UNIVERSIDAD DE SEVILLA

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual 2023/2024

TRASCENDENCIA NARRATIVA DEL GÉNERO SURVIVAL HORROR EN UN CONTEXTO SOCIOCULTURAL JAPONÉS

Mª de los Ángeles Lebrón Domingo

Tutor: Juan José Vargas Iglesias

Índice

1. Introducción 4
2. Marco teórico 5
   - 2.1. Contexto histórico de la evolución hacia el Japón Moderno 5
     - 2.1.1. Periodo Edo 5
     - 2.1.2. Periodo Meiji 7
     - 2.1.3. Periodo Taishō 8
     - 2.1.4. Periodo Shōwa 9
     - 2.1.5. Periodo Heisei 10
     - 2.1.6. Periodo Reiwa 12
   - 2.2. El origen del Survival Horror (1989-2024) 13
     - 2.2.1. Ambientación y estética del género 15
     - 2.2.2. Narrativa y jugabilidad del género 17
     - 2.2.3. La empatización y narrativa del trauma 21
     - 2.2.4. El proceso de la inmersión de los videojuegos 30
   - 2.3. Los miedos de Japón 32
     - 2.3.1. La representación de *Yomi* en el *Otro Mundo* 35
     - 2.3.2. La influencia del terror japonés en los videojuegos 37
     - 2.3.3. Un terror lúdico con raíces literarias y cinematográficas 38
     - 2.3.4. La anomalía de los cánones de la monstruosidad consciente 39
     - 2.3.5. La representación japonesa de la mujer en el terror 43
3. Metodología 47
   - 3.1. Análisis ludológico-cultural 49
     - *3.1.1. Sweet Home* 49
     - 3.1.2. *Clock Tower* 54
     - 3.1.3. Resident Evil 58
     - 3.1.4. *Silent Hill* 63
     - 3.1.5. *Silent Hill 2* 71
4. Discusión y conclusiones 78
5. Bibliografía 82

1. Introducción

La superstición está arraigada a las creencias transferidas en cada generación y cuyos orígenes están asociados a un uso generalizado que se opone a la razón y a la evidencia científica. En este caso, se justifican mediante hechos sobrenaturales y prácticas poco comunes, que quedan confinados al subconsciente. Esta convicción, con origen en la tradición oral, ha sido marcada también en Japón, sirviendo en el ámbito de las creencias para dar explicación a sucesos que aterran al país. Sin embargo, desde el punto de vista lúdico es un recurso apropiado para favorecer una atmósfera en la que afloran el género y ciertas pulsiones humanas. Un factor imprescindible para que esto suceda es la sumersión, que decanta la experiencia idónea para experimentar las pesadillas compuestas de los terrores de la cultura. ¿Cuáles son las causas y consecuencias del género *survival horror* en Japón? ¿Qué ha influido la cultura japonesa para encasillarse en terrores laberínticos y desconocidos? El impacto cultural que tienen los juegos de este género en la actualidad despierta estas preguntas.

La industria de terror en Japón bebe en un principio de su cultura y, recientemente, del mundo del cine. El punto de inflexión fue el camino de los *kami*, el origen de las deidades, antepasados, fenómenos naturales y supersticiones de Japón que acentuaban la conexión con lo sobrenatural y la imaginación. En aquel entonces, se propagaba por la escritura y la oralidad, y servía como diferenciación de la cultura propia respecto a otras creencias indígenas.

Más tarde, cuando la familia Tokugawa gobernaba en el país durante el período Edo (1603-1868) existió una tríada de textos reconocidos por la cultura popular del momento: *Los Cuentos de Sorori*; *Historias de Actos y Consecuencias;* y *Cuentos del Muñeco de Cabecera*. Fue el comienzo de la especulación sobre la figura femenina, considerada como maligna y vengativa, y con ello, el nacimiento de los fantasmas japoneses conocidos como *yūrei*. Estos fantasmas deben solventar la tragedia que les sucedió en sus pacíficas vidas para finalmente atar cabos y liberarse; es por eso que se consideran "almas en pena" encarnaciones de los conceptos de la vida después de la muerte y del culto a los fallecidos.

Tras ello, Japón quiso mantener una esencia propia y estilo marcado, evitó influencias provenientes de otros países como China o creencias derivadas del budismo. Pasados los años, el pueblo japonés se modernizó con modificaciones que pusieron en peligro esta conexión con lo sobrenatural en la sociedad japonesa. La presencia del terror se incrementó con el paso del

tiempo hasta que aparece el terror psicológico en el mundo del filme y del manga. En el presente, muchas de estas costumbres y tendencias del terror son recogidas por Occidente y llevadas al mundo lúdico. La representación de una cultura distinta genera incertidumbre debido al choque cultural pero a su vez, atrae a un público, en particular por la forma en la que se narran las historias; y aquí es donde entra el género *Survival Horror*.

Un género cuyo objetivo es la supervivencia en un entorno terrorífico. "Survival" como la supervivencia encasillada en un ambiente tétrico y de temática violenta que simula una película de terror interactiva. Sin embargo, es acompañado de puzles a resolver a través de una exploración inmersiva, normalmente en una fórmula de tercera persona. La suma de supervivencia y puzle en sus videojuegos produce una tensión atmosférica que evoca la cultura japonesa y sus aferrados miedos. Este trabajo recopila la influencia del terror japonés dentro de los videojuegos y el origen de los *Survival Horror* desde el juego precursor *Sweet Home* de Capcom (1989) y *Silent Hill* de Konami (1999-2004), también procura el análisis de la sociedad y del contexto cultural de Japón como importante matriz histórica de buena parte de la narrativa de los videojuegos que hoy conocemos.

2. Marco teórico

2.1. Contexto histórico de la evolución hacia el Japón Moderno (1868 - Actualidad)

La mentalidad japonesa se enraiza en un desarrollo cultural que se ha desenvuelto a partir de complejidades históricas. Según el profesor Tramón (2000) una palabra que definiría en una idea la cultura japonesa sería "armonía". Los diversos contratiempos de política, economía y choques culturales sumado a las catástrofes naturales que ha vivido el país, esculpen en el territorio un modelo social que hoy supone un ejemplo de percepción del mundo y de adaptación a este.

2.1.1. Periodo Edo

El Período Edo (1603-1868) fue una época marcada de grandeza económica. Durante esta era, Japón explotó su autosuficiencia para crecer, y con ello dio los primeros pasos para ensimismar al territorio japonés en su propia cultura. En el Shogunato Tokugawa, se generaron recursos suficientes para subsistir y cumplir con las necesidades japonesas como Tramón (2000) indica: "Era un Japón absolutamente auténtico, cuya monarquía hace generar elementos de desarrollo y

elementos de crecimiento dentro de su propio territorio, factor que será clave para explicarnos el fenómeno contemporáneo de la grandeza económica del país" (p. 8). Años más tarde, la escuadra norteamericana intervino para realizar la actividad mercantil y encontró una sociedad parcialmente distanciada de contactos internacionales por medidas tomadas durante el Shogunato. Tras un pequeño bombardeo, el Almirante Perry logró llegar hasta el último shōgun, Tokugawa Yoshinobu. Este suceso, obligado por los mercantes estadounidenses, provocó que el emperador de Japón perdiese toda credibilidad ante la protección del territorio y orgullo propio de los valores de los japoneses, como señala Sarquís (2018, p. 81).

Con la firma del tratado de Kanagawa (1854) se retiró a Japón del aislamiento frente a Estados Unidos que había perdurado durante doscientos años. Sin embargo, el aislamiento total de Japón, forma parte de un mito promovido por la historiografía con el Sistema *Sakoku*, una política de relaciones exteriores durante el shogunato de Tokugawa, esto presenta una contradicción como indica Falero (2015):

> Este tipo de historiografía cultural ha contribuido decisivamente a reforzar por otro lado el mito del aislacionismo, que dibuja a Japón como una nación básicamente cercenada del resto de naciones durante la mayor parte de su historia. La historiografia pos-nacionalista ha hecho importantes avances en demostrar que el periodo pretendidamente más aislacionista de la historia japonesa, conocido como *sakoku* o "aislamiento" no lo ha sido en el sentido como nos lo ha dibujado la historiografía dominante hasta el presente (p. 7).

En este sistema las relaciones exteriores con países extranjeros se centró principalmente en China, Corea, las islas Ryukyus (conjunto de islas japonesas), Países Bajos (anteriormente la zona de Holanda). Aunque sus relaciones eran diversas como indica Kazui[1]:

> It is clear, then, that Japan was unwilling to maintain diplomatic relations on an equal footing with China, once revered as its suzerain, and seems to have had no desire to take part again in an unequal liege relation. And in its dealings with the Ryukyus and Holland, which can hardly be described as normal diplomatic relations between countries of equal standing, Japan insisted that it be paid a sort of tributary mission. Only with Korea did it develop formal diplomatic relations on an equal footing. In other words, the nations with whom Japan dealt during the Edo period were clearly ranked in the following order with Korea, Japan's equal, at the top: 1) Korea, 2) the Ryukyus, 3) Holland, and 4) China (pp. 288 - 289).

[1] Cita traducida por Susan Downing Videen

Tras la caída del *Shogun,* se inició la búsqueda de un nuevo emperador. En las siguientes visitas extranjeras, Japón llevó a cabo el aprendizaje sobre el funcionamiento y estrategias de los nuevos territorios que influyen en su economía emergente. Enviaron a representantes diplomáticos con el objetivo de conocer los métodos y mejorar técnicas de otros modelos de organización (Sarquís, p. 88).

2.1.2. Periodo Meiji

El poder imperial se recuperó con Mutsuhito. El nuevo emperador inició el siguiente período, conocido por Restauración Meiji (1868-1912), una etapa de la segunda mitad del siglo XIX caracterizada por el desarraigo cultural de Japón y una convivencia con Occidente. Esto supuso un ascenso a potencia mundial debido al proceso de modernización del país. La superioridad tecnológica y las armas extranjeras volvieron obsoletas las armas tradicionales japonesas, esto ocasionó un revuelo que desencadenó en una guerra civil entre tradicionalistas y modernistas; estos últimos contaron incluso con la ayuda extranjera. Tras las distinciones entre bandos internos, el emperador Meiji y los señores feudales se reunieron para el Juramento de la Carta, que según indica Sarquís (2018) se dividió en cinco puntos:

1) Para deliberar de asuntos de interés nacional se convocaría una asamblea.
2) Las reuniones de dicha asamblea serían públicas.
3) Tanto las clases bajas como altas cooperarían para el buen funcionamiento de la administración nacional.
4) Se eliminan costumbres bárbaras que habían imperado por aquel entonces en Japón, como la venta de niños y niñas a los prostíbulos. Las nuevas leyes toman de ejemplo las existentes en ciertas naciones europeas y también las de Estados Unidos
5) Se buscaría el saber y el conocimiento extranjero.

Así fue como la estructura feudal se desfragmentó para consolidar una nueva estructura social caracterizada de influyente, flexible y efectiva que determinaría la identidad propia entre los valores japoneses tradicionales y una adaptación a la nueva era. (p. 90)

Finalmente, se impuso el proceso de restauración del poder imperial y, como parte del proceso de occidentalización, Mutsuhito renunció a su poder para formar parte de este proceso considerado para otros fines más que para cambiar la estructura japonesa como comenta Becerra (2003) “La ola "occidentalizadora" es ostensible en las políticas de "civilización e ilustración" y

se observa en ellas una tendencia 'imitadora'. Obedeciendo a dicha tendencia, los estadistas de Meiji se lanzaron a una febril búsqueda de lo "moderno" en los países occidentales" (p. 6). Posteriormente, se produjo un último levantamiento de la Rebelión de Satsuma (1877), una revuelta de ex-samuráis contra el gobierno Meiji, cuya presión contra el poder condujo a la creación de la Constitución de 1889. Tras estos avances, aumentó el interés por saber y también el conocimiento extranjero, lo que potenció la educación volviéndose prioridad en Japón. Esta enseñanza se basaba en un modelo militarista estricto y sexista, que era la común en diferentes partes del mundo de la época. Por esta misma razón, se alentó la migración de los estudiantes hacia países extranjeros con la finalidad de especializarse en disciplinas de las mejores universidades europeas y norteamericanas. Después de finalizar sus estudios, regresaban a Japón para contribuir con su aprendizaje al desarrollo y crecimiento del territorio japonés. Esto a su vez, contribuyó a una readaptación a un nuevo sistema internacional al que Japón se sometía. Los intentos de mejora de la organización del país y la preservación de su esencia y valores les permitió crear un sentido de la identidad propio que la misma Constitución consolidó. Este proceso sentó las bases para la modernización generalizada del territorio y un periodo de estabilización después de cuatro décadas de inestabilidad política y social como confirma Sarquís (2018) "El éxito de los japoneses radicó, en gran medida, en lograr preservar el delicado equilibrio entre la dosis adecuada de occidentalización y el respeto a los valores tradicionales, que les permitió preservar un sentido de identidad propio" (p.17).

2.1.3. Periodo Taishō

Posteriormente se inició la era Taishō, también conocida como Democracia Taishō (1912-1926). Durante esta era, Japón se unió como bando aliado de Gran Bretaña en la Primera Guerra Mundial. Aunque su favorable situación económica tuvo un papel importante, tras su participación en el conflicto bélico mundial, el país experimentó una inflación generalizada que aumentaba el precio de sus productos, mientras que los salarios de la población no subían proporcionalmente. Como consecuencia a la crisis, en 1918 emergieron protestas por la inestabilidad económica y salarial, pero sobre todo por la subida del precio del arroz como indica Hane (2011, p. 117). Esta etapa desde el final de la Primera Guerra Mundial hasta la crisis de Manchuria es conocida como "gobierno de los partidos" según Tanaka (2011, p. 240). Con ello llegó el gobierno de Hara que dedicó su poder a restablecer el poder económico perjudicado por

los sucesos de la guerra. Este gobierno fue reservado ante un cambio mayor y volvió a originar un revuelo en la población con la búsqueda de un sufragio universal. Como respuesta, el gobierno de Hara llevó a cabo unas leyes electorales que obligaban a la ciudadanía a pagar impuestos para poder ejercer el derecho a voto. Hara fue el intermediario de estos conflictos internos del país, como señala Tanaka (2011) "tuvo la ventaja de tratar con los militares cuando el antimilitarismo era fuerte, y cuando los militares estaban divididos entre sí respecto a la política que debía seguirse en el continente" (p. 241). Sin embargo, no fue hasta 1924 que se aprobó un sufragio universal para varones mayores de 25 años. En esta franja de años, la corrupción enemistó a los distintos bandos japoneses que habían sucedido a la inestabilidad política y económica japonesa, y tras un intento de asesinato del príncipe regente un año después, se decretó el arresto de cualquier persona que vulnerara el poder imperial. Aunque esta normativa no llegó a aplicarse, sirvió como sistema de control de partidos menos liberales.

A este desequilibrio se sumó también una catástrofe en 1923 como señala Hane (2011) "El terrible terremoto que sacudió la región de Kantō el 1 de septiembre convirtió a Tokio en un infierno. El fuego, que destruyó toda la ciudad, acabó con la vida de más de cien mil personas y provocó más de medio millón de heridos, con un total de casi setecientas mil casas destruidas" (p. 140). La falta de comunicación llenó de incertidumbre a la población japonesa. Fue una temporada de catástrofes naturales, pues un seísmo originó un tsunami con olas de hasta diez metros y, además, un tifón que azotó la ciudad dispersando el incendio por la región. Esta tragedia acabó con más de medio millón de hogares destruidos y más de cien mil fallecidos. Según *Debate* (2023), los coreanos que vivían encubiertos en el país aprovecharon la situación para propagar los incendios, robar y envenenar el agua de los pozos. Debido a esto, cientos de coreanos fueron asesinados por milicias civiles japonesas. Este período concluyó con una inestabilidad que dejó huella en la historia de Japón, tras la anterior época de prosperidad que hubo durante la Restauración Meiji.

2.1.4. Periodo Shōwa

Una de las etapas más prolongadas fue la era Shōwa (1926-1989). Ocupada por el emperador Shōwa, estas fechas trajeron un ultranacionalismo que intentó evitar el conflicto previo entre capitalismo y comunismo. En 1937, Japón invadió China y participó nuevamente en la Segunda Guerra Mundial. La flota japonesa lanzó un ataque aéreo contra *Pearl Harbor*. En respuesta a

este ataque, Estados Unidos declaró la guerra a Japón y ordenó el lanzamiento de dos bombas atómicas del proyecto Manhattan, cuyo presidente estadounidense Roosevelt había iniciado en 1941 a desarrollarlas, según señala Sola (2020) "el presidente Roosevelt estuvo de acuerdo con el proyecto propuesto por la comunidad científica, convencido de que los resultados obtenidos podían generar un alto impacto, de entrada, en el posterior devenir de la Segunda Guerra Mundial. Con su visto bueno, se daba inicio al llamado Proyecto Manhattan, una iniciativa macro estadounidense apoyada por Gran Bretaña y Canadá" (p. 55). Aunque en un principio se desconocía dónde se arrojaría la primera bomba, Hiroshima y Nagasaki fueron las ciudades afectadas por estas explosiones a finales de 1945. Estas bombas fueron lanzadas por el presidente de Estados Unidos Harry S. Truman lo que supuso la inmediata rendición de Japón y por tanto, la finalización de la Segunda Guerra Mundial. El ataque y sus consecuencias fue un punto de inflexión para replantearse el alcance y los estragos causados dentro de la conciencia histórica tras el daño que causaron las armas nucleares lesionando de cáncer y envenenamiento por radiación a las víctimas de las ciudades. Como indica Sola (2020) "el mundo se vio atrapado de inmediato entre la incertidumbre y el miedo como consecuencia del inicio de la era atómica" (p. 52). La derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial marcó un cambio radical en su historia y valores, fue ocupada durante siete años por los estadounidenses y sometida a reformas que transformaron el país en una nación soberana. Durante las décadas de los sesenta y setenta, su auge económico la convirtió en una superpotencia posicionada en el segundo lugar de las economías más grandes del mundo. Sin embargo, descendió en la clasificación tras el estallido de la burbuja financiera e inmobiliaria en los noventa.

2.1.5. Periodo Heisei

La penúltima etapa fue la era Heisei (1989-2019), que inició tras el fallecimiento del emperador Hirohito (Emperador Shōwa) y ocupado por su sucesor, su hijo Akihito. Es una fecha reconocida por su nombre, cuyo significado es "paz en todos lados" o también, según Barbosa "alcanzando la paz" (2018). Un acontecimiento significativo de este periodo fue el cambio del comportamiento de la figura de la Casa Imperial, pasó de ser distante a mostrar cercanía hacia los ciudadanos japoneses. El inicio de la nueva era fue desafortunada, a finales del año 1989 la bolsa de Tokyo decayó, esto provocó la explosión de la burbuja económica y el declive del país. Según menciona Barbosa (2018):

> Burbuja que comenzó a formarse a raíz de la reunión en septiembre de 1985 entre los representantes de Estados Unidos, Inglaterra, Alemania, Francia y Japón, conocida como el Acuerdo del Plaza, en la que se acordó la revaluación de las monedas diferentes al dólar. Como consecuencia de ello, el yen se revaluó 50% en el curso de 18 meses y los activos japoneses, en dólares americanos, se duplicaron. El país entró en una etapa de euforia y de exceso de confianza que llevó a decisiones inusitadas como lo fue la compra del Rockefeller Center en Nueva York por parte de una firma nipona. Con una economía boyante y los bancos llenos de recursos, pronto se desencadenó la cascada de préstamos que se convertirían en la espada de Damocles (p. 4).

La sociedad nipona aprovechó esta prosperidad y confianza para realizar grandes inversiones con préstamos que afectaron posteriormente a la economía japonesa. La caída de los precios tras el estallido de la burbuja provocó pérdidas, quiebras de empresas, reducciones de salarios y ofertas de trabajo. En 1995, Japón sufrió otro seísmo, el terremoto de Kobe con un 6.9 de magnitud, junto a esta catástrofe se sumó un segundo ataque terrorista con gas sarín en la estación de metro de Tokyo. Ambos sucesos propiciaron un sentimiento de vulnerabilidad en el país que, sumado a la crisis, afectó a la nación notablemente, sobre todo a la civilización como indica Barbosa (p. 3-7). Fueron años de corrupción política, el estallido de la burbuja, la quiebra de empresas y las problemáticas sociales desencadenaron una crisis en el sistema japonés. Esta situación se agravó por catástrofes naturales y el accidente nuclear de Fukushima. En 2011, un terremoto de magnitud 9.0, el más grande de la historia del país, provocó un tsunami con olas de más de diez metros que inundaron la central nuclear de Fukushima, sin poder evitar la explosión atómica. Según la investigación de Hasegawa (2014):

> The 11 March 2011 earthquake and tsunami triggered a severe nuclear power accident. The Fukushima Daiichi Nuclear Power Plant reactors for Units 1, 2, and 3, and a spent fuel pool in Unit 4 lost their cooling capabilities. Subsequent explosions in Units 1, 3, and 4 were caused by hydrogen gas, which had been released from the damaged and melted cores and filled the reactor buildings. The reactor core of Unit 2 also seems to have been seriously damaged. Large quantities of radioactive materials were released and spread. It became apparent that Japanese society had been facing real nuclear risks (p. 285).

Tras estos sucesos, Akihito volvió a hacer presencia a través de la televisión para expresar gratitud ante el comportamiento del pueblo japonés frente a estas catástrofes. En 2018, las lluvias torrenciales y un seísmo causaron un apagón generalizado en toda la región. Finalmente, tras treinta años de poder, Akihito se retiró por edad de la Casa Imperial, sucedido por su hijo Naruhito.

2.1.6. Periodo Reiwa

Por último, la era actual, denominada era Reiwa (2019-Actualidad) con el emperador Naruhito. Actualmente se trata de un periodo compuesto por esperanza. Como indica Robles (2022), "el optimismo del Primer Ministro venía dado por las brillantes perspectivas de desarrollo para el país derivadas de la organización de los juegos olímpicos en el verano de 2020 y con los avances de la reconstrucción de infraestructuras tras el desastre de Fukushima. Pero también por la apuesta por la innovación, que al hilo de la presentación en el escaparate mundial que ofrecían los Juegos permitiría a Japón exponer sus avances tecnológicos" (p. 11).

Es por ello, que los miedos de Japón derivan de los cambios bruscos en sus raíces y de las posibles catástrofes naturales sucedidas en el territorio. La frecuencia de los terremotos es asidua, lo que convierte a Tokyo en uno de los lugares más peligrosos debido al constante movimiento de las placas tectónicas. Estadísticamente, los seísmos son comunes y acechan al territorio de manera continua. Además, se suman las tormentas eléctricas durante épocas de precipitaciones, que también pueden ocasionar incendios por la gran cantidad vegetación, y por otro lado, las épocas en las que no llueve nada también provocan sequías en regiones. Por lo que en ambas condiciones se producen incendios. En cuanto a los cambios bruscos, tras momentos de invasión y modificación de su cultura, la tradicional cultura nipona teme por la pérdida de sus orígenes, el esfuerzo por la preservación de la cultura a la vez que se incluyen las nuevas tecnologías que antiguamente habían sido repelidas por un Japón más tradicionalista.

En resumen, la sociedad japonesa ha experimentado diferentes etapas en el transcurso de su historia desde el Periodo Edo (1603 - 1868) hasta el Periodo Reiwa (2019 - Actualidad). En un principio, la sociedad nipona era autosuficiente y contaba con unas relaciones limitadas lo que la llevó a distanciarse de muchos países occidentales, como Estados Unidos, por lo que cuando volvió a tener relaciones internacionales con Occidente con completa normalidad se creó una crisis de identidad para los japoneses que remediaron con el aprendizaje de técnicas y estrategias internas de otros países aplicadas a su tradiciones. En este periodo de cambio, Japón adquirió nuevos conocimientos y estrategias del extranjero, que combinaron con sus tradiciones existentes mediante la movilización internacional de estudiantes. Esto supuso un aumento de conocimiento del país y forjar una identidad propia, aunque generó un conflicto interno entre tradicionalistas y modernistas. Este hecho indica que la sociedad nipona es fiel a sus raíces y se niega en muchos casos a alejarse de ellas.

