

## UNIVERSOS FANTÁSTICOS DE INSPIRACIÓN LOVECRAFTIANA EN VIDEOJUEGOS *SURVIVAL HORROR*. UN ESTUDIO DE CASO DE *P.T. (SILENT HILLS)*

MARTA FERNÁNDEZ RUIZ  
Universidad Carlos III de Madrid  
martafernandezruiz@gmail.com

HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO  
Universidad Complutense de Madrid  
hector.puentebienvenido@gmail.com

Recibido: 18-01-2015  
Aceptado: 18-05-2015



### RESUMEN

En este trabajo presentamos un estudio que rastrea la impronta de Howard Phillips Lovecraft en el videojuego de género de terror (*survival horror*), así como de los puntos de contacto y divergencia entre la experiencia fantástica en la literatura y la que se vive en un videojuego. Para ello realizamos un estudio de caso centrado en el *teaser* jugable *P.T. (2014)*. Mediante técnicas de observación participante y análisis de la recepción contrastamos el nivel de presencia de distintos elementos definitorios de lo fantástico comparándolos con una tabla inspirada en los universos lovecraftianos. Los resultados de la investigación apuntan a un ajuste de la noción de lo fantástico en medios interactivos como el videojuego. Los recursos audiovisuales, así como las mecánicas de juego, se revelan como poderosas herramientas capaces de evocar la más aterradora de las experiencias de juego.

**PALABRAS CLAVE:** Videojuegos, *Game Studies*, Lovecraft, universos fantásticos, *survival horror*.

### ABSTRACT

We present a study of Howard Phillips Lovecraft's imagery in horror the video game genre (*survival horror*), as well as points of contact and divergence between the fantastic experience in literature and experiences we live in a video game. To achieve

this objective we carry out a case study focusing on the playable teaser *P.T.* (2014). Through participant observation techniques and reception analysis we contrast the level of presence of different definitional elements of fantasy and compare them to a table inspired by the Lovecraftian uncanny universe. Results show an adjustment to the notion of the fantastic in video games. Audiovisual resources and game mechanics are revealed as a powerful tool capable of evoking the scariest of gaming experiences.

KEYWORDS: Video games, Game Studies, Lovecraft, fantastic universes, survival horror.



## 1. INTRODUCCIÓN

En el presente artículo, proponemos un estudio de caso que indaga las similitudes y diferencias de la experiencia fantástica en la literatura y el videojuego de género *survival horror*, a través del análisis de *P.T.* (*playable teaser* de *Silent Hills*), mientras rastreamos la presencia de improntas e influencias lovecraftianas en un videojuego que se inspira y rescata los imaginarios de la tradición popular de terror nipona (en cuyo contexto cultural se enmarca e imbrica el juego). Presentado en agosto de 2014 en la *Gamescom*,<sup>1</sup> esta demo jugable de la franquicia *Silent Hill* ha revolucionado las comunidades y redes de jugadores tanto por su inquietante y turbadora mecánica de juego como por su desarrollo poco convencional (acción en bucle con sucesión de eventos aleatorios carentes de aparente lógica o sentido). La aparición de sucesiones de eventos poco predecibles, que pretenden mediante su diseño infundir pavor, pánico, vulnerabilidad, locura o sensación de permanente consternación en el jugador, nos obligan a apuntar la capacidad de las mecánicas de juego como instrumentos evocadores o inspiradores que dirigen al jugador hacia experiencias aterradoras y espeluznantes.

Pero, ¿cuáles son los principales rasgos que identifican a la saga *Silent Hill* y que se inspiran, en gran medida, en el imaginario, los cuentos y la tradición popular japonesa de género de terror? En primer lugar es necesario hacer mención a la innegable influencia de los elementos culturales nipones tradicionales, y más concretamente el *Hyakumonogatari Kaidankai* (en conse-

---

1 La *Gamescom* de Colonia (Alemania) es la feria de ocio interactivo más importante de Europa. Disponible en: <http://www.gamescom-cologne.com/en/gamescom/home/index.php>

cuencia, el folclore japonés). Este ritual, conocido como reunión de los cien cuentos sobrenaturales (Addiss, 2001), es un juego y entretenimiento tradicional (cuyo origen se remonta al siglo xvii) consistente en narrar historias de misterio y terror por la noche –a cada cual más truculenta– mientras los jugadores tratan de resistir la tensión creciente provocada por la pérdida progresiva de luz (al finalizar cada historia se apaga una vela y se atrae mayor energía espiritual). Al concluir el ritual, una vez extintas todas las luces, fenómenos y criaturas fantasmagóricas acechan en la oscuridad (quien consigue resistir hasta el final logra demostrar su valía y coraje). Muchas de las historias y leyendas urbanas más extendidas en la cultura contemporánea tienen su origen en este tipo de prácticas y juegos tradicionales. De hecho, es relativamente sencillo encontrar ciertas similitudes entre el fantasma sonriente de Lisa (personaje espectral de *P.T.*) y algunos de los *Yōkai* (espíritus demoníacos) más populares y temidos, como *Kuchisake-onna* (la sonriente mujer de boca cortada). Por ejemplo, en ambos casos, las dos mujeres atormentadas y con deseos de venganza fueron asesinadas por sus respectivas parejas (compartiendo un pasado trágico y macabro común).

Asimismo, no es menos importante hacer referencia a la tradición de la saga (propiedad intelectual de la japonesa Konami), cuyo primer lanzamiento se remonta a 1999 con un videojuego titulado *Silent Hill* (Team Silent), que da nombre a la franquicia. Pertenecientes al género *survival horror*, los juegos de la saga se caracterizan por la relativa indefensión de los personajes (normal-



Figura 1. El fantasma de Lisa

mente sólo disponen de la ayuda de una linterna, radio y algún arma improvisada) y un ambiente oscuro y tenebroso en el que la niebla y los elementos distorsionados adquieren un especial protagonismo (Kirkland, 2005; Santos y White, 2005; Kirkland, 2007). Generalmente la acción transcurre en espacios cerrados (claustrofóbicos) o caminos exteriores de libre exploración (entre una y otra localización cerrada). La sensación de peligro constante es común en todos los títulos de la saga, y en el caso de *P.T.* tendremos que recorrer los pasillos y estancias de una casa embrujada en la que el padre de familia asesinó a Lisa, su esposa embarazada (cuyo fantasma será una amenaza constante mientras tratamos de resolver y arrojar luz sobre los trágicos hechos que allí acontecieron). Al igual que en otros lanzamientos previos, tendremos que resolver complejos rompecabezas y acertijos para superar los distintos retos que el videojuego plantea (recorreremos la casa continuamente en bucles que van cambiando progresivamente la configuración de las estancias en función de cómo vamos avanzando y superando los obstáculos en el juego). Por último, es reseñable indicar que generalmente los títulos de *Silent Hill* suelen tener varios finales alternativos, y uno de ellos es el conocido como *UFO ending*, en el que los personajes acaban teniendo algún tipo de contacto con los extraterrestres (algo que ocurre en *P.T.* y que es un aspecto interesante para rastrear las influencias lovecraftianas en el videojuego).

