição é muito explorada, o que proporciona uma experiência diferente. Se o jogador mantiver Daniel demasiado tempo no escuro ou se presenciar momentos assustadores, este fica psicologicamente afetado chegando ao ponto de presenciar acontecimentos sobrenaturais (derivados da sua mente afetada) e de quase desmaio. O ecrã fica completamente desfocado e podemos sentir a personagem a rastejar ou a tremer. Podemos ver as suas várias alucinações e ouvir diversos sons perturbadores assim que a barra de sanidade atinge o nível mais baixo. A mesma pode ser recuperada resolvendo quebra-cabeças ou progredindo no jogo, “the sanity of your avatar is a decisive element to progress in the game” [22].

Apesar de Amnesia não possuir uma grande variedade de criaturas inimigas<sup>2</sup>, são mais do que suficientes para proporcionar uma experiência de horror [2]. As principais assemelham-se à anatomia humana mas com algumas deformações, como maxilares rasgados e compridas mãos com garras ou ferros. Como Grip [8] afirma, “my favorite way to go about when creating a creature is to take something normal and then add a disturbing twist to it”. Os encontros da personagem com estas criaturas despoletam no jogador grandes momentos de imersividade e horror, “the conflict between the avatar and those monsters is the dominant element of horror” [17]. Assim como nos filmes do género, à criatura que não possui qualquer tipo de beleza física, não é possível ao espetador vislumbrar qualquer tipo de beleza moral [15] o que permite sensações de repugnância e apreensividade. Embora estas criaturas tenham um papel fundamental em *survival horrors* não nos podemos esquecer dos vários sons que despertam várias emoções no jogador. A narrativa em Amnesia passa-se num enorme, sombrio e silencioso castelo onde simples correntes de ar, portas a ranger e insetos a rastejar contribuem para uma experiência profunda.

### **Conclusões**

Podemos concluir que Amnesia - The Dark Descent reúne condições para marcar a diferença dentro do género *survival horror*. Ao invocar elementos específicos que proporcionam verdadeiros momentos assustadores e de grande tensão, este tipo de videojogos causa sensações de pânico através de uma

---

<sup>2</sup> Apenas quatro: Servant Grunt, Brute, Kaernk e Suitors, esta última pertencente à expansão Amnesia – Justine lançada em 2011.

estética muito particular em que cada pormenor tem um significado sinistro. Este género precisa então de despoletar sentimentos específicos para ser visto como tal e Amnesia mostra sinais de obedecer a esse requisito. Sem grandes dificuldades, o jogador é teletransportado para outro universo tornando este videojogo numa criação de valor. Desenvolvido por uma equipa principal de apenas quatro pessoas, explora mecânicas de jogo diferentes e oferece ao jogador um ambiente imersivo e, conseqüentemente, uma experiência emocional. Esta experiência é criada não só através da introdução de criaturas assustadoras mas também de aspetos ligados à música e a diversos sons que provocam níveis elevados de tensão. Os ambientes, a falta de iluminação e a narrativa são igualmente importantes.

Para além de os videojogos *survival horror* serem baseados em filmes do mesmo género, há uma diferença visível entre o jogador e o espectador. São expostos a difíceis situações e as respostas emocionais de ambos estão muito ligadas às personagens porém, os jogadores sentem o medo de maneira diferente por terem a responsabilidade de tomar várias decisões para “ajudar” a personagem. Também podemos concluir que a violência está sempre presente e é ela que impõe os limites e as regras do jogo, ou seja, aquilo que é permitido e proibido fazer.

Amnesia dá-nos o controlo de Daniel, uma personagem que não tem nenhum dom ou poder especial e que não sabe manejar armas. Assim, o jogador aproxima-se ainda mais desta personagem e interpreta-a, através de uma mudança de identidade, devido à sua faceta bem humana. O videojogo rege-se pela incapacidade de fazer face ao conflito e por níveis de sanidade, o que traz uma mecânica de jogo interessante. A terrível

insanidade da personagem passa para fora do ecrã e contamina o jogador, fazendo-o sentir-se inseguro com o ambiente à sua volta. A interatividade e a sensação de presença em Amnesia é parte fundamental no desenvolvimento de um processo comunicativo rico. Assim, a narrativa é dinamicamente alterada pela participação do jogador, através das suas escolhas e decisões que desencadeiam ações significantes.