Durante el siglo pasado, Japón sufrió un declive en su avance como nación tras su participación en la Primera y Segunda Guerra Mundial. Estos eventos causaron crisis económicas y protestas debido a la inflación y desajustes salariales. En este contexto, Japón registró un aumento de ultranacionalismo que provocó un conflicto interno entre los bandos capitalistas y comunistas. Sin embargo, el país persistió resiliente, comportamiento que los caracteriza, por lo que, a pesar de las catástrofes naturales y disputas, se consolidó como una de las potencias más fuertes del mundo. Actualmente, es un país innovador que combina las nuevas tecnologías junto a la conciliación de los valores de la cultura tradicional. Esto los ha llevado a ser un país representativo y anfitrión de eventos internacionales como los Juegos Olímpicos, y a destacar como pionero en tecnología y proyectos creativos como los videojuegos y el *anime*[2].

Japón se ha convertido en un ejemplo constante de adaptación a los contratiempos internos y externos. Aunque sus comienzos fueron prósperos, los conflictos políticos, sociales y bélicos ocasionaron altibajos para el avance de la historia del país. Sin embargo, Japón se amoldó a las estrategias extranjeras y las implementó para avanzar como potencia civilizada. Asimismo, se habituó a causas naturales incontrolables con los terremotos, tsunamis, lluvias torrenciales e incendios forestales propios de su posición geográfica. No obstante, el país arrastra temores por la incertidumbre de sucesos que hicieron flaquear a la nación como lo ocurrido con el bombardeo atómico o la explosión de la central nuclear, esto supone un estado de alarma permanente causado por el pasado traumático. Por lo tanto, es una nación abierta a introducir costumbres extranjeras, siempre y cuando no rompan sus tradiciones, y atada a sucesos pasados pero que se muestra resiliente ante cualquier situación.

2.2. El origen del *Survival Horror (1989-2024)*

El género *Survival Horror* nació en la década de los noventa, el objetivo principal del jugador es sobrevivir a las adversidades de un ambiente y espacio infestado de peligros que producen angustia. Como indica Vargas-Iglesias (2015), el género es "derivado del *Real Time 3D Adventure*, con similares características de *gameplay* pero orientado estéticamente al género de terror y suspense, con la característica añadida de una mayor restricción en la obtención de munición y armas que da lugar a una minimización en el recurso del combate" (p. 113). Para conocer más a fondo su influencia por parte de la *Real Time 3D Adventure*, género también

[2] Estilo de animación tradicional o por computadora de origen japonés, aclarado por la cuenta @RAEinforma: https://x.com/RAEinforma/status/1257295715497320455

conocido como "aventura de acción", Vargas-Iglesias, menciona que es un concepto ligado a lo cinematográfico, es decir, una estructura narrativa acompañada de representación audiovisual. Esto coincide con la perspectiva de Perron (2005) "the survival horror genre might be the game genre most often compared to film" (p. 32). Las técnicas para producir estas sensaciones se basan en el arte cinematográfico: restricción del punto de vista; primera o tercera persona; ángulos de cámaras fijos; efectos de montaje o de sobresalto. De hecho, Perron añade en sus estudios a Jay McRoy (2006) que confirma que en videojuegos *Survival Horror* el ángulo de la cámara es imprescindible para emerger sensaciones "are 'viewed' primarily from a third-person perspective framed in high-angle long shots intended to intensify the sensation of vulnerability, isolation, and, in certain 'key' moments, shock" (p. 41).

Del mismo modo de la importancia de los diferentes planos y ángulos de las cámaras, el género *Survival Horror* también es relevante por los acertijos que el jugador debe resolver para el progreso en el videojuego. Asimismo, la escasez de recursos es un desafío añadido que incita a la exploración del jugador hacia lugares escondidos que suministren recursos al personaje. Para orientarse en estas localizaciones, el jugador debe buscar un mapa que le sirva de guía, esto refuerza la sensación de desconfianza y soledad en el mundo. En los *Survival Horror* existe una zona de guardado que diferencia la "zona segura" de la "zona de enemigos". La *safe-zone*[3] sirve para calmar la tensión con la opción de guardado de partida. Sin embargo, para llegar hasta ese lugar, el jugador debe investigar espacios donde la tensión se incrementa continuamente. Aunque, esta mecánica fue más representativa en juegos antiguos porque los actuales tienen un sistema de autoguardado que facilita la experiencia del jugador.

El nombre de este género según nos indica García (2008) en su estudio sobre *Survival Horror* fue usado por primera vez en 1996, en la versión japonesa de la saga *Biohazard*, conocida en Occidente como *Resident Evil* (p. 48). No obstante, este no es el primer caso de un videojuego en cumplir las características del género, su origen también se encuentra en *Haunted House* (Atari, 1981), *Sweet Home* (Capcom, 1989)*, Clock Tower: The First Fear* (Human Entertainment, 1995) o *Alone in the Dark* (Atari, 1992), títulos que fueron una gran influencia para el futuro desarrollo de la saga *Resident Evil* (Capcom)*,* que a lo largo de los años combinó escenas de acción y puzles. Posteriormente al comienzo de dicha saga, surgieron videojuegos de terror psicológico en los que se fomenta la vulnerabilidad del jugador con una tensión de huida

[3] Lugar en el que el jugador está a salvo dentro del videojuego.

constante. La creación de atmósferas claustrofóbicas marcó el género junto a los mundos imaginarios como en *Silent Hill* o *Forbidden Siren* (Toyama, 2006).

2.2.1. Ambientación y estética del género

En la década entre 1996 y 2006, el género experimentó un auge que sirvió de ejemplo e inspiración en el mundo cinematográfico. La readaptación de relatos lúdicos a otros medios como el cine, mantuvo los valores estéticos y diseños de las diferentes sagas. Los videojuegos innovan en experiencias que alternan lo lúdico e interactivo y las películas *live action* reproducen una historia similar a la de los videojuegos, como es el caso de las películas: *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006), *Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002) y *Alone in the Dark* (Uwe Boll, 2005). Si bien ciertos títulos guardan influencias directas de la cultura japonesa, también se adaptan para su emisión internacional, como Estados Unidos en *Silent Hill* (Konami) o *Resident Evil* (Capcom). Aunque Masahiro Ito, *concept artist*[4] de *Silent Hill* (Konami), negó la idea a un seguidor las creencias de que la ciudad de *Silent Hill* esté inspirada en Estados Unidos: "Why do developers always have to be influenced by specific real town, areas, things, person and so on? (...) When we developed the 1st SH, it was obviously ridiculous, but we were not allowed to use Internet. So we bought a ton of picture books, watched many VHS videos for designing the town" (2023)[5].

En cuanto al diseño del mundo, personajes y la intrahistoria del lugar, son elementos estéticos que influyen la perspectiva del jugador y repercuten en las decisiones e incertidumbre durante el recorrido del videojuego. Es decir, para ofrecer un producto consumible, la industria del videojuego debe cumplir con requisitos concretos de estilo que generen un impacto en el jugador, como sucede en las creaciones de la literatura y el cine. Según Lozano (2015), el horror en los videojuegos se genera teniendo en cuenta la dimensión audiovisual, la narrativa y la lúdica y menciona una cita definitoria de Huizinga:

> Una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (p. 3).

[4] Artista dedicado a los conceptos e ideas previas del diseño de un personaje o espacio.
[5] Via Twitter/X: usuario @adsk4

La ambientación del género se construye de diversas formas. Por ejemplo, en *Silent Hill 4: The Room* (Konami, 2004) hay dos perspectivas distintas; al inicio el jugador tiene un plano en primera persona dentro del apartamento de Henry Townshend. Cuando el jugador se dirige al salón, se encuentra una puerta llena de candados que le impiden salir al exterior, de fondo le acompaña de un ruido blanco del televisor y una estética característica de la saga, un aspecto visiblemente desgastado y oxidado. Cuando el jugador se mueve hacia el baño, descubre que hay un agujero cuyo destino es desconocido. Si el jugador lo atraviesa, aparece en el *Otro Mundo* con la perspectiva cambiada a tercera persona, como ocurre en el resto de los juegos de la saga. Esta particularidad de transformar un lugar "conocido" como "desconocido" provoca claustrofobia al jugador por estar atrapado y sin escapatoria en su propio hogar, un entorno que normalmente sería reconfortante. La entrada al *Otro Mundo* de Henry se representa con el personaje sentado en unas escaleras mecánicas que descienden, sin la posibilidad de retorno. Una vez más, el jugador vuelve a hallarse en un interior, concretamente en una estación de metro, donde encuentra una efímera compañía que le hará sentirse arropado momentáneamente.

El uso de la primera persona fue una mecánica novedosa que introdujeron los desarrolladores de Team Silent. Este rasgo aumentaba la intensidad y profundidad del espacio en el que Henry se encontraba, el jugador observaba de cerca las texturas, colores y detalles de su propio hogar al igual que desconoce lo que se encuentra justo detrás del protagonista. En cada vuelta al punto inicial o de guardado, el agujero del baño aumentaba, la apariencia de su casa mutaba, y bajo la puerta, se asomaban cartas que contextualizan de manera ordenada la narrativa del juego. Esto provoca una reacción en el jugador, lo que le lleva a explorar los distintos espacios repetidas veces para verificar que todo sigue en el mismo sitio, aunque la realidad sea otra. Continuamente es observado por sus vecinos a través de la mirilla de la puerta y también por los edificios contiguos que se ven en las ventanas. El hogar experimenta una degradación constante al igual que el agujero que le conecta con el *Otro Mundo*. Esta interacción inmersiva implica una alteración del entorno que el jugador considera hogareño o *safe-zone*, por lo que genera inseguridad e incomodidad que lo impulsa a la investigación de la casa para buscar la seguridad.

Estos aspectos son similares a la demo que salió una década después. El videojuego cuyo desarrollo fue cancelado: *Silent Hills P.T.* (Kojima y Konami, 2014), mantuvo la perspectiva en primera persona. El jugador avanza en un bucle repetitivo en el que entra y sale por la misma puerta que lo conduce al mismo lugar: un pasillo en forma de L. Es decir, la demo es un ciclo de

reinicio constante para descubrir la historia. Su antagonista es Lisa, tiene una estrecha similitud con seres sobrenaturales propios del folclore japonés. Se trata de una figura femenina con intenciones hostiles que persigue al jugador durante su viaje cíclico. Lisa, víctima de un crimen familiar y de abuso sexual en el trabajo, es un espíritu maligno con problemas para pasar al otro plano, como consecuencia de una traumática vida, esto representa la figura del *yūrei* en el videojuego.

Tanto *Silent Hill 4: The Room* (Konami, 2004) como *P.T.* (Kojima y Konami, 2014) representan el concepto reconocido de "lugar seguro" que es corrompido. Por esta razón, surge una ruptura de la concepción de los *checkpoints*[6], que perturba un espacio acostumbrado a ser seguro para los jugadores. Además, los puntos de guardado también pueden ser concebidos como señales que advierten al jugador para que se abastezca de suministros antes de avanzar en la historia. Estos puntos son avisos previos a eventos relevantes como la toma de decisiones de la historia o el enfrentamiento contra un *boss*[7]. Como resultado, alterar la naturaleza de un espacio se convierte en recurso adicional que perturba el subconsciente en el género *Survival Horror.* Por lo tanto, esta es una dinámica que intensifica la incertidumbre y angustia que reflejan metafóricamente los traumas de los personajes en una realidad distinta.

2.2.2. Narrativa y jugabilidad del género

Uno de los principales rasgos de este género según Mendoza (2010) es la descarga y tensión, lo describe de tal forma:

> "El héroe/heroína investiga un ambiente hostil entorno en el que él/ella será atrapado (un edificio o una ciudad), bien para descubrir las causas del extraño y eventos horribles (*Alone in the Dark, Resident Evil, Forbidden Siren*) o encontrar y rescatar a un ser querido de una fuerza maligna, ya sea una hija (*Silent Hill, Fear Effect*), una madre (*Clock Tower 3*), una esposa (*Silent Hill 2*) o un hermano (*Resident Evil 2, Fatal Frame*). En el nivel de acción, en una tercera persona, el jugador ha de encontrar pistas, recoger objetos (no se puede prescindir de las teclas) y resolver puzles. Con el fin de sobrevivir con las armas que tiene (o vendrá a través de), el jugador tiene que enfrentarse a numerosos personajes, monstruos repugnantes, espeluznantes y mortales (zombis, demonios, bestias mutantes, criaturas anormales, espíritus, vampiros, etc.)" (p. 31).

Se distingue, por tanto, el horror del terror. Para Perron (2012), el horror es una sensación perceptible, causada por un factor externo que provoca angustia y repugnancia física; el terror, por otro lado, se trata de un factor imaginativo y anticipatorio, una inquietud constante por lo

[6] Punto de guardado en los videojuegos.
[7] Jefe final y enemigos de un videojuego.

desconocido. Ambos se encuentran en el género *Survival Horror*, en un mundo plagado de seres sobrenaturales que enfatiza el conflicto interno de los personajes en la narrativa del videojuego. En ocasiones, hay momentos de *stand-by*[8] en los que el terror aparece en una habitación con únicamente un cambio de plano en el escenario, esto ocurre debido a la preconcepción imaginaria del jugador ante la incógnita que presenta esa situación desconocida. Estas anécdotas cotidianas que transforman lo situacional en desconcierto abarcan desde una llamada de teléfono sin respuesta hasta un golpe repentino. Esto se percibe en los efectos de sonido de *Silent Hill 3* (Konami, 2003), donde los ruidos[9] son aspectos sonoros circunstanciales que nutren el entorno y la narrativa del terror psicológico del género *Survival Horror.*

La narrativa de un videojuego debe ser sencilla para ser comprendida; aunque se añadan entornos y personajes diversos. Además, en el terror las explicaciones escasas favorecen el trabajo de la imaginación, dado que lo sútil agrega misterio, como confirma Perron (2009):

> Since horror works best the less that is explained and the more that is left up to the imagination, it maps well to game storytelling. In The Suffering, I wanted to keep the cut-scenes to a minimum to keep the player in the game as much as possible. With a minimum of "forced" storytelling moments, we had to keep our high level plot understandable without much exposition. As a result we buried a lot of our back-story in subtle storytelling sections involving dialog played over gameplay, graffiti written on walls, very quick semi-animated flashbacks and cryptic journal entries the player could unlock. This enabled us to keep the story mysterious enough that the player would still be left with numerous unanswered questions. (pp. 16-17).

Para que la narrativa funcione, la ambientación de lo “conocido” y a la vez “desconocido” debe estar adecuadamente establecida para el desarrollo de la historia. En el caso de *Half-Life* (Valve Corporation, 1998), esta dinámica tuvo un efecto negativo con sus jugadores. Al principio del videojuego, el protagonista se encuentra en un entorno familiar que lo invaden alienígenas. Sin embargo, en una parte más avanzada de la historia, el jugador debe viajar al mundo natal de estos seres. Este cambio de ambientación provocó en los jugadores un desconcierto porque se alejaba de la historia principal y del contraste de lo conocido y una invasión que alteraba la familiaridad del territorio. Por lo tanto, se recalca que, en el género de terror, la jugabilidad se centra principalmente en la exploración de las diversas zonas, lo que se impulsa a través de la narrativa, ya que el entorno proporciona información útil para que el jugador avance.

[8] Modo de espera o reposo.

[9] The Noises of Silent Hill 3 — Nightmare and Shopping Mall.

Figs. 1 y 2. Half-Life 2* (Valve Corporation, 1998 y 2004)*: La Batalla de White Forest y Half-Life: Mundo Xen pre-remake.

Esta sensación de peligro inminente es un factor adicional del *storytelling*[10] dentro de la narrativa. El jugador durante su exploración tendrá que regresar reiteradas veces a un mismo lugar para resolver un puzle. Por ejemplo, en *Silent Hill* se advierte sobre estos "peligros inminentes". El jugador porta una radio que emite interferencias cuando un enemigo está cerca, este recurso es útil para la constante niebla que obstaculiza la visión del jugador y que no desvela las criaturas hasta que están cerca. Es por ello, que la función de la radio simplemente es advertir de la proximidad y, como consecuencia, generar una tensión constante. Sin embargo, la icónica neblina de *Silent Hill* no se introdujo con la finalidad del terror, sino que principalmente se debe a insuficiencias técnicas, que facilitan el renderizado de la ciudad sin sobrecargar el juego. Esto tuvo un efecto diferente en los jugadores, ya que privarlos de la visión en un mundo infestado de peligros generó una inquietud constante. Por esta razón, los obstáculos visuales de los videojuegos de aquel momento benefician la jugabilidad y la experiencia del jugador, ya que la limitada exposición fomenta el terror a través de la mente, como confirma Okamoto: "Creo que hubo lugares en los que los jugadores usaron su imaginación para compensar las limitaciones gráficas de la época".[11]

[10] Narrativa de una historia usando tanto palabras como imágenes.
[11] Traducción a castellano: Silent Hill 2 Remake: Entrevista con los desarrolladores – IGN Latinoamérica

Fig. 3. Silent Hill 2* (Konami, 2001)*: Pyramid Head First Encounter Scene. La radio emite frecuencias cuando el protagonista, James Sunderland, se acerca al punto limítrofe de las rejas que lo separan del enemigo.

En entregas actuales, los motores gráficos y la tecnología avanzaron significativamente para detallar y renderizar los espacios ocultos, en los peligros emergentes se integraron desde las sombras hasta la iluminación con detalles acordes a los estándares gráficos actuales. El sistema de combate también conforma la narrativa y las animaciones de enfrentar a los peligros revelan aspectos sobre los personajes. De igual forma, la actitud del enemigo y su reacción ante las acciones del jugador contribuyen al desarrollo de la narrativa. Es por ello que la jugabilidad y mecánicas experimentaron cambios como indica Ito en comparación con *Silent Hill 2* (Konami, 2001) y el desarrollo de *Silent Hill 2 Remake* (Bloober Team, 2024):

> Esta vez soy yo responsable del diseño de combate, algo que recibió muchos comentarios en el original. Mientras trabajaba para mejorarlo, me di cuenta de que hacerlo sería difícil sin cambiar la forma en que los monstruos se mueven o actúan. Traté de respetar los diseños originales mientras añadía un combate divertido al nuevo remake. No sé si las llamarías nuevas formas de moverte, pero varios enemigos se han mejorado de esa manera. *Bloober Team* también se preocupa mucho por el original. No van a simplemente agregar nuevos enemigos. Pero se fijaron en detalles finos que pueden ayudar a que el combate sea más interesante de lo que era el original. Eso incluye la IA, pequeños elementos de diseño, etc.[12]

El sistema de combate como narrativa se puede comprobar también en *Silent Hill* (Konami, 1999) con los *Grey Child,* que son criaturas que habitan en el *Otro Mundo*, concretamente en la escuela dentro del juego y en los callejones de Silent Hill en la película. Estos seres son una realidad distorsionada del personaje de Alessa Gillespie, una joven que sufre acoso escolar. Alessa ve a sus compañeros de clase como *Grey Child*, un simbolismo que les representa con un

[12] Traducción a castellano: Silent Hill 2 Remake: Entrevista con los desarrolladores – IGN Latinoamérica

arma blanca y con una forma de ataque característica, cuando persiguen en grupo al protagonista, Harry Mason, se acoplan en sus piernas para ocasionar daño. Estas criaturas fueron censuradas al tratarse de figuras de niños, el equipo de Konami las sustituyó por *Mumblers*.

***Figs. 4 y 5. Grey Child en grupo atacando y acoplados a Harry Mason. Mumbler atacando a Kauffman en Silent Hill* (Konami, 1999).**

2.2.3. La empatización y narrativa del trauma

Los escenarios de los videojuegos *Survival Horror* cumplen con la expectativa realista de un entorno comprendido por los personajes y los jugadores. Cuando sucede una anomalía, el subconsciente la acepta como una idea preconcebida basada en las experiencias individuales de terror de cada jugador. Es decir, en el caso mencionado anteriormente sobre los *Grey Child*, la visión alterada del mundo de Alessa se convierte en una realidad percibida por jugador y personaje. Otro caso es *Silent Hill 4: The Room* (Konami, 2004), este fenómeno ocurre con las cadenas atadas a la puerta del apartamento, con la necesidad de abrir las ventanas para obtener información del exterior; el jugador reconoce lo extraño de los sucesos y esto produce una sensación de angustia transmitida desde la perspectiva en primera persona del protagonista. Esta identificación con los sentimientos del protagonista se conoce como empatía. Según Chauvie (2015), es una habilidad desarrollada a partir de la etapa infanto-juvenil que surge del contagio emocional y la imitación, cuyos estudios se consolidaron durante investigaciones de las neuronas espejo y su funcionamiento.

> "Por lo tanto se puede pensar como la capacidad de percibir que las otras personas poseen un estado interno igual que uno mismo y a la vez diferente de él. Los individuos tienen la habilidad automática para adjudicar intenciones, deseos, emociones, conocimientos o pensamientos a otros y darse cuenta a la vez que son diferentes a las propias. Esta es una condición necesaria en la persona del terapeuta, por lo tanto, como

> fundamental para el quehacer clínico debe lograr saber ponerse en el lugar del otro, y comprender que cada persona siente, percibe, desea o creemos cosas distintas, siendo independiente del lenguaje, llevando a la representación interna de los estados mentales de las otras personas" (pp. 2-3).

La capacidad de interpretar el propio comportamiento y el de los demás se desarrolla a través de las experiencias personales que aportan significado a las acciones. Esto contribuye a la inmersión en el mundo irreal del videojuego. El jugador observa y experimenta los contratiempos que le surgen al personaje como propios. Por esta razón, la empatía influye en la experiencia inmersiva y justifica las acciones del personaje pese a que no sean ideales. En *Silent Hill 2* (Konami, 2001) aparecen dos subtramas que representan trastornos mentales con diferentes entornos específicos según cada situación. Con el personaje de Angela Orosco, se presenta una "perturbada e inestable chica que busca a su madre". La joven deambula desorientada por Silent Hill y el protagonista, James Sunderland, se encuentra con ella en varias ocasiones. Angela sufre un estado mental afectado por abuso sexual familiar que sufrió durante su infancia, lo cual la ha dañado en lo psicológico y en lo emocional. Desconfía de cualquier persona y, pese a la búsqueda de su madre, una de sus frases es la siguiente: "Gracias por salvarme. Pero… me gustaría que no lo hubiera hecho. Incluso mamá lo dijo… yo me merecía lo que pasó". La frase indica el sentimiento de culpabilidad del personaje tras lo ocurrido durante su niñez.

En la última escena en la que el jugador ve a Angela, ella confunde a James con su madre mientras sube unas escaleras en llamas. Después de esto, no se vuelve a saber nada más de ella. Los miedos de Angela son representados en una sala junto al monstruo "*Abstract Daddy*" que personifican al padre de la joven. Ito (2024) menciona que el *Abstract Daddy* de Angela es distinto al que ve el jugador y por tanto, James: "As for Angela, we've never seen Abstract Daddy she literally/actually encountered. The Abstract Daddy we were seeing was the same thing James was looking at. So that thing she was looking at might've been her Pyramid Head. Nobody knows her PH/Abstract Daddy except for her".[13] La habitación del encuentro con la criatura y Angela posee unos conductos por los que se deslizan rítmicamente unos tubos de forma fálica, que sugieren una vinculación simbólica con la violación y la relación sexual. La criatura *Abstract Daddy* encarna la experiencia de abuso sexual y el pasado de Angela. La apariencia del monstruo la constituye un manto de piel que cubre lo que parecen dos siluetas

[13] Usuario @adsk4 https://x.com/adsk4/status/1765713781748084886

humanoides que copulan. El jugador escucha gritar a Angela por los pasillos antes de entrar en la habitación. Cuando el jugador entra, se encuentra a Angela sentada al lado de un televisor y de *Abstract Daddy,* monstruo al que ella se refiere como a su padre en líneas de diálogo:

("¡No, daddy! ¡Please don't!"). También puede observarse la desconfianza de Angela hacia los hombres debido a su abuso sexual: "So what do you want then? Oh, I see, you're trying to be nice to me, right? I know what you're up to. It's always the same. You're only after one thing. You don't have to lie. Go ahead and say it. Or you could just force me. Beat me up like he always did. You only care about yourself anyway. You disgusting pig". Después de dicha conversación entre Angela y James, su trauma sale a relucir en una repentina náusea, así como en falta de oxígeno y de fuerzas. Mientras llora, se niega a recibir ayuda o ser tranquilizada por James: "Don't touch me! You make me sick!".

