

**Emoção e *Games*: um estudo sobre
a cognição no jogo Silent Hill 2**

*Emotion and Games: a study on cognition
in the game Silent Hill 2*

Thiago Seti PATRICIO¹

Resumo

O presente estudo aborda o conceito de cognição, que interatua a mente, o sistema sensorio-motor e o ambiente exterior no processo cognitivo. Silent Hill 2 possui fama pela imersão do jogador no terror psicológico, e faz com que este assuma através do console, a consciência do protagonista na narrativa do jogo. Logo, para que a experiência emocional contida do *game* passe para o jogador, é necessário que os processos cognitivos deste estejam em consonância com um ambiente favorável a fim de enriquecer a experiência, por exemplo, uma narrativa de um game de terror psicológico como o Silent Hill 2, causa muito mais impacto quando o jogador se isola sozinho em casa, com a luz apagada e à noite. A narrativa de Silent Hill 2 permite investigar a cognição, visto que a maneira com que o jogador emprega intelecto, cérebro e mente na leitura da história, fortalece o poder midiático dos jogos no campo das narrativas.

Palavras-Chave: *Games*. Cognição. Terror Psicológico.

Abstract

The present study addresses the concept of cognition, which interacts with the mind, the sensorimotor system and the external environment in the cognitive process. Silent Hill 2 has a reputation for immersing the player in psychological terror, and makes him assume through the console, the protagonist's conscience in the game's narrative. Therefore, for the emotional experience of the game to pass to the player, it is necessary that the cognitive processes of the game are in line with a favorable environment in order to enrich the experience, for example, a narrative of a psychological horror game like Silent Hill 2, causes much more impact when the player isolates himself at home, with the light off and at night. The narrative of Silent Hill 2 allows investigating cognition, since the way in which the player employs intellect, brain and mind in reading the story, strengthens the media power of games in the field of narratives.

Keywords: Games. Cognition. Psychological Horror.

¹ Doutorando em Mídia e Tecnologia pela Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), UNESP, Campus de Bauru-SP. Pesquisador do Grupo de Pesquisa EDUMIDIN Educação, Mídia e Infância. E-mail: thiago-2-pc@hotmail.com

Introdução

O conceito de cognição está relacionado à ideia de percepção, na qual o indivíduo emprega mente, cérebro e intelecto na busca por compreender algo, ou no processo de aquisição de conhecimento. Decerto, a cognição permeia todo processo de se conhecer algo, haja vista que envolve aspectos como a memória, o raciocínio, a imaginação, o pensamento, a atenção, o juízo e o discurso, sendo este último a capacidade de comunicar um pensamento de maneira lógica e ordenada. (DURAN; VENANCIO; RIBEIRO, 2004)

Atualmente, o conceito de cognição não mais abrange apenas o raciocínio lógico, mas também, toda capacidade de processar informações, e de perceber e reagir ao que acontece no mundo, e dentre essas reações está a emoção, que apesar de não ser considerada como algo racional, está intrinsecamente relacionada aos sentimentos na concepção de processos cognitivos (DAMASIO, 2001), e encontra-se no cerne de todas relações que o indivíduo tem. (EKMAN, 2011)

Posto isto, a cognição abrange também o processo de conhecer, e segundo Duran, Venancio e Ribeiro (2004, p. 1):

- Atenção: concentração da mente no objeto selecionado. Pode ser involuntária, passiva e espontânea (ocasionada por estímulos externos) ou controlada, voluntária e dirigida (causada pela intenção do indivíduo)
- Percepção: apreensão dos objetos comuns ao indivíduo (como uma rua, uma casa, uma árvore) assim que são percebidos através do sistema sensorial.
- Memória: conhecimento inferido de objetos captados de percepções ou emoções passadas.
- Juízo: ato mental de afirmar ou negar um conteúdo afirmável.
- Raciocínio: habilidade de conectar juízos.
- Imaginação: reanimação de objetos de percepções anteriores (imaginação reprodutiva) e combinação dos mesmos em novas unidades (imaginação criativa).
- Pensamento: capacidade de pensar os objetos da intuição sensível. O pensamento é a origem dos conceitos que unificam a multiplicidade dos sentidos no processo de percepção.
- Discurso: comunicação ordenada do pensamento ou poder de pensar logicamente.

Ekman (2011) destaca em suas pesquisas acerca das emoções, que existem muitas pesquisas em relação ao medo, mais do que qualquer outra emoção, e que este

está intrínseco em todos os animais, podendo vir à tona por meio de gatinhos como, por exemplo, medo do escuro, de cobras, de quedas de lugares altos, entre outros. Ademais, cabe ressaltar que o medo de algo pode não ser expressivo para todas as pessoas, visto que alguns possuem medos infundados, como por exemplo, o de ser eletrocutado por meio de um exame de eletrocardiograma, ou mesmo o medo infantil do escuro.

No tocante aos jogos de terror psicológico, como *Silent Hill 2*, um dos elementos cognitivos importantes a ser destacado é a percepção sonora, que de acordo com Camilleri, Lorenzi e Chaix (2016) é a capacidade do cérebro humano em aperceber e compreender sons nos mais variados ambientes, de forma alternada ou simultânea. Os autores acrescentam que a percepção auditiva é caracterizada por três principais elementos, a saber: a sonoridade, que diz respeito à intensidade do som captado; a tonalidade, que relaciona-se com a frequência do som, se este é agudo ou grave; e por último o timbre, que é relativo a característica peculiar de cada som.

Dentre os gatilhos contemporâneos que podem fazer vir à tona as sensações de medo nas pessoas estão os jogos de videogames do gênero de terror psicológico. Logo, os videogames, produtos culturais cuja gênese dá-se na década de 1970, passaram também a incorporar o sentimento do medo dentro de suas plataformas interativas, ofertando assim ao jogador um novo meio para experienciar o terror e o horror. Com base no exposto, a pesquisa busca compreender o fator cognitivo no jogo *Silent Hill 2*, a partir de sua narrativa de terror psicológico, bem como compreender as visões da Ludologia e Narratologia em jogos.

Aspectos Cognitivo e Narrativo em *Silent Hill 2*

No âmbito dos estudos acerca de videogames e jogos, o debate concentra-se entre duas esferas conceituais, a Ludologia e a Narratologia, e um terceiro prisma que busca aproximar ambos os referidos conceitos. Segundo Gomes (2009, p. 181), os adeptos da Ludologia:

[...] defendem o estudo dos videogames como disciplina autônoma, a “ludologia”, livre de qualquer “colonização” por disciplinas já estabelecidas, cujos objetos são formas reconhecidamente “elevadas” de arte e cultura, como a literatura, o teatro ou, quem diria, o cinema. Para os ludologistas, toda a questão narrativa revolvendo o universo dos videogames é, além de franco absurdo, uma impostura de acadêmicos advindos dessas áreas, em busca de legitimação para o

game e, portanto, para suas próprias pesquisas – como se apenas a promessa de que os videogames irão gerar novas formas narrativas pudesse fazer deles um formato digno de nota, justificando seu estudo perante empedernidos departamentos de cinema e literatura.

Do ponto de vista dos narratólogos, os jogos “representam uma maneira particular de expressar uma história, da mesma forma que o cinema, os quadrinhos, a TV ou a literatura”. Cabe salientar que por meio na narrativa em jogos as histórias são contadas e gêneros são definidos, como jogos de terror, comédias, ação, entre outros. O grande ponto que difere os conceitos de Narratologia e Ludologia, é que o primeiro propõe que é a narrativa que define o jogo, enquanto a linha de pensamento lúdica apenas enxerga o jogo como jogo, não sendo necessária uma história que o articule. (PINHEIRO; BRANCO, 2006)

Por adendo, segundo Pinheiro e Branco (2006), as narrativas nos jogos de videogames devem ser compreendidas como um tipo particular de se contar histórias, pois apresentam suas tramas de maneira peculiar a outras esferas como o cinema e quadrinhos, sem perder as similaridades com essas categorias narrativas. As *cutscenes* (pequenos filmes embutidos durante o jogo), por exemplo, remetem ao cinema, assim como também a concepção de personagens em um *game* assemelha-se a dos quadrinhos. Contudo, no momento em que o jogador, por meio de seu avatar no jogo, age dentro da trama, interagindo com o ambiente através da resolução de *puzzles* (enigmas, em tradução livre), por exemplo, a história é atualizada. Logo:

A narrativa em *games* não se resume à história que está sendo contada. De fato, não se resume nem a **como** está sendo contada (um narrador, um herói, linearmente, com elipses de tempo, etc). Mas deve compreender também as decisões de interface que disponibiliza ao jogador, bem como os dispositivos técnicos de que dispõe. (PINHEIRO; BRANCO, 2006, p. 36)

De acordo com Pinheiro e Branco (2006, p. 34-35), existe uma terceira linha de debate que busca aproximar as perspectivas narratológicas e ludológicas:

Essa linha, representada principalmente pelos estudos de Gonzalo Frasca, professor pesquisador de games do Instituto de Copenhagem, defende uma aproximação da narratologia com a ludologia. Seus argumentos relacionam o sistema de jogo e a história como constituintes de um modelo específico de narrativa, que abrange os movimentos e conceitos da ludologia. Defende a idéia de que o jogo

tem uma narrativa e que essa é o resultado da ação das relações entre o sistema ludológico estrutural do jogo e os elementos da narrativa.

Por conseguinte, os autores ainda ressaltam que esse prisma aponta para o jogo como um produto narrativo, onde a narrativa e a ludologia configuram-se como aspectos indissociáveis e fundamentais, evitando assim a “exclusão mútua entre jogar e narrar”. (PINHEIRO; BRANCO, 2006)

Corrêa (2013, p.18) define o termo videogame como:

[...] plataformas midiáticas que permitem o ato de jogar, associadas a aparelhos que possuem tela, com suporte audiovisual perante a interatividade do usuário. Foram consideradas neste termo formas ubíquas e pervasivas, jogos conectados por redes ou múltiplas plataformas.

Dessarte, Mastrocola (2014) explicita que hodiernamente as inúmeras e heterogêneas plataformas midiáticas transformam-se em veículo com grande potencial para trabalhar-se narrativas fundamentadas no medo, ademais, o autor ainda resalta que o sentimento do medo figura desde tempos remotos como parte da essência do ser humano.

Posto isto, Mastrocola (2014, p 34-35) assinala que:

Tanto o parque de diversões quanto um jogo aterrorizante de *video game* podem encantar pela sensação de medo, pois é o medo apresentado de maneira controlada. A vertigem da montanha russa, o ator vestido de lobisomem dentro da casa do terror ou o monstro materializado na tela de um *game* oferecem uma sensação de medo que, de certa forma, está sob o controle da pessoa envolvida na experiência. Por mais assustador que seja um passeio na montanha russa, há um fim definido, e repetir ou não a experiência está nas mãos dessa pessoa; por mais apavorante que seja um jogo de terror, sempre é possível desligar o console de *video game* para interromper a narrativa.

Muito se fala dos videogames na contemporaneidade, e pode-se afirmar que eles se caracterizam como expoentes privilegiados para estudos, tanto na esfera da Narratologia como da Ludologia. Assim, destaca-se neste estudo o jogo *Silent Hill 2*, que faz parte da franquia de jogos da Konami, e enfoca principalmente no terror psicológico como forma de destacar-se frente aos seus concorrentes. Os cenários presentes nessa franquia de jogos caracterizam-se por deixar o jogador tenso e apreensivo, por meio de mistérios e objetivos a serem descobertos, assim como por uma

forte narrativa que faz com que o jogador se identifique com o avatar principal da história, ao ponto de se colocar num estado emocional de alerta e imersão no horror. Para mais, a franquia Silent Hill chama a atenção também por causa de seus protagonistas, que são pessoas que podem ser consideradas comuns, sem maiores habilidades. (SILVA et al., 2015)

Cumpra assinalar que Silent Hill 2 incorpora-se a uma franquia de jogos desenvolvida pela empresa japonesa Konami, apresentada na lista abaixo:

- Silent Hill (1999): Plataforma *PlayStation 1* da empresa Sony;
- Silent Hill 2 (2001): Plataforma *PlayStation 2* (PS2) e posterior versão para Xbox da empresa Microsoft;
- Silent Hill 3 (2003): Para PS2;
- Silent Hill 4: *The Room* (2004): Para PS2;
- Silent Hill: *Origins* (2007): Para PS2 e *PlayStation Portable* (PSP);
- Silent Hill: *Homecoming* (2008): Para PlayStation 3 (PS3), Xbox 360 e Computadores Pessoais (PCs);
- Silent Hill: *Shattered Memories* (2010): Para Nintendo Wii, e posteriormente portado para PSP e PS2;
- Silent Hill: *Downpour* (2012): Para PS3 e Xbox 360;
- Silent Hill: *Book of Memories* (2012): Para PlayStation (PS) Vita. (PEREIRA, 2014)

Abaixo, as Figura 1 e 2 mostra a diferença de gráficos entre o primeiro e o segundo jogo da referida franquia.

Figura 1 - Silent Hill 1 (1999).

Fonte: <https://goo.gl/rBm3gv>, 2021.

Figura 2 - Silent Hill 2 (2001).

Fonte: <https://goo.gl/BsdXAt>, 2021.

O jogo Silent Hill 2 também se enquadra no denominado *survival horror* (horror de sobrevivência, em tradução livre), que caracterizam-se pela ação do personagem em tentar sobreviver face a desafios e enigmas que aludem a temas sobrenaturais, terror, e histórias de horror. Exemplos desse gênero de jogos são os da franquia Resident Evil, Silent Hill, Fatal Frame, Alone in the Dark, Dino Crisis, entre muitos outros.

Ademais, os jogos de *survival horror* têm se destacado por imergir o jogador em um ambiente limitado e diferente, e a técnica mais utilizada é a limitação do campo de visão do *gamer* (jogador, em tradução livre), que o deixa ansioso e apreensivo acerca do que pode surgir no cenário. Para mais, no decorrer de toda narrativa do jogo, o *gamer* sempre se encontra com o horror “sob a forma de estado emocional que sempre o acompanha. Terá então de superar situações e mistérios que à partida são desconhecidos, mas que, ao longo da narrativa, são desvendados”. (NARCISO, 2014)

Partindo desse prisma, a presente pesquisa tem como objetivo compreender a importância da narrativa em games de terror psicológico, enfocando o jogo Silent Hill 2, bem como trazer à luz questões ainda não extensivamente abordadas na pesquisa em jogos, como por exemplo, a história contada no terror psicológico e como esta influência no modelo do jogo, criando uma atmosfera de jogabilidade, ou seja, a qualidade das interações que afeta o processo cognitivo do jogador durante a experiência do *game*.

Metodologia

Os procedimentos metodológicos aplicados a fim de alcançar os objetivos desta pesquisa são essencialmente teóricos, com base em uma análise qualitativa da literatura de *games*, principalmente em livros e artigos científicos com enfoque em cognição, bem como na narrativa de terror psicológico contida no jogo Silent Hill 2.

O cerne desta pesquisa é a leitura, que segundo Freires (2007) fornece subsídios para a criação de novos textos oriundos do instigamento de ideias, que auxiliam o indivíduo a conectar conjuntos de pesquisa e conceitos, o que por sua vez garante a base de sustentação do trabalho e permite que o mesmo alcance os objetivos propostos.

De acordo com Marconi e Lakatos (2010), o trabalho de pesquisa visa a correlação entre os dados e informações levantados com o universo teórico, algo que por sua vez, serve para direcionar e fundamentar o desenvolvimento de um trabalho científico de caráter interpretativo. As autoras ainda salientam que o referencial teórico é imprescindível, visto que as fontes bibliográficas ou documentais utilizadas contêm aspectos iguais ou semelhantes da pesquisa pretendida.

Do ponto de vista da natureza do *corpus*, a metodologia utilizada para este trabalho é a chamada pesquisa básica, cujo objetivo principal é o de proporcionar novos conhecimentos para o desenvolvimento da ciência sem que haja envolvimento de uma aplicação prática. (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 34)

Resultados e discussões

A relação do jogador com o mundo criado nos *games* de terror psicológico, e até mesmo em *games* em geral, é bastante dinâmica e complexa, e diferencia-se da interação com outras mídias. Para mais, o que diferencia a experiência de um jogo para outro depende de algumas variáveis (REGIS; AUDI; MAIA, 2013), por exemplo, em alguns jogos existe fortes aspectos exploratórios, como em Resident Evil 4, onde o personagem principal tem maior liberdade na exploração do ambiente, Silent Hill, onde o foco é o ambiente claustrofóbico e uma narrativa focada na ação física e na solução de *puzzles* (enigma, em tradução livre), ou até mesmo em jogos como God of War, onde o personagem principal só tem um caminho fixo a seguir, estando impossibilitado de desviar-se por caminhos aleatórios.

No tocante ao jogo Silent Hill 2, o jogador assume o que seria a consciência de James Sunderland, o personagem principal da trama. A narrativa do jogo é focada nos pensamentos de James, que na trama recebe uma carta de sua esposa, vitimada por uma doença e já falecida há cerca de dois anos antes da história contada no game. Na carta, Mary pede para James encontrá-la na cidade que dá nome ao jogo, e ao deslocar-se até a referida localidade, James passa a sofrer de episódios alucinatórios misturados com realidade (DENARDI, 2010).

Dessarte, do ponto de vista visual, Silent Hill 2 pode ser considerado como um belo jogo. “Não apenas graças aos modelos com muitos polígonos e excelentes texturas (além dos efeitos de escuridão e o filtro de granulação, que dá ao jogo uma cara de filme de alta sensibilidade)”. (UOL, 2001)

Interessante notar na narrativa de Silent Hill 2, que o desenrolar da história aprofunda o sofrimento de James na busca pela falecida esposa. A cidade de Silent Hill, como catalizadora da dor e culpa do personagem principal, exterioriza esses sentimentos por meio de monstros, visões distorcidas, enigmas e um ambiente surreal que vão conduzindo o protagonista ao clímax de sua jornada.

Silent Hill 2 oferece aos jogadores uma história envolvente psicologicamente imersiva e complexa em um jogo. O jogador experimenta as dimensões psicológicas do avatar (James) devido ao uso preciso e consistente do simbolismo nas projeções psicológicas de personagens, monstros e a progressão simbólica de cenas. Esta história

é rica e bem desenvolvida porque todos os elementos da história, incluindo as escolhas feitas pelo jogador, giram em torno de James e servem para aprofundar sua identidade. Cada um dos personagens que James conhece representa um lado de sua própria psique. Os locais que James visita em sua jornada também representam elementos de seu passado - áreas que têm significado - desde o declínio da saúde de Mary até sua morte. A premissa de James depende de como o jogador se aproxima da jornada; diferentes abordagens levam a diferentes finais. Portanto, a história de Silent Hill 2 tem múltiplos resultados distintos e satisfatórios. O resultado é uma forte narrativa com emoção que imita o estado de flutuação de James. James personifica a dinâmica psicológica clássica em que o herói interage com sua sombra, projetada em eventos e personagens narrativos. (OSABEN, 2008, p.1, tradução livre)

Dessarte, dentre os monstros que James enfrenta no decorrer da trama do jogo, pode-se destacar as enfermeiras, que representariam o estado de hospitalização de Mary Sunderland, bem como os maus tratos que sofria no hospital. O Manequim, uma criatura constituída de quatro pernas, e que seria uma representação dos desejos de James por Mary. Sequencialmente, outro monstro bastante presente no jogo é o “*Lying Figure*”, um ser análogo a um paciente em grande agonia, e que seria a manifestação da grande dor interior sentida por James. (KONAMI, 2003)

A seguir, a Figura 3 mostra as criaturas denominadas “*Flesh Lips*”, que representam Mary presa em uma cama de hospital; em embate com James em uma cena do jogo.

Figura 3 - Criatura *Flesh Lips* em embate com James.



Fonte: http://silenthill.wikia.com/wiki/Flesh_Lip, 2021.

Por adendo, a narrativa traz alguns coadjuvantes, como por exemplo, a conturbada Angela Orosco, que parece viver uma trama secundária muito similar à de James em Silent Hill. Outro personagem interessante é o de Eddie Dombrowski, um jovem obeso que se encontra com James várias vezes durante o jogo. A garotinha Laura, que demonstra certa antipatia com o protagonista em várias *cutscenes*.

Todavia, a personagem mais marcante sem dúvidas é Maria, que apresenta características físicas que recordam muito a falecida esposa de James. Maria caracteriza-se essencialmente no jogo como uma espécie de alter ego de Mary Sunderland, sempre evocando em James a lembrança da esposa. Logo, a interpretação mais aceita é a de que Maria seria uma figura criada pela cidade de Silent Hill a partir do desejo de James em reencontrar a esposa, o que por sua vez é reforçado no subcenário “*Born from a wish*” (Nascida de um desejo, em tradução livre), que é um *game* extra inserido na versão especial de Silent Hill 2, denominada *Director’s Cult*. As Figuras 4 e 5 abaixo mostram a semelhança entre a falecida Mary e Maria.

Figura 4 - Maria.



Fonte: <https://muralgamer.com/musas-gamer/maria-silent-hill/>, 2021.

Figura 5 - Mary Sunderland.



Fonte: <http://animefeet.blogspot.com/2014/01/silent-hill-2-mary-sunderland.html>, 2021.

Na experiência do jogo *Silent Hill 2*, pode-se encontrar diversos tipos de desafios e tomadas de decisões que podem alterar o final do jogo, logo, a jogabilidade varia de acordo com o final desejado do jogador para o personagem em questão. Por adendo, o conjunto formado por narrativa, desafios e dinâmicas de exploração encontrados na franquia *Silent Hill*, a caracterizam como *survival horror*, ou terror psicológico (SILVA; TRISKA, 2012).

Posto isto, cumpre assinalar que *Silent Hill 2* caminha na mesma esteira do primeiro jogo (*Silent Hill*), onde vê-se o personagem desse game, Harry Mason, lutar contra forças sobrenaturais na busca por sua filha desaparecida na fantasmagórica cidade. Todavia, *Silent Hill 2* enfoca mais no conflito interior do personagem, provendo ao jogador uma visão confusa do que é real ou o que é produto da mente de James, ou seja, o jogo torna-se uma verdadeira odisseia pela mente de um homem. (MISSÃO FICÇÃO, 2014).

Do ponto de vista narrativo, o jogo *Silent Hill 2* é considerado um dos melhores jogos de horror já lançados, visto que toca em temas fortes com uma sutileza pouco vista (LIMA, 2020). O jogo todo configura-se como uma análise do personagem James, e a trama lança mão de artifícios narrativos para ir mostrando ao jogador quem é o protagonista do game, compreender seus sofrimentos e sentimentos desesperados em reencontrar sua esposa Mary.

O foco narrativo de *Silent Hill 2* é a terceira pessoa com câmeras fixas ao longo do cenário, algo comum em games de *Survival Horror*, pois permitem manipular os elementos constituintes do cenário causando certas impressões. Por exemplo, a câmera pode estar virtualmente fixada em um canto do cenário escondendo o que há por trás de uma parede. Desta forma o que está atrás daquela parede é desconhecido. (DENARDI, 2010, p. 65)

O processo de cognição do jogador durante a trama de *Silent Hill 2* dá-se principalmente por um estado de atenção constante motivado pelo medo que o jogo desperta, assim como pelo fator de imersividade, isto é, a sensação de presença que um jogador sente ante um jogo, e que pode variar conforme a narrativa evolui.

Vários fatores culminam nesse resultado final que temos que é a sensação de desprovemento de poder, tensão, nojo, incômodo, angústia, e por aí vai... A jogabilidade e os movimentos “normais” do seu personagem, os ambientes extremamente escuros onde você mal enxerga um palmo à sua frente se não tiver uma lanterna acesa, os lugares apertados repletos de monstros, o rádio chiando quando tem

algo perigoso por perto. Tudo isso te deixa em estado de alerta durante o jogo inteiro e tornando o seu produto uma experiência imersiva que ganha ainda mais força por ser interativa e requerer a participação do jogador. (MISSÃO FICÇÃO, 2014)

No ato de se jogar videogame, em especial jogos com caráter de terror psicológico, faz-se necessário lançar mão de competências cognitivas a fim de potencializar a participação do usuário no manuseio de cibertextos² que permitem que o jogo torne-se um produto midiático capaz de prover ao jogador a capacidade de realizar diversas ações a partir de um conjunto de habilidades e ações embasadas na articulação do aprendizado formal, raciocínio lógico e cognição. (REGIS; AUDI; MAIA, 2013)

No que concerne ao fator cognitivo de atenção em jogos, Corrêa (2013, p.55) colabora:

Desde os primórdios da humanidade, o jogo, além de suas características de diversão e lazer, teve um teor de materialidade, precisando do foco de atenção necessário para o desempenho dessa atividade, tanto para os que jogam quanto para os que assistem. Artefatos, espaços, uniformes criam e promovem uma atenção relacionada ao estado do jogo, na medida em que existe um dimorfismo, uma fenotipia, que sintetiza o momento, o espaço e o ato. O contexto visual, acrescido da imaginação, tem papel crucial dentro do contexto.

No que tange a cognição, pode-se destacar a percepção sonora como elemento imersivo no *game* Silent Hill 2, a partir de uma trilha sonora tensa, em momentos que indicam suspense ou embates com criaturas, e por muitas vezes melancólica, quando James enfrenta situações dramáticas e tristes no jogo. O rádio também é um componente marcante em jogos da série Silent Hill. Em Silent Hill 2, o rádio possui como principal característica uma estática em forma de chiados, que indicam a presença de criaturas próximas. Cabe destacar que no referido jogo, alguns monstros não são detectados pelo rádio, e nesses casos, o fator terror é acentuado pelo elemento surpresa.

Ademais, pode-se dizer que a cognição no ato de se jogar videogame é um poderoso fator de potencialização da experiência do jogador, visto que permite aproximar o mundo real do ficcional, ao proporcionar ao jogador a sensação de sentir de fato, a ação que se passa durante a narrativa do game. Como exemplo, pode-se citar que

² Cibertexto trata da organização mecânica de um determinado texto, e este conceito permite que o leitor interaja e intervenha sobre este texto fisicamente, centrando a atenção do usuário o tornando parte integrada ao texto. Ademais, o prefixo ciber está relacionado à máquina, indicando que o cibertexto é um texto eletrônico apresentado por um dispositivo mecânico (AARSETH, 1997).

jogar Silent Hill sozinho à noite, com as luzes do ambiente apagadas, controlando o protagonista pela cidade demoníaca e escura pode vir a tornar-se uma assustadora experiência. (AUDI, 2011)

Considerações finais

Silent Hill 2 é essencialmente um jogo que explora a mente humana, e a forma como ela lida com a insanidade perante tragédias que envolvem culpa e perda, imputando sempre ao jogador a máxima atenção, imersão e cognição no ato de jogar a fim de interpretar a trama, e saber o que é real ou não, o que é produzido pela cidade, e o que é fruto da mente perturbada de James Sunderland. Faz-se deveras importante assinalar que a relação do jogador com Silent Hill 2 não se dá meramente através da emoção do medo, mas principalmente pelo impacto causado pelas revelações narrativas, que sempre vão desenvolvendo-se sob a égide de um ambiente calmo, e que se revela perturbador e depressivo.

Cumprе salientar, que os elementos de imersão e cognição no jogo Silent Hill 2 propiciam uma experiência de terror psicológico real, causando medo não apenas pela atmosfera tensa da trama, como também pela interface, que apresenta ao jogador criaturas e cenários de horror, alguns *jump scares* (susto imediato, em tradução livre) por meio de situações do jogo, embates com criaturas, além do rádio, que provoca a atenção constante no jogador através de uma estática incômoda e chiados. Destaca-se ainda uma forte personalidade, “onde o protagonista é jogado e cria uma relação muito mais estreita e pessoal” com o cenário do jogo (JUNI, 2015). Para mais:

Silent Hill 2 é denso. **Silent Hill** já aterrorizava através de vários aspectos do jogo, mas **Silent Hill 2** é um jogo pesado e extremamente mais maduro que seu antecessor. Sexo, Suicídio, Loucura e diversos outros temas que não eram, e ainda não são, comumente trazidos em sua totalidade para o mundo dos jogos estão presentes em **Silent Hill 2**. Isso gera não apenas um terror em **Silent Hill 2** mas um misto de sentimentos. Ansiedade e tristeza fazem tanta parte para a experiência do jogo quanto o medo. (JUNI, 2015)

À guisa de trabalhos futuros, pode-se indicar caminhos para o estudo dos jogos da série Silent Hill, em especial com foco narrativo em Silent Hill 2, cuja trama é considerada ainda hodiernamente como uma das mais bem elaboradas para jogos de

terror. Também pode-se sugerir estudos com foco na Ludologia, bem como aprofundamentos de questões imersivas e de percepção sonora.

Epilogando a discussão, pode-se dizer que Silent Hill 2 é um dos jogos mais imersivos no que tange a terror psicológico, pois sua experiência como um todo conduz o jogador ao cerne do estado psíquico do protagonista. “Sua trama, construída nas sutilezas, garante que a verdade seja descoberta gradualmente, no ritmo do personagem”, concomitantemente a exploração da “cidade num estado de tensão misturada com fascínio, alternando entre sensações de incômodo, repulsa, confusão, melancolia”. (GIRLS OF WAR, 2015)

Referências

AARSETH, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

AUDI, Gustavo M. **Cognição e videogame: o jogo narrativo e o uso do corpo como interface**. X SBGames – Salvador – BA, 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/91324.pdf>. Acesso em: 12 mai. 2021.

CAMILLERI, Marie; LORENZI, Antoine; CHAIX, Benjamin. **Percepção: Generalidades**. Viagem ao mundo da audição, 2016. Disponível em: <http://www.cochlea.org/po/som/percepcao>. Acesso em: 12 mai. 2021.

CORRÊA, Francisco Tupy Gomes. **Videogame como linguagem audiovisual: Compreensão e Aplicação em um Estudo de Caso – Super Street Fighter IV**. 121 f. 2013. Dissertação de mestrado (Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais), Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

DAMASIO, Antonio. **Fundamental feelings**. Nature n. 413. 2001. Disponível em: <http://www.readcube.com/articles/10.1038/35101669>. Acesso em: 12 mai. 2021.

DENARDI, Daniel do Amaral. **Considerações sobre alucinação no jogo eletrônico ‘silent hill 2’ da plataforma pc num viés semiótico-psicanalítico**. 2010. 96f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão – SC. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/150942235/Consideracoes-Sobre-a-Alucinacao-No-Jogo-SilentHill>. Acesso em: 12 mai. 2021.

DURAN, Kelly Marion Duran; VENANCIO, Lauro Ramos; RIBEIRO, Lucas dos Santos. **Influência das Emoções na Cognição**. 2004. Disponível em: http://portal.tempodeser.org.br/_media/comge/cdir/pgal/la2017/artigo_-_influencia_das_emocoes_na_cognicao.pdf. Acesso em 12 mai. 2021.

EKMAN, Paul. **A Linguagem das Emoções**. Traduzido por Carlos Szlak. São Paulo – SP: Editora Lua de Papel, 2011.

GIRLS OF WAR. **Freud explica**: Angela e Eddie em Silent Hill 2. A mente humana é um puzzle complicado... 2015. Disponível em: <http://girlsofwar.com.br/freud-angela-eddie-silent-hill-2/>. Acesso em: 12 mai. 2021.

GOMES, Renata. **Narratologia & ludologia**: um novo round. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, Rio de Janeiro, RJ – Brazil, 2009. Disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf. Acesso em: 12 mai. 2021.

JUNI. O que torna Silent Hill 2 tão especial? Ivalice, 2015. Disponível em: <http://www.ivalice.com.br/artigo/o-que-torna-silent-hill-2-tao-especial/>. Acesso em: 25 mai. 2018.

KONAMI. **Lost memories**: Silent Hill Chronicle. Japão: Konami Entertainment, 2003.

LIMA, Diego. **Os dez melhores games de PS2 de todos os tempos**. IGN, 2020. Disponível em: <https://br.ign.com/lista/65471/feature/os-dez-melhores-games-de-playstation-2-de-todos-os-tempos>. Acesso em: 21 mai. 2021.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Horror ludens**: Medo, entretenimento e consumo em narrativas de videogames. São Paulo: Livrus Negócios Editoriais, 2014.

MISSÃO FICÇÃO. **Silent Hill 2**: Dissecção, Interpretações e Análise. 2014. Disponível em: <https://missionfiction.wordpress.com/2014/09/14/silent-hill-2-dissecacao-interpretacoes-e-analise/>. Acesso em: 12 mai. 2021.

NARCISO, Ana Filipa Sérgio. **Amnesia**: apontamentos sobre o gênero *survival horror*. 142 f. 2014. Dissertação de mestrado (Mestrado em Comunicação, Cultura e Artes), Faculdade de Ciências Humanas e Sociais – Universidade do Algarve (UALg).

OSABEN, Erik. **Silent Hill 2**. GDCO Narrative, 2008. Disponível em: http://twvideo01.ubm-us.net/o1/gdconarrative/08/Erik_Osaben_2008.pdf. Acesso em: 12 mai. 2021.

PEREIRA, André Luiz. **15 anos de Silent Hill**: Conheça a Saga de um dos Ícones do Survival Horror. Voxel, 2014. Disponível em: https://www.voxel.com.br/especiais/15-anos-silent-hill-conheca-saga-icone-survival-horror_770020.htm. Acesso em: 12 mai. 2021.

PINHEIRO, Cristiano Max; BRANCO, Marsal Alves. **Uma tipologia dos games**. Famecos/PUCRS, n.15, 2006. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/889/9011>. Acesso em: 12 mai. 2021.

REGIS, Fátima; AUDI, Gustavo; MAIA, Alessandra. **Letramento em games**. VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura, 2013. Disponível em: <http://docplayer.com.br/10131950-Letramento-em-games-1-fatima-regis-2.html>. Acesso em: 12 mai. 2021.

SILVA, André S; STAHNKE, Fernando R.; BEZ, Marta R.; VALADARES, Vitor C. S. **Narrativa de suspense: O Game Silent Hill**. XIV SBGames – Teresina – PI, 2015. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147355.pdf>. Acesso em 12 mai. 2021.

SILVA, Raphael Schmitz da; TRISKA, Ricardo. **Discutindo uma terminologia para os videogames: da jogabilidade ao gameplay**. 4º Congresso Sul Americano de Design de Interação, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/10438530/Discutindo_uma_Terminologia_para_os_Videogames_da_jogabilidade_ao_gameplay_Discussion_on_Videogames_Terminology_from_playability_to_gameplay. Acesso em: 12 mai. 2021.

UOL. Análises – **Silent Hill 2**. Jogos Uol, 2001. Disponível em: <https://jogos.uol.com.br/analises/playstation2/ult420u26.jhtm>. Acesso em: 12 mai. 2021.