Aparte de la influencia del folclore nipón, la saga es rica en referencias literarias, pictóricas y cinematográficas. Así, podemos ver cómo en el primer *Silent Hill* las calles tienen nombres de autores como Mary Shelley, Ray Bradbury, Dean Koontz, Richard Matheson o Jack Finney, en un claro homenaje que evoca a la literatura gótica, de terror y de ciencia ficción. Podemos ver influencias de la provocativa pintura de Francis Bacon en *Silent Hill 2* (Team Silent, 2001), y un claro guiño al séptimo arte cuando en otra de las calles de *Silent Hill* encontramos escrita con sangre la palabra *redrum*, lo que nos conduce irremediabilmente a *The Shining* de Stanley Kubrick (1980).

Existe una larga y fecunda tradición en el análisis y exploración en los videojuegos de género terror o *survival horror* (Hoeger y Huber, 2007; Kirkland, 2009; Tosca, 2013), sin embargo el estudio de lo fantástico en este tipo de dispositivos ha permanecido relegado a un segundo plano o no ha recibido una atención tan directa. Por ello, y aprovechando el lanzamiento de *P.T.*, hemos decidido ahondar en las problemáticas de lo fantástico a través del análisis de este juego en primera persona donde el usuario deberá recorrer los pasillos y estancias de una vivienda en la que se ha cometido un asesinato y ocurren terribles sucesos paranormales. En este artículo, invitamos al lector a descender a los do-

minios de lo demente y de lo oculto centrándonos en un juego que ha alcanzado las cotas más altas de horror que se recuerdan en el género y que destaca por unas mecánicas, retos y puzles caóticos, perturbadores y altamente paranoides.

En cuanto a la estructura del artículo comenzaremos abordando las nociones y términos clave relativos a la literatura fantástica para posteriormente presentar la figura de H.P. Lovecraft y su concepción particular de la experiencia fantástica. A continuación desarrollaremos la metodología y procederemos al estudio del juego a través de una herramienta metodológica que busca posibles vínculos entre el videojuego objeto de estudio y los recursos fóbicos lovecraftianos. Finalizaremos nuestra propuesta realizando un análisis de la experiencia en *P.T.* concluyendo con una recopilación de las ideas y hallazgos más representativos recogidos en el presente trabajo.

## 2. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

### 2.1. *Aproximación al discurso fantástico en la literatura*

La delimitación de lo fantástico como objeto de estudio se ha realizado principalmente a partir de la idea de género literario. En su estudio sobre la literatura fantástica, Todorov justifica la existencia de los géneros en la necesidad de establecer relaciones de una determinada obra con otras obras ya existentes. Los géneros son «esos eslabones mediante los cuales la obra se relaciona con el universo de la literatura» (1995: 11). En su primera aproximación a lo fantástico, el autor búlgaro aporta unas pinceladas sobre lo que se puede considerar perteneciente a este género o no. En este sentido señala la existencia de dos órdenes de acontecimientos: el de lo natural y el de lo sobrenatural. Los personajes son testigos de acontecimientos que se alternan entre estos dos órdenes, lo que provoca en el lector la vacilación, lejos de la incredulidad absoluta y la fe incondicional. El lector queda envuelto en una serie de misterios que deseará desentrañar conforme avanza en la lectura de la obra. Además, afirma que lo fantástico implica una integración del lector con el mundo de los personajes, y que esta integración se define por esa percepción ambigua que el propio lector tiene de los acontecimientos. En la mayoría de las obras fantásticas el lector se identifica con los personajes a partir de la ambigüedad que ambos sienten ante los hechos que se les presentan.

Además del de Todorov, existen diferentes estudios que abordan la temática fantástica. La tabla 1 muestra un resumen de la recopilación de temas sobre lo fantástico:

<i>Autores</i>	<i>Temas de lo fantástico</i>
Penzoldt (1952)	El fantasma; el aparecido; el vampiro; el lobizón; brujas y brujería; el ser invisible; el espectro animal.
Caillois (1965)	El pacto con el demonio; el alma en pena; el espectro condenado; la muerte personificada; la “cosa” indefinible e invisible; los vampiros; la estatua (o el maniquí, armadura o autómatas) que de pronto se animan, la maldición de un hechicero; la mujer fantasma y seductora; la interpenetración de los terrenos del sueño y la realidad; la casa, el cuarto o la calle borrados del espacio; la detención o repetición del tiempo.
Vax (1971)	El lobizón; el vampiro; las partes separadas del cuerpo humano; las perturbaciones de la personalidad; los juegos de lo visible y lo invisible; las alteraciones de la causalidad; del espacio y del tiempo; la regresión.
Scarborough (2009)	Los fantasmas modernos; el diablo y sus aliados; la vida sobrenatural.

## 2.2. *Lo fantástico en H.P. Lovecraft*

Los relatos fantásticos, por tanto, se caracterizan por la irrupción de un elemento desconocido y que no tiene explicación en la vida cotidiana. Esta situación produce en el personaje principal (así como en el lector) una confusa experiencia de los límites entre lo posible y lo imposible, dado que las leyes que rigen la realidad del lector (y la del relato) no dan explicación al fenómeno que ha tenido lugar.

Con anterioridad a gran parte de los teóricos previamente mencionados, Lovecraft (2010) alude a la naturaleza y propósito del relato fantástico en su obra publicada en 1927 *El horror sobrenatural en la literatura*. El escritor de Providence reivindica que el criterio de lo fantástico no se sitúa tanto en la obra como en la experiencia particular del lector, y esta experiencia debe ser el miedo (en especial el miedo a lo desconocido). En base a esta idea, la atmósfera que crea el relato es lo más importante en tanto que el criterio definitivo de autenticidad de lo fantástico no es la estructura de la intriga sino la creación de una sensación específica. Es necesario juzgar el relato fantástico no tanto por los mecanismos de la trama, sino en función de las imágenes que produce en la mente y la intensidad emocional que promueve en el lector.

Además de experimentar un intenso sentimiento de temor, el lector debe advertir la presencia de mundos insólitos, lo que se ha denominado horror cósmico, centrado en el horror y el misterio referido al más allá; un más allá que no sitúa la inquietud tanto en la presencia de seres sobrenaturales (fantasmas) como en la existencia de mundos paralelos al nuestro. Lovecraft no se interesa por las invenciones mágicas características de la literatura gótica, sino que apuesta por sumergirse en los terrores del alma, la enfermedad, la maldad o la decadencia. Abandona, por tanto, los temas y personajes de tipo romántico (el castillo encantado, el espectro, el vampiro...) para crear un universo en el que no hay Dios ni Diablo, sino seres humanoides provenientes de otra dimensión, o extraterrestres que habitaron la Tierra antes que el hombre y que vuelven para reclamarla. El miedo adopta un carácter claramente psicológico, al resaltar la insignificancia del ser humano y sus acciones dentro de la grandeza que conforma el cosmos. El hecho de que estos seres están entre nosotros lo ha plasmado en obras como «La llamada de Cthulhu» (1928) o «La sombra sobre Innsmouth» (1931). Convencido de la transitoriedad y la insignificancia del hombre en medio del vasto cosmos, su visión de lo fantástico perturba nuestra realidad antropocéntrica. El miedo ya no lo provoca directamente el encuentro con elementos macabros y mórbidos (cadáveres, espectros...), sino más bien la conciencia de nuestra vulnerable situación en el mundo. En estos relatos es frecuente la descripción del miedo en los personajes (o narradores), una consternación asociada a la oscuridad, a lo desconocido y a lo visceral. Al miedo de los personajes va acompañada la sensación de vulnerabilidad que la oscuridad infunde. Las linternas se revelan como pequeños objetos que permiten a los personajes protegerse de la pérdida de cordura, víctimas de las sugerencias que los ruidos nocturnos producen en la oscuridad. Las experiencias confusas que provocan vacilación en los personajes llevan con frecuencia a que estos exploren y realicen misiones detectivescas, como es el caso de la recolección de artículos de periódico para averiguar las causas de la muerte del profesor Angell en «La llamada de Cthulhu» (como veremos más adelante, en *P.T.* deberemos recoger trozos de una fotografía para contribuir a resolver el misterio).

También es común en los relatos del escritor norteamericano la marcada soledad de los personajes. A excepción del narrador y alguna amistad puntual, no aparecen otros personajes. El héroe lovecraftiano suele ser hipersensible, solitario, desequilibrado, y cada vez más alejado de la realidad a medida que va obteniendo conocimientos prohibidos.

Además, un rasgo común en la obra de Lovecraft es el significado que aportan los espacios, representados como una proyección de los estados men-

tales. Si bien las ciudades lovecraftianas comienzan siendo bellas, éstas terminan convirtiéndose en algo hostil e inquietante, como ocurre en «La maldición que cayó sobre Sarnath» (1920).

Son muchos los videojuegos que beben del universo Lovecraft. El estudio de Krzywinska (2009) aborda la adaptación de gran parte del relato «La Sombra sobre Insmouth» al videojuego *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2006). De manera más sutil, también se han encontrado elementos lovecraftianos en la saga *Silent Hill* (Perron, 2012). La franquicia se caracteriza por privilegiar la atmósfera sobre la mera acción (uno de sus principales elementos identificativos es la niebla). Además, los personajes principales deben enfrentarse en solitario a un mundo oscuro que no terminan de comprender del todo. Perron también apunta a elementos propios del horror cósmico en la franquicia, al mencionar el culto religioso que pretende atraer a un dios antiguo para destruir el mundo tal y como lo conocemos para crear uno nuevo. El argumento de *Silent Hill* y *Silent Hill 3* (Konami Computer Entertainment Tokyo, 2003) expresa la creencia de que un conocimiento prohibido puede destruir a la raza humana y hay fuerzas desconocidas más allá de nuestro universo, fascinantes y peligrosas a partes iguales. Se trata, por tanto, de un miedo de carácter psicológico.

### 2.3. *Storytelling* y experiencia de juego

La forma en que entramos en contacto con una historia en un libro es distinta a como lo hacemos en un videojuego. Para realizar una aproximación a cómo descubrimos y sentimos una historia en el medio interactivo procedemos a desarrollar dos conceptos: el *storytelling* y la experiencia de juego.

Existe un amplio debate sobre cómo abordar la ficción en los videojuegos. Tosca *et al* (2008) señalan que la idea de la narración como sucesión fija de eventos coarta el desarrollo de otras posturas más fructíferas a la hora de entender cómo los videojuegos cuentan historias. En base a esta idea proponen un modelo que posiciona a la ficción como categoría de referencia, e integran en el cuerpo teórico narrativo el hecho de que en un medio interactivo (en el que el jugador toma decisiones sobre la acción) no es posible controlar una secuencia de eventos totalmente fija. Lo que indican como posible es la creación de un universo de ficción a través de los escenarios, los personajes, los diálogos, etc., de forma que las interacciones del jugador cobran significado en una historia marco que las contiene. A este proceso de elaboración de historias lo llaman *storytelling*.

Kirkland (2009b) trabaja el *storytelling* en los *survival horror*, y señala la importancia de las *cut scenes* (secuencias audiovisuales no interactivas en las que el jugador desempeña un papel de observador pasivo) a la hora de enmarcar la *gameplay* (parte activa del juego) dentro de una historia. Como complemento a esta aproximación cinematográfica, no faltan quienes subrayan la importancia de la navegación y las interacciones a la hora de entender la forma en que los videojuegos cuentan historias. Ya lo advertía Manovich (2001) al hacer referencia a dos videojuegos destacados en la década de los 90, *Doom* (Id Software, 1993) y *Myst* (Cyan Worlds, 1993): «In *Doom* and *Myst* –and in a great many other computer games– narrative and time itself are equated with movement through 3D space, progression through rooms, levels or worlds. In contrast to modern literature, theater, and cinema, which are built around psychological tensions between characters and movement in psychological space, these computer games return us to ancient forms of narrative in which the plot is driven by the spatial movement of the main hero» (2001: 245-246).

Jenkins (2004) propone tomar en consideración la metáfora de los parques temáticos a la hora de diseñar los niveles de videojuegos de corte narrativo. En ambos entornos los elementos de la historia se funden en el espacio físico en el que el visitante camina, y es ese espacio físico el que hace la mayor parte del trabajo de transmitir la historia que los diseñadores intentan contar, práctica que Jenkins denomina *environmental storytelling*.

Una manera de contribuir al desarrollo narrativo en los entornos interactivos lúdicos consiste en evocar asociaciones con historias ya conocidas por el jugador. Con ello se facilita la inmersión del mismo en el mundo ficcional que propone el juego. Es el caso de *Dante's Inferno* (Visceral Games, 2010), que evoca los entornos descritos previamente en *La Divina Comedia* (Dante Alighieri, 1321) o el del ya mencionado *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, donde tratamos de desentrañar los misterios de la lovecraftiana ciudad de Innsmouth.

Otra forma de *environmental storytelling* es la que consiste en proporcionar una puesta en escena en la que los eventos narrativos son enactuados. Las historias contadas de este modo responden a principios estéticos que privilegian la exploración espacial, y por consiguiente, el movimiento del personaje a través del entorno. Organizar el relato se convierte en una tarea de diseñar la geografía de mundos imaginarios de tal manera que los obstáculos (puertas bloqueadas, enemigos que no permiten avanzar) y las habilitaciones (llaves que permiten abrir portales, recursos que nos proporcionan pistas sobre qué

hacer) faciliten el avance del protagonista hacia el descubrimiento progresivo de la historia. Una de las dificultades del diseñador de videojuegos es encontrar el equilibrio entre la acción (*gameplay*) y exposición (historia), es decir, la correcta proporción de libertad al jugador sin que éste se desvíe de la trama.

También es posible embeber la información narrativa en su puesta en escena a la espera de que ésta sea descubierta por el jugador. Como ejemplifica Kirkland (2009b), elementos como las ventanas tapiadas, los cadáveres mutilados y los documentos diseminados hacen que los edificios de *Racoon City* evoquen la inminente invasión zombi de la saga *Resident Evil* (Capcom, 1996-2012).

Navegación e interacción son, por tanto, formas clave en las que el jugador se introduce en la ficción del juego. Ahora bien, también son elementos decisivos en el diseño de la experiencia de juego, definida por Ermi y Mäyrä (2005) como la forma en que el jugador experimenta sensaciones, pensamientos, sentimientos, acciones y significados cuando entra en contacto con el videojuego. Determinadas cualidades de los espacios por los que transitamos en los videojuegos (espacios cerrados, interminables pasillos, etc.) pueden incrementar nuestra sensación de frustración. A su vez, los efectos audiovisuales, y la atmósfera que éstos crean, dan mayor riqueza al espectro de emociones que podemos sentir.

Los avances técnicos en los gráficos 3D (luz en tiempo real, niebla...) permiten que la información no solo se transmita por medio del texto, sino que la imagen y el sonido ayudan a crear ambientes de mayor riqueza y precisión que la literatura. Dos recursos extensamente empleados para evocar sensaciones de desasosiego y vulnerabilidad a medida que el jugador va recorriendo el entorno lúdico e interactuando con los personajes u objetos que en éste encuentra son el sonido y la oscuridad.

El sonido (o la ausencia del mismo) en los medios audiovisuales ha sido utilizado para apoyar la continuidad narrativa, dar un significado a determinados eventos, despertar emociones, mantener la inmersión del espectador en la historia o enriquecer la experiencia estética (Cohen, 2011). La capacidad envolvente del sonido es exprimida al máximo por los diseñadores cuando lo introducen para dar pistas al jugador sobre lo que se encuentra próximo pero fuera de su campo de visión. Esto puede suponer una ayuda al jugador o, al contrario, puede causar desorientación y malestar, si lo que se pretende es infundir miedo (Roux-Girad, 2011). En *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2009) podemos escuchar pasos y murmullos de entes que no vemos. Estos sonidos pueden avisarnos de la presencia cercana de un ene-

migo, pero en muchos casos, lo que pretenden es incrementar nuestra sensación de alerta y desasosiego. Como indica Thom (1999), ocultar los estímulos visuales lleva a que el oído, y por consiguiente la imaginación, se encargue de la interpretación de los distintos mensajes que se transmiten en el juego.

La oscuridad en el videojuego, como señala Niedenthal (2009), no implica exclusivamente la ausencia de luz, sino también la existencia de todo aquello que dificulte la percepción visual, como las sombras, los fenómenos atmosféricos (la niebla) o la oclusión. La oscuridad, entendida en este término amplio, provoca malestar en el jugador en tanto que obstaculiza la percepción de los peligros que le acechan y lo transporta a un estado de incertidumbre, en el que no es capaz de decidir qué hacer. Estos elementos hacen que la experiencia de juego sea diferente con respecto a la experiencia de usuario en otros dispositivos interactivos que priman la productividad sobre la diversión, el ocio o la experimentación. Como señala Nitsche (2008: 228): «Video game spaces demand navigation and orientation, but they rarely present their content in the most open and immediately accessible manner. Instead, game worlds reveal their elements in an engaging and stimulating way [...] Distortions, surprises and disorientation when “losing one’s way” restrict usability and accessibility but can enhance immersion and drama in a game».

### 3. METODOLOGÍA

La metodología empleada se asienta sobre técnicas que podrían situarse a medio camino entre el análisis de la recepción del juego y de la observación participante. En la tradición sociológica y antropológica dicha técnica de investigación consiste en la observación directa del objeto de estudio mediante la implicación participativa del investigador en el objeto o comunidad a analizar (Vallés, 1999), y que es frecuentemente aplicada por investigadores especializados en el ámbito de los videojuegos (Taylor, 2006; Pearce, 2009; Boellstorff *et al*, 2012). En cuanto al proceder aplicado, para la elaboración de nuestros análisis y de la tabla de cuantificación de fobias, hemos seleccionado una muestra de juegos de mesa y de rol inspirados en los universos ficticiales lovecraftianos –*Call of Cthulhu*<sup>2</sup> (1981), *Arkham Horror* (1987)– a partir de la cual, y junto a la revisión de la obra y producción literaria de dicho autor, hemos configurado una tabla que recoge las principales fobias y miedos pre-

---

2 La tabla de análisis de terrores se encuentra en gran medida inspirada en la tabla de fobias que se encuentra en el primer manual de juego de rol *Call of Cthulhu*. Véase Chaosium (1981).

sentes en los universos e imaginarios fantásticos lovecraftianos. A partir del esquema propuesto, que resume las figuras y terrores más comunes en la obra del autor mencionado, hemos realizado un análisis de recepción y observación participante de más de diez horas en *P.T.* (completando el juego íntegramente en más de tres ocasiones); contrastando el uso y la presencia de las fobias y recursos pavorosos a través de la cuantificación de su aparición en los distintos bucles del juego (pese a que a priori la metodología pueda parecer de vocación cuantitativa la influencia observacional de orden cualitativo ha sido central en el estudio). Para el diseño de la tabla hemos cuantificado el número de veces que aparece cada recurso fóbico empleado por Lovecraft en los distintos bucles existentes en el juego. De este modo, hemos rastreado la ausencia o presencia (alta, media o baja) de las distintas fobias lovecraftianas más representativas en la estructura de *P.T.* A través de dicho rastreo hemos encontrado ciertos rasgos en común entre el videojuego y el universo lovecraftiano, y por ejemplo, Guillermo del Toro (uno de los directores de *P.T.* junto a Hideo Kojima), quien se encuentra dirigiendo la versión fílmica de la novela de Lovecraft *En las montañas de la locura* (1936), ha realizado contribuciones al *teaser* jugable donde se pueden rastrear ciertas influencias lovecraftianas. De un total de doce bucles, las distintas fobias pueden tener diferentes grados de presencia en función de su mayor o menor aparición cuantitativa (si una fobia está presente en un bucle repetidamente computará una única vez por cada vez que realice su aparición en una secuencia independiente). De este modo, un recurso que aparezca menos de tres veces será tipificado como baja presencia, entre cuatro y seis veces como media presencia, y por encima de este número, como alta presencia. Sin embargo no hay que perder de vista que pese a que un recurso terrorífico pueda aparecer pocas veces desde el punto de vista cuantitativo, desde la óptica cualitativa puede tener una importancia fundamental para el desarrollo de la trama o la experiencia del jugador (como es el caso de las referencias a los extraterrestres).

#### 4. ANÁLISIS

##### 4.1. *El universo de Lovecraft en P.T.*

Profundizando en los aspectos más puramente analíticos es el momento de mostrar el análisis realizado en el juego a partir de la metodología expuesta anteriormente. A continuación se ofrecen los resultados más relevantes hallados a partir de la aplicación de la tabla de terrores y fobias lovecraftianas.

*Lista de fobias lovecraftianas (Extraídas de relatos y del primer manual de juego de rol basado en «La Llamada de Cthulhu»). Presencia en P.T.*

Miedo a los muertos	Alta presencia (cadáver madre y bebé)
Miedo al mar	Ausencia
Miedo a los espíritus	Alta presencia (fantasma madre)
Miedo a los académicos y profesores	Ausencia
Miedo a los microorganismos	Baja presencia
Miedo a las balas	Ausencia
Miedo a la ingravidez	Baja presencia (distorsión y alteración espacio-temporal)
Miedo a los espacios cerrados	Alta presencia (acción fundamental en pasillos y baño)
Miedo a las multitudes	Ausencia
Miedo a los árboles	Ausencia
Miedo al pelaje	Media presencia (peluche oso rosa)
Miedo a los insectos	Alta presencia (cucarachas)
Miedo a las oscuridad	Alta presencia (escasa visibilidad proveniente de una linterna)
Miedo a la noche	Alta presencia (toda la demo transcurre de noche)
Miedo a las serpientes	Ausencia
Miedo a lo desconocido	Alta presencia (distorsión realidad, dimensiones paralelas, fenómenos paranormales, extraterrestres, sucesos paranormales)
Miedo al agua	Media presencia (bañera, y mensajes de peligro “no confíes en el agua”)
Miedo a los monstruos	Baja presencia (bolsa ensangrentada que habla)
Miedo a los extranjeros	Ausencia
Miedo a ser confinado en casa	Alta presencia (encerrado en una casa)
Miedo a los propios miedos	Alta presencia
Miedo a cruzar puentes	Ausencia
Miedo a la sangre	Media presencia (manchas de sangre y objetos que desprenden sangre como la nevera)
Miedo a los médicos	Ausencia
Miedo a estar solo	Alta presencia (soledad absoluta)
Miedo a la lluvia	Alta presencia
Miedo a abrir los ojos	Baja presencia
Miedo a cometer pecados	Baja presencia (mensajes desde el infierno y condena)
Miedo a la demencia	Alta presencia (distorsión de la realidad)
Miedo a las sombras	Alta presencia (juegos de luz y sombras continuos con linterna)
Miedo a los libros (bibliotecas)	Baja presencia
Miedo a los extraterrestres	Baja presencia (mensaje de la guerra de los mundos)

El primer aspecto que destaca del análisis realizado es la significativa presencia de figuras, fobias y terrores comunes lovecraftianos presentes en el *teaser* de *P.T.* Insectos, sangre, oscuridad, soledad, muertos, espíritus, extraterrestres, ingravidez, espacios cerrados, demencia, confinamiento, monstruos, fenómenos paranormales, noche perpetua, lluvia... Todos ellos componen un universo y entorno que evoca irremediamente a la figura de Lovecraft. Observemos algunos ejemplos gráficos. En la figura 2 se contempla una concentración de varias fobias relacionadas con dicho autor, como los insectos (cucarachas), la escasez de luz, juegos de sombras, la aparición de mensajes misteriosos en la fotografía (pese a encontrarnos solos).

Asimismo, en la figura 3 volvemos a contemplar más imágenes terroríficas lovecraftianas, como la noche, la oscuridad, la lluvia o el pelaje (oso de peluche rosa en el suelo).

Por último, en la figura 4, se observa un feto, de aspecto monstruoso, completamente ensangrentado y que emite lamentos y lloros (y su espíritu eventualmente se reirá), donde además se contempla una atmósfera de oscuridad extrema (tan solo alumbrados por una linterna) y destaca la sensación de opresión y confinamiento (nos encontramos encerrados en el baño). Recordamos que las linternas se revelan en la obra de Lovecraft como pequeños objetos que permiten a los personajes resguardarse de la locura.

Un momento revelador de la influencia lovecraftiana en *P.T.* lo conforman las palabras en sueco que se escuchan en uno de los mensajes emitidos



Figura 2



Figura 3



Figura 4

por la radio, haciendo una clara referencia a la narración en directo de *La guerra de los mundos* que Orson llevó a cabo en 1938 en la CBS, basándose en la novela homónima del inglés Herbert George Wells (1898). La presencia de vida extraterrestre real entre nosotros, como trasfondo de la historia, se deja entrever mediante fragmentos del mensaje como el que se presenta a conti-

nuación: «Wise as you are, you may already have noticed. As the radio drama from 75 years ago was the truth. They are here, on our Earth. And they oversee and see all. Don't trust the news. Don't trust the police. They are already controlled by them».

#### 4.2. *La experiencia fantástica en P.T*

Una característica presente en la literatura fantástica, y que señalábamos con anterioridad, es la identificación del lector con el personaje. En este sentido, la identificación del jugador con el protagonista de *P.T* se lleva a cabo a partir del punto de vista subjetivo o en primera persona. El jugador ve lo mismo que el personaje, y ambos avanzan en el conocimiento de los hechos al mismo tiempo. Si bien la forma de descubrir la historia en *P.T* no se asemeja a la lectura que hacemos de un relato de Lovecraft (la historia la descubrimos a partir de nuestra exploración del espacio interactivo), sí se acerca a la forma en que los personajes descubren los misterios que se les plantean. Al igual que los protagonistas de relatos como «La llamada de Cthulhu», que reconstruyen la historia a partir de diarios, periódicos y otros documentos, la interacción con elementos dispersos en el entorno de *P.T* nos ayuda a reconstruir los hechos que tuvieron lugar en la casa maldita, desde las noticias que escuchamos en la radio a los mensajes de las fotos, pasando por la evocación de las violentas agresiones que tuvieron lugar en el baño de la casa. A partir de pequeños signos descubrimos la historia de un asesinato y una mujer que ve truncada su maternidad.

No obstante, más que la intriga y el progresivo desvelamiento de la historia, veíamos que Lovecraft apuntaba a la atmósfera y a la creación de una sensación específica como las cualidades más importantes a la hora de juzgar la autenticidad de lo fantástico. Es aquí donde radica una de las grandes aportaciones del videojuego con respecto a la literatura fantástica. En la construcción de la atmósfera de *P.T* juega un papel esencial la capa audiovisual del juego, algo que no podemos obtener de los libros. Los golpes en las puertas, los llantos de la mujer y el bebé, las risas distorsionadas que parecen venir de una dimensión lejana, unido a la música, que va variando el volumen según se quiere aumentar o rebajar la tensión, nos hacen sentir que un peligro se encuentra cerca (asimismo, los momentos de silencio nos recuerdan el aislamiento al que nos encontramos sometidos). Estos sonidos incrementan nuestra sensación de alerta y desasosiego, impresiones que se ven acentuadas por el hecho de no poder ver, en la mayoría de los casos, de dónde vienen estos.

Hablamos aquí de la oclusión: puertas que no podemos abrir y largos y estrechos pasillos que no nos dejan vislumbrar lo que nos espera a la vuelta de la esquina ni identificar aquello que nos está infligiendo terror. Hablamos también de las variaciones en la intensidad lumínica. Si bien comenzamos el juego con unas condiciones que nos permiten ver todos los objetos de la casa, la luz va atenuándose a medida que avanzamos en los bucles, aumentando progresivamente el grado de sugestión y terror, hasta que nos vemos obligados a usar una linterna (algo similar a las sensaciones de consternación e inquietud que experimentan los jugadores del *Hyakumonogatari Kaidankai* a medida que se apagan paulatinamente las velas).

Además de la importancia de la capa audiovisual en la creación de una atmósfera sobrecogedora, vemos cómo la experiencia fantástica en el juego es distinta en tanto que somos capaces de recorrer los entornos e interactuar con los objetos que allí encontramos. En *P.T* es destacable la experiencia de navegar por un espacio imposible, una casa en la que la puerta que da al sótano nos lleva a la entrada de la estancia, el punto desde el que habíamos empezado, haciéndonos recorrer en todo momento los mismos pasillos. En esta casa el jugador no solo encuentra criaturas sobrenaturales, sino que es testigo de cómo el propio espacio y tiempo se ven modificados y transformados. Así se alterarán las dimensiones de las formas y la distribución de los diferentes objetos de las estancias, así como la velocidad a la que recorreremos los pasillos, sin que tengamos un verdadero control para volver a nuestro ritmo natural. Estas transformaciones espacio-temporales inducirán al jugador una permanente sensación de inseguridad, descontrol e indefensión. Los cambios ocurridos llegan a romper toda lógica material y parecen más propios de una mente perturbada o de origen paranormal. Merece especial atención el bucle en el que toda la casa se tiñe de una inquietante luz rojiza que nos trasporta a una dimensión donde impera el terror, el sufrimiento y la locura (figura 5). Las estancias serán inestables y la cámara transmitirá sensaciones violentas y repentinas de distorsión, vértigo y velocidad. Los cuadros adoptarán la forma de unos ojos parpadeantes que nos observan en todas direcciones y los desplazamientos se realizarán a velocidades vertiginosas mientras recorreremos pasillos interminables *ad nauseam*. El bucle, en definitiva, parece darnos la bienvenida a una pesadilla de horrores cósmicos lovecraftianos.

Aparte de la experiencia de transitar una casa en la que se producen varias alteraciones espacio-temporales, vemos en *P.T* una capacidad para desestabilizar y confundir al jugador a partir de las propias mecánicas de juego. Acciones como la de salir al menú principal (figura 6) para recoger una pieza



Figura 5. Pasillos rojos con distorsión espacio-temporal

del puzzle a resolver, o que, de manera aleatoria (y en diferentes idiomas), aparezcan pantallazos con falsos mensajes advirtiendo de que se ha producido un error en el sistema, suponen abandonar la diégesis del juego y tomar consciencia de la artificiosidad del dispositivo. Si bien las interfaces más transparentes son aquellas que no dan pie a pensar en los resortes de la mis-

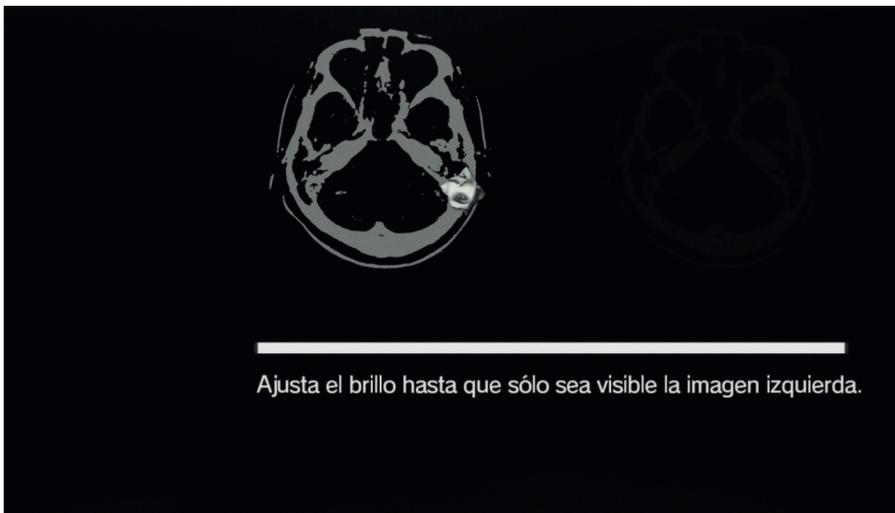


Figura 6. Obsérvese el trozo de fotografía oculto en el menú

ma, ni en su instancia creadora, *P.T.* trastoca intencionalmente la experiencia inmersiva del jugador con el fin de acrecentar su vacilación.

Ahondando en el estremecimiento constante causado por el aislamiento y la vulnerabilidad (el jugador no dispone de armas para defenderse ni tampoco de escondites para refugiarse), la sensación continua de que hay una presencia fantasmagórica (figura 7) agrava los efectos de terror. Se promueve la paralización del avatar (dificultades para huir, inexistencia de escapatoria, indefensión, vulnerabilidad...). La única estrategia de supervivencia de la que dispone el jugador (y no siempre es efectiva) consiste en la desobediencia. A lo largo del juego recibimos mensajes que nos sugieren mirar hacia atrás, conduciéndonos a la muerte inmediata. Sin embargo evitar mirar hacia atrás (no seguir los consejos del juego, desobediencia para sobrevivir) puede evitar un encuentro no deseado con el espectro (quedándonos inmóviles mientras escuchamos su respiración a fin de evitarle). Este aspecto nos recuerda a las reacciones de los personajes lovecraftianos, que suelen quedar paralizados ante la revelación de un suceso inexplicable. Normalmente, los videojuegos muestran ayudas a la interacción a través de mensajes en la pantalla que indican las acciones a realizar para progresar exitosamente en el juego. Sin embargo, las lógicas que operan en *P.T.* son muy diferentes, ya que el propio diseño de la interacción se vuelve un enemigo del jugador (seguir las recomendaciones propuestas probablemente nos dirija a una muerte directa). De este modo, pese a que tradicionalmente los consejos y pistas que ofrecen los videojuegos



Figura 7

pretenden facilitar la consecución de logros y metas, en este caso, mediante el engaño prediseñado se pretende infligir desasosiego y consternación (aunque indirectamente aprenderemos a desobedecer y obtener información relevante evitando hacer lo indicado). Todo ello pretende infundir una sensación de paranoia constante por parte de un entorno hostil que supera la comprensión humana y recuerda inevitablemente a los horrores cósmicos.

El diseño de la interacción y las mecánicas de *P.T.* apelan a la paranoia y a las habilidades dementes del jugador para superar los retos que se plantean a lo largo de la experiencia propuesta. La racionalidad más pura o tradicional se tuerce en un instrumento inútil para desenvolverse satisfactoriamente en el desarrollo de la historia. El jugador debe transitar por los rincones más oscuros y las emociones más profundas de la mente para completar las difusas, indeterminadas y retorcidas metas existentes. La aparente aleatoriedad, rareza o demencia requerida para cumplir los objetivos ha suscitado numerosas habladurías, teorías conspiranoicas y mitos sobre los elementos y requisitos necesarios para avanzar en el juego. Desde la teoría de los diez pasos (consistente en dar únicamente diez pasos y frenarse cada vez que se escucha la risa de un bebé) hasta complejas y enrevesadas combinaciones de acciones tras la aparición de fenómenos extraños (lamentos, lloros, respiraciones profundas...), las conjeturas sobre el funcionamiento e interacción en *P.T.* no han hecho más que acrecentarse (por ejemplo, pese a que no existe ninguna evidencia, varios jugadores afirman en las guías y vídeos consultados que estrategias como gritar el nombre de Lisa al micrófono nos permitirá comunicarnos con ella). Asimismo, los distintos eventos, en caso de aparecer, pueden hacerlo en muy diferentes momentos e intervalos (en ocasiones la risa del bebé aparece inmediatamente o pueden pasar desde más de diez minutos o hasta incluso horas).

En cualquier caso, para superar algunos de los retos planteados se cree que es necesario,<sup>3</sup> entre otros: interactuar con los espectros a través del micrófono, morir al menos una vez, mirar fijamente varios objetos, realizar un número determinado de veces el mismo bucle, caminar una serie de pasos exactos y quedarse parado tras oír determinados sonidos... Todos estos requisitos son extremadamente difíciles de conseguir si se abordan desde una visión o posicionamiento racional o no se cuenta con la ayuda de algún tipo de soporte de asistencia, tutorial o algún jugador experimentado. De hecho, es prácti-

---

3 Existe una gran controversia en la necesidad real de cumplir determinados pasos u objetivos para completar la demo: por ejemplo, parece ser que no es necesario recoger todos los trozos de foto. Incluso algunos jugadores afirman que no se necesita ninguno para avanzar.

camente imposible avanzar exitosamente en el juego sin ningún tipo de consulta o ayuda externa (determinados pasos requeridos para avanzar son casi imposibles de realizar aisladamente).

La locura y las acciones dementes se convierten en la llave necesaria para desentrañar los misterios existentes, de hecho, varios jugadores afirman que solo un paranoico podría ser capaz de completar el juego por sí mismo (el gran grueso de los jugadores que han comentado los vídeos confiesan haberse ayudado de guías para poder avanzar en la *demo-teaser*).

## 5. CONCLUSIONES

La presencia del universo lovecraftiano en *P.T.* se ha evidenciado a través del empleo de varias figuras fantásticas y fóbicas notablemente características en la obra del autor mencionado. A través del uso de una metodología a medio camino entre el análisis de la recepción del juego y la observación participante hemos contrastado el grado de presencia de distintos recursos terroríficos comparándolos con la tabla inspirada en los universos fantásticos de Lovecraft. Si bien no aspiramos a que los esfuerzos realizados en la presente investigación sean directamente replicables, animamos a profundizar en las problemáticas expuestas aprovechando la tabla y los esfuerzos metodológicos realizados para el análisis de otros juegos *survival horror* (en los que se pretende analizar la influencia y/o presencia de ciertos recursos lovecraftianos).

La forma en que el juego nos propone las interacciones son una cualidad distintiva del videojuego del género *survival horror* frente a la literatura fantástica. Ya no se trata de crear en la mente del jugador una atmósfera (experiencia lectora), sino de hacer que realmente sienta dicha atmósfera. La aleatoriedad, la incitación a la desobediencia, los instantes en los que es inevitable morir, la parálisis a la que se ve sometido el jugador por momentos, son elementos del diseño de la experiencia de juego que no experimentamos en una sesión de lectura fantástica. Pero además esta cualidad diferencia este género de otros en lo que a videojuegos se refiere. Mientras las heurísticas de usabilidad genéricas del videojuego priman una experiencia fluida, el *survival horror* busca la frustración, la parálisis o la desorientación.

En los videojuegos lo fantástico se extiende no solo al ámbito del descubrimiento de una historia, sino al de la experiencia de usuario, donde no solo el texto sirve para infundir determinadas sensaciones, sino que contamos con la capacidad evocativa de los recursos audiovisuales y las mecánicas de juego.

La aparición de sucesiones de eventos poco predecibles, aleatorios e ilógicos que pretenden mediante su diseño infundir pavor, pánico, vulnerabilidad, locura o sensación de permanente consternación o extrañamiento, nos obligan a apuntar la capacidad de las mecánicas de juego como instrumentos evocadores o inspiradores que dirigen al usuario hacia experiencias aterradoras.

Por último no hay que olvidar que *P.T.* se trata de un *teaser*, y mediante su estudio hemos pretendido, contribuir a la diversidad de tipos de objetos y análisis (es llamativa la total carencia de estudios centrados en demos jugables entre los académicos). Pese a tratarse de un objeto ampliamente ignorado, los *teasers* destacan por su relevancia como primer contacto con el juego, una aproximación experimental que configurará una visión previa de la obra final.

## BIBLIOGRAFÍA

- ADDISS, Stephen (2001): *Japanese Ghosts and Demons: Art of the Supernatural*, Paperback, USA.
- BOELLSTORFF, Tom, Bonnie NARDI, Celia PEARCE y T.L. TAYLOR (2012): *Ethnography and Virtual worlds. A handbook of Method*, Princeton University Press, Nueva Jersey.
- CAILLOIS, Roger (1965): *Au coeur du fantastique*, Gallimard, París.
- COHEN, Annabel (2011): «Music as source of emotion in Film», en Patrik Juslin (ed.), *Handbook of music and emotion: theory, research, applications*, Oxford University Press, Oxford, pp. 249-272.  
<<http://dx.doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199230143.003.0031>>
- EGENFELT-NIELSEN, Simon, Jonas HEIDE-SMITH, y Susana TOSCA (2008): *Understanding Video Games*, Roudledge, Nueva York.  
<<http://dx.doi.org/10.4324/9780203930748>>
- ERMI, Laura y Frans MÄYRÄ (2005): «Fundamental Components of Gameplay Experience: Analysing Immersion», en Suzanne Castell y Jennifer Jenson (eds.), *Changing Views: Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference*, pp. 15-27, disponible en <[http://people.uta.fi/~tilma/gameplay\\_experience.pdf](http://people.uta.fi/~tilma/gameplay_experience.pdf)> [03.01.2015]
- HOEGER, Laura y William HUBER (2007): *Ghastly Multiplication: Fatal Frame II and the Videogame Uncann. DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play The University of Tokyo, September, 2007*, vol. 4, disponible en <<http://www.digra.org/digital-library/publications/ghastly-multiplication-fatal-frame-ii-and-the-videogame-uncanny/>> [06.01.2015]
- JENKINS, Henry (2004): «Game Design as Narrative Architecture», en Noah Wardrip-Fruin y Pat Harrigan (eds.), *First Person. New media as story, performance and game*, The MIT Press, Cambridge, pp. 118-130.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (2010): *En las montañas de la locura*, en Juan Antonio Molina Foix (ed.), *Narrativa completa II. H. P. Lovecraft*, Valdemar, Madrid, pp. 365-484.

- \_\_\_\_ (2010): «La Sombra sobre Innsmouth», en Juan Antonio Molina Foix (ed.), *Narrativa completa II. H. P. Lovecraft*, Valdemar, Madrid, pp. 485-562.
- \_\_\_\_ (2010): *El horror sobrenatural en la literatura*, Valdemar, Madrid.
- \_\_\_\_ (2013): «La maldición que cayó sobre Sarnath», en Juan Antonio Molina Foix (ed.), *Narrativa completa I. H. P. Lovecraft*, Valdemar, Madrid, pp. 159-166.
- \_\_\_\_ (2013): «La llamada de Cthulhu», en Juan Antonio Molina Foix (ed.), *Narrativa completa I. H. P. Lovecraft*, Valdemar, Madrid, pp. 553-588.
- KIRKLAND, Ewan (2005): «Restless dreams in *Silent Hill*: approaches to video game analysis», *Journal of Media Practice*, vol. 3, núm. 5.  
<<http://dx.doi.org/10.1386/jmpr.6.3.167/1>>
- \_\_\_\_ (2007): «The Self-Reflexive Funhouse of *Silent Hill*», *Convergence*, vol. 13, núm. 4.  
<<http://dx.doi.org/10.1177/1354856507081964>>
- \_\_\_\_ (2009): «Horror Videogames and the Uncanny», *DiGRA '09 – Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory Brunel University*, vol. 5, disponible en <http://www.digra.org/digital-library/publications/horror-videogames-and-the-uncanny/> [04.01.2015]
- \_\_\_\_ (2009b): «Storytelling in Survival Horror Video Games», en Bernard Perron (ed.), *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*, McFarland, Jefferson, pp. 62-78.
- KRZYWINSKA, Tanya (2009): «Reanimating H.P. Lovecraft: The Ludic Paradox of *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*», en Bernard Perron (ed.), *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*, McFarland, Jefferson, pp. 267-287.
- KUBRICK, Stanley (1980): *The Shining*, Warner Bros.
- MANOVICH, Lev (2001): *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge.
- NIEDENTHAL, Simon (2009): «Patterns of obscurity: gothic setting and light in *Resident Evil 4* and *Silent Hill 2*», en Perron, Bernard (ed.), *Horror video games: essays on the fusion of fear and play*, McFarland, Carolina del Norte, pp. 168-180.
- NITSCHKE, Michael (2008): *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, The MIT Press, Cambridge.  
<<http://dx.doi.org/10.7551/mitpress/9780262141017.001.0001>>
- PEARCE, Celia (2009): *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, The MIT Press, Cambridge.
- PENZOLT, Peter (1952): *The Supernatural in Fiction*, Peter Nevill, Londres.
- PERRON, Bernard (2012): *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press, Michigan.  
<<http://dx.doi.org/10.3998/lvg.11053908.0001.001>>
- ROUX-GILLARD, Guillaume (2011): «Listening to Fear: A Study of Sound in Horror Computer Games», en Mark Grimshaw (ed.), *Game sound technology and player interaction: concepts and developments*, Information Science Reference, Hershey PA, pp. 192-212.  
<<http://dx.doi.org/10.4018/978-1-61692-828-5.ch010>>
- SANTOS, Mark y White, Sarah (2005): «Playing with Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of *Resident Evil* and *Silent Hill*», en Nate Garrelts (ed.), *Digital*

- Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, Mc Farland, Jefferson, pp. 69-79.
- SCARBOROUGH, Dorothy (2009): *The Supernatural in Modern English Fiction*, BiblioBazaar, Charleston.
- TAYLOR, T.L. (2006): *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, MIT Press, Cambridge.
- THOM, Randy (1999): «Designing a Movie for Sound», disponible en <[http://film-sound.org/articles/designing\\_for\\_sound.htm](http://film-sound.org/articles/designing_for_sound.htm)> [08.01.2015]
- TODOROV, Tzvetan (1995): *Introducción a la literatura fantástica*, Editorial Coyoacán, México D.F.
- TOSCA, Susana (2013): «*Amnesia: The Dark Descent: The Player's Very Own Purgatory*», en Alice Bell, Astrid Ensslin y Hans Rustad (eds.), *Analyzing Digital Fiction*, Routledge, London, pp. 109-123.
- VALLES, Miguel (1999): *Técnicas cualitativas de investigación social: Reflexión metodológica y práctica profesional*, Síntesis, Madrid.
- VAX, Louis (1971): *Arte y Literatura Fantásticas*, Editorial Universitaria de Buenos Aires, Buenos Aires.

## LUDOGRAFÍA

- Capcom (1996-2012): *Resident Evil*, Capcom.
- Chaosium (1981): *La llamada de Cthulhu*, Chaosium.
- Cyan Worlds (1993): *Myst*, Broderbund.
- Edge Entertainment (1987): *Arkham Horror*, Edge Entertainment.
- Frictional Games (2010): *Amnesia: The Dark Descent*. Frictional Games.
- Headfirst Productions (2006): *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, Bethesda Softworks.
- Id Software (1993): *Doom*, Id Software.
- Kojima Productions (2014): *P.T (Silent Hills)*, Konami.
- Konami (2003): *Silent Hill 3*, Konami Computer Entertainment Tokyo.
- Team Silent (1999): *Silent Hill*, Konami.
- Team Silent (2001): *Silent Hill 2*, Konami.
- Visceral Games (2010): *Dante's Inferno*, Electronic Arts.