Mientras el jugador se enfrenta al boss, la actitud de Angela es completamente pasiva. Este comportamiento es propio de una víctima de abuso después de oponer resistencia. En las escenas de Angela se muestran las siguientes secuelas del abuso que recoge Acuña (2014): trastorno de estrés postraumático, ideación suicida, baja autoestima, labilidad emocional, agresividad, sentimientos de culpa, estigmatización y dificultad para confiar en otras personas. Estas actitudes aparecen cuando James derrota a *Abstract Daddy,* él se acerca a auxiliar a Angela, que continúa sentada mientras la criatura se estremece. Angela rechaza la ayuda de James y de manera inmediata se levanta para desfogar la ira contenida hacia *Abstract Daddy*. Después de eso, James intenta nuevamente tranquilizarla, pero la joven reacciona de manera agresiva ante las peticiones de calma. En cuanto a la forma de actuar de Angela, la joven mantiene las distancias con James porque piensa que la intenta persuadir mediante las palabras. La conversación entre ambos muestra cómo Angela desconfía completamente de los hombres, este hecho explica la idea preconcebida de Angela sobre cómo cree que a los hombres únicamente les interesa satisfacer sus propios deseos sexuales. En una explicación científica, Pacheco (2021) recoge las precondiciones de Andreu Nicuesa que determinan que el abuso se produzca:

> Precondición 3: Vencimiento de inhibidores externos: Utilización de estrategias para llegar a la víctima, a través del engaño, manipulación seducción, o aprovecharse de las condiciones de vida o proximidad.
>
> Precondición 4: Vencer la resistencia del niño: Los abusadores someten al menor a una exposición gradual a estímulos sexuales, que favorecen la aceptación por parte del niño de la conducta abusiva. El abusador puede utilizar el chantaje emocional, la seducción o la fuerza (p. 11).

Las secuelas de Angela responden ante los hechos traumáticos vividos pese a no ser explícitamente narrados en el videojuego. Es decir, los escenarios y el comportamiento que representan a la joven es una interpretación de sus traumas. En la ciudad de *Silent Hill* los visitantes deben salvarse a sí mismos, es por eso que la ayuda de James a Angela supone un retroceso para la recuperación ante el dolor y los pecados de la vida de la joven. Por esa razón, Angela confunde a James con su madre y decide suicidarse entrando en un área envuelta en llamas.

Fig. 6. Silent Hill 2* (Konami, 2001)*: Silent Hill 2 - Boss: Abstract Daddy. Angela Orosco en un ataque de ira contra Abstract Daddy después de ser derrotado.

De otro lado queda Eddie Dombrowski, cuyo principal trauma se encuentra en su pasado problemático vinculado a una etapa de *bullying* a causa de su sobrepeso. Eddie reconoce su obesidad y el odio acumulado y contenido de sus experiencias traumáticas acaba por desembocar en manifestaciones violentas repentinas. Esta es una de las frases representativas de este personaje: "¿Sabe cómo se siente uno, James? Cuando le odian… cuando le fastidian… cuando le escupen… y todo por el aspecto físico. Cuando se han reído de uno durante toda su maldita vida". En una de las escenas, Eddie le cuenta a James que había disparado y asesinado a un perro, así como también disparó en la rodilla a un jugador de fútbol local. Esto muestra signos de desahogo de Eddie para aliviar la ira, como consecuencia de su trauma. Al usar armas de fuego experimenta poder frente a la inferioridad que siente por su físico. Eddie ataca a su entorno y cree que cualquiera que lo mire se está riendo de él y, por tanto, merece morir, un estado paranoico que se intensifica a lo largo del juego.

Las salas de pesadilla de Eddie se representan con cadáveres asesinados, a los cuales él afirma no haber tenido absolutamente nada que ver. A medida que avanza la historia, Eddie se vuelve más sádico y confirma sus crímenes. Sin embargo, Eddie se mantiene pasivo al hablar con Laura,

una niña que se pasea por Silent Hill sin verse afectada por el mundo alterado que perciben los demás personajes. Mientras Eddie come pizza, Laura lo insulta refiriéndose a su físico, lo que lo entristece, pero no responde con violencia. Este comportamiento de Eddie se relaciona a dos motivos: primero, Laura es una niña, y Eddie ve en ella a una persona que tiene la edad que él tenía cuando sufrió *bullying,* por lo que se mantiene pasivo para que ella no pase por lo mismo; por otro lado, esta escena muestra cómo Eddie, en algunos casos, permanece pasivo ante el acoso, especialmente mientras come, lo que sugiere que la comida le ofrece un refugio frente a sus traumas. En la escena final de Eddie, éste aparece en una cámara frigorífica repleta de trozos de carne y cadáveres colgados. El joven se encuentra en un punto álgido de locura. En este momento, Eddie intercepta a James, por lo que este debe defenderse con un arma hasta que, finalmente, tiene que matar a Eddie para que el relato continúe. Esta secuencia simboliza el descenso a la locura por el trauma de Eddie, producto de la distorsión que provocó en su cabeza el abuso y la deshumanización de sus víctimas al igual que lo hace consigo mismo en el siguiente diálogo:

> What does it look like? He always busted my balls. *'You fat, disgusting piece of shit! You make me sick! Fat-ass, yer nothing but a waste of skin! You're so ugly, even your mama don't love you!'* Well maybe he was right. Maybe I am nothing but a fat, disgusting piece of shit. But you know what? It doesn't matter if you're smart, dumb, ugly, pretty. It's all the same once you are dead. And a corpse can't laugh. From now on, if anyone makes fun of me… I'll kill 'em. Just like that.

Fig. 7. Silent Hill 2* (Konami, 2001)*: Silent Hill 2 - James kills Eddie. Eddie en la cámara frigorífica en su punto máximo de delirio e ira.

En este momento también se expone el trauma de James, que tras asesinar a Eddie se entristece por haber matado a un ser humano, dado que su subconsciente relaciona la situación a la culpa que siente por haber matado a su esposa, Mary. No obstante, el jugador no sabe en este

momento que James asesinó a su mujer, por lo que empatiza con él cuando se muestra conmocionado tras matar a Eddie, para luego llevarse una sorpresa negativa al conocer sobre su pasado.

En este caso, el pueblo de Silent Hill conforma una especie de purgatorio para todos aquellos traumas que atosigan a los personajes. En el estudio de los autores Galván, Gutiérrez, González, & Shejet (2023) se determina que los rasgos y comportamientos que definen la psicopatía adulta son manifestados en edades tempranas del desarrollo. Por esa misma razón, tanto Eddie como Angela están condenados a estar en Silent Hill debido a sus trastornos durante la infancia. Por una parte, Eddie reduce su empatía hacia los demás; esto le vuelve insensible y le incita a asesinar a cualquiera. Como confirman Burghart y Mier (2022) las personas con psicopatía tienen emociones superficiales y una "naturaleza de sangre fría", lo que hace que Eddie sea considerado por los jugadores como una persona que no es consecuente con sus acciones al asesinar fácilmente, por lo que no sienten empatía por el joven. Esta naturaleza se ve representada en la escena final de Eddie en una cámara frigorífica junto a sus víctimas, que se perciben a través de sus ojos como trozos de carne.

Por otro lado, el caso de Angela ocasiona en el jugador o espectador lo contrario a la falta de empatía, pero el componente de Angela mantiene rasgos antisociales. Ella tiene secuelas psicológicas como víctima de abuso sexual durante la infancia. Echeburúa y Corral (2006) establecen unos indicadores físicos, comportamentales y de tipo sexual en los menores víctimas de abuso, los cuáles coinciden con los de Angela. En los indicadores comportamentales visibles, Angela manifiesta durante el videojuego: llantos frecuentes en situaciones afectivas o eróticas; miedo a estar sola, a los hombres o a un determinado miembro de la familia; rechazo al padre; cambios bruscos de conducta; aislamiento y rechazo de las relaciones sociales; y autolesiones o intentos de suicidio.

Esto concluye con una serie de patrones de comportamiento que provoca la inadaptación de las personas tanto en Silent Hill como en la realidad. El uso de las emociones y la empatía dentro de los *Survival Horror* es esencial para que el jugador se sienta identificado con las situaciones presentadas, reacción que parte del punto de inflexión de las vivencias personales y la tendencia de los individuos a identificarse con el punto de vista de la persona afectada. La empatización evalúa las emociones y afectos surgidos del videojuego, por lo que puede traducirse como experiencia positiva o negativa. En este caso, al tratarse de situaciones traumáticas, se establece

una evaluación negativa de las circunstancias. El protagonista está destinado a ayudar a progresar a quien se encuentre durante su camino y resolver el problema. El hecho de que sea un género que no resulte afable, sino que en ocasiones trate temas desagradables, se debe al dúo de complacer a la misma vez que desagradar que explica Perron (2009): Games are also great at allowing players to experience taboo subject matter in a safe environment. Audiences go to see thrillers for a reason: their lives typically aren't that thrilling or perilous, and movies give them a vicarious thrill. The thrill in a game is less vicarious and more direct, though of course the player is still ultimately safe (pp. 20-21).

Los temas tabú son tratados en este género, tanto en videojuegos como en películas, y esto genera una cercanía o grado de intimidad con el jugador y espectador, pero desde una realidad alterada que evoca la oscuridad propia de las conductas inmorales representadas de manera lúdica. El autor pone como ejemplo el juego *The Suffering* (Surreal Software y Midway Games, 2004), que trata el tabú sobre las técnicas de ejecución que pueden ejercerse en las criaturas. Este juego guarda ciertas similitudes con *Manhunt* (Rockstar North, 2003) que fue cancelado en Reino Unido y Australia por su violencia extrema y por lo explícito de la representación de las torturas. *Manhunt* no solo utiliza el miedo y la tensión psicológica como sucede en *Silent Hill* (Konami 1999)*, Alien: Isolation* (The Creative Assembly, 2014) o *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), sino que lo que destaca en *Manhunt* es el uso del sonido, esencial para la jugabilidad de sigilo. El *gore*[14] presenta niveles según el uso de armas y formas de asesinato, algo que coexiste con la discreción del jugador. *Manhunt* hace pensar al jugador en una estrategia determinada para sus elecciones de armas, según el ruido que se produzca. Es un juego que condiciona al jugador a ser silencioso pero que le ofrece multitud de opciones cruentas con un radio de frecuencia de sonido que se muestra en el minimapa y que indica la cantidad de reclusos cercanos que puede atraer el jugador.

No obstante, a la vez que tratan temas tabú, los juegos pueden condicionar moralmente al jugador. Murphy (2007) indica que Rockstar creó un juego para generar polémica y posteriormente darle la vuelta, por lo que "with the main character actively involved in the crimes, themselves, Rockstar has the gamer testing their own morals and motivations when there is something 'personal' at stake especially in sections where Cash's family members are tortured

[14] "Dicho de una película o de un género cinematográfico: De terror con recreación en las escenas sangrientas. Aplicado al género, usado también como sustantivo masculino." (Real Academia Española)

to death if you take to long getting to plot objectives". Aunque se lleva al jugador a cumplir con unas misiones para salvar a su familia del secuestro, el personaje de James Earl Cash presenta signos de psicopatía, ya que no muestra arrepentimiento tal y como ocurría con Eddie Dombrowski. Un rasgo que contrarresta con la violencia del juego es la mecánica del combate cuerpo a cuerpo, dado que cuando se falla en el ataque de sigilo y asesinato, el recluso que cae al suelo pide compasión al jugador. Esto es un choque psicológico entre la naturaleza cruel de las acciones en torno al contexto, figurado en una situación de superioridad y de empatía hacia la posible víctima de asesinato.

Por todo lo expuesto, se concluye que el género *Survival Horror* tiene herramientas potentes para explorar y entender el trauma humano. La empatía que provocan los videojuegos de este género enriquece la experiencia de juego y, además, da visibilidad a las luchas internas de las personas que han sufrido traumas graves. Al ponerse en el lugar de los personajes, los jugadores desarrollan una comprensión más profunda de la complejidad sobre el dolor humano y la dificultad para superar experiencias traumáticas. Estas narrativas también plantean una reflexión sobre la naturaleza de los videojuegos como medio de entretenimiento para explorar la psicología. Al tratar temas tabú y presentar personajes con traumas profundos, los juegos *Survival Horror* desafían al jugador a confrontar aspectos oscuros de la vida humana en un entorno incómodo. Esto genera que la experiencia lúdica sea intensa, lo que acerca al jugador a la comprensión de las problemáticas planteadas, trascendiendo el entretenimiento para convertirse en un aporte a la sociedad.

Los juegos del género *Survival Horror* presentan a los personajes para que el jugador empatice con ellos, y, en algunos casos, le dan un giro inesperado a lo que se había expuesto. En el caso de Angela Orosco en *Silent Hill 2* se presenta su historia de trauma ligado al abuso sexual y psicológico, con la finalidad de que el jugador empatice con sus secuelas emocionales. Mientras la trama avanza, se revelan nuevos detalles sobre su historia que van más allá del terror superficial y, por el contrario, abordan el daño psicológico que se aprecia en sus interacciones con James. El planteamiento de la narrativa busca que el jugador empatice con Angela desde un primer momento y pretende que sea así hasta el final de la historia, sin embargo, esta técnica no es la habitual.

El personaje de Eddie Dombrowski representa cómo el *bullying* y la humillación distorsionan la percepción de la realidad de una persona y la conducen a cometer actos de violencia extrema.

La narrativa inicialmente pretende que el jugador empatice con Eddie, le presenta su historia para que explore las consecuencias de su marginación y el odio social que recibió, aunque, cuando avanza la trama, se descubre que Eddie ha cometido asesinatos, dado que se ha dejado llevar por la ira y la deshumanización. Por ello, el jugador no puede empatizar con él, ya que, por un lado, se siente identificado con sus problemáticas pero, por el otro, no puede apoyar sus comportamientos. No obstante, el videojuego insiste en crear una conexión con Eddie a través del personaje de Laura, al mostrar que él la trata bien, para que el jugador vea que, a pesar de ser un asesino, es una buena persona con los niños. Esta misma técnica se aplica con el protagonista del videojuego, James Sunderland, que en un principio se introduce como un hombre melancólico que se encuentra en Silent Hill porque recibió una carta de su difunta esposa, lo que hace que el jugador intente comprender las situaciones difíciles que ha vivido el personaje y empatice con él. Sin embargo, más adelante en la narrativa, se revela que fue el propio James quien asesinó a su esposa al estar frustrado sexualmente, ya que ella no podía satisfacer sus deseos al estar enferma. Lo mismo ocurre en *Manhunt* con el personaje de James Earl Cash, que también se muestra como un hombre que busca ayudar a su familia, para luego revelar su psicopatía y su impenitencia.

En *Silent Hill 2*, los traumas de Angela y Eddie están intrínsecamente relacionados con el de James, ya que reflejan diferentes facetas de lo que lo atormenta a él tras la muerte de su esposa, Mary. Como se explicó anteriormente, en un principio la narrativa no expone la verdad sobre James, pero mientras avanza la trama se descubre que es un hombre violento y pertubado por su pasado. Esto se refleja en su actitud en las interacciones con Laura y Angela, las cuales actúan de forma defensiva ante James y, por otro lado, se muestra conmocionado cuando asesina a Eddie, como hizo con Mary. Por lo tanto, los traumas de Angela y Eddie son una representación de James: la relación sexual y la violencia extrema, por lo que su presentación y vinculación resulta clave para la narrativa del trauma dentro del juego, además de ser una vía para que el jugador empatice con la historia.

En conclusión, la combinación de la empatía y la narrativa del trauma en los videojuegos *Survival Horror* crea una experiencia inmersiva que va más allá del entretenimiento superficial. A través de personajes complejos y escenarios lúgubres, este género lleva al jugador a explorar el dolor humano y, en algunos casos, crear debates morales sobre las actitudes de los personajes. Esta capacidad del género para involucrar emocionalmente a los jugadores y fomentar

conversaciones necesarias sobre temas tabú y actitudes nocivas, resalta el valor de los videojuegos como medio cultural y herramienta para la exploración de cualquier tema.

2.2.4. El proceso de la inmersión de los videojuegos

La inmersión en el ámbito lúdico afronta diferentes grados de interconexión con los personajes del videojuego. Pestano (2012) menciona que "parece necesario otorgar a la inmersión grados variables que dependen del objeto que provoca la situación, del sujeto y de la relación que se establece entre ambos; a su vez esta malla de estímulos y relaciones también depende de otras circunstancias, de forma que no siempre los mismo factores producen el mismo afecto" (p. 9). Este proceso pasa por distintas etapas que enmarca Pestano.

La primera de ellas es la vinculación, que representa la unión entre el videojuego y el jugador. Es una relación interdependiente entre los elementos del videojuego y los del entorno del jugador en la realidad. Para que surja la vinculación se aúnan aspectos diegéticos, como la narrativa, los personajes y el mundo, y extradiegéticos, que dependen del contexto propio del jugador. En el caso de que la narrativa resulte llamativa para el jugador, supondrá una vinculación al videojuego, sobre todo en narrativas no lineales, ya que estas experiencias incitan a descubrir cada detalle. Sin embargo, Pestano asegura que "en las narrativas lineales también se suele enriquecer el relato a lo largo del juego, incrementando el conocimiento de la historia mediante nuevos discursos paralelos o de refuerzo, que pueden utilizar distintas técnicas expresivas, desde las simples formas de textos sobreimpresionados, elaborados vídeos o misiones alternativas" (p. 6).

Por otro lado, la presencia y flujo corresponde a un estado del jugador que le reclama volver a experimentar la sensación de felicidad que vivió en su encuentro con el videojuego. En el caso del género *Survival Horror*, la experiencia no tiene que ser placentera para producir inmersión, como ocurre en la literatura u otro género lúdico. El videojuego mantiene una representación objetiva de lo que ocurre, aunque cuando el jugador se desplaza, la cámara se mueve a la par, por lo que la interpretación de los acontecimientos depende del punto de vista del jugador. Esta sincronización de movimiento conforma la interacción del videojuego que provoca una visión subjetiva del jugador.

Otra etapa es la inmersión, el elemento con más potencial que incluye un videojuego. Se trata de un concepto metafórico que impacta en la mente del jugador y según su intensidad, el sujeto

deja de percibir su entorno, es decir que sustituye, por tanto, la realidad por el entorno artificial. La falta de realismo no supone un problema para el proceso de inmersión, ya que un videojuego está compuesto por diversas formas artísticas que acompañan y recrean un entorno que estimula tanto visual como auditivamente. El jugador concentra todos sus recursos sensoriales y mentales hacia la inmersión de forma instintiva. Previamente a esta concentración, el sujeto muestra un interés hacia el videojuego y esto implica un proceso cognitivo que le permite sumergirse en el entorno y narrativa del videojuego, por ello, Pestano concluye que "podemos establecer que la inmersión es una experiencia de sustitución de la realidad por un entorno artificial que recorre un eje continuo desde la concentración perceptiva hasta la ilusión perceptiva" (p. 10).

La inmersión junto a la identificación, según Tato (2017), son comunes entre el cine y los videojuegos porque "se encuentran en relación con esta actitud atenta y hasta cierto punto activa del espectador en la ficción cinematográfica. Ambos mecanismos implican una relación del espectador con el texto" (p. 16). Es por tanto, un factor crucial para el desarrollo de las emociones y el entretenimiento del jugador. Además de los juegos en tercera persona citados, una de las peculiaridades de la sumersión del género es también el uso de la ocularización interna primaria o primera persona. A estas perspectivas se le añade también el recurso de *cut-scene*[15], que si está mal implementado, puede deteriorar la experiencia de control del jugador. Este consiste en una recreación totalmente guionizada y programada de eventos lineales de la narrativa, al modo del audiovisual tradicional. Perron (2009) menciona que en las décadas de los noventa y los dos mil las *cut-scenes* se modificaron para adaptarse a las nuevas formas de los videojuegos. En algunos títulos se han descartado este estilo de cinemáticas, mientras que en otros casos se ha procurado que sean más cortas y fluidas; así sucede en *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), que ofrece una participación activa para mantener la atención del jugador. Además, se introdujo en el juego la interacción y la posibilidad de decisión en momentos clave, ya sea para escoger una de dos elecciones condicionantes en la historia o para pulsar el botón del mando que detiene un ataque mortal para el personaje. Esto marcó una evolución significativa de las cinemáticas en la industria.

Por lo explicado anteriormente, los procedimientos de inmersión resultan clave en el planteamiento de un mundo *Survival Horror.* Esto parte de una premisa que es válida para

[15] Secuencia de vídeos con un control limitado para el jugador. Es un recurso para avanzar la historia, la presentación de personajes y para información relevante.

cualquier medio de entretenimiento: si el espectador atraviesa el proceso cognitivo que le permite prestar atención de forma completa, es porque está interesado en lo que consume, en este caso el videojuego. Sin embargo, es una sucesión de hechos compleja, dado que depende de factores internos y externos al producto. Entre lo que se puede analizar que sea propio de la narrativa se encuentran los personajes, el desarrollo de la trama, el *worldbuilding*, la utilización de la música y demás aspectos que conforman un videojuego. No obstante, hay cuestiones externas que pueden desconcentrar al jugador y están relacionadas a situaciones de la vida real, como jugar sin auriculares o en una pantalla con bajo brillo.

Por lo tanto, los procedimientos deben centrarse en los aspectos internos que sí pueden ser controlados, y, en el caso del *Survival Horror*, los personajes y la verosimilitud que tienen los acontecimientos dentro del mundo resultan fundamentales. Estos elementos crean un puente entre la realidad del jugador y el entorno visual y narrativo de la trama. A pesar de la falta de realismo en muchos casos, los videojuegos emplean diversas formas artísticas para generar los estímulos necesarios en el jugador mediante recursos visuales y auditivos. Esto hace que la representación objetiva del juego, sumada a la perspectiva subjetiva del jugador, cree una sinergia que aumenta la sensación de realidad de la experiencia. El *Survival Horror* plantea esto al darle al jugador información dentro y fuera de campo, que conecta al espectador con el suspense de lo que no se ve pero se sugiere, con lo que sí puede observar. Esto provoca que el jugador se plantee constantemente la existencia de algo más allá de lo que ve.

La inmersión reemplaza la realidad por un entorno artificial que capta el interés del jugador y al que este decide destinar su tiempo. La libertad para explorar el mundo en el que se encuentra es un aditivo al proceso de concentración en el que se halla. Este punto resulta clave, ya que un videojuego puede cumplir con todos los puntos comentados y que el jugador pierda la noción del tiempo dentro de la experiencia, pero el más mínimo detalle fuera de lugar o que no encaje con la verosimilitud del mundo puede provocar la pérdida del interés. En conclusión, el género *Survival Horror* fomenta la implicación del jugador a pesar de que la experiencia, en la mayoría de casos, no sea placentera.

2.3. Los miedos de Japón

Antes de dar el salto a la gran pantalla, Japón ya estaba ligado al mundo sobrenatural. Esto se debe a su historia y tradiciones hacia el culto de los fallecidos existente en el folclore japonés. En

la situación previa a la Restauración Meiji, el país contaba aún con actividades tradicionalistas se resistían al cambio por una cuestión de orgullo nacional. La tecnología no se integró en principio al estilo de vida y trabajo en Japón; es por ello que hacían presencia las supersticiones con narraciones orales reales y ficticias. Una de las razones de la existencia de los *yūrei*, conocidos como fantasmas o espíritus, se originó por las carreteras anticuadas que unían las ciudades japonesas entre sí. Estas carreteras eran caminos de tierras caracterizadas por la escasa iluminación, en los que viajeros y comerciantes afirmaban escuchar y ver algo que no pertenecía al mundo terrenal. Tras estos viajes, llegaban a las ciudades haciéndose eco de supuestos sucesos paranormales que acaban siendo útiles para la creación de numerosos relatos escritos. La evolución de los *yūrei* se sumó a otras criaturas como los *yōkai* y los *henge*.

Uno de los temas más representativos del territorio insular es lo que sucede tras la muerte. Estas creencias se difundieron mediante la escritura y la oralidad hasta que llegaron las primeras producciones teatrales a Japón durante la época Edo. Como se ha comentado previamente, durante estos años hubo una notable influencia proveniente de Asia oriental para tratar la religión, e incluso los textos que marcaron cada época del *shogunato* con características de la literatura China. Por esa misma razón, la cultura japonesa quiso ascender a un estilo propio alejado de influencias externas. Durante las producciones teatrales empezaron a presentarse efectos especiales que marcarían elementos característicos del terror japonés, como por ejemplo trampas en el suelo o chorros de sangre. Así, la conexión con lo sobrenatural no perece pese a la occidentalización que se impone, sino que se arraiga con fuerza en la cultura. En el siglo XIX aparece otra figura representativa de estos terrores fantasmales, la figura del *kappa*. Conocida como la antagonista de las historias, esta criatura permanece oculta en los recorridos fluviales como lagos, ríos y estanques de Japón debido a su apariencia de rana o salamandra. Es una evolución de los *yōkai* que se atiene al folclore de un Japón tradicional y supersticioso; en un desfile llamado *Hyakki Yagyō*, traducido como "desfile nocturno de los cien demonios",[16] los japoneses se disfrazan bajo una apariencia demoníaca. "The idiom usually indicates a procession of numerous demons and yōkai who flood the town streets at midnight. The term also refers to the painted scrolls (emakimono 絵巻物) which depict such a nocturnal parade. It was advisable to avoid venturing out on evenings when the hyakki yagyō was known to be on the move" (Nicolae, 2015, p. 10).

[16] Desfile de monstruos yōkai de los 100 demonios de Kioto Twitter/X: usuario @EnsedeCiencia

Estos seres habitan según el escritor Aguilar (2013) en *yomi*, un lugar que pertenece a la mitología de Japón, equivalente al Hades griego o al Infierno cristiano, cuyo significado es "agua sucia". Se trata de una representación de que todo lo que parece desfavorable y aterrador se halla dentro de la imaginación; es decir, el peor escenario siempre tiene origen en la mente humana hasta que se convierte en una realidad, y en este espacio pueden encontrarse tanto los *yōkai* como los *yūrei*. Y*omi* es donde habita la muerte, y si bien no se considera un lugar complaciente, tampoco está caracterizado por el sufrimiento o el castigo, se trataría, pues, de un ambiente cargado y contaminado donde no es posible volver al mundo de los vivos, por lo que es un lugar que atrapa al sujeto tras la muerte. Es el inframundo perteneciente a la mitología y cultura popular de tradición sintoísta y budista.

Pérez Gallego (2016) considera el término *yōkai* reciente, ya que se encuentra en una franja entre el periodo Edo y el periodo Meiji. Es un concepto que atrapa muchas terminologías, que acaban comprendidas bajo la designación de "sujeto misterioso". La autora aclara la definición de lo considerado *yōkai* que trata términos de lo puro e impuro dentro de la etimología de dicha concepción:

> Esta simultaneidad de las categorías de lo bello y lo siniestro deriva en una percepción ctónica que figura los impulsos inconscientes del ser humano y los injerta en el *yōkai* femenino, negativizando a la mujer tras una disfrazada misoginia. Es por eso que, a la hora de representar a la mujer japonesa, sobre todo en el arte y en la literatura, se la figura como un objeto fetiche sexual y pasivo, sumiso y enigmático; mientras que si es representada de forma autónoma como un *yōkai*, adquiere un tono horrendo y peligroso, capaz de atentar contra el sexo opuesto mediante los celos, la envidia o la seducción, a menudo con miembros o partes de su cuerpo deformadas de manera exacerbada (p. 14).

Otra terminología es *bakemono* perteneciente al periodo Edo y da lugar a una criatura cambiante que vive en un estado de transformación constante. Pérez Gallego (2016) determina que la mutabilidad es común también en los *yōkai* al igual que en términos preservados de la tradición budista. *Bakemono* origina un miedo irracional al posible descontrol que conlleva esa naturaleza alterable y cambiable. Esto se considera un factor determinante en la historia del país pues las épocas de cambios generaron gran impacto en los japoneses. La mentalidad nipona lo visualiza como una especie de animal, generalmente en forma de zorro pero con una variedad de criaturas que pueden aparecer con anomalías. Esto guarda similitud con los *yōkai*, vistos como los antagonistas del folclore japonés y que, en ocasiones, tienen representación animal. Estos seres son una encarnación de las esposas, algo que ejemplifica una vez más la aparición de

mujeres en un espectro de lo paranormal. La diferencia entre *bakemono* y *yōkai* sería la apariencia de animal que aguarda el primero y la fantasmagórica del segundo. Por otro lado, el término *yūrei*, también ligado a los anteriores, designa una creencia tradicional nipona que conlleva una serie de ritos *post-mortem* hacia la persona fallecida para que pueda pasar al otro plano. Pérez Gallego (2016) lo determina como *reikon*, equivalente aproximado del alma occidental cuyo objetivo es conseguir la paz absoluta para poder abandonar el mundo terrenal. Sin embargo, en el caso de que estas costumbres ceremoniales no se hagan de manera apropiada o la persona fallecida haya sufrido una muerte traumática, dicho *reikon* pasa a ser *yūrei* (p. 16).

2.3.1. La representación de *Yomi* en el *Otro Mundo* en *Silent Hill* (Konami)

Puede encontrarse una representación de *Yomi* en el plano lúdico y dentro del género *Survival Horror,* en el universo del videojuego *Silent Hill*, concretamente en la segunda entrega. Allí se narra la situación de James Sunderland y su llegada a una pequeña ciudad que anteriormente era de ensueño, aunque tras su regreso es en apariencia distinta. La ciudad está plagada de monstruos con aspecto humanoide que se ocultan tras una niebla producto de la caída de cenizas que reducen la visibilidad al jugador. En *Silent Hill 2* (Konami, 2001) se representa el subconsciente de James mediante monstruos, hasta descubrir la verdad del protagonista; el resentimiento sexual y la muerte durante y después de la enfermedad de su supuestamente difunta esposa, Mary. Un mundo que con anterioridad era su paraíso se ha vuelto su infierno, con tonalidades grises y con lugares impuros a la par que desordenados que simbolizan la psique de James. Esto indica un segundo plano terrenal en el que, en apariencia, no hay un regreso al mundo anterior. Cada personaje que aparece en la ciudad es llevado allí por razones trágicas, impulsado por una atracción hacia ese lugar en busca de una explicación o desenlace que debe afrontar. Esto se descubre en un diálogo de *Silent Hill 3* (Konami, 2003), de la protagonista Heather Mason, que revela una historia conectada con el primer juego de la saga. La conversación es con Vincent Smith, el sacerdote de la secta La Orden, en la librería, que contrasta sus creencias sobre Dios con el resto de los iniciados. En este diálogo, Heather cuestiona las creencias del sacerdote y Vincent defiende sus intereses propios dentro del culto y los conocimientos del *Otro Mundo*. Además, juzga la crueldad de Heather con las monstruosidades humanoides que asesina por el camino, ya que son en realidad personas inocentes que vagan por *Silent Hill*.

Heather: So you've been using me to stop Claudia, is that it? Do your own dirty work.

Vincent: My dirty work? I think we both had our own interests in mind. You hate her too, don't you? You're the only one who can get it done. I don't have powers like you two[17]. Besides, I always hated getting all hot and sweaty.

Heather: Oh, really?

Vincent: I'm just looking out for myself. Everyone does it. Don't stand there looking so smug. You're the worst person in this room. You come here and enjoy spilling their blood and listening to them cry out. You feel excited when you step on them and snuff out their lives.

Heather: Are you talking about the monsters?

Vincent: Monsters…? They looked like monsters to you?[18]

Es por ello que, en Japón, la proyección de los miedos y la psicología es fundamental para mostrar los aspectos ocultos del propio sujeto y de los demás. *Silent Hill* mantiene similitudes simbólicas con el inframundo o *Yomi*, principalmente por tratarse de un lugar compuesto por almas que vagan sin rumbo en un mundo misterioso y de penumbra. También lo hace con protagonistas como James y su antagonista *Pyramid Head*, en representación del castigo y la culpa. Este personaje está inspirado en los verdugos encargados de la ejecución de personas condenadas a muerte y en los administradores de la tortura.

Las características del miedo en Japón hablan de una nación muy ligada al pasado y a sus tradiciones, dado que historias de terror como la de los *yūrei*, los *yōkai* y los *henge* provienen de tiempos remotos en los que relatos inverosímiles se entrelazaban con la cultura, debido a la falta de medios para comprobar la veracidad de los hechos. Estas narrativas perduran a pesar del paso de los años y la entrada de influencias extranjeras, lo que refuerza la idea de que la sociedad nipona se mantiene arraigada a sus tradiciones. De igual forma, el relato del *bakemono* refleja el miedo al cambio y la profunda inquietud de los japoneses por la posibilidad de que se repita una tragedia pasada. Esta persistencia en cuidar sus tradiciones y el temor latente a que algo negativo suceda se refleja en los videojuegos *Survival Horror*, que resaltan estas temáticas mediante la psicología y la ambientación de su mundo.

[17] Heather Mason son a su misma vez el alma de dos personas: Cheryl Mason y Alessa Gillespie. Vincent se refiere a Heather como a ellas dos debido a que conoce todo sobre el culto de La Orden al que pertenecía Alessa y era venerada a la vez que acosada por sus poderes. (Konami, 1999-2003)

[18] Silent Hill 3 - Conversation with Vincent in the Library ("Do they look like monsters to you?") (Konami, 2003)

2.4. La influencia del terror japonés en los videojuegos

La internalización ha sido un factor influyente en Japón, especialmente durante sus momentos más vulnerables en la historia. Japón absorbió influencias culturales externas con el propósito de aprender y preservar su propia cultura e ideales arraigados a su tierra. Estas influencias de localización fueron imprescindibles para que la cultura fuese valorada en diversos países del mundo. El terror japonés ha servido de modelo para trasladar un mensaje y ambientación en los videojuegos universalmente. Según Cano López (2021): "Los traductores tienen que enfrentarse a esas diferencias para realizar las traducciones e intentar mantener en la versión traducida el mismo espíritu que en la versión original**"** (p. 6).

Según Bernal-Merino (2011), la industria de los videojuegos comenzó su travesía en torno a los años setenta. Obtuvo cierta importancia e influencia no únicamente en Japón, sino también a escala mundial. El entretenimiento tecnológico estaba a petición del público y los videojuegos fueron el hallazgo idóneo para saldar esta demanda y se convirtieron actualmente en el mercado más sólido. Pese a la numerosas compañías de videojuegos en el mundo, las pioneras han sido Nintendo y Sony, pertenecientes a Japón. Esto explica su proyección e impacto en el resto del mundo sea tan evidente. La evolución provocó que, dos décadas más tarde de la aparición de los videojuegos, el interés ya no se centrara en la traducción de los manuales, sino en aumentar esta localización dentro del mercado occidental. Por ello, la traducción de estos videojuegos en diversos idiomas fue crucial para la posterior comercialización y expansión de venta en diversas localizaciones. Se entiende por localización no solo la traducción que contextualiza la historia del idioma original en otros, sino aquella que consigue llegar de manera específica al espectador y que le hace partícipe de la situación y entorno al que está acostumbrado. La cultura y las diferentes formas de expresión son relevantes para poder localizar un videojuego de manera óptima e incrementar así su influencia. En el glosario de *literaryterms* dentro del apartado del significado de *Horror*, su conclusión es la siguiente:

"In conclusion, horror is a genre of literature designed for readers who want to be frightened and have their imaginations expanded through fear of the unknown and unexpected. It can be combined with other genres and styles to develop creative and frightening tales that leave audiences on the edge of their seats".[19]

[19] Lista de términos en el apartado I. What is Horror?

Es por esta razón que hay diversos tipos de terror, como el psicológico, que como comenta Fernández (2017) se enfoca en perturbar. El terror proyecta los miedos colectivos para que el espectador se reconozca a sí mismo en la obra y sea atraído hacia ella por la dualidad tanto del placer del juego como de la incomodidad del género. La empatía hacia el mundo y los personajes provocan la incomodidad de enfrentar una realidad cercana a la mímesis total porque lo que el espectador visualiza es una recreación realista de lo que puede ocurrir y esa visión aproximada a la realidad se consigue mediante la narrativa y la interpretación de la traducción del diálogo.

2.4.1. Un terror lúdico con raíces literarias y cinematográficas

Uno de los artistas actuales del género de terror es Junji Itō, un creador de manga con un extenso repertorio. Una de sus obras más simbólicas es *Uzumaki*. La representación del terror se encuentra en una espiral, en el recorrido y significado trascendental. García Saleh (2017) indica cómo los seres humanos más primitivos trazaban espirales en sus pinturas para representar así el ciclo de la vida, desde el nacimiento hasta la muerte y posteriormente, la reencarnación. Junji Itō diseña las espirales en su obra con una finalidad en concreto, mostrar la fatalidad del destino. La obra gira en torno a un suceso traumático que conlleva una maldición que se personifica en objetos en forma de espiral por lo que sus personajes se obsesionan con esas hélices. Consta de varios capítulos que tratan sobre estas formas, desde figuras de alfarería en espiral hasta conseguir una competición de belleza en la que se intenta conseguir la mayor cantidad de rizos, es decir, todos los capítulos se relacionan con el mismo tópico: las espirales y sus giros. Este tema se trata en el juego occidental *Alan Wake 2* (Remedy, 2023), lo que es una demostración de cómo el terror japonés ha influenciado a videojuegos del género *Survival Horror* de todo el mundo, en este caso mediante la obra de Itō, el *Uzumaki*.

Por consiguiente, se marcan unos mecanismos de terror distintos entre países, los géneros de terror tienden a recrear sentimientos por lo desconocido o incluso la creencia de seres no humanos. El terror está lleno de simbología que produce unas sensaciones determinadas según el jugador, lector o espectador. Su funcionamiento ejerce de tabú para la sociedad, ya que resulta incómodo visualizar estos elementos. Teniendo en cuenta que existen diferentes vertientes del terror, la psicológica es una de las mayores representantes del panorama. Por otro lado, también existe el terror cósmico que despierta los terrores prehistóricos del miedo a lo sobrenatural o desconocido. Hay una imantación a lo oscuro, al dolor y a la muerte que perdura durante más

tiempo en la mente que los recuerdos positivos. Lo muerto es esencial para hablar del fin de la vida, del mismo modo que las espirales hablaban de un ciclo.

Una de las diferencias del terror entre Occidente y Oriente es que en la primera la base cultural procede de la luz y en la segunda de la sombra que confiere relevancia a los sueños, lo extraño y lo fantasmal según Tanizaki (2017). Del mismo modo, como se ha mencionado anteriormente, la existencia de disonancia entre la vida y la muerte es un tópico recurrente en las distintas artes culturales. Pese a que hay entre ambas concepciones un choque de culturas, la llegada de estos terrores de Oriente a otros países se convierte en lo desconocido dispuesto a entablar una nueva modalidad del miedo. El terror japonés se internacionaliza y acaba siendo influyente en las diferentes artes, sobre todo, en los videojuegos. Además, cabe recalcar que lo no convencional para otras culturas fomenta la atención y curiosidad de los jugadores como una alternativa a los arquetipos de terror a los que están acostumbrados. Lo considerado tétrico y siniestro difiere también en ambos lugares, tiene entonces sus propios mecanismos y criterios. Debido a esto, los videojuegos de horror japonés constan de múltiples influencias que no emanan solo del país sino de diversas fuentes: desde la cultura popular y tradicional, literatura y teatro clásico japonés hasta la literatura gótica y lovecraftiana, cultura popular americana y cine contemporáneo de horror americano según el cuadro de análisis de Perron. Por esta misma razón, el *Survival Horror* tiene cierta relación con los elementos del cine y, aunque se desarrolla en Japón, sus influencias son internacionales.

2.4.2. La anomalía de los cánones de la monstruosidad consciente

La mera existencia de lo amorfo conlleva unos determinados rasgos clasificados según Karl Rosenkranz como “mezquino, débil, vil, repugnante, tosco, muerto y horrible”. Por lo tanto, es concebido como una negación de la belleza que conserva la imperfección, desarmonía visual, desorden y desproporción.

Fig. 8[20]. Estudio del Concept visual de una criatura de Silent Hill 3 **(Konami, 2003).**

Estos rasgos visuales también forman parte de la ambientación y la monstruosidad de los escenarios en los videojuegos. Generalmente, el cromatismo y estilo del terror japonés constituye una recreación de lo inhumano y lo extraño que suscita inquietud. En el *Survival Horror*, lo monstruoso se nutre de unos códigos visuales propios de los cómics, la literatura o el cine. Las figuras anómalas promueven una amenaza para el protagonista mediante la monstruosidad, que, según las reglas y elementos establecidos por González (citado por Martínez Mendoza, 2010), no es solo aquello que resalta la fealdad con mutilaciones o deformaciones en un plano físico, sino también algo que tiene realidad psicológica: "Podemos decir entonces que el monstruo es aquel que infringe las leyes de la 'normalidad' ya sean las de la naturaleza, las 39 normas temporales, espaciales o sociales, la monstruosidad física simboliza y materializa lo moral" (p. 39). Por eso, desde una perspectiva ontológica, el monstruo representa todos los niveles (psicológico, simbólico, literario, teológico e histórico) de una concepción definida en un espectro poco común. La monstruosidad obtiene una explicación y una finalidad de su existencia. Los monstruos están muy ligados a los animales y surgen comparaciones con las bestias existentes en la mitología. Estas figuras tienen la misión de atemorizar con su mera existencia e intimidar tanto

[20] Se trata del análisis visual de la Figura 15 por E. M. Mendoza (2010) de la revista Ultima Game.

a los jugadores como al protagonista en la recreación de un mundo totalmente perturbado, contrario al orden natural.

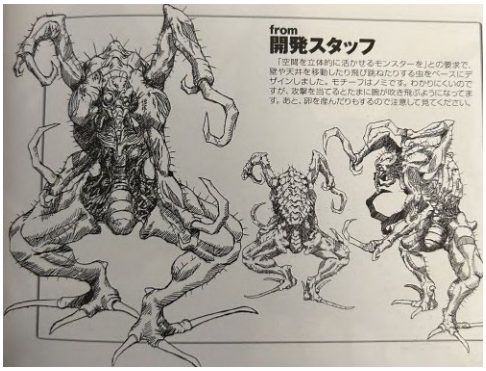


***Fig. 9[21]. B.O.W.[22] concept art from Resident Evil 3* (1999, Capcom).**

Los videojuegos de influencia japonesa siguen una narración compleja donde se combate un mal que pone en peligro tanto al individuo como a la sociedad. Además de la creación de un universo en el que el personaje no solo afronta un peligro externo, sino también una lucha interna. En este caso el *karma* hace presencia en las decisiones, aunque el videojuego no mostrará las consecuencias de las acciones hasta que no se avance en el relato, crecientemente complejo. La búsqueda constante de respuestas se conoce como "Budismo Zen Hibridado", explicado por Mouriño (2020, p. 50), en el que el "vacío" se vuelve un operador importante dentro de la cultura japonesa y sus videojuegos. La concepción del vacío era muy compleja para el japonés del periodo Muromachi (1333-1573), por lo que se creó un lenguaje artístico para explicarlo, que contribuyó al desarrollo cultural de la nación. Esto se refleja en el S*urvival Horror* con el planteamiento de preguntas que no encuentran respuesta, de forma que se le deja al jugador sumido en la sensación que le provoca saber que jamás la obtendrá. Asimismo, el arte y la narrativa son los conductores de la representación lúdica, lo que concede a esta un estatus como lenguaje artístico y discurso para rellenar ese vacío de respuestas y emociones del propio jugador. Durante la Segunda Guerra Mundial, la sociedad japonesa se vio influida por distintos procesos de hibridación cultural. Como consecuencia del conflicto bélico, el cine en Japón acarreó una precariedad económica durante los años setenta y ochenta; un hueco que el cine de Hollywood aprovechó, reconduciendo a una "americanización" de la juventud japonesa que más adelante constituyó la masa creativa que habría de desarrollar videojuegos, según

[21] *Imagen del usuario de twitter @SumthingVal96*
[22] *Bio-Organic Weapon.*

Mouriño (2020). Uno de ellos es Hideo Kojima, que, en el libro recopilatorio de sus citas, *The Creative Gene* (2021), menciona sus influencias y prácticas creativas a la hora de desarrollar videojuegos, uno de sus inspiraciones fue *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Por otro lado, el personaje del artista Masahiro Ito, *Pyramid Head*, antagonista de *Silent Hill 2* (Konami, 2001), está inspirado por la película *Braveheart* (Mel Gibson, 1995), en la que aparecen unos verdugos similares a *Pyramid Head*, cuyo casco tiene influencias de un tanque alemán.

***Figs. 10 y 11. Tweets de Masahiro Ito* (2017 - 2022). *El artista muestra en qué se inspiró para la creación y concept de Pyramid Head, antagonista del juego Silent Hill 2* (Konami, 2001)**

Las influencias de narración compleja son tratadas también en *anime*, un ejemplo es *Neon Genesis Evangelion* (Anno, 1995-1996) que a su vez tiene raíces de ficción americana. Una animación comprometida con el concepto de vacío existencial y sus incógnitas, repleta de preguntas psicológicas y filosóficas. El cuestionamiento radical se suma a temáticas como el *karma*, la reencarnación y los mundos paralelos, conceptos que hacen aflorar la duda y la reflexión del espectador. En este apartado, la aparición de la tradición cristiana fue fundamental junto al budismo hibridado para adaptar el motivo de la existencia humana y la aceptación de los hechos negativos o positivos según las diversas culturas y filosofías. La ola de japonismo fue relevante en Occidente a partir de 2002 como consecuencia de la estrategia gubernamental del *Cool Japan*, en la que la hibridación también se adentra en este nuevo modelo cultural compuesto por diversas influencias reconocidas a nivel mundial. Esto lo explica Valaskivi (2013) aclarando que la iniciativa tuvo un origen previo con elementos del pasado para los valores compartidos del presente:

> The values circulating in the context of the Cool Japan can be traced to different texts that existed before the Creating a New Japan proposal. Michal Daliot-Bul (...) has carried out a detailed analysis of the changes

> in the understanding of the Japan Brand in the Intellectual Property Strategy Programme between 2002 and 2008. She concluded that Japan is attempting to offer a new and revitalised image of Japan abroad, while resorting to conservative and self-exoticising discourses familiar in post-war Japanese intellectual and popular discourses about the nation and cultural identity (...). As noted earlier, the social imaginary is based on the circulation of values. From the point of view of circulation, it is thus self-evident that nation branding carries with it elements from the past. If the actors who are realising nation branding have accepted that one of the aims is to establish/sustain/reinforce a common ground of shared values, it is only natural that these should be sought partly from the past. The representations of the traditional – essential – values in politicians' statements are tied to elements that are marked as new, creative, and innovative (p. 496).

Estos valores de un "Nuevo Japón" dieron lugar a una marca cultural con referentes en medios como el *manga* y el *anime*. Para que fuera posible la reinterpretación de las maneras japonesas tras la posguerra se promovieron los *manga* y *anime* que recurrían a la tradición, como indica Mouriño (2020), mostrando localizaciones japonesas para fomentar el turismo del fandom. Ejemplifican la convergencia de características filosóficas y transmisión de valores tradicionales japoneses títulos como *Berserk* (Miura, 1989), *Dragon Ball* (Toriyama 1984-1995) y el citado *Neon Genesis Evangelion* (Anno, 1995-1996).

En conclusión, el terror japonés ha impulsado a la gran mayoría de videojuegos del género *Survival Horror*, inspirados en el planteamiento de entregas como *Silent Hill* o *Resident Evil*. Entre los títulos que han basado su narrativa sobre el terror nipón se encuentran videojuegos como *Dead Space* (Visceral Games, 2008), que presenta una exploración y gestión de recursos similar a la de *Resident Evil*; *Outlast* (Red Barrels Studio, 2013), donde el sigilo y la mecánica de evasión juega un papel fundamental dentro de un espacio cerrado al igual que en *Clock Tower*; *The Forest* (Endnight Games Limited, 2014) que explora temas psicológicos profundos como la culpa y el sufrimiento emocional, que fue lo que hizo destacar a *Silent Hill 2*; y el ya mencionado *Alan Wake 2*, que expone la idea de que el terror es una espiral al igual que el artista Junji Itō en su obra *Uzumaki*.

2.5. La representación japonesa de la mujer en el terror

Según McRoy (2005) la presencia de la mujer en relatos japoneses se fomenta mediante "the incursion of supernatural forces into the realm of the ordinary, largely for the purposes of exacting revenge. To relate the tale of 'wronged', primarily female entity returning to avenge

herself upon those who harmed her" (p. 21). Hay una serie de características que representan el terror en la figura femenina como un "espíritu vengativo", mediante una simbología concreta de rasgos representativos en el terror. Una simbología que conecta la figura de los *yūrei* del folclore japonés y la "misoginia disfrazada", que vincula unas particularidades siniestras junto a la belleza que menciona Pérez Gallego (2016). Los atributos forman parte de la apariencia, entre ellos, el cabello largo y negro que simboliza belleza y sensualidad. En el contexto del terror japonés, los ojos femeninos están vinculados a su aparato reproductor, por esta razón, la figura de la mujer puede poseer visión binocular o monocular. Además de eso, se clasifica a la mujer en un ámbito doméstico en una dinámica familiar, interpretando unos roles de género definidos mayoritariamente por hombres japoneses, es decir, la naturaleza sexista y estereotipada de los personajes femeninos en el terror nipón es creada por hombres a partir de su visión sobre las mujeres.

Es habitual que el "espíritu vengativo" de la mujer aparezca en casas encantadas, como en *Sweet Home* de Kurosawa (1989), presente tanto en la película como en el juego *Sweet Home* (Capcom, 1989) como confirma McRoy "the dominant societal coding of the domestic realm as feminine". Resulta paradójico atribuir ese rol subordinado del género que les asigna unas responsabilidades domésticas, asociadas en la sociedad japonesa a las mujeres, para que posteriormente se consideren como indica McRoy en "both a source of danger to the norm and the very means of perpetuating that norm', such texts frequently position women as 'both symbolically dangerous… As well as the source of all that is Japanese'; through their vengeance, they simultaneously balance the scales of a perceived sense of justice, evoke fears of social change or the return of a 'monstrous past' and expose the inequities inherent within a largely patriarchal culture" (p. 22). Sin embargo, en Japón, el espíritu vengador de la figura femenina se interpreta como una crisis de identidad y pánico cultural. Esto surge del arraigo de sus tradiciones, que contrasta con el avance de los roles de género a nivel internacional. Las tensiones representadas en las obras cinemáticas, literarias e incluso en el ámbito de los videojuegos es fruto de la identidad masculina y las normas de género del país.

En el terror japonés también es común incluir rasgos propios de un subgénero destinado a la tortura y lo sangriento. Tanto el cine de samuráis como el cine erótico tienen escenas de violación con una narrativa que busca exponer comportamientos que fueron tradición en el pasado, con la finalidad de exaltar estas tendencias y posicionarse en contra de los cambios en

los roles de género que ocurren en occidente. En estas producciones, el hombre es el que abusa de la mujer, que se muestra receptora de la agresión y violación, McRoy señala que estas películas son sádicas y contemplativas en las que aparecen "traditional conceptions and emergin notions of gender, class and nation intersect" (pp. 25 - 26). Esta representación de la mujer en la cultura popular japonesa y el cine va desde la adoración hasta el odio y el miedo. La visión degenerativa y el fetichismo por la violencia son elementos fundamentales en el terror japonés. Por otro lado, McRoy cita a Bolton (2002) que señala que "such an association of the female body with monstrous alterity often informs the fantastic story lines and radical transmutations common to Japanese animated (or anime) texts variably intended to frighten viewers" (p. 70). En el caso de las animaciones o *anime*, por ejemplo, la figura de la mujer no mantiene connotaciones negativas a simple vista sino que reflejan la ansiedad social a través de las animaciones en las que los hombres se abruman ante la apariencia de una potente sexualidad femenina que amenaza el privilegio masculino. Sin embargo, McRoy sostiene que "by seeing these films as expressions of conscious fantasies and subconscious anxieties, these readings tend to suggest that the films' spectators are unable to make a very sophisticated distinction between reality and representation or fantasy" (p. 86). Esto resalta el temor irracional por la posibilidad de cambio en el papel de la figura femenina dentro del terror japonés, lo que explica las representaciones negativas que frecuentan en este género.

Además de los estereotipos de las películas y mangas, según cita McRoy, el cineasta Takashi Ishii manifiesta su desentendimiento con la mujer, "I don't understand even one single woman, so I thought it was pointless to name and create different women every time. I decided to draw one special woman, over and over, all the time. I could never understand her thought" (p. 95). Este aspecto estereotipado se representa en contenidos protagonizados por una mujer que aporta un punto de vista de una persona agredida por violencia masculina. McRoy analiza el título del cineasta japonés, *Freeze Me* (Takashi Ishii, 2000) en el que cuenta cómo una víctima recibe la visita de sus agresores sexuales. El primer hombre que accede a la casa de la mujer, le exige mantener relaciones sexuales con el resto de violadores. Tras esta situación, la protagonista asesina a su agresor y lo esconde en el congelador a la espera del resto de violadores. La ira y la venganza de la mujer provoca que tome la justicia por su mano y decide acabar con la vida de cada uno de ellos. Esta película japonesa guarda similitudes con la escena de la bañera de

Psicosis (Hitchcock, 1971), pero hay una inversión en el género, ya que el asesinado es un hombre.

En este ciclo de violación y venganza, que es propio de las películas *slasher*, los hombres culpan de sus inseguridades a las mujeres. En el caso de Chihiro, la protagonista de *Freeze Me*, se le atribuye la culpa constante de ser violada. El primer violador, Hirokawa, muestra un resentimiento hacia el estatus social de la mujer. Hirokawa consigue que despidan a Chihiro de su trabajo y es ahí cuando el agresor aprovecha la situación. El segundo violador, llamado Kojima, se disculpa por lo ocurrido y le reprocha: "It's your fault, you're too sexy". Esto es producto de la inseguridad social que sufre Kojima cuando se emborracha y le reprocha a Chihiro por ridiculizar el tamaño de su pene. Esto, según McRoy cumple con unas ideologías patriarcales en las que "men can't control their sexual impulses, so it is up to the women to not arouse them" (p. 99). Cuando la joven es violada, sufre una especie de disociación que la convierte en esclava de los agresores, por tanto, tiene un rol categorizado por la misoginia en el que cumple con los roles de género. Chihiro se muestra sumisa y a disposición de los hombres, que, con sus impulsos sexuales saciados, actúan de manera infantil, mientras Chihiro asume el papel de figura materna. Asimismo ocurre con el tercer violador, Baba, adicto a juegos sobre asesinar personas. La única manera en la que se aleja de la inmersión del videojuego es violando a Chihiro, por lo que McRoy considera este fenómeno como "constitutive violence" (p. 99). Es por ello, que estos tres casos muestran un estereotipado rol de género que debe cumplir con sus obligaciones y ser sumisa, cuyas únicas actividades son complacer y cuidar del hombre.

En definitiva, el terror japonés se impregna de estereotipos sobre los roles que debe cumplir la mujer únicamente para satisfacer al sistema patriarcal establecido en las tradiciones niponas. Por esta razón, sus producciones presentan a la mujer como monstruos o en posiciones inferiores al hombre, dado que buscan representar cómo les gustaría que fuese la sociedad, lo que se aleja de las perspectivas occidentales actuales. Esta situación no solo está presente en sus proyectos artísticos, sino también en el comportamiento de sus ciudadanos, como es el caso de la tendencia denominada *Nanpa*[23], que consiste en una práctica realizada por hombres jóvenes que intentan seducir a mujeres en la calle. Sin embargo, lo característico de este coqueteo es que es muy insistente, y en muchos casos es realizado en grupo, lo que provoca circunstancias incómodas para las mujeres. No obstante, la cultura japonesa sí ha presentado a la mujer de forma positiva

[23] Usuario de YouTube, Kainihon ESTO es el famoso "NANPA" en JAPÓN (Entrevistas de Noche)

en algunos casos, como Jill Valentine en *Resident Evil*, Heather Mason en *Silent Hill 3* (Konami, 2003) y Bayonetta en *Bayonetta* (PlatinumGames, 2009). Por lo expuesto, la cultura japonesa presenta casos en los que representa de forma negativa y positiva a la mujer. Sin embargo, el apego a sus tradiciones generalmente motiva la creación de personajes femeninos con una representación monstruosa o sexualizada en los videojuegos de *Survival Horror.*

3. Metodología

Los acontecimientos históricos de Japón y el origen del género Survival Horror han influido en la creación de una serie de títulos representativos que han definido este género. Estos juegos no solo cumplen con las necesidades lúdicas de los jugadores, sino que también integran procedimientos creativos y narrativos que conforman la estética y el diseño específicos del terror. La representación del miedo es, por tanto, diversa en lo cultural y canónica en lo social. Las fluctuaciones entre lo fantástico y el terror revelan una combinación que amplía los aspectos más comunes de lo irracional y la evolución de las características propias del género. La estrategia consensuada para ofrecer esta experiencia lúdica del miedo a un público diverso se basa en un conjunto cultural de leyendas y universos preconcebidos u originados de manera evolutiva, que están latentes en los seres humanos. La cultura del terror atesora un bestiario impregnado tanto de la literatura como de la realidad que también ha nutrido artes visuales como el cine y el videojuego y se ha nutrido de ellas. Este análisis pretende demostrar aquellas señas cinematográficas y literarias que constituyen el origen de una nueva narrativa cultural lúdica, así como observar la evolución del género y las diferentes identidades culturales que subyacen a este.

Perron (2009) describe las especificaciones de la temática del género y sus mecánicas de juego: “The player progresses alone in a worrisome universe. In the shadows one can feel the presence of strange creatures that can be heard before being seen; soon, zombies and other monsters will strike. Initially an adventure game located in the world of a horror movie, Survival Horror—as the name implies, it’s mainly about not dying—has slowly become a genre in itself” (p. 34). Esta maquinaria psicológica da respuesta a muchos procesos traumáticos que han existido tras la creación del miedo representado en la pantalla, que parte de la innovación para reproducir el miedo sobre la base de unos pensamientos establecidos. Dicha reflexión parte de la *Retórica y la Poética* de Aristóteles, fundamentales para el entendimiento de la teoría literaria en

Occidente. El filósofo griego da respuesta con su Retórica a la persuasión a través del discurso que será necesario para el apartado lúdico y, a su vez, la poética, enfocada en la tragedia, una particularidad que parte de la trama, personajes y formas de habla dentro de un contexto al que pertenecen el tiempo y lugar donde coexisten personajes en una composición dramática determinada. La influencia japonesa en los videojuegos reproduce rasgos del folclore japonés y mitología que se presentan en apariciones fantasmagóricas y vengativas como los *yōkai* y los *yūrei*, al igual que la supervivencia dentro de entorno hostil y traumático devenido de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) y de un bombardeo atómico en Hiroshima y Nagasaki que se perpetuó en el ánimo de la sociedad nipona. Esto se debe a la influencia de eventos y sus consecuencias en la percepción pública, que contribuyen a la construcción de narrativas ideológicas determinadas por un modelo estructural e histórico al que hace referencia Nguyet Erni (2001, pp. 196-197). Lo sobrenatural y lo psicológico se han resuelto en una atmósfera cargada de vilezas concentradas en el desarrollo de los *Survival Horror.*

Por esta razón, se realiza aquí un estudio de cinco títulos relevantes en la historia de los videojuegos y en el nacimiento del género de terror y supervivencia. Un género con diferentes innovaciones e influencias que han determinado la producción lúdica acorde a diferentes culturas y unas cualidades de terror mundialmente reconocidas por el miedo. Desde el origen y precursor del género *Sweet Home* (Capcom, 1989) hasta su posterior evolución con *Resident Evil* (Capcom, 1996); terrores de asesinatos por resolver en *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995); y sus juegos de composiciones típicamente cinematográficas como las que pueden encontrarse en *Silent Hill* (Konami, 1999) y *Silent Hill 2* (Konami, 2001) en torno a *Otro Mundo*. Se recogen rasgos de tales títulos como las mecánicas, la jugabilidad, la estética y la narrativa que ponen en común las determinadas influencias de cada juego y sus orígenes dentro del ámbito lúdico. Además, se analizan las referencias dentro del contexto social y cultural japonés propuesto en la introducción del presente trabajo. Por último, se estudia en cada juego el tratamiento de los puntos tratados en el marco teórico; la empatización y narrativa del trauma, los procedimientos e inmersión, y la representación de la mujer en cada uno de los títulos analizados. Esto con la finalidad de llegar a una conclusión de cómo la cultura japonesa ha influenciado a sus videojuegos y cómo los mismos se desarrollan para transmitir una experiencia determinada al jugador.

3.1. Análisis ludológico-cultural de los títulos: *Sweet Home* (Capcom, 1989); *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995); *Resident Evil* (Capcom, 1996); *Silent Hill* (Konami, 1999); *Silent Hill 2* (Konami, 2001)

3.1.1. *Sweet Home*

El género *Survival Horror* tiene una historia de más de tres décadas. Sin embargo, sus antecedentes pueden localizarse en el caso de *Sweet Home* (Capcom, 1989). Este fue lanzado en el año 1989 para la versión japonesa de la consola Nintendo Family Computer (Famicom) y por esta razón se mantuvo en Japón durante un tiempo después de su lanzamiento. Aunque tuvo ventas escasas, contó con una traducción sencilla al inglés. Es un juego con innovaciones no desdeñables para su época, si se tiene en cuenta su jugabilidad y estética en un mundo de 8 bits. Asimismo, este título se basó en una película con los mismos personajes. Tanto la película como el videojuego salieron a la luz el mismo año, pero con meses de diferencia, aunque el nombre de ambos es el mismo. Capcom mandó a Tokuro Fujiwara al rodaje de la película para recoger anotaciones y convertirla en videojuego, aunque con la intención de mejorar partes que en la película se quedaron escasas, según afirma Fernández (2020). En una de las entrevistas recogida por Akmut (2023), a Hiroyuki Kobayashi, uno de los productores de *Resident Evil o Biohazard* (Capcom, 1996), menciona las raíces e inspiraciones que hicieron posible el juego:

> Entrevistador - Were there any games that gave you the idea?
>
> HK[24] - About the idea... Well, about Resident Evil's original roots. There was an NES game made by Capcom called Sweet Home. It was based on a Japanese film by Juzo Itami of the same name. It was made into a game by Capcom. That game was very well made. It was a horror game.3 It's an adventure game where you can control several characters.

Además, existe una referencia en el juego que marcó el futuro nombre de la saga de Capcom, Akiko, uno de los personajes dice lo siguiente: "A note with fresh ink! To those who follow. The diary? is hidden. A clue is in the basement. You must escape this house of residing evil!". El género trata de supervivencia en un escenario que mantiene una tensión constante y desarrolla un miedo generalmente psicológico por el desconocimiento de lo que depara detrás de la siguiente

[24] Hiroyuki Kobayashi, programador que se convirtió en productor de *Resident Evil* durante uno de los mejores momentos de la saga antes del lanzamiento de *Resident Evil 4*. (2023) (p. 3)

room. En este caso, *Sweet Home* es un RPG[25] que retrata la historia de cinco personas que van a una mansión abandonada para recuperar unas obras de gran valor y realizar un documental. Cada personaje tiene un rol concreto dentro de la experiencia:

1) Kazuo, considerado como líder y productor del documental. Cuenta con una mayor cantidad de vida que el resto de sus compañeros. Su ítem[26] principal es un mechero que es útil para la exploración de la mansión, ya sea para quemar cables o atacar a enemigos.
2) Taguchi (conocido como Taro en la versión en inglés), el camarógrafo del grupo. Su item principal es el dispositivo con el que pueda capturar fotografías a la vez que decodificar mensajes ocultos en estas fotos. Además, la cámara sirve como arma. Cuenta con el nivel de defensa más alto y el segundo con la mayor cantidad de vida.
3) Akiko, cuyo ítem principal es un botiquín de primeros auxilios con el que puede curar al resto del equipo. Es el personaje más débil en comparación con sus compañeros.
4) Emi, es la hija de Kazuo y su ítem principal es una llave que consigue abrir las puertas bloqueadas de la mansión. De los personajes femeninos es el que cuenta con mayor vida.
5) Asuka, restauradora de arte y presentadora del documental. Su ítem principal es una aspiradora con la que puede desechar los restos de vidrios rotos por el camino y también limpiar los frescos o fotografías que tome Taguchi.

El grupo se adentra en la mansión, cuando la puerta de la salida se bloquea y los deja atrapados en el interior. Aquí comienza la aventura del antepasado de los *Survival Horror*, cuando una trampa secuestra a los cinco protagonistas en un mundo plagado de criaturas, fantasmas o *zombis*. La antagonista del juego es Lady Mamiya Ichirō, una mujer que perdió a su hijo de manera accidental y trágica en un horno. Lady Mamiya descendió entonces a la locura y se dedicó al secuestro y asesinato de niños con la intención de que acompañaran a su hijo fallecido en el otro mundo. La historia se desvela en detalles que dejó el esposo de Mamiya, conocido en el juego como Ichirō, un famoso pintor al que pertenecen los preciados cuadros, que dejó pistas por la mansión y un diario con información relevante.

En cuanto a su jugabilidad, la división de grupos fue innovadora con un máximo de tres y mínimo de uno para explorar la mansión con distintos personajes. En un plano más

[25] Acrónimo cuyas siglas son *Role Playing Game* o también conocido como Juego de Rol, conocido por darle al jugador la oportunidad de asumir el papel de uno o varios personajes en el mundo.
[26] Son considerados como objetos del juego que sirven para alguna función concreta. Estos objetos facilitan informaciones relevantes o son herramientas para poder desbloquear partidas o niveles, pasando por la recuperación de vidas o de municiones.

cinematográfico, la cámara del videojuego es cenital durante la exploración de la mansión con un cambio a primera persona para los combates aleatorios. En ambos casos la cámara se mantiene fija. Este juego tiene un formato de guardado constante, dado que es probable que en cada habitación se presenten trampas ocultas o monstruos indeseados que acaben con la vida de alguno de los cinco, lo que implicaría la pérdida de ítems esenciales o habilidades. Esto no imposibilita avanzar en la historia, pero sí la vuelve más compleja, además de afectar a distintos finales de los cinco que existen al final del trayecto. Los combates son por turnos y totalmente aleatorios, con una serie de estadísticas para el sistema de niveles establecido en las peleas. Hay una habilidad especial llamada "Rezar" que es útil para dañar al enemigo e interactuar tanto con el entorno como con objetos pertenecientes a la mansión, imprescindibles para resolver los enigmas de la historia del juego. A esta habilidad se le une la mecánica de "Llamar" que atrae a los compañeros que se encuentren fuera del combate para reunirlos en la pelea. Durante el juego hay salas con trampas que aparecen de manera eventual y que atienden al formato típico llamado *Quick Time Event*,[27] en el que el jugador debe decidirse por la opción más óptima. En cuatro a las cinemáticas, cuenta también con una para cada personaje del grupo que sea ejecutado; a esto se le suman los detalles añadidos tanto visuales como sonoros en el juego para recrear una atmósfera peculiar y propia de los *Survival Horror*. Lo visual se compone de multitud de particularidades, existe un rasgo característico que sirvió de influencia y como seña identitaria para el futuro de *Resident Evil*, las conocidas escenas animadas de aperturas de puertas que para la época resultaron un gran avance para un juego de la Famicom.

***Figs. 12 y 13. La animación de la puerta abriéndose y el Quick Time Event del Game Over de Asuka en el juego de Sweet Home* (Capcom, 1989).**

[27] Conocido también como "Eventos de tiempo rápido" o "QTE" consiste en un método de jugabilidad en el que se deben realizar acciones para progresar en el juego. Es lo más similar a una interacción durante escenas cinemáticas.

La dificultad de este título reside también en los *stats* que influyen en la vida de los personajes; estos pueden ser maldición o veneno. Los recursos son escasos y el único personaje que puede ser de ayuda para la cura es Akiko, si no las píldoras repartidas por toda la mansión. Asimismo, los acertijos y puzles suponen una de las partes más complejas del videojuego. Su interfaz es tediosa pero típica para la época, la posibilidad de recoger un objeto abarcaba tener que abrir el inventario para así poder seleccionar dicho objeto y pulsarlo para moverlo. Es necesario guardar una casilla para recolectar un arma y otra casilla para un objeto de apoyo debido a las limitaciones del inventario. La forma de añadidos de ítems recolectables al juego no se notifica en ningún tutorial, según confirma Fernández (2020), ni se muestran los procedimientos para este tipo de acciones de manera visual o escrita.

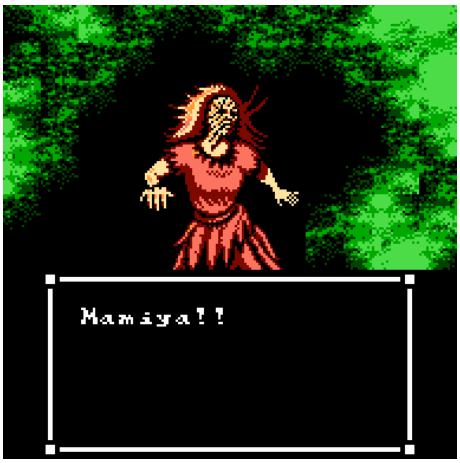
Un rasgo llamativo de la cultura japonesa del videojuego es la aparición de la antagonista Mamiya Ichirō. Una mujer que vela por el alma de su hijo y se ve corrompida por un dolor que causa sus acciones deplorables. Esto, en términos culturales, nos acerca a las historias tradicionales niponas sobre los fantasmas conocidos como *yōkai* femeninos a los que hacía mención Pérez Gallego (2016). El esposo de Mamiya es contemplado como un pintor célebre cuyas obras más costosas se encuentran en dicha mansión, mientras que el alma en pena de Mamiya vaga por la casa. Se trata entonces de una figura femenina que representa "el mal" dentro del sombrío hogar y del que ella es un impedimento para los jugadores de llegar al tesoro de manera sencilla en un lugar supuestamente inhabitado. Mamiya tiene dos formas dentro del juego. En la primera, luce una piel descompuesta y un cabello despeinado, su vestimenta la constituye un atuendo trapajoso cuyo desgaste simboliza su perturbación mental y su degradación como persona. En su segunda forma, se encuentra su transformación más aberrante. Su cuerpo desorbita la ropa y la rompe, la mujer es aparentemente un monstruo humanoide en la segunda fase de la batalla del juego, cuyas líneas de diálogo final muestran a una mujer amedrentada por la situación después de destruir a cualquier persona a su alcance: "My baby!! My… My… My baby!!". De hecho, su diálogo es una fuente de información importante para el uso de las habilidades de cada personaje y el procedimiento para el combate:

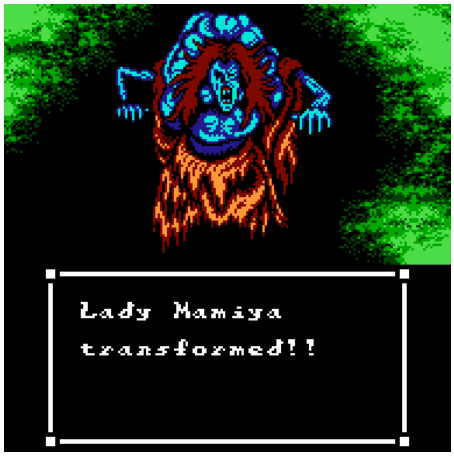
> When she says, "I will kill you all! Die!!", use the Tool.
> When she says, "Go away!! Begone from here!!", use the Photo.
> When she says, "Wah!!", have the party pray. After this, she will transform.
> Keep attacking her until the screen flashes white (around 500 HP), then use the Diary.

Have one character pray with at least 50 Pray Points.

Attack again until the screen flashes white (another 500 HP), then use the Coffin.

Have one character pray with at least 80 Pray Points.[28]





***Figs. 14 y 15. Lady Mamiya y sus dos formas dentro del juego Sweet Home* (Capcom, 1989).**

Cuando los documentalistas acaban con ella, un personaje que les sirve de ayuda durante el juego confirma que Mamiya finalmente queda liberada. Si los cinco compañeros sobreviven al completo se mostrará un final determinado: "You're safe! Lady Mamiya said you were here. She is at peace now and the estate is serene once more. Follow me!" (*Sweet Home*, 1989).

Así pues, se exponen las observaciones analizadas en el videojuego *Sweet Home*:

Concepto General	Subconcepto	*Sweet Home* (Capcom, 1989)
Narrativa del trauma y empatía	Descripción del personaje	El fantasma de Lady Mamiya se convirtió en un espíritu maligno cuando perdió a su hijo de dos años de manera accidental, esto la atormentó hasta su suicidio. Ahora acecha en su mansión abandonada y ahuyenta a cualquier visitante. El trauma gira en torno a la pérdida.
	Escenarios	Mansión Mamiya. Es un lugar oscuro y claustrofóbico. El trauma se representa mediante una enorme casa abandonada custodiada solo por Mamiya. Matar a Mamiya la libera de su tormento: "She is at peace now and the estate is serene once more".
	Historia y antecedentes	Un grupo de documentalistas se dirige hacia una mansión abandonada para realizar un documental sobre una valiosa obra del célebre pintor Ichirō Mamiya. El hijo de Lady Mamiya murió quemado, lo que la llevó al suicidio. Ichirō desapareció.

[28] «*Battle information*» *from* sweethome.fandom.com/wiki/Lady_Mamiya

	Representación visual y auditiva	Era de los 8 *bits* tanto visual como sonoramente. Gráficos 2D con paleta de colores limitada. Lady Mamiya viste con un atuendo desgarrado y descolorido, que representa su desconexión con el mundo y su tristeza.
Contexto Histórico-Cultural Japonés	Influencias culturales y sociales y representación de la mujer en el terror japonés	Representación de la figura femenina como "espíritu maligno". Con dos transformaciones, típico del folclore japonés de *yōkai* femenino. Distinción entre la figura masculina (Ichirō Mamiya, un célebre pintor) y femenina (Lady Mamiya, mujer atormentada). El personaje más débil del grupo es una mujer y se dedica a curar a sus compañeros (Akiko). El segundo personaje más débil es una mujer y tiene una aspiradora para limpiar (Asuka)
Procedimientos	Mecánicas del juego (RPG, precursor *Survival Horror*)	Exploración en espacios cerrados. Gestión del grupo de personajes y sus habilidades. Sistema de combate por turnos y aleatorios.
Inmersión	Diseño de Sonido	Música atmosférica y tensa, en ocasiones el silencio hace presencia para mostrar aislamiento con la compañía de sonidos ambientales.
	Diseño Visual	Inclusión de *Quick Time Event* que obligan al jugador a estar atento. Cámara fija y plano cenital, lo cual no favorece a la inmersión.

3.1.2. *Clock Tower*

Clock Tower (Human Entertainment, 1995) es un point and click[29] que únicamente se publicó en Japón para la consola Super Nintendo Entertainment System (SNES), Super Famicom en su versión japonesa. Dos años más tarde, se hizo *port*[30] para ser disfrutado a ordenador, llegando también en 2010 y 2013 a incluirse dentro de las consolas Nintendo Wii y Nintendo Wii U. Al igual que ocurrió con el precursor *Sweet Home*, el título *Clock Tower* tuvo un *fandom* que tradujo el juego al inglés, lo que incrementó su audiencia. Su personaje principal es una chica huérfana llamada Jennifer Simpson que se encuentra en el Orfanato Granite y es adoptada junto a sus amigas por Simon Barrows y su maestra, Mary Barrows. En la llegada a la mansión, Jennifer permanece en el vestíbulo con el resto de sus compañeras adoptadas y decide explorar su nuevo

[29] "Aquellos juegos donde se usa exclusivamente el ratón del PC para interactuar con el juego, siendo necesario hacer click en distintas zonas del escenario para realizar las acciones. A menudo se identifica como un subgénero de las aventuras gráficas, como diferenciación de las conversacionales o las de otro tipo de interacción." (Gamerdic, 2014)

[30] El porting de videojuegos consiste en llevar el juego de una plataforma a otra. Por ejemplo, de PC a una consola.

hogar. Cuando sale de la entrada, escucha un grito y vuelve, pero sus amigas ya no están. Tras ello, la chica decide averiguar las malas intenciones de la familia hacia las huérfanas.

El diseño de *Clock Tower* es completamente en 2D y su movilidad es limitada, con desplazamientos laterales y una cámara fija, es decir, el jugador recorre las salas únicamente de lado a lado. La jugabilidad es similar a la de otros títulos del género, se prioriza la exploración, puzles y la supervivencia, mecánicas relacionadas con la necesidad de Jennifer de ponerse a salvo y escapar de Bobby Barrows o *Scissorman*, el acosador y asesino que persigue a la protagonista por toda la mansión. Sin embargo, puede encontrarse una singularidad respecto al resto de juegos previamente analizados en el medidor de pánico de Jennifer. En el cuadrante inferior de la izquierda se muestra un retrato de la joven con un fondo de distinto color que indica tanto el grado de salud como el de miedo. *Clock Tower* no tiene una barra de salud estándar, sino que se basa en la interpretación sinestésica de los colores que dan una información determinada: el rojo muestra "salud baja" y el verde la "salud máxima". Al igual que con el nivel de miedo, el rostro de Jennifer mostrará diversas expresiones para revelar su estado actual. En este caso, el color azul es interpretado como un estado de calma; el amarillo significa que está asustada; el naranja, que está muy sobresaltada; el rojo expresa pánico; incluso, durante su persecución, Jennifer podía tropezar por el camino y ver así impedida su escapada. Esto representaba una novedad en la época: el director del juego, Hufimi Kono (actualmente ex-miembro de la empresa japonesa) durante una entrevista aclaró las dificultades de este tipo de jugabilidad con el pánico:

> All of my game designs are based on a series of logical steps, so my process is pretty much solidified at the proposal stage. So once development started, I only had to focus on things like the flow of the story, creating the map, and event production. However, there was only one problem. Outside of the text adventure genre, the idea of not being able to attack or defeat your enemies was a very foreign concept for games back then. Hufimi Kono (Retro Gamer, pp. 69)[31]

El videojuego, basado en el subgénero de terror *slasher*[32] se originó de manera experimental ya que hasta ese momento Human Entertainment se había dedicado al desarrollo de videojuegos de deportes, contando con un limitado equipo y escaso presupuesto. A pesar de que esta historia

[31] Entrevista de Revista británica *Retro Gamer Issue 218*

[32] Definido por la RAE como un extranjerismo. Como alternativas para el anglicismo «slasher», se documentan en algunos textos las expresiones «cine de cuchilladas», «cine de terror adolescente», «cine de asesinos», «cine de asesinos en serie con máscara» o «cine de psicópatas».

en un principio fue considerada como “aburrida” por varios miembros del equipo y con pocas expectativas, su venta fue fructífera. El juego cuenta con nueve finales distintos, dependiendo de las decisiones que tome el jugador; esta propuesta incentiva descubrir los distintos finales de la narrativa y por tanto su rejugabilidad. Kono afirma su compromiso de convertir la idea en un proyecto pese a estos contratiempos que surgían:

> I would often break down the structure of a film, anime, or novel that I liked. I would then extract what it was that I found interesting and why, and then structure it out. So when I created Clock Tower, I drew from what fascinated me about horror films like Phenomena and Suspiria. The suspense of being chased and the thrill of hiding from a killer while holding your breath – neither of these aspects existed in video games at the time. That's why I felt it was worth depicting them” Hufimi Kono (Retro Gamer, p. 68)

Las ideas cinematográficas del juego parten del concepto de la persecución por asesinos, situación que afirma la importancia de los comportamientos de los personajes para el desarrollo del género. *Clock Tower*, donde el jugador interpreta el papel de una chica, sugiere un peligro emergente basado en una dinámica cambiante de seguridad y supervivencia. Es el mayor dilema del videojuego por la exposición constante al peligro en una mansión que el jugador desconoce. Aunque el *slasher* resulte evidente, posteriormente a este primer juego hay elementos sobrenaturales que aparecerán en las siguientes entregas. El título está basado en *Phenomena,* una película italiana de Dario Argento de género *giallo* estrenada en 1985 e interpretada por Jennifer Connelly que inspiró al director del juego. La protagonista del juego comparte con su correlato en el filme de Argento los rasgos físicos y hasta el nombre de pila (el personaje interpretado por Connelly se llama Jennifer Corvino). El objetivo de la película se asemeja al del videojuego, que consiste en desvelar al asesino y el secreto que se esconde en el internado y los misterios que deben ser resueltos, para lo que utiliza el sonido como herramienta clave. Asimismo, sucede un rasgo sonoro característico de las películas *slasher* cuando Jennifer es perseguida por *Scissorman*, la música se intensifica anunciando la tragedia que impacta aún más al acompañarse de un grito desgarrador.

***Figs. 16 y 17. Jennifer en busca de su amiga, se encuentra con Scissorman. Jennifer con estado de pánico en los mecanismos del reloj, Clock Tower* (Human Entertainment, 1995).**

Tras realizar el análisis del videojuego *Clock Tower*, se llegan a las conclusiones expuestas en el siguiente cuadro:

Concepto General	**Subconcepto**	***Clock Tower* (Human Entertainment, 1995)**
Narrativa del trauma y empatía	Descripción del personaje	Jennifer Simpson es una niña huérfana. Se alegra al ser adoptada y tiene curiosidad de conocer su nueva casa. El juego no explora sobre su trauma relacionado a la pérdida de sus padres.
	Escenarios	Mansión de Simon Barrows, un hombre millonario. El trauma se relaciona con el lugar mediante la curiosidad de una niña huérfana por conocer su nuevo hogar, deseo que es arrebatado por los eventos terroríficos.
	Historia y antecedentes	En la casa de los Barrows han vivido muchas generaciones de la familia, por lo que se ocultan secretos, como la existencia de *Scissorman*, que asesina motivado por su madre ocultista. Se presenta, por tanto, un trauma vinculado a la familia desestructurada.
	Representación visual y auditiva	La representación audiovisual del videojuego no tiene correlación con el trauma de Jennifer.
Contexto Histórico-Cultural Japonés	Influencias culturales y sociales y representación de la mujer en el terror japonés	El juego está inspirado en la película italiana *Phenomena* y en el género *slasher.* Jennifer se mantiene indefensa y solo puede esconderse a lo largo del videojuego. No cuenta con habilidades de combate. La culpable de todos los acontecimientos es Mary Barrows, la madre ocultista de Scissorman. Provocó la muerte de su marido.

Procedimientos	Mecánicas del juego (Point and click, *Survival Horror*)	Exploración con sigilo. Eventos de pánico en los que Jennifer tiene un marco que cambia de color en momentos de tensión y peligro. Resolución de acertijos y toma de decisiones.
Inmersión	Diseño de Sonido	Uso de silencios hasta la aparición de *Scissorman* con música tensa. La música no para hasta que Jennifer se esconde. Las cinemáticas son acompañadas por música ambiente.
	Diseño Visual	Gráficos en 2D en 16 bits. Cámara fija con movilidad limitada a desplazamientos laterales, lo que hace que el jugador deba explorar para conseguir información.

3.1.3. *Resident Evil*

Conocido mayoritariamente como *Resident Evil* por su versión estadounidense, aunque el verdadero origen de su nombre es *Biohazard*,[33] originario de Japón, es uno de los títulos con una evolución transmedia en sus veintiocho años desde su estreno en la consola PlayStation. La empresa japonesa Capcom realizó años anteriores al precursor del género, *Sweet Home*, y volvió con una renovación gráfica y de jugabilidad nueva. Este título mostró una tarjeta de presentación al género: "Welcome to the world of survival horror". Aunque ciertamente, desde finales de la década del 2000, los juegos de la saga han ido optando por un enfoque mayor en la acción. No obstante, los orígenes de *Resident Evil* no fueron otros que los propios de la supervivencia y el terror. La saga nació con Shinji Mikami, diseñador de videojuegos que desarrolló las ideas mediante el *concept art* y la escritura del guion, basándose en videojuegos previos como el ya mencionado *Sweet Home* (1989) de la misma desarrolladora, con el cual guarda ciertas similitudes. Además de ello, la narrativa presenta cierta influencia de la literatura de espionaje o detectives con ciencia ficción en la resolución de las localizaciones secretas y ocultas. La historia sucede a las afueras de la ciudad *Raccoon City*, lugar en el que suceden unos asesinatos cuyo motivo se desconoce. Por este mismo motivo, el equipo S.T.A.R.S. envía a cargos entrenados en supervivencia y rescate para la investigación del suceso. Los personajes jugables, en este caso, son Chris Redfield y Jill Valentine. Durante su investigación son atacados por una especie de perros *zombi* y se refugian en una mansión, lugar donde realiza experimentos la *Umbrella Corporation,* empresa farmacéutica culpable de propagar armas bio-orgánicas. La lucha de los

[33] El peligro, riesgo biológico o biorriesgo (biohazard) es el relativo a la presencia de un organismo o sustancia derivada del mismo que plantea una amenaza para la salud (BIOSlab - Visavet)

protagonistas tiene el propósito de combatir la amenaza del virus-T y la catástrofe biológica ocasionada, para en última instancia conocer a los responsables y las razones que hay tras todo ello.

En cuanto a sus aspectos gráficos y de movilidad, presenta semejanzas de los otros títulos, como, por ejemplo, la cámara fija; pero, en este caso, con el uso de 3D en los escenarios. Los personajes y algunos objetos están superpuestos en un plano 2D sobre estos fondos, lo que supone una jugabilidad simplificada y mejorada. Como el resto de juegos, el estilo cinematográfico está presente en esta entrega. El jugador y la movilidad por el escenario son visiblemente reducidos por los planos. Hay zonas que se mantienen ocultas a simple vista en el momento de entrar en una de las salas. En ocasiones, se descubre mediante un plano que una horda de infectados se esconde en un pasillo de la mansión. Estos recursos conforman una estética concreta de los espacios y el entorno de una ciudad destruida e inhabitable, que hace uso de las alteraciones lumínicas y sonoras para mantener alerta al jugador.

En la jugabilidad de este título se presentó un sistema de disparo innovador para la época. Este contaba con un control de movimiento que equilibraba la puntería mientras el jugador disparaba presionando otro botón. Es una mecánica que actualmente ha quedado desfasada frente a los nuevos avances tecnológicos. Pese a esto, el juego conserva las particularidades que lo convierten en *Survival Horror*; desde la exploración como elemento primordial para hallar secretos y conocer nuevo *lore*[34] vía documentos o imágenes que desvelan parte de la trama y hacen la función de paratextos, como indica Armijo Aroca (2017, p. 62); hasta el descubrimiento del verdadero antagonista que ha originado a los *zombis* y mutantes en la línea de los kaijū en la tradición japonesa. La línea argumental de los personajes de Chris y Jill es parecida, pero presenta diferencias en cuanto a la obtención de ítems o acceso a salas, por esa razón, cuenta con varios finales según cuál de los dos se escoja. Es un videojuego con pocos personajes, lo cual beneficia la sensación de aislamiento y sobre todo la claustrofobia por el encierro en un lugar sin salida. Debido a esto y al avance de la narrativa, la resolución de puzles para poder descubrir qué esconde *Umbrella Corporation* es imprescindible para la trayectoria y únicamente se consigue explorando. En ciertas ocasiones, el jugador debe priorizar las estrategias de supervivencia sobre las del propio combate. Como en anteriores casos de *Survival Horror*, el inventario tiene ciertas

[34] La construcción de historias a través del lore, mezclada con la narrativa interactiva y con la pasión de los jugadores y jugadoras, da lugar a universos ricos, llenos de pequeñas historias, teorías e interpretaciones libres elaboradas por el público. (Navarro, V. 2018)

limitaciones y los recursos son escasos. En resumidas cuentas, *Resident Evil* presenta unos rasgos que mantienen el suspense propio del género como la situación claustrofóbica, de reclusión y vulnerabilidad.

Hiroyuki Kobayashi cuenta en una entrevista que la recepción de *Biohazard* por el resto de compañeros no fue esperanzadora. Aunque algunos sí confiaban en el producto, una gran parte de la compañía desechaba la idea por pensar que las ventas serían escasas. "Entrevistador - How was it received within the company? HK - Opinions were split within the company. Like, 'This game will never sell'. Or, 'This is fun; I'd buy this', from members of another team. Lots of approval and disapproval within the company. (...) No one would've guessed it would sell this well" (p. 4).

Figs. 18 y 19. Documental de Capcom por Game Center CX - Capcom.

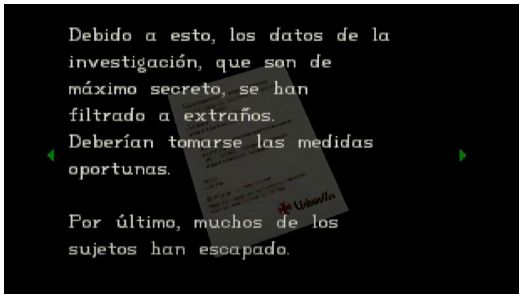
La gran recepción y éxito de este videojuego se debe, según Kobayashi, principalmente a detalles del diseño. Por ejemplo, los casquillos que salen volando cuando un personaje dispara o la simulación de pequeños ruidos que forman parte de la realidad. También la inclusión de cucarachas que metieron por mera diversión ("for fun" confirma Kobayashi) son ciertas particularidades que sostienen una atmósfera opresiva propicia a la inmersión del jugador, un hecho decisivo para la atención del videojuego. En cuanto al guardado de la partida, requería encontrar una *save room*[35] y una máquina de escribir, aunque era necesario encontrar previamente rollos de tinta y, al igual que otros recursos, este objeto era limitado. El juego, a su vez, resulta explícito en su mostración de situaciones violentas en el interior de la mansión de Umbrella Corporation. Los elementos gore suelen censurarse en algunos países, aunque se trate de un juego para mayores de diecisiete años. Antes del comienzo del juego, hay una introducción

[35] Áreas en las que estás a salvo, con una seguridad garantizada. Si los enemigos te persiguen, entrar a la safe room impedirá que te encuentren.

en la que participan actores reales y donde se explica brevemente quiénes son los personajes y su punto de partida. Lo sangriento de este *opening* llevó a que el juego fuera censurado en sus versiones para Occidente, pese a la brevedad de las escenas.

En conclusión, se trata de un videojuego clásico e icónico de relevancia mundial, cuyo trasfondo estigmatizador cuestiona a ciertos grupos de poder y sus comportamientos. A esto se le suma que la salida a la venta del videojuego coincidió con uno de los brotes de ébola más mortales hasta la fecha. Esto provocó una preocupación por posible propagación del virus, y es por esta razón que la franquicia tiene una narrativa muy actualizada sobre cómo se reaccionaría ante las posibles epidemias que afectasen a nivel mundial. El consumo de dicho título fue previsto tanto para japoneses como jugadores de otros países; es por esa razón que surgieron consecuencias mediáticas y culturales durante esas fechas, arraigadas a la preocupación por la epidemia, que afectó al lanzamiento de *Resident Evil* por el contexto y la temática. La narrativa del videojuego no trata de *zombis*, sino de una producción de armas biológicas que parten de una sede farmacéutica de *Raccoon City*, la cual ha realizado experimentos hasta crear los monstruos que infectan la ciudad, lo que supone la extinción de toda vida humana de causada por un antagonista cegado por su ansia de poder y control de la sociedad, que origina una catástrofe social.

Con la revolución que provocó *Resident Evil*, llegó un auge conocido como la Edad de Oro de los *Survival Horror*, que sería un punto de inflexión en la industria del videojuego. La evolución de la narrativa trata temas adultos con un trasfondo social, crítico y a la vez conspiranoico, que se ha desarrollado a lo largo de la serie. Es un *Survival Horror* con ciertos mensajes reveladores en el trasfondo, al gobierno, que a consecuencia de su ineptitud no pudo frenar las acciones que debilitaron a la sociedad desde las cuestionables actividades de *Umbrella Corporation*, que busca obtener el control total de la población al propagar el *Virus-T* para crear armas biológicas que pondrían fin a la existencia humana en *Raccoon City*. Es por esta narrativa y trasfondo que ha sido notablemente valorado por los seguidores de la saga. La comunidad le concedió un 8.79 y, según *Vandal,* "es un título fundamental en la historia de los videojuegos, cuyo legado perdura gracias a su innovadora mezcla de terror, narrativa y jugabilidad. Su impacto en el género de terror de supervivencia y en la cultura de los videojuegos es indiscutible, manteniéndose como un clásico atemporal que sigue siendo disfrutado por nuevas generaciones de jugadores".



***Figs. 20 y 21. Paratexto de un informe que desvela cierta parte de la trama. Jill Valentine en la save room justo al lado de un punto de guardado, la máquina de escribir. Resident Evil* (1996, Capcom).**

A continuación, se presenta el cuadro metodológico para el análisis del videojuego *Resident Evil*:

Concepto General	**Subconcepto**	***Biohazard* o *Resident Evil* (Capcom, 1996)**
Narrativa del trauma y empatía	Descripción del personaje	Los personajes de Chris Redfield y Jill Valentine no presentan un trauma. Durante el juego sienten culpa al no poder salvar a sus compañeros. El jugador empatiza con su propósito de salvar a la humanidad.
	Escenarios	La mansión Spencer, que es donde se ubica el laboratorio en el que se realizan experimentos. Explora el deseo de obtener el control de la población de parte de *Umbrella Corporation*.
	Historia y antecedentes	El equipo S.T.A.R.S se adentra en una mansión para combatir contra criaturas creadas con el objetivo de expandir el Virus-T y terminar con la existencia humana.. La empatía se produce por el contexto histórico vinculado a los brotes de Ébola y catástrofes naturales.
	Representación visual y auditiva	El juego tiene una introducción en *live action*. Por esta razón, el jugador puede ver a los personajes como humanos reales, lo que lo lleva a conectar con ellos.
Contexto Histórico-Cultural Japonés	Influencias culturales y sociales y representación de la mujer en el terror japonés	La aparición del virus-T y la extinción de la vida humana son resquicios de los traumas japoneses ante lo que ocurrió con la bomba atómica en Hiroshima y Nagasaki. Además, resalta la preocupación ante las epidemias de parte de los japoneses. En este caso, la mujer adopta un rol distinto con Jill Valentine, ya que ocupa un cargo de poder y se enfrenta a los peligros por su cuenta, lo cual era un caso de empoderamiento importante para la época.
		Exploración en entornos cerrados. Resolución de acertijos. Gestión de recursos escasos.

Procedimientos	Mecánicas del juego (*Survival Horror*)	Sistema de disparos. Limitación en puntos de guardado con la obligación de utilizar un objeto para guardar. Recurso cartográfico.
Inmersión	Diseño de Sonido	En los espacios exteriores a la mansión se utiliza el silencio acompañado de sonido ambiental y efectos de sonido como grillos y pasos. En el interior de la mansión se emite una música tensa. En la *safe-room* se escucha una música más tranquila, la cual transmite calma tras momentos de tensión.
	Diseño Visual	La introducción en *live action* da realismo a la experiencia. Cámara fija con planos cinematográficos. Gráficos 3D en personajes y objetos que ayudan a la inmersión.

3.1.4. *Silent Hill*

Silent Hill fue publicado en 1999 por la desarrolladora Team Silent, una subdivisión de Konami. Es un título tan destacado que tiende a la comparación con el videojuego anterior, *Resident Evil*. Aunque se trata del mismo género, tres años fueron suficientes para avanzar gráficamente y crear una experiencia revolucionaria, como añade Perron (2012): "SILENT HILL. More than just a RESIDENT EVIL clone".

Fig. 22. Official U.S. PlayStation Magazine, March 1999.

En cuanto a los aspectos visuales y gráficos se mantiene la tercera persona, con la innovación de escenarios tridimensionales. Los planos cinematográficos continúan con ángulos de cámara marcados aunque, en comparación con el resto de juegos, *Silent Hill* ofrece la libertad al jugador de mover la cámara y al protagonista, a diferencia de la presentación estática de *Resident Evil*. Esta comparación entre ambos juegos la muestra el canal *Under The Mayo*[36]. La historia se narra en la ciudad de Silent Hill, que ha sido conectada con el *Otro Mundo*, en consecuencia, ahora es un lugar sombrío y cubierto por una especie de niebla[37]. La historia comienza en 1983, cuando el protagonista, Harry Mason, debe encontrar a su hija perdida, Cheryl Mason, mientras el padre conduce junto a ella hacia Silent Hill, lugar donde conoció a su difunta esposa. De forma inesperada, una oficial de policía pasa por su lado en moto, vehículo que posteriormente se encuentra abandonado sin ningún rastro de aquella mujer. El hombre decide continuar su camino hasta que se topa con una joven en mitad de la carretera.Harry, para evitar el accidente, se desvía y se estrella, lo que provoca que tanto él como su hija queden inconscientes tras el siniestro. Harry despierta y descubre que Cheryl no está a su lado, por lo que decide ir a buscarla. Esta búsqueda le hará adentrarse en la misteriosa ciudad, que ha cambiado por completo desde su última visita. En su trayecto encuentra al culto religioso *La Orden*, que habita en aquella ciudad. Este culto realiza un ritual a través de Alessa Gillespie y su madre Dahlia Gillespie, antagonista del relato, que sacrifica a su hija con la misión de traer una deidad maligna a la Tierra. Esta historia es la que difiere del juego de Capcom, en el que se prioriza la supervivencia y el combate, de modo que es un juego que requiere más acción, sustos e imágenes explícitas, a diferencia de *Silent Hill*, pues este se aventura a la exploración desde lo psicológico, tal y como indica Okamoto: “Necesitábamos redefinir firmemente su identidad como marca. Esto significó detallarlo y diferenciarlo para que destaque. Lo que le da identidad a la marca es su verdadero horror psicológico”.

[36] The Importance of Silent Hill's Camera Design

[37] La niebla proviene de limitaciones de la época para renderizar el mapa por completo. Así, el aporte del g*ame design* en el videojuego afronta estas carencias de manera eficiente para que influyan positivamente en la narrativa, aunque la verdadera finalidad fuera el rendimiento.

***Figs 23 y 24. Limitación de niebla en Silent Hill* (Konami, 1999). *Sin limitación de niebla en Silent Hill 2.* (Konami, 2001).**

El concepto de las criaturas y monstruosidades de *Silent Hill* tiene sentido y finalidad en el universo de su narrativa. El diseño de las figuras humanoides denota el contexto de la historia. Es una saga que induce a lo reflexivo y también a lo sensitivo que guía al jugador a continuar y esquivar cualquier enemigo que se encuentre por el camino con el objetivo de perseguir la verdad y la causa de su llegada a esa ciudad desolada. Los títulos de la saga de videojuegos de *Silent Hill* tienen conexión entre sí, principalmente porque es el lugar donde acontecen los hechos de cada entrega. Es un videojuego que cuestiona de manera paulatina lo considerado como "el bien y el mal", pues todos aquellos monstruos plasman visualmente los temores más profundos de las personas que habitan el lugar. La atmósfera se muestra en un entorno putrefacto y oxidado, lo que denota que es "algo" que lleva mucho tiempo ahí y que no perece pese al paso del tiempo. A diferencia de en otros juegos, la sangre en la saga está parcialmente censurada y su apariencia difiere del color real, con una opción para cambiar el color de la sangre durante el juego fuera de las *cut-scenes*.

***Fig. 25. Sangre morada Silent Hill* (Konami, 1999)**

En el terror psicológico cobra importancia la historia detrás de cada personaje. En la primera entrega aparece Harry Mason en busca de su hija desaparecida, Cheryl Mason. Por una sucesión de eventos conoce a una oficial de policía que se encuentra en la carretera llamada Cybil Bennet, que le da una pistola y una radio para avanzar por el lugar. La vida de la policía depende de Harry a lo largo de la trama, lo que repercute en los diferentes finales con los que cuenta el videojuego. Posteriormente se encuentra a Dahlia Gillespie, cuyo propósito se desconoce, pero que encomienda a Harry un elemento místico para llevarlo al hospital, lugar donde aparece Michael Kaufmann, un doctor desconcertado ante lo que está ocurriendo en la pequeña ciudad. De repente, Harry vuelve a percibir su realidad distorsionada y es entonces cuando conoce la historia de Lisa Garland, una enfermera que cuidaba de Alessa Gillespie cuando sufrió graves quemaduras. Lisa aceptó hacerse cargo de la joven a cambio de una droga suministrada por el doctor Kaufmann, que a su vez la amenazaba con cortar la dosis si se negaba a cuidar de Alessa. Lo característico de cada personaje es que se cumple un mismo patrón de trauma mostrado durante el desarrollo de la historia, aunque tanto Kaufmann como Cybil se mantienen escépticos con los cambios que se han originado en Silent Hill y, sin embargo, son personajes que dependen del avance del jugador y sus decisiones.

Conociendo el objetivo de Dahlia de sacrificar a su hija y la insistencia de Kaufmann hacia la enfermera y sus chantajes, se intuye una cercanía entre estos dos personajes. Kaufmann es colaborador de la líder del culto religioso de *La Orden*, aunque tras descubrir sus intenciones de destruir la ciudad para el nacimiento de su propio "dios", se reprime de continuar cooperando con Dahlia. Por otro lado, la hija, Alessa, es una niña con ciertos poderes sobrenaturales, al igual que su madre. Era una persona que tendía fácilmente a la dependencia emocional debido a un contexto de falta de cariño y a su entorno familiar abusivo, por lo que en ocasiones mostraba su cariño hacia Lisa Garland, Harry Mason[38] y Claudia Wolf, una amiga con la que compartía características similares de abuso por parte de su familia y del culto. Este personaje, asimismo, aparece como antagonista en *Silent Hill 3* (Konami, 2003). Además de eso, Alessa sufrió acoso escolar de parte de personas que la llamaban "bruja". Esto es señalado por su profesor en determinadas líneas de diálogo dentro del juego que manifiestan la intranquilidad de Alessa, tanto en su escuela como en su hogar: "Hay una niña llamada Alessa en mi clase. Si tu memoria

[38] Esto tiene una explicación a lo largo del transcurso de la historia en el videojuego pues, Alessa es también Cheryl Mason e intenta cuidarla a distancia para que no pase por las mismas desgracias que ella.

es buena, es posible que recuerdes que ella es a la que te dije que llaman bruja. Lo más probable es que su madre abuse de ella. Nunca la he visto entrar sin algún tipo de rasguño o moretón. Su expresión es penosamente oscura para una niña de 6 años".

A diferencia de su madre, Alessa anhelaba un mundo lleno de felicidad que consideraba como el "Paraíso" hasta que un día todo cambió cuando Dahlia la usó en uno de sus rituales para convertirla en la madre biológica de un dios engendrado por su misma estirpe. Aunque se habían usado estos sacrificios con otras jóvenes pertenecientes a la secta de *La Orden*, no fue fructífero hasta que Alessa participó como la portadora de la deidad. Este suceso se conecta con otro juego de la saga, *Silent Hill: Origins* (Konami, 2007), cuando el protagonista, Travis Grady, "salva" a Alessa de las llamas, con terribles quemaduras por todo el cuerpo y al borde la muerte. Dahlia desaparece del incendio y vigila a su hija desde la distancia, ejerciendo un ritual sobre ella para que su estado no empeore. En ese instante, se dio por muerta a Alessa, sin embargo, sigue con vida y es cuidada por la enfermera Lisa en un sótano oculto del Hospital Alchemilla. El cuerpo que se encontró en la casa derruida por las llamas, era uno que había puesto Kaufmann por órdenes de Dahlia para considerar a su hija como "santa" dentro del culto y "Madre de Dios e Hija de Dios". Alessa se mantuvo como la portadora de la deidad durante siete años en los que, sin poder dar a luz al dios, éste le destrozaba el interior de las entrañas mientras la joven se mantenía con vida por los encantamientos de su madre. Lisa Garland es otra víctima de esta situación, dado que posteriormente se descubre que se encuentra en el *Otro Mundo* debido a que realmente está muerta. Tras su transformación por descubrir su verdadero destino, se presenta envuelta en sangre en una *cut-scene* en la que desaparece, por lo que el protagonista se halla solo en la habitación, en la que está el diario de Lisa Garland que dice lo siguiente:

> Ask doctor to let me quit being in charge of that patient. It's too weird. Still alive, but with wound that won't heal. Told the doctor I quit. Won't work at that hospital anymore. The room is filled with insects. Even with doors and windows shut they get in to spite me. To the hospital… Feeling bad. Need to throw up. But nothing comes out. Vomiting only bile. Blood and pus flow from the bathroom faucet. I try to stop it but it won't turn off. Need drug. Help me…

Fig. 26. Lisa le pide ayuda a Harry tras descubrir su verdadero destino. **(Konami, 1999)**

Es un título arraigado a conceptos moralmente cuestionables, que provocan preguntas en el jugador que serán resueltas por los personajes secundarios. Buena parte del subtexto y trasfondo de *lore* se presenta mediante escritos que puede encontrar el jugador. Estos paratextos son útiles para descubrir la historia narrada desde los distintos puntos de vista de los personajes y las consecuencias de su forma de vida. Esto coincide con lo planteado en la cultura japonesa desde el periodo Muromachi (1333-1573), en el que el concepto de "vacío" al no encontrar respuestas llevaba a las personas a hacer sus propias interpretaciones de los hechos. Aunque Alessa sea una niña maltratada, también tenía cierta irascibilidad que relucía con facilidad en su día a día. Garland se dedicaba al cuidado como enfermera hasta que el sótano donde escondían a Alessa empezó a infestarse, por lo que su labor era cada vez más complicada. Pese al intento de Lisa de dejar su trabajo, su estado de salud comenzó a empeorar. No obstante, al final de uno de sus escritos anota "Necesito droga", por lo que se desconoce si estos están bajo los efectos del síndrome de abstinencia[39]. Por otro lado, el factor psicológico es imprescindible en las sectas y se representa mediante problemas personales de los miembros del culto, como Claudia Wolf, cuyo entorno familiar abusivo provoca su refugio en el culto, mientras que la obsesión de poder y sed de reconocimiento incitan a Dahlia a engendrar su propio "dios", aun teniendo que sacrificar a su descendencia.

[39] Reacciones tanto físicas y mentales que experimenta una persona con adicción a una sustancia tras dejar de consumirla.

Fig. 27. Espectros de Alessa y Dahlia en un entorno de maltrato en el que Dahlia obliga a su hija a la participación del ritual **(Konami, 1999).**

La jugabilidad de *Silent Hill* se asemeja a los títulos analizados previamente, por lo tanto cuenta con escasez de recursos, resolución de puzles y una exploración que se diferencia por el ítem añadido de la radio, que emite sonidos estáticos al acercarse a un enemigo. Perron (2012) certifica que el proceso de investigación del entorno conlleva dos casos igualmente válidos; sabiendo el mapa y la ruta del primer Silent Hill, conoceremos ciertos detalles, como, por ejemplo, la ubicación de la linterna. Estos aspectos, basados en la teoría cognitiva del cine[40], son ejemplificados por Perron: "Torben Grodal has introduced two metaphors that perfectly elucidate this difference in video gameplay. In order to sum up the two poles in the game experience, poles that demarcate the experience of a newcomer from one who has mastered a game, versus gameplay experienced primarily either as mimesis or as art" (p. 12). Es, por tanto, que se distingue al jugador experimentado como "game as an experiential route" y "game as a map and as a system" según Grodal. Por otro lado, la experiencia sin conocimiento previo es una perspectiva más metódica y matemática, ya que el jugador debe determinar cuestiones como la salud propia y del enemigo y el daño de las balas, que escasean en el mapa, mientras que, en el otro caso, al conocer tanto el mapa como su sistema, el jugador instintivamente sabe cómo conservar su munición y sus botiquines para curar la salud antes de una fase difícil del juego.

[40] Según Menon (2017) la teoría cognitiva del cine tiene un enfoque que "approaches films, spectatorship and film philosophy with the rigour and scrutiny that characterise empirical science, and dismisses those theories of cinema that rely on speculation, metaphor and unverifiable evidence" (p. 6).

En el siguiente cuadro se observa la información estudiada del videojuego *Silent Hill*:

Concepto General	**Subconcepto**	***Silent Hill* (Konami, 1999)**
Narrativa del trauma y empatía	Descripción del personaje	Harry Mason vive con el trauma de la pérdida de su hija. Alessa Gillespie sufrió bullying y la quemó viva su madre, por lo que tiene un trauma vinculado al acoso escolar y el abuso familiar. Lisa Garland es adicta a las drogas. Dahlia Gillespie ansía poder y ser venerada.
	Escenarios	*Otro Mundo* (ciudad de Silent Hill trastornada). Los monstruos son representaciones de Alessa, como los Grey Child que son los niños que la acosaban.
	Historia y antecedentes	Harry Mason viaja en coche con su hija, Cheryl Mason, cuando se encuentra en la carretera a una joven. El hombre se desvía y a causa de esto, tiene una accidente. Cuando despierta, su hija Cheryl no está a su lado, por lo que decide adentrarse en la ciudad de Silent Hill para buscarla. En la ciudad habita el culto de La Orden a manos de Dahlia Gillespie, que busca engendrar un Dios dentro de su hija Alessa mediante un ritual.
	Representación visual y auditiva	La saga mantiene un estilo característico. La niebla que cubre la ciudad es primordial para el desarrollo de la historia, ya que simboliza la estancia en el *Otro Mundo* al igual que la perspectiva de Alessa Gillespie. La visión de Alessa Gillespie sobre la ciudad guarda connotaciones negativas. Esto se percibe en el entorno, oxidado y roto, que, al igual que su música y efectos de sonido, representa el dolor de Alessa durante el ritual.
Contexto Histórico-Cultural Japonés	Influencias culturales y sociales y representación de la mujer en el terror japonés	La religión es un tema que se aborda en esta entrega que proviene de la cultura popular de la Era Edo (1603-1868). Lisa Garland es una mujer drogadicta que se dedica al cuidado médico. Las mujeres Gillespie representan la parte antagónica de la historia, sobre todo Dahlia Gillespie que es la líder de La Orden, el culto al que encomienda a su hija, Alessa, engendrar a un Dios. A pesar de todos los personajes femeninos, el protagonista y quien salva al mundo es un hombre, Harry Mason.
Procedimientos	Mecánicas del juego (*Survival Horror*)	Exploración en espacios abiertos y cerrados. Resolución de acertijos y puzles. Gestión de recursos escasos. Sistema de disparos y ataques cuerpo a cuerpo. Recurso cartográfico. Limitación de puntos de guardado.
	Diseño de Sonido	Efectos de sonido ambientales como crujidos de puertas, pasos, ventilación y llamadas de teléfono a la vez que uso de sintetizadores para representar sonidos terroríficos. Presenta el recurso de voces, sonidos guturales y

Inmersión		silencios estratégicos. Eso ayuda a la inmersión del jugador.
	Diseño Visual	Alternancia entre el *Otro Mundo* y las profundidades de la pesadilla de Silent Hill que sumergen al jugador en la narrativa. La niebla es un aditivo a la atmósfera de Silent Hill.

3.1.5. *Silent Hill 2*

La segunda entrega de la saga *Silent Hill* se lanzó dos años más tarde para PlayStation 2. *Silent Hill 2* (Konami, 2001) tiene una historia diferente a su predecesor, aunque mantiene rasgos en común, como la existencia del *Otro Mundo*. Actualmente, es una de las narrativas más características del género *Survival Horror*. Esto se debe a su retronarratividad, como comenta Martín (2015) es un "proceso que invierte la dirección del mensaje, permitiendo al receptor (jugador) crear él mismo su propio argumento a partir de lo diseñado" (p. 8). El juego cuenta con varios finales autoconclusivos cuando se completa la historia, y cada uno de ellos tiene un significado distinto. Cada localización, entorno y diálogo tiene un sentido oculto en *Silent Hill*. Por este motivo, el juego es un referente para los aficionados del género. La historia de James Sunderland está llena de simbolismos que explora profundamente temas tabú relacionados con el pecado y la culpa.

El juego comienza con James observando su propio reflejo en el espejo en un baño del apeadero del lago Toluca. Después de eso, exhala profundamente mientras se muestran distintos planos del lugar, en los que se observa de fondo un póster de *Heaven's Night*, un club de striptease en la zona de South Vale de la ciudad. Esto representa la primera pista sobre el subconsciente de James. En la imagen aparece una mujer llamada María a la que el protagonista conocerá a lo largo de su viaje por Silent Hill. James vuelve a observar su reflejo y presenta la primera indicación de su llegada al lugar: "Mary… Could you really be in this town?". Después de esa primera línea de diálogo, comienza la aventura del jugador. Cuando sale del baño, aparece la primera *cut-scene* de James. La cámara ejecuta un *zoom out* mientras el protagonista se acerca al muro que delimita el aparcamiento de vehículos con vistas al lago Toluca. Una voz comienza a narrar el motivo por el cual James, regresó a la ciudad: "In my restless dreams, I see that town. Silent Hill. You promised you'd take me there again someday. But you never did. Well, I'm alone there now… in our 'special place'... Waiting for you…". Cuando finaliza, el *zoom out* se detiene, mostrando un plano general. Por otro lado, la música compuesta de sonidos sintetizados y melancólicos cambia por completo, se incorpora un instrumento de cuerda con una melodía

diferente que denota esperanza. En este videojuego la música tiene mucha importancia; cada melodía tiene su razón de existir y hay una distinción entre sonoridades tétricas y las nostálgicas. La combinación de ambos matices genera una inmersión en la historia para el jugador, ya que el desconcierto se resuelve a medida que avanza y la narrativa se retuerce. En cuanto a la parte visual, hay tres elementos destacados: un coche mal estacionado con la puerta del conductor abierta, James apoyado en el muro y las vistas al lago Toluca de Silent Hill. El jugador es informado por la voz over de James de lo siguiente:

> I got a letter. The name on the envelope said 'Mary.' My wife's name… It's ridiculous. Couldn't possibly be true… That's what I keep telling myself: A dead person can't write a letter. Mary died of that damn disease three years ago. So then, why am I looking for her? Our 'special place'... What could she mean? This whole town was our special place. Does she mean the park on the lake? We spent the whole day there. Just the two of us, staring at the water. Could Mary really be there? Is she really alive… waiting for me?

La introducción dura tres minutos y arroja pistas sobre la incógnita del regreso de James Sunderland a Silent Hill. En primer lugar, la voz de Mary lee la carta escrita, aunque esto refutado por James, que revela que su esposa falleció años atrás, por lo que ese remitente es imposible. De igual forma, él sabe que está de regreso para averiguar el paradero de Mary. En las declaraciones de James, se oculta un trasfondo de los posibles finales con las palabras "Mary dead of that damn disease three years ago" que se vincula con el final *Rebirth*; "Our 'special place'(...) Does she mean the park on the lake?" relacionado con el final *María*; y "Just the two of us, staring at the water" con el final llamado *In Water.* Tras este comienzo, el jugador podrá explorar calles y establecimientos de Silent Hill que mantengan una relación con Mary. Durante su aventura, el jugador comprueba que la ciudad no es tan solitaria como parece, dado que en ella conoce a Angela Orosco, Eddie Dombrowski, María y Laura. Los personajes de Laura y María son fundamentales para el desarrollo de la historia, sobre todo para descubrir qué ocurre con Mary Shepherd-Sunderland, la difunta esposa de James. Sin embargo, la narrativa profundiza en el subconsciente de James mediante los pecados, como ocurre con los traumas en los casos de Angela Orosco y Eddie Dombrowski, analizados previamente.

El jugador tiene su primer encuentro en el cementerio Toluca con Angela Orosco cuando descubre que ella busca a sus padres y a su hermano, al igual que James busca a Mary. Durante la estancia del jugador en los Apartamentos Wood Side, tiene su primer encuentro con el antagonista, Pyramid Head, un personaje que representa a un verdugo. Ambos mantienen las

distancias a través de una reja que los separa. Cuando el jugador avanza por las habitaciones y sale del apartamento 301, escucha un grito en un pasillo. Si sigue el ruido, se adentra en la cinemática que presenta a Pyramid Head. El jugador presencia la violación que este inflinge a dos *Mannequin*, un monstruo de una mujer constituida únicamente por cuatro piernas que se muestra impotente por la fuerza opresiva del monstruo humanoide. Más tarde aparece Laura, una niña con cierto rencor hacia James y que conoce a Mary, aunque el jugador indaga posteriormente sobre ello. En la última fase del nivel de los Apartamentos Wood Side, conoce a Eddie; el joven vomita y reniega un crimen hasta que al final de la narrativa del videojuego se corrompe por completo, lo cual se debe al *bullying* que sufrió en el pasado que le desencadena un problema con la comida y con ataques de ira repentinos. Tanto Angela como Eddie se enfrentan a sus propios pecados en Silent Hill; Angela presenta rasgos depresivos e intentos suicidas al ser víctima de abuso sexual, por lo que se busca generar empatía en el jugador, mientras que Eddie se muestra vengativo cuando posee un arma, ya que esto le genera superioridad frente al resto de personas, lo que crea un debate en el jugador sobre si su comportamiento está justificado o no. Cuando James sale de los apartamentos, conoce a María en el parque Rosewater, en representación al "our special place" junto al lago Toluca. Después de conocer a todos los personajes y sobre todo, la finalidad de Pyramid Head, se descubre que Mary no espera a nadie en Silent Hill, sino que la narrativa a través de su simbología te muestra cómo James acabó con la vida de su difunta esposa y que, por esta misma razón, se encuentra en Silent Hill para afrontar la culpa de sus pecados.

La enfermedad de Mary llevó a la degeneración tanto su aspecto como su actitud con su esposo. Asimismo, la frustración sexual se refleja en la violación de Pyramid Head. Los monstruos son manifestaciones del *Otro Mundo* que pertenecen al subconsciente de James. Por este motivo, aparecen criaturas con aspecto de figura femenina como *Puppet Nurse, Lying Figure, Mannequin o Flesh Lips.* Las cuatro representaciones son el simbolismo de una represión sexual aunque también representan la represión de Mary. En su caso, aparece en *Flesh Lips*, una versión pequeña del jefe final de Mary. El monstruo representa a la difunta durante su enfermedad, y su trato hacia James. Por otra parte, *Lying Figure* representa el dolor del enfermo, como indica su artista Ito (2022-2023): "The design of the upper body of Lying Figure comes from a body bad as a sign of dead body. 'Lying Figure' means lying Mary on bed, also a dead body (Mary's dead body) at the same time. And the animations mean a patient in pain. When

James encountered this creature in his head, he had not remembered killing his wife yet. But he vaguely remembered driving to the town with someone's dead body"[41].

Fig. 28. Representación de la abstinencia sexual de James Sunderland en el Otro Mundo: Flesh Lips, Puppet

Nurse, Mannequin y Lying Figure de Masahiro Ito. **(Konami, 2001)**

El jugador descubre la verdad de James durante la estancia en el Hotel Lakeview, otro "special place" para la pareja. Cuando el jugador coloca una cinta de vídeo en el reproductor, el juego emite una grabación de James para esposa en la habitación del hotel, Mary desvela por tanto, el lugar especial de ambos "Are you taping again? Come on… I don't know why, but I just love it here. It's so peaceful. You know what I heard? That whole area used to be a sacred place. I think I can see why. It's too bad we have to leave… Please promise you'll take me again, James". Después de esas líneas de diálogo, Mary empieza a toser y las grabaciones se distorsionan con interferencias hasta que se ve a Mary postrada en una cama. James besa su frente y, posteriormente, asfixia a su esposa enferma con una almohada. Esto sucede con un montaje de imágenes que se alternan entre la primera y segunda secuencia en las grabaciones. Cuando el vídeo termina, James está sentado y cabizbajo mientras la cámara del plano gira a su alrededor con la melodía "True" de Akira Yamaoka. Cuando James afronta la realidad de los sucesos, Laura entra en la habitación y él le cuenta la verdad sobre el asesinato de Mary, de modo que la niña se enfada y le recrimina sus acciones. James se vuelve a sentar ante el impacto de la noticia, una imagen que se asemeja a cuando el jugador encuentra su propio cadáver previamente en la narrativa.

[41] Post de Masahiro Ito, usuario @adsk4 https://x.com/adsk4/status/1557465002533343232 (2022) y https://x.com/adsk4/status/1621636892419829760 (2023)

Figs. 29 y 30. James se descubre a sí mismo **(Konami, 2001).**

De repente, la voz de Mary suena en la radio que lleva James: "James. Where are you? I'm waiting. I'm waiting for you. Please, come to me. Do you hate me? Is that why you won't come? James… James… Please, hurry… Are you lost? I'm near. I'm waiting nearby, James. Please… I Want to see you James. Can't you hear me? James… Please, James… James… James… James…". Por lo que el jugador continúa con la búsqueda de Mary. El pasillo previo a la pelea final revela los cambios repentinos de actitud de Mary hacia James:

> J: Mary?
> M: What do you want, James?
> J: I, uh, I brought you some flowers.
> M: Flowers? I don't want any damn flowers. Just go home already.
> J: Mary, what are you saying?
> M: Look! I'm disgusting! I don't deserve flowers. Between the disease and the drugs, I look like a monster. Well, what are you looking at? Get the hell out of here! Leave me alone already. I'm no use to anyone. I'll be dead soon anyway. Maybe today, maybe tomorrow… It'd be easier if they'd just kill me. But I guess the hospital is making a nice profit off me. They want to keep me alive… Are you still here? I told you to go! Are you deaf?! Don't come back! James… Wait… Please, don't go… Stay with me. Don't leave me alone. I didn't mean what I said. Please, James… Tell me I'll be okay. Tell me I'm not going to die. Help me…

Al finalizar el diálogo, James se enfrenta al último jefe del juego, Mary. Sin embargo, la persona en su interior puede ser tanto Mary como María, esto depende de las decisiones del jugador en el videojuego, que repercuten en su final. En el final *In Water*, el *boss* final es Mary, James la rechaza y se enfrenta a ella hasta que la derrota. En este final, Mary fallece por su enfermedad mientras que James le dice: "Forgive me… That's why I did it, honey. I just couldn't watch you suffer. No, that's not the whole truth. You also said that you didn't want to die. The

truth is… part of me hated you. For taking away my life…". Después de eso, Mary le contesta "You killed me and you're suffering for it. It's enough, James" y le ofrece la carta del inicio del videojuego. En este final, James decide suicidarse en el lago Toluca mientras lleva el cadáver de Mary en el coche que se ve en la introducción del juego. El otro final incluye a *María*; en este caso, el *boss* final es ella realmente, pese a que su apariencia sea la de Mary. James rechaza a María cuando se da cuenta de que es solo una manifestación de su subconsciente. Tras derrotar al jefe, tanto María como James deciden salir de la ciudad. Sin embargo, cuando los dos se dirigen al vehículo, María empieza a toser. Esto significa que el ciclo de James en el que vio a su esposa enfermar, lo que generó en él una frustración sexual, volverá a repetirse. Por otra parte, hay tres finales no canónicos; *Rebirth* que únicamente se consigue jugando una segunda partida del videojuego; y otros dos finales, también en una segunda partida, con connotaciones humorísticas, *Dog* y *OVNI*.

Las mecánicas y jugabilidad de *Silent Hill 2* son similares a las de su predecesor. Principalmente consiste en la exploración y supervivencia. Al igual que el resto de juegos del género, la gestión de recursos es primordial debido a la escasez de ítems. El jugador prioriza la munición y botiquines para los combates más importantes. En ocasiones, el jugador debe explorar para encontrar objetos que le permitan poder acceder a otras habitaciones de las localizaciones. Además de eso, los puntos de guardado pueden estar en lugares estratégicos del mapa. La interactividad con el entorno también es un factor importante para el videojuego, sobre todo para la inmersión y empatía. *Silent Hill* 2 es un juego que cuestiona al jugador a través de los personajes y los introduce en un debate moral constante. La historia trata sobre redimir los pecados y aceptar la culpabilidad de los hechos. Asimismo, converge un debate constante entre la situación de James, Mary, Angela y Eddie. Las visiones del *Otro Mundo* resultan dispares entre sí porque cada una refleja su propio *Silent Hill* como consecuencia de sus traumas. Sin embargo, la estética del videojuego envuelve a cada personaje para afrontar sus propias situaciones desagradables (abuso, violación, asesinato, enfermedad). James en el final de Mary acepta su destino cuando el juego finaliza, reconoce el motivo por el cual regresa a Silent Hill. Sin embargo, en el final de María vuelve a entrar en el bucle, hasta que logra superar la intención de su vuelta a la ciudad. Esto concluye con que el verdadero enfrentamiento es el de James Sunderland consigo mismo, Pyramid Head, el reflejo de su subconsciente perturbado por la

frustración sexual que vivió durante la enfermedad de Mary y verdugo del culpable de acabar con la vida de su esposa.

Tras los puntos analizados del videojuego *Silent Hill 2* se llega a las conclusiones expuestas en el siguiente cuadro:

Concepto General	**Subconcepto**	***Silent Hill 2* (Konami, 2001)**
Narrativa del trauma y empatía	Descripción del personaje	James Sunderland tiene un trauma relacionado a la frustración sexual, lujuria, culpabilidad, alcoholismo y homicidio. Siente culpa por matar a su esposa, Mary. En el caso de Eddie, sufrió acoso escolar y tiene problemas alimenticios. Se deja llevar por la ira. Angela tiene pensamientos suicidas a causa de la depresión provocada por el abuso sexual familiar que sufrió. Es desconfiada hacia los hombres.
	Escenarios	El *Otro Mundo* representa el trauma desde una visión distinta en cada uno de sus personajes. El aspecto desgastado y oxidado es un símil al interior de los personajes que deambulan por la ciudad, lo impuro de las acciones y el pecado.
	Historia y antecedentes	James Sunderland regresa a la ciudad favorita de su difunta esposa, Mary, que le envía una carta. La empatía se desarrolla en un principio como un hombre viudo que perdió a su esposa por una trágica enfermedad. Sin embargo, mientras la historia avanza, se refleja el egoísmo de James y la culpabilidad que nublan sus pensamientos, al ser él quien la asesinó.
	Representación visual y auditiva	Al igual que su predecesor, se mantiene la niebla que cubre la ciudad que simboliza la estancia en el *Otro Mundo*. La visión de cada personaje sobre la ciudad guarda connotaciones negativas y entornos dispares entre sí. Esto se percibe en el entorno oxidado y roto, al igual que su música y efectos de sonido, que representan los traumas y culpabilidad en el contexto de cada personaje.
Contexto Histórico-Cultural Japonés	Influencias culturales y sociales y representación de la mujer en el terror japonés	La enfermedad de Mary se percibe como la culpable del estado de James, es decir, la causa de su frustración sexual y sexualización de las enfermeras. El cambio de comportamiento de Mary también refleja cierta crueldad ante James. Estos aspectos suavizan la culpa de la figura del hombre y su pensamiento acerca de perder la vida por cuidar a su esposa.
Procedimientos	Mecánicas del juego (*Survival Horror*)	Exploración en entornos abiertos y cerrados. Resolución de acertijos y puzles. Gestión de recursos escasos. Sistema de disparos y ataques cuerpo a cuerpo. Recurso cartográfico. Limitación en puntos de guardado.

Inmersión	Diseño de Sonido	Los efectos de sonido provienen de objetos como crujidos de puertas, la ventilación y la radio. Sirven de inmersión para establecer el terror psicológico sin necesidad de *jumpscares*. Asimismo, el uso de sintetizadores representan sonidos terroríficos que no pueden reproducirse de manera natural. El recurso de voces, sonidos guturales y silencios estratégicos, son imprescindibles para mantener una atmósfera envolvente.
	Diseño Visual	Entorno y personajes en 3D. El volumen de los objetos es fundamental para la exploración e interactividad del jugador con su entorno. La niebla es un aditivo a la atmósfera de Silent Hill.

4. Discusión y conclusiones

Tras realizar el análisis de cinco piezas fundamentales que clasifican el género de *Survival Horror* hasta finales de la década de los dos mil, puede concluirse que es cierto que comparten rasgos desde un punto de vista lúdico, pero difieren según la experiencia que cada uno quiere transmitir. Japón ha sufrido en los últimos tiempos una gran cantidad de cambios que han influido en su cultura junto a su desarrollo económico en un mundo globalizado. Sin embargo, en los escenarios más aterradores se evocan ciertos horrores arraigados al subconsciente, vinculados principalmente al trauma de la Segunda Guerra Mundial en la sociedad japonesa. Debido a ello, la cultura nipona empezó un proceso de simulación de su historia para convertirla en *Cool Japan* y así internacionalizar la cultura japonesa mediante la comercialización de productos con pinceladas orientalizantes. Teniendo en cuenta esto, la cinematografía está presente en aspectos visuales ligados también a la narrativa lúdica e inspirados en tragedias o en universos inspirados en Occidente, junto al uso de la cámara desde una perspectiva propia del terror de Hollywood.

Videojuegos como *Resident Evil* (Capcom, 1996) y *Silent Hill* (Konami, 1999) reducen la posibilidad de control por parte del jugador, que, sin embargo, logra adaptarse al entorno. En el caso de *Resident Evil* aunque se trate de una crítica social del poder gubernamental, la representación de los *zombis* evoca lo acontecido en el bombardeo de Hiroshima y Nagasaki, que propició el aumento de intoxicaciones y mortalidad, así como la aparición de tumores, quemaduras o la caída de la piel como consecuencia de la radiación. Durante la era Shōwa, se utilizó el término *Hibakusha* para designar a las personas afectadas y, por ende, sobrevivientes del bombardeo. Una época de crisis que mantuvo parcialmente cautiva al Japón, que sobrevivió al trauma durante la posguerra, lo cual se trata en temas psicológicos y la diferenciación de poder

especificada en ciertos personajes de *Silent Hill*, como Alessa Gillespie, Mary Shepherd-Sunderland o los *concepts* de las criaturas creadas en el universo por Masahiro Ito. También puede observarse la influencia de la estética de los tanques alemanes en la imagen del casco del antagonista del segundo título de la saga de *Silent Hill*, Pyramid Head, así como en múltiples criaturas y en la apariencia de la dermis infecta y del universo putrefacto con metal oxidado. En rasgos generales, existe una cierta aversión hacia la enfermedad y por esta misma razón *Resident Evil o Biohazard* produce una ansiedad generalizada por la propagación de una epidemia. Es por ello que la supervivencia en el apocalipsis marca el género *Survival Horror* de Japón en un constante bucle y un estancamiento que no permite la salida de los protagonistas. El propio diálogo y la narrativa del videojuego cuestionan las acciones del jugador y la notable pérdida de humanidad necesaria para subsistir en los mundos que propone el género.

La monstruosidad de los *Survival Horror* japoneses es tratada de manera diferente, pues, en la tradición nipona, la conversión de una persona en monstruo suele deberse a un castigo por los fallos que ha cometido la sociedad a la que pertenece. Así, en *Sweet Home*, aparece como antagonista la figura femenina de una madre que ha perdido de manera drástica a su hijo; Mamiya es representada como una transformación de lo humano en monstruosidad, una mutación que tiene un correlato en el *yōkai* femenino de la tradición japonesa. *Clock Tower* estuvo influenciado por Occidente, concretamente por la película *Phenomena*, y en general se trata de un videojuego japonés ligado a un suspense más literario y cinematográfico.

El género *Survival Horror* juega con lo psicológico, con el tabú y lo social. Activa los mecanismos de reacción ante los horrores que alberga la mente de una persona. Aunque los miedos varían y, aunque son distintos en cada jugador, están conectados mediante elementos comunes entre sí. Esto sucede por la empatización, un factor imprescindible que impregna al ser humano de sensaciones y sentimientos que inducen a la reflexión continua sobre "el bien y el mal", la moralidad de las acciones y las consecuencias de estas. En los juegos estudiados, la empatía gira en torno al debate moral expuesto anteriormente, en el que se presentan personajes con problemas psicológicos con los que el jugador puede empatizar, pero luego se presentan comportamientos cuestionables, como ocurre en el caso de Eddie Dombrowski y de James Sunderland en *Silent Hill 2*. De igual forma se introducen temáticas con las que el jugador, en principio, se posiciona fácilmente, como es el caso de *Resident Evil*; dado que las acciones de *Umbrella Corporation* no son moralmente aceptables, el jugador apoya el cometido de Chris

Redfield y Jill Valentine. Este planteamiento fue perfeccionado por *Silent Hill 2*, razón por la cual es considerado uno de los juegos más influyentes de todos los tiempos, al plantear una narrativa *Survival Horror* enfocada en sus personajes y *worldbuilding*, a diferencia de la importancia que tiene la acción en otros títulos. Gracias a esto, el jugador conecta con los personajes y sus historias, además de que las mismas tienen un mayor impacto al ser más complejas en su desarrollo y temas planteados.

Por otro lado, la mujer es representada en los juegos estudiados de distintas formas, aunque en su mayoría siguen el patrón histórico de la cultura misógina en Japón. En el caso de *Sweet Home* y *Silent Hill* se presentan personajes antagónicos femeninos; en el primer caso es una presencia fantasmagórica, mientras que en el segundo es una mujer que busca controlar el mundo. Sin embargo, *Resident Evil* introdujo a Jill Valentine, un personaje que representa el empoderamiento femenino y fue una innovación para la época. Pese a este caso positivo, se aprecia una tendencia a representar negativamente a la mujer, ya sea como monstruos o de forma sexualizada. Esto se debe a, como se ha explicado anteriormente, su mentalidad arraigada a estereotipos sobre roles de género en los que la mujer supone un problema para el hombre. Por tanto, cuando escritores o artistas masculinos representan a las mujeres en sus narrativas, lo hacen según su propia percepción y recurriendo al mismo concepto en sus proyectos. Tal y como ejemplifica Takashi Ishii, quien admite no comprender "ni a una sola mujer", y como consecuencia, opta por utilizar siempre el mismo concepto de figura femenina.

El *Survival Horror* fue un género que nació desde la innovación y el riesgo, sin tratar temas agradables para el público y que logró captar la atención de una audiencia que se ha mantenido con el tiempo y que, pese a las limitaciones gráficas de la época, continúa disfrutando de videojuegos de más de veinte y de treinta años de antigüedad. En ocasiones hay ciertos aspectos históricos o culturales que pasan desapercibidos y que han obtenido un altavoz lúdico, como los videojuegos en los que se permite la exploración, no sólo del espacio, sino también de temáticas que han afectado a la sociedad como se la conoce actualmente. La inmersión lúdica tiene lugar gracias a sus referentes visuales, que no serían posibles sin la precedencia del séptimo arte, añadida a las distintas ramas artísticas cuyo producto surte en el videojuego un medio singular. Los videojuegos estudiados buscan que los jugadores se sumerjan en la experiencia mediante sus personajes, el mundo y la utilización del sonido; el primer punto es, como ya se explicó, lo más destacado que plantea *Silent Hill 2*; al crear preguntas en el jugador se provoca, como menciona

Mouriño, el "vacío" al no poder encontrar respuestas; el mundo destaca en todos los títulos analizados, pero *Sweet Home* y *Resident Evil* plantean una dinámica de supervivencia dentro de un mismo espacio cerrado durante todo el juego, lo cual ha influido en juegos occidentales posteriores como *Outlast* (Red Barrels Studio, 2013) y *MADiSON* (Bloodious Games, 2022); por otro lado, los videojuegos estudiados crean un ambiente sonoro muy importante dentro de su experiencia, como *Clock Tower*, que emplea el silencio y solo utiliza la música cuando aparece el personaje de Scissorman, o *Silent Hill 2*, que usa temas melancólicos en momentos claves de la narrativa, como cuando el jugador descubre la verdad sobre James, lo que ayuda al jugador a vincularse con la historia a pesar de que la experiencia, al ser de terror, no es placentera, como se expuso previamente en el marco teórico. En definitiva, el *Survival Horror* ha supuesto un antes y un después en los videojuegos, un medio de comunicación que funciona de altavoz para temáticas complejas y repletas de tabús en la sociedad.

5. Bibliografía

ACUÑA, M. J. (2014). Abuso sexual en menores de edad: Generalidades, consecuencias y prevención. *Revista Medicina Legal de Costa Rica*. 31(1), 1-21.

AKMUT, C. (2023). Namco-galaga and Capcom-resident Evil. Supplement III: 35-2.

ARMIJO AROCA, C. J. (2017). La literaturidad en los videojuegos Shadow of the Colossus, Resident Evil 1, 2, 3 y Mass Effect 1, 2 y 3; como elemento necesario para definirlos como libros 3.0. Tesis de máster. Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

ARTEMIUS LIGHTING. (2014, 19 febrero). Silent Hill - Sad moment with transforming Lisa Garland [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=WG5fpimNIYI

BARBOSA, F. (2019). Heisei: The floating bridge of dreams. Online Journal Mundo Asia Pacifico, 7(13), 76–91.

BARTON, M. (2019). Resurrecting "obsolete" video game techniques from Alone in the Dark and Resident Evil. En The Playful Undead and Video Games (pp. 30-43). Routledge.

BECERRA, M. L. (2003). Transferencia de tecnología de occidente a Japón. el caso de la industria siderúrgica desde fines del periodo Tokugawa hasta el estallido de la Primera Guerra Mundial. El Colegio de México.

BÉNÉDICT, S. (2002). Silent Hill 2. De peur lente. Les Cahiers du Cinema. Spécial jeux videos.

BRINGAS, J. M. (2014, 31 octubre). Los orígenes del terror japonés. IGN España.

BURGHART, M., & Mier, D. (2022). No feelings for me, no feelings for you: A metaanalysis on alexithymia and empathy in psychopathy. Personality and Individual Differences, 194, 111658.

CANO LÓPEZ, R. A. (2021). El terror japonés en los videojuegos. La traducción del videojuego Project Zero Maiden of Black Waters. Campus Vic. Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya - Universitat Oberta de Catalunya.

CATALÁN DOMINGO, J. (2022). Influencia, transmisión y evolución de las creencias japonesas en el manga, anime y videojuegos. Universidad Complutense de Madrid.

CHAUVIE, P. (2015). Empatía: Efectos de los vínculos primarios. Universidad de la República de Uruguay.

CREED, B. (2015). The monstrous-feminine: Film, feminism, psychoanalysis. Routledge.

BOLTON, Cristopher (2002). From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater. Positions: East Asia Cultures Critique, 10 (3), 729-71.

DALIOT-BUL, M. (2009). Japan brand strategy: The taming of 'Cool Japan'and the challenges of cultural planning in a postmodern age. Social Science Japan Journal, 12(2), 247-266.

DE CIENCIA, E. [@EnsedeCiencia]. (2024, 25 abril). Desfile de monstruos yōkai de los 100 demonios de Kioto. https://x.com/EnsedeCiencia/status/1783307974825402582

DEBATE, E. (2023, 6 septiembre). 6 de septiembre de 1923: el devastador terremoto que desató el caos y la violencia en Japón. El Debate.

DÍAZ, I. C. M. (2020). El videojuego como elemento pedagógico para el aprendizaje de la historia japonesa. En Nova Doctrina. Innovación docente en institutos y universidades (pp. 127-143). Grupo de Investigación Imagen y Memoria (HUM-1026).

ECHEBURÚA, E., & Corral, P. D. (2006). Secuelas emocionales en víctimas de abuso sexual en la infancia. Cuadernos de Medicina Forense, (43-44), 75-82.

ELSAM, S. (2021). THE MAKING OF CLOCK. Retro Gamer, 66-71. https://www.magazinesdirect.com/az-magazines/48208867/retro-gamer-issue-218.thtml?j=BKZ

ESPAÑOL, C. T. S. H. W. E. (s. f.). Silent Hill (videojuego). Silent Hill Wiki en español. https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Silent_Hill_ (videojuego)

FALERO, A. (2015). Japón en la Historia del Mundo. Entremons: UPF Journal of World History, 123-137.

FERNÁNDEZ PÉREZ, J. E. (2017). El terror psicológico. Un estudio sobre el miedo. Universidad de Sevilla.

FERNÁNDEZ, R. (2020, 28 marzo). Sweet Home, Retro Análisis del juego que inventó el survival horror. Meristation.

HANE, M., & Parro, E. G. (2011). Breve historia de Japón. Alianza.

HASEGAWA, K. (2014). The Fukushima nuclear accident and Japan's civil society: Context, reactions, and policy impacts. International Sociology, 29(4), 283-301.

GALLEGO DE LA FUENTE, L. M. (2023). "El rey del survival horror": reportaje multimedia sobre la evolución de la saga Resident Evil. Universidad de Valladolid

GALVÁN, K. X. D., Gutiérrez, A. L., González, J. D. J. G., & Shejet, F. O. (2023). La empatía en los psicópatas. EduPsykhé: Revista de Psicología y Educación, 20(1), 44-64.

GARCÍA CARRILLO, A. A. Survival Horror. Proyecto de innovación Educativa PIE07-084 subvencionado por el Servicio de innovación Educativa y el Servicio de Enseñanza Virtual y Laboratorio Tecnológicos de la Universidad de Málaga, 47.

IGN Latinoamérica. (2023, 16 enero). Silent Hill 2 Remake: Entrevista con los desarrolladores – IGN Latinoamérica [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=MCjd6osckMQ

ITO, M. (2022, 13 octubre). The inspiration for the background of Pyramid Head from SH2 as the executioner. From a film Braveheart. https://x.com/adsk4/status/1580473967949008896.

ITO, M. (2023, 30 abril). When we developed the 1st SH. https://x.com/adsk4/status/1652762493666852865

ITO, M. I. (2017, 24 mayo). Edges of Pyramid Head's helmet. https://x.com/adsk4/status/867407857762705408

ITO, M. (2022, 10 agosto). The design of the upper body of Lying Figure. https://x.com/adsk4/status/1557465002533343232

JAPONÉS, H. (2021, 24 noviembre). Todo lo que necesitas saber sobre el terror japonés. Hola Japonés.

KAZUI, T., & Videen, S. D. (1982). Foreign relations during the Edo period: Sakoku reexamined. Journal of Japanese Studies, 8(2), 283-306.

LOZANO, A. (2015). Jugar, explorar, sufrir. Construcción del horror en la estética de los videojuegos. Fedro. Revista de Estética y Teoría de las Artes, 15, 69-85.

MARTÍNEZ MENDOZA, E. (2010). Estética en los videojuegos del género terror de supervivencia, en consolas de 5ª generación.Universidad Autónoma Metropolitana de México.

MARTÍNEZ, A. R. (2020). Raccoon City: 25 años de Resident Evil. Espacio Diseño, 282-283, 47-50.

MARTÍN, I. (2015). Análisis narrativo del guion de videojuego. Editorial Síntesis.

MAY, L. (2020, October). The Shōwa era's living dead: the ludic reemergence of Japanese zombies. En 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere.

McROY, J. (2005). Japanese horror cinema. Edinburgh University Press.

MENON, R. (2017). Deleuze, Grodal, and the metaphysics of cognitive film theory. University of Stirling.

MOURIÑO, A. S. (2020). Una aproximación al estudio de los videojuegos japoneses de narración compleja. E-tramas, 6, 46-61.

MURPHY, E. (2007). Manhunt. Irish Gothic Journal, 2, 137.

NAVARRO, V. (2023, 24 septiembre). Lore: Qué es y su significado en videojuegos. Yorokobu.

NICOLAE, R. (2015). Shaping Darkness in hyakki yagyō emaki. Asian Studies, 3(1), 9-27.

NODAL, C. (2024). Peligro biológico. Centro de Vigilancia Sanitaria Veterinaria. Universidad Complutense de Madrid.
https://www.visavet.es/es/bioslab/peligro-biologico.php

PACHECO, J. A. B. (2021). HM Secuelas emