

Narrativa de Suspense: O Game Silent Hill

André S. Silva¹ Fernando R. Stahnke¹ Marta R. Bez¹ Vitor C. S. Valadares²

¹ Universidade Feevale, Mestrado Profissional em Indústria Criativa, Brasil

² Universidade Feevale, Laboratório de Objetos de Aprendizagem, Brasil

Resumo

O presente artigo tem como tema a narrativa contida nos jogos digitais de horror. Os games herdam o sistema narrativo da literatura e do cinema, que serviu também de base para os aspectos visuais e sonoros. Contudo, ao fazer parte de um sistema de interação, os games potencializam estes aspectos e são capazes de entregar uma experiência onde o usuário é muito mais ativo, tendo uma importante participação na construção do universo ficcional. O objetivo deste trabalho foi verificar como o gênero horror se expressa através da narrativa no game “Silent Hill” [2015]. Como resultado são identificados elementos da narrativa, assim como suas formas de apresentação e suas principais características.

Palavras Chave: Narrativa, Imersão, Jogos de Suspense, Jogos Digitais, Silent Hill

Authors' contact:

{asouza2386, fstahnke, martabez, vitorvaladaresbr}@gmail.com

1. Introdução

O medo e o temor são instintos animais que os humanos herdaram desde suas origens. Eles são estímulos nervosos que os ajudaram a permanecer vivos em situações perigosas que surgiram ao longo de nossa evolução [Tajerian 2012]. Durante a passagem da infância para a fase adulta, os medos mudam de coisas como a sombra gerada por uma porta de armário aberta ou o “monstro de baixo da cama”, para temores como a morte de um ente querido ou a perda de controle sobre nossas vidas [Wood 2001].

Apesar de o horror gerar sensações por vezes não muito agradáveis, muitas pessoas buscam-no em diferentes tipos de mídias, com seus diferentes níveis de imersão, a fim de ficarem em estado de medo ou temor e, com isso, gerar adrenalina [Tajerian 2012]. Basicamente é possível dizer que, assim como existem pessoas que vão atrás de adrenalina enfrentando os loopings de uma montanha russa em parques temáticos, outras buscam o estímulo consumindo conteúdos aterrorizantes.

Conforme a sociedade se desenvolveu e com ela a literatura entre a classe média, diferentes gêneros literários foram trabalhados. O gênero do horror, ou o horror ficcional, tem suas origens no século XVIII, com as obras de Gothic Horror. Ao longo dos anos

diversos autores se inspiraram no estilo e passaram a criar obras com o objetivo de deixar o leitor num estado de pavor. Autores como Edgar Allan Poe, Robert Louis Stevenson, Mary Shelley e Bram Stoker são alguns dos vários literários que desenvolveram suas obras baseados no medo humano do desconhecido [Aguilar 2012].

Carrol [1987] defende que como suspense, as obras de horror são projetadas para provocar um certo tipo de efeito. Presume-se que este é um estado emocional cuja emoção é chamada de horror artístico. Ainda segundo Carrol, o que parece distinguir as histórias de horror de meras histórias com monstros, como contos de fada, é a atitude dos personagens. Em obras de horror, os seres humanos consideram os monstros que eles encontram como anormal, como distúrbios de ordem natural. Nos contos de fadas, por outro lado os monstros são parte do universo ficcional.

O gênero se popularizou e estava presente durante os anos de maturação do cinema, assim como nas primeiras obras dos irmãos franceses George e Gaston Méliès, com o filme “The Haunted Castle” já em 1896 (embora o tom de terror fosse muito diferente do que se tem como padrão nos dias atuais). Com o cinema, o gênero alcançou um novo nível ao adicionar imagens e sons, permitindo aos espectadores uma dimensão muito maior do que eles estavam acostumados. Aos poucos, grandes obras passaram a dominar o imaginário das pessoas, dentre os quais podemos destacar as obras criadas durante a fase do expressionismo alemão, como o filme *Nosferatu* [Prana-Film 1922] ou os filmes americanos da década de vinte, como “The Phantom of the Opera” [Universal Studios 1925].

Anos mais tarde os games surgiram trazendo consigo novos níveis de interação que eram obtidos graças às possibilidades de controle da ação por parte do usuário, que agora seria um fator ativo na narrativa. Não demorou muito para que desenvolvedores de jogos passassem a se utilizar das novas tecnologias que surgiram para explorar diferentes gêneros já consagrados na literatura e no cinema, como ação, aventura, fantasia e horror, ao que se daria o nome de games de survival horror, termo que se popularizou com o primeiro jogo da famosa série “Resident Evil” [2015].

Este artigo apresenta uma análise da narrativa contida no jogo de horror “Silent Hill”. Para tanto, na seção dois resgata-se o gênero horror em diferentes mídias, buscando estudar características importantes. A

seção três apresenta um referencial teórico sobre a narrativa em jogos digitais. A seção quatro apresenta o jogo “Silent Hill”, descrevendo sua história e características de cenário e personagens. Na seção cinco, é realizada a análise da narrativa contida no jogo. Ao final, são apresentadas as considerações finais.

2. O Gênero de Horror em Diferentes Mídias

Ainda que atualmente o horror possa ser visto pura e simplesmente como um gênero cujo intuito é o de exibir cenas grotescas de sangue e mutilação, durante sua origem na literatura, os artistas buscavam o caminho da exploração do desconhecido. Wood [2001] diz que o gênero do horror na literatura, ou o horror-ficcional, é toda ficção capaz de “(...) lidar com o mundano ou o sobrenatural, com o fantástico ou o normal. Ele não tem que ser cheio de fantasmas, monstros, e coisas saídas da escuridão. Sua única exigência é que a obra seja capaz de provocar uma reação emocional que inclui algum aspecto de medo ou temor”.

Segundo Wood [2001], mesmo com o surgimento e a popularização do cinema e da televisão, o gênero de horror-ficcional manteve-se firme e evoluindo. Podemos confirmar esse feito ao considerarmos as obras de escritores como HP Lovecraft e, o mais recente, Stephen King. Contudo, é inevitável considerarmos que a literatura tem poucos recursos para conseguir interagir de forma ativa com o seu leitor.

Mas se não podemos dizer que o surgimento do cinema acabou com o horror-ficcional, tampouco podemos negar que essa nova mídia trouxe novas maneiras de se abordar o gênero. Diversos cineastas foram capazes de trazer novas experiências assustadoras através dos efeitos de imagens e dos efeitos sonoros. O estímulo dos canais visuais e auditivos permitiam uma imersão muito maior por parte do grande público. Bordwell [apud Perron 2011] cita que os cineastas eram “psicólogos cognitivos práticos”, porque eles se aproveitam das maneiras com que os espectadores se apoiam em pensamentos do cotidiano durante a visualização de um filme.

Muito embora os filmes de horror tenham seu início muito influenciado pela literatura, ao resgatar diversos clássicos para as salas de cinema, como os primeiros filmes de monstros e seres fantasmagóricos do expressionismo alemão, aos poucos os diretores foram se adaptando e modificando seu conteúdo para aproveitar melhor os recursos disponíveis. Os filmes de horror passaram a se dividir em diferentes sub-gêneros, como horror psicológico e os Thrillers, no qual podemos citar “Psicose” [Hitchcock 1960] e “O Homem Que Sabia Demais” [Hitchcock 1956], ou horror Gore, em que temos o filme “A Mosca” [Cronenberg 1986], o horror combinado com suspense,

como no caso do “Halloween” [Carpenter 1977] e outros tipos como os mais recentes filmes de horror asiáticos, como o famoso “Ringu” [Nakata 1998].

É importante frisar que embora os filmes tenham mais elementos para facilitar a imersão do espectador, eles ganham com isso uma nova dificuldade, que é a transposição da barreira da suspensão de descrença. Coleridge [apud Steuer 1993] define a suspensão de descrença como um esforço que nós fazemos para crer que uma encenação ou uma irrealdade apresentada para nós possa realmente estar acontecendo. Ele diz que nós fazemos isso em diversas situações para melhorar a absorção da experiência oferecida (como comprar a ideia de que pessoas e dinossauros possam co-existir). Isso porque os livros contavam com a imaginação do leitor para preencher as lacunas da história, era mais fácil para o público aceitar as ficções descritas pelo autor. Contudo, como o filme expõe diretamente o ambiente, as ações e reações dos personagens, a credibilidade da história é mais complicada de ser aceita, o que, por vezes, acaba impedindo o espectador de imergir no filme. Em filmes de horror isso acaba por fazer com que o interator sinta graça das cenas ao invés de medo. Outro fator que pode prejudicar a imersão do espectador é o ambiente externo. É difícil de acreditar que alguém possa sentir-se numa situação de perigo quando se está vendo um filme de horror num ambiente iluminado, durante um dia de sol e rodeado de amigos. Tajerian [2012] explica em seu artigo: “Nosso medo do escuro deriva-se do fato de que nosso sistema cardíaco evoluiu para funcionar num ciclo diurno, o que nos torna vulneráveis à noite. Da mesma forma que animais com hábitos noturnos, cujo sistema cardíaco opera num ciclo noturno, ficam mais agitados e nervosos se incomodados durante o dia.”

Nos games, muitos dos fatores que faziam os filmes de horror serem, ou não, assustadores, são mantidos. O ambiente em que o jogador se encontra é muito importante e a suspensão de descrença também, mas, como veremos a seguir, por culpa de uma nova interação permitida com o uso de sistema de entrada e dos controles (joysticks, mouse, teclado, entre outros), o usuário da mídia, no caso, o jogador, passa a sentir um medo diferente do que ele sentiria num filme ou mesmo num livro. No momento em que ele imergir no jogo, ele deixa de desacreditar no mundo virtual que ele vê e passa a encará-lo como sua própria realidade [Murray, apud Costa 2012].

3. Narrativa em Jogos Digitais

De forma ampla, narrativa é definida como sendo o “discurso capaz de evocar, através da sucessão de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados” [Sodré 1998]. Os elementos estruturais de uma

narrativa, conforme Cardoso [2001] são: enredo, ação, tempo, espaço, foco narrativo, personagem e recursos de expressão.

O enredo é o conjunto de acontecimentos que são contados ou escritos a partir da utilização do tempo, do espaço, dos personagens e do foco narrativo, garantindo uma sequência lógica, contendo início, meio e fim. A ação é o modo que a história é contada ou narrada. Dentro deste contexto, alguns acontecimentos ganham ênfase, tornando-se condutores de ações, onde os fatos sejam contados ou escritos com conflitos geradores de ação, que haja quebra da rotina, de que não sejam atos corriqueiros, mas que gerem conflitos e situações inusitadas em algum tempo determinado.

O tempo pode ser definido de três formas: o tempo cronológico, sendo quando as ações acontecem. É determinado por referenciais como hora, dia, ano; ou seja, é o tempo que pode ser marcado no relógio; tempo psicológico (é aquele que se passa dentro do personagem em que revive suas emoções, suas lembranças); e o tempo narrativo (que é o tempo que o narrador utiliza para narrar ou contar os fatos). O espaço pode ser físico ou psicológico. É o local onde as ações acontecem.

O foco narrativo ou ponto de vista é a forma que são contados os acontecimentos na narrativa. Pode ser foco narrativo em primeira pessoa, onde o narrador é o personagem principal, ou em terceira pessoa, onde o narrador é um dos personagens que participa dos acontecimentos e conta o que se passa com os demais personagens. O personagem é a figura com quem se passa a ação.

Segundo Pinheiro [2007] existe um fator deflagrador de significativas mudanças da interface e da narrativa nos jogos digitais, a tecnologia. Este fator possibilitou acrescentar novos recursos e mudar a forma do “narrar” a história. Surgiu com isso a oportunidade de contar histórias com a participação do usuário, que a partir de então deixa de ser leitor passivo e torna-se um participante da trama. Estes recursos e modificações tornaram a narrativa cada vez mais similar a realidade, enriqueceram o enredo no ambiente virtual e criaram uma atmosfera de imersão para o jogador [Alves et al. 2009].

Para Falcão [2007] um destaque dos Jogos digitais encontra-se na alçada da imersão: enquanto os meios de reprodução tradicionais, como o cinema, clamam por uma imersão passiva, onde o leitor simplesmente absorve o que é transmitido e a interação é baseada no ato da interpretação textual, os jogos digitais proporcionam uma imersão muito mais palpável. Isso acontece porque os games não se utilizam da estrutura familiar da narrativa para contar suas histórias, ao invés disso, eles se baseiam na estrutura semiótica, alternativa conhecida como simulação [Falcão 2007].

Muitas estratégias criadas pela literatura, apropriadas pelo cinema, pela mídia de massa, agora são amplamente utilizadas nos jogos digitais para seduzir e dirigir a percepção do público, inserindo-o no espaço da ficção e simulação. Entretanto, os jogos digitais possuem uma forma própria de apresentar suas histórias, que pode ter relações com outras narrativas midiáticas, combinando ficção e não ficção, por exemplo.

Os jogos possuem características peculiares a sua forma de mídia única, uma delas, conforme Dansky et al. [2007], é a interação. No sentido que uma narrativa provém através dos eventos do jogo e um contexto suficientemente crível, acontece a interação. Ainda de acordo com o autor, o nível mais básico da maioria dos jogos de tiro em primeira pessoa é o mesmo, a diferença entre eles vai surgir nas mecânicas presentes no jogo, mas também, algumas das mais significativas na narrativa distinta. A história traz uma forma de acreditar nestas mecânicas e dar ao jogador a razão e necessidade para realiza-las. O autor citado anteriormente afirma ainda que a narrativa de jogos é mais complicada que as outras devido a sua demanda e necessidades únicas que requerem uma combinação de visual artística, técnicas de storytelling e conhecimento técnico. Escrever para jogos também é um lugar onde parâmetros podem ser quebrados no campo da narrativa. Por exemplo, a narrativa fraturada de “Indigo Prophecy” [2015], o narrador não confiável e o dispositivo de narrativa de “Eternal Darkness: Sanity’s Requiem” [2015], ou a narrativa experimental vista em jogos como “Façade” [2015], as oportunidades para criatividade na narrativa de jogos são ilimitadas.

Dansky et al. [2007] afirma que o storytelling de games pode ser dividido em quatro categorias:

- Narrativa implícita
- Narrativa formal
- Narrativa Interativa
- Enredo interativo (Interactive Story)

A narrativa implícita, também chamada de narrativa emergente, envolve a interação de elementos que o sistema de jogo possui no desenvolvimento de eventos que devem ser interpretados pelo jogador como a história – a narrativa resulta do que está implícito no sistema de jogo. Jogos são, conforme Dansky et al. [2007], na sua raiz, sistemas construídos a partir da interrelação de elementos.

A narrativa formal envolve simplesmente a entrega através de métodos pré-descriminados. A narrativa implícita precisa da interação do jogador para acontecer e a narrativa formal possui a história e ações planejadas. Por sua vez a narrativa interativa combina a implícita e a formal para interação dos elementos do jogo na narrativa formal, permitindo que as ações do jogador tenham influencia na entrega da narrativa. Por fim, o enredo interativo como uma história onde as

ações do jogador têm diretamente consequências para a história como um todo.

4. O Jogo Silent Hill

O jogo “Silent Hill” foi lançado em 1999, produzido e distribuído pela Konami inicialmente para o console Playstation da Sony. O jogo conta com ambientes e personagens em 3D, uma das diferenças com o jogo Resident Evil de 1996, principal concorrente à época, que utilizava cenários 2D pré-renderizados. Perron [2004] compara Silent Hill ao filme “Exorcista” de 1973, pois o jogo busca a natureza psicológica dos personagens e a atmosfera presente, provendo a sensação de medo, ansiedade e impotência. A tela de início do jogo é demonstrada na Figura 1. A classificação indicativa no Brasil foi de 18 anos no gênero Ação/Survival Horror.



Figura 1: Tela de início do jogo Silent Hill

O guia oficial do jogo Silent Hill 3 [Dirlew 2004] é acompanhado do livro "Lost Memories" com algumas conclusões sobre os jogos da franquia e personagens que serão apresentados a seguir, relativas ao primeiro Silent Hill. A primeira cena que é apresentada ao jogador mostra o personagem principal, o qual será controlado pelo jogador, Harry, e sua filha Cheryl, passando pela entrada da cidade Silent Hill. O carro em que eles estavam sofre um acidente e quando o personagem recobra a consciência, foi transportado para dentro de um café na cidade e sua filha desapareceu. Durante a sua jornada ele recebe ajuda da policial Cybil, que o auxilia na busca por Cheryl.

Harry é um escritor que perdeu a esposa a quatro anos, e atualmente vive com sua filha, Cheryl, ela é a única filha do casal, porém não há relação sanguínea entre eles. Ele leva Cheryl para Silent Hill na esperança de tirar longas férias com ela. É por causa de um desejo de Cheryl que eles viajam para Silent Hill. Cybil é uma policial da cidade vizinha que recebeu uma chamada de Silent Hill e resolveu investigar.

Outra importante personagem para o desenvolvimento da história é Alessa, uma jovem menina que carrega God dentro do seu corpo, uma entidade sobrenatural colocada através de um ritual por moradores de Silent Hill, a sete anos atrás. Cheryl fazia parte de Alessa e foi separada dela por este ritual. Para que possam voltar a ser um único corpo, Alessa a chama para Silent Hill. Porém, Alessa não é a vilã do jogo e sim alguém que passou por diversos tormentos e tratamentos impostos por sua mãe Dahlia Gillespie. Dahlia quer usar Alessa para trazer God para Silent Hill, ela é a responsável pelos eventos e rituais em Silent Hill.

O objetivo do jogador é solucionar os mistérios da cidade e encontrar a filha desaparecida de Harry. A medida que a história avança, o jogador vai descobrindo mais e mais sobre essa cidade e o porquê dos eventos estranhos. Silent Hill possui uma característica marcante que são os inimigos, estes existem devido aos poderes de Alessa. Desta forma, os inimigos são projeções de seus medos, alguns exemplos são:

- Air Screamer: imagem que Alessa possui da ilustração de um de seus livros favoritos.
- Groaner: imagem de um cão grande, que Alessa detesta.
- Romper: manifestação dos medos de se tornar adulta de Alessa.

A cidade funciona também como um personagem do jogo, ela possui uma atmosfera coberta por uma névoa branca misteriosa. O jogador vê somente poucas quadras a sua frente e a névoa branca cobre todo o restante. Além disso, dependendo do andamento do jogo, a cidade se transforma de uma cidade com névoa para uma cidade feita de metal e ferrugem. O som muda também, o sinal de um apito sonoro marca o início da mudança. Na Figura 2 é mostrada a cidade em névoa e em metal.



Figura 2: Dois ambientes da cidade de Silent Hill

O jogador é livre para andar por determinadas partes da cidade de acordo com o andamento da história, podendo visitar a escola, o hospital, etc. Cada área possui seus respectivos inimigos e quebra-cabeças a serem resolvidos.

O *gameplay* do jogo consiste em combate, resolução de quebra-cabeças e exploração de cenário. A câmera é em terceira pessoa fixa, onde em cada

cenário há uma nova câmera que possui como alvo o personagem controlado pelo jogador. Harry pode manusear diversas armas, como pé de cabra e pistolas, porém algumas situações exigem que o jogador corra ao invés de enfrentar as criaturas. O número de balas e alguns recursos são escassos, por isso a precaução é essencial para a sobrevivência no jogo. A vida de Harry é vista quando o jogador aperta a tecla "select" do jogo, indo de verde para vermelho. Para recuperar a vida é necessário buscar kits médicos. Também nesta tela pode ser visto os itens que o jogador possui, como chaves que permitem o seu avanço no jogo, além da arma equipada e comando para usar itens, como apresentado na Figura 3.



Figura 3: Tela com itens coletáveis pelo jogador

O jogo pode alcançar quatro finais distintos: good, good+, bad e bad+. Para que um determinado final aconteça, o jogador deve obedecer algumas regras. Por exemplo, para que o final Good+ aconteça, o jogador deve pegar um líquido na região do Hospital e perto do final da campanha salvar a personagem Cybil. Caso um destes requerimentos não seja realizado, o final altera para outro que pode mudar o contexto do jogo.

5. Análise do Jogo

O título Silent Hill busca no terror psicológico a forma de se diferenciar dos concorrentes na época. Nele temos um mistério e objetivo de marketing, comercial, que vai além da questão de sobrevivência no jogo. Conforme Alves et al. [2009], algumas empresas começaram a expandir o conteúdo narrativo de seus produtos, valorizando personagens e tramas complexas, onde muito deles podiam ter mais de 10 anos de narrativas. Isto garante além de um número enorme de jogadores, uma legião de fãs em todo mundo. São exemplos de tais séries de jogos, conforme Alves et. al. [2009]: “Final Fantasy” [2015], “Silent Hill”, “Tomb Raider” [2015], “Resident Evil”, “Metal Gear Solid” [2015], entre outros.

Os personagens presentes no jogo, ou seja, com quem se passa a estória [Cardoso 2001], em sua maioria, não possuem poderes ou qualquer formação para o combate. O personagem jogável, Harry, é um

escritor, a sua perícia com a arma e demais formas de combate contra as criaturas são as de uma pessoa comum. O jogador aqui é transposto para a pele de alguém comum como ele, sem grandes poderes ou habilidades, somente o desejo de encontrar uma pessoa desaparecida. Entretanto, o foco narrativo do jogo é considerado em terceira pessoa pois, conforme Cardoso [2001], o narrador é um dos personagens que participa dos acontecimentos e conta o que se passa com os demais personagens.

Na primeira cena do jogo, onde são apresentados os comandos, é descoberto que Harry será o personagem jogável. Já nos primeiros minutos é iniciada uma perseguição a Cheryl e quando o jogador acredita que vai alcançá-la, ela some e surge alguns inimigos que o atacam levando a morte. Porém, ao invés de ter início o jogo novamente, Harry acorda em um café, em segurança. Desde o início do jogo, a sensação de desalento e da desconfiança no que é visto é apresentada, fazendo o jogador questionar a todo o momento se o que está acontecendo é real ou algo da cabeça do personagem. Isto demonstra a interação com o fator tempo que compõe a narrativa do jogo, que corroborando com Cardoso [2001], neste caso, está oscilando entre o tempo cronológico e o tempo psicológico.

A mecânica no jogo favorece esta sensação de imersão do personagem, pois quando controlado, podemos ir para frente e para os lados, permitindo a busca pelos ambientes, atuando em elementos da narrativa como ação e espaço. Os cenários em constante mudança de acordo com os acontecimentos no jogo causam apreensão por parte do jogador sobre o que está por vir. Por exemplo, quando toca a sirene e o cenário se torna de ferro e ferrugem, o jogador já espera que algum chefe apareça ou uma reviravolta na história irá ocorrer. Estes fatores interferem nos elementos estruturais da narrativa, modificando fatos, fazendo com que algumas situações dentro do jogo sejam conflitantes, reforçando a narrativa. Durante a exploração do cenário algumas portas estão fechadas e, em determinado momento do jogo, serão abertas somente quando desvendado algum quebra-cabeça.

Além desta possibilidade de exploração rumo ao desconhecido, o enredo do jogo vai tomando forma à medida que o jogo avança, corroborando com Cardoso [2001] que cita enredo como um conjunto de acontecimentos que são contados a partir da utilização do tempo, do espaço, dos personagens e do foco narrativo. Nele, o jogador vai descobrindo o que está acontecendo na cidade e com os outros personagens, sempre pela visão de Harry. Cada atitude do jogador possui influência no que será mostrado no final do jogo, caracterizando uma narrativa de enredo interativo [Dansky et al. 2007]. Além disso, constituem-se, desta forma em condutores de ações, onde os fatos geram situações inusitadas ao longo da interação [Cardoso 2001].

6. Considerações Finais

Apesar de que hoje o horror possa ser visto puro e simplesmente como um gênero cujo intuito é o de exibir cenas grotescas de sangue e mutilação, durante sua origem na literatura, os artistas buscavam o caminho da exploração do desconhecido. Wood [2001] diz que o gênero do horror na literatura, ou o horror-ficcional, é toda ficção capaz de lidar com o sobrenatural, fantástico e que provoque uma reação emocional que inclui algum aspecto de medo ou temor.

Os jogos herdam o sistema narrativo da literatura e do cinema, e os aspectos visuais e sonoros do cinema, contudo, eles potencializam estes aspectos e buscaram entregar uma experiência em que o usuário é muito mais ativo, tendo uma importante participação na construção do universo virtual. Isso se deve ao fato de que os games adicionam no seu âmago a interação e o feedback. Segundo Costa [2012], ao imergir no jogo, o jogador passa a crer no mundo virtual e encara o mesmo como se fosse sua própria realidade, o que lhe confere um medo diferente do que sentiria ao ler um livro ou assistir um filme.

Pode ser percebido no jogo Silent Hill o terror psicológico como a forma de se diferenciar dos concorrentes na época. Neste tem-se a questão de sobrevivência, mas além disso, o mistério e objetivos claros.

Chama a atenção os personagens do jogo, que são pessoas comuns, sem poderes ou habilidades especiais. A estória é narrada de forma que os jogadores possam identificar-se com o personagem e, colocando-se no seu lugar, lutar contra todos para encontrar a filha perdida.

A sensação de interação com o personagem é fortalecida pela mecânica no jogo, este podendo movimentar-se em qualquer direção. O fato de os cenários serem modificados fortalecem o sentimento de insegurança do jogador, sem saber qual o próximo embate a ser encontrado. O som, como o da sirene, também causa apreensão, pois denota a troca de ambiente ou nova batalha a ser enfrentada.

Referências

- A MOSCA. Direção David Cronenberg. EUA: Brookfilms, 1986 (95 min)
- AGUIAR, L. A. (2012). Góticos, Contos Clássicos – Vampiros, Múmias, Fantasmas e Outros Astros da Literatura de Terror. Ed. Melhoramentos.
- ALVES, L.; BEATRIZ, I.; MARTINS, J. (2009) A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro, RJ – Brazil, October, 8th-10th 2009 disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult2_09.pdf [Acesso em 30/06/2015]
- CARDOSO, J. B. (2001) Teoria e Prática de leitura, apreensão e produção de texto: por um tempo de "PÁS" (Programa de Avaliação Seriada). Brasília: Universidade de Brasília, São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2001.
- CARROL, N. (1987) The Nature of Horror. The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 46, No. 1, pp. 51-59 Publicado por: Blackwell Publishing disponível em: <http://www.jstor.org/stable/431308>. [Acesso em 15/09/2015]
- COSTA, JOÃO P. L. Começo, Meio e Fim: Uma análise dos elementos de narrativa nos videogames apresentado no XI SBGames, Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital em Novembro de 2012. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full7.pdf [Acesso em 30/06/2015]
- DANSKY, R. BOON, R. BATEMAN, C. (2007) Game Writing Narrative Skills For Video Games. Course Technology.
- DIRLEW, D. (2004) Silent Hill 3 Official Strategy Guide. Brady. Disponível em: <http://www.ign.com/games/silent-hill/ps-3982>. [Acesso em: 12/09/2015].
- ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM. Endereço para o site do jogo - Eternal Darkness: Sanity's Requiem. Disponível em: <http://www.ign.com/games/eternal-darkness-sanitys-requiem/gcn-15887> [Acesso em 15/09/2015]
- FAÇADE. Endereço para o site do jogo – Façade. Disponível em: <http://www.interactivestory.net/> [Acesso em 15/09/2015]
- FALCÃO, T. (2007) Quando Metaversos Colidem: Mundos Virtuais e suas consequências na correspondência entre Real e Simulação.
- FINAL FANTASY. Endereço para o site do jogo – Final Fantasy Type 0 Hd. Disponível em: <http://na.square-enix.com/us/games/final-fantasy-type-0-hd> [Acesso em 15/09/2015]
- HALLOWEEN – A NOITE DE TERROR. Direção John Carpenter. EUA: Falcon, 1978 (91 min)
- INDIGO PROPHECY. Endereço para o site do jogo – Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered. Disponível em: <https://www.fahrenheit-game.com/> [Acesso em 15/09/2015]
- METAL GEAR SOLID. Endereço para o site do jogo – Metal Gear Solid. Disponível em: <https://www.konami.com/mgs/metal-gear-solid-the-legacy-collection> [Acesso em: 15/09/2015]
- METAL GEAR SOLID. Endereço para o site do jogo – Metal Gear Solid. Disponível em: <https://www.konami.com/mgs/metal-gear-solid-the-legacy-collection> [Acesso em: 15/09/2015]
- NOSFERATU, UMA SINFONIA DO HORROR. Direção F. W. Murnau. Alemanha: Prana Film, 1922 (94 min)

- O EXORCISTA. Direção William Friedkin. EUA: Warner Bros, 1973 (122 min)
- O FANSTASMA DA ÓPERA. Direção Rupert Julian & Lon Chaney. EUA: Universal Pictures, 1925 (93 min).
- O HOMEM QUE SABIA DE MAIS. Direção Alfred Hitchcock. EUA: Paramount, 1956 (120 min).
- OXFORD DICIONÁRIO. Definição de horror. Disponível em: <http://oxforddictionaries.com/>. Acesso em: julho de 2015.
- PERRON, B. (2004) Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games apresentado para o Department of Art History and Film Studies University of Montreal – Canadá. Disponível em: http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf. [Acesso em 30/06/2015]
- PERRON, B. (2011) Silent Hill: The Terror Engine. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.
- PINHEIRO, C. M. P. (2007) Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação. Porto Alegre. 201 f.
- PSICOSE. Direção Alfred Hitchcock. EUA: Shamley, 1960 (109 min).
- RESIDENT EVIL. Endereço para o site do jogo – Resident Evil HD. Disponível em: <http://www.capcom.co.jp/biohd/en/index.html> [Acesso em 15/09/2015]
- RINGU. Direção Hideo Nakata. Japão: 1998 (96 min)
- SILENT HILL. Endereço para site do jogo – Silent Hill. Disponível em: <http://www.ign.com/games/silent-hill/ps-3982> [Acesso em 15/09/2015]
- SODRÉ, M. Best-seller: a literatura de mercado. São Paulo: Ática, 1988, 2a. ed.
- STEUER, J. S. (1993) Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence em Journal of Communication, 42(4), 73-93.
- TAJERIAN, M. (2012) Fight or Flight: The Neuroscience of Survival Horror. Gamasutra, the Art & Business of Making Games. Abril de 2012. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/172168/fight_or_flight_the_neuroscience_.php. [Acesso em 30/06/2015]
- THE HAUNTED CASTLE. Direção George Méliès. França, 1896 (3 min).
- TOM RAIDER. Endereço para o site do jogo – Tomb Raider. Disponível em: <http://na.square-enix.com/us/games/tomb-raider> [Acesso em: 15/09/2015]
- WOOD, R. (2001) What is Horror Fiction? em Horror Writers Association. Disponível em: <http://www.horror.org/horror-is.htm>. [Acesso em 30/06/2015]