Este videojogo revela-se então rico em emoções e, para além dos vários prémios recebidos<sup>3</sup>, reflete a arte durante as seis horas de jogo, aproximadamente, ao aumentar a experiência sensorial do jogador e ao fazê-lo considerar a sua vida, os seus atos e o mundo em que vive.

## Referências

- [1] Anderson, A. et al. Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial. Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. Psychological Bulletin Vol. 136, 2 (2010), 151-173.
- [2] Cevallos, S. Horror in Gaming: Dissecting the Emotional Experience of Survival Horror. Savannah College of Art and Design, 2013.
- [3] Elias, H. First Person Shooter: The Subjective Cyberspace. Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2009.
- [4] Eurogamer. Facts from Frictional: The Penumbra: Overture team reveals all, Thomas Grip, 2007. <http://www.eurogamer.net/articles/facts-from-frictional-interview>

---

<sup>3</sup> Independent Games Festival 2011 - Technical Excellence, Excellence in Audio, Direct2Drive Awards.

- [5] Ferreira, P. *Violência (Ir)Real? Contributo para uma Reflexão acerca do Impacto da Violência dos Jogos Eletrónicos nas Crianças e nos Jovens*. Artigos Caleidoscópico, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 2001.
- [6] Frictional Games. *Amnesia – The Dark Descent*. <http://www.amnesiagame.com/#main>
- [7] Grip, T. *The Self, Presence and Storytelling*, 2012. <http://unbirthgame.com/TheSelfPresenceStorytelling.pdf>
- [8] Grip, T. *Birth of a Monster, Part 1*. In *the Games of Madness Blog*, 2011. <http://frictionalgames.blogspot.pt/2011/03/birth-of-monster-part-1.html>
- [9] Lazzaro, N. *Why we play games? Four keys to more emotion without story*. *Player Experience Research and Design for Mass Market Interactive Entertainment*, 2004.
- [10] Lopes, P. *Videojogos e Desenvolvimento de Competências: Estudo sobre a Perspetiva dos Estudantes Universitários*. Universidade Aberta, Lisboa, 2012.
- [11] Machado, A. *Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento*. XXV Congresso Anual em Ciências da Comunicação, Salvador/BA, 2002.
- [12] Murray, J. *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Who is “you”? *Person-Player-Character*, 2011. <http://inventingthemedium.com/2011/11/09/who-is-you-person-player-character/>
- [13] Niedenthal, S. *Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2*. In *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Perron, B. (ed.), McFarland & Company Inc, U.S.A., 2009.
- [14] Nogueira, L. *Narrativas Fílmicas e Videojogos*. Labcom, Covilhã, 2008.
- [15] Nogueira, L. *Violência e Cinema: Monstros, Soberanos, Ícones e Medos*. Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2002.
- [16] Perron, B. *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*. University of Slipt, COSIGN, 2004.
- [17] Perron, B. *Silent Hill: The Terror Engine*. University of Michigan Press, U.S.A, 2012.
- [18] Rouse, R. *Match Made in the Hell: The Inevitable Success of The Horror Genre in Video Games*. In *Horror Video Games Essays on the Fusion of Fear and Play*, Perron, B. (ed.), McFarland & Company Inc, U.S.A., 2009.
- [19] Santaella, L. *Corpo e Comunicação*, 2004. <http://pt.scribd.com/doc/45835067/Lucia-Santaella-Corpo-e-Comunicacao>
- [20] Silva, B. M. *A Máquina Encravada: A Questão do Tempo nas Relações entre Cinema, Banda Desenhada e Contemporaneidade*. Editorial Novembro, s/l, 2010.
- [21] Teixeira, L. *Videojogos: Um (novo) média para a educação*. *Revista Portuguesa de Pedagogia*, 42-3 (2008), 37-53.
- [22] Therrien, C. *Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games*. In *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Perron, B. (ed.), McFarland & Company Inc, U.S.A., 2009.
- [23] Zagalo, N., Branco, V. e Barker, A. *Emoção e Suspense no Storytelling Interativo*. Workshop Entretenimento Digital e Jogos Interativos, Lisboa, 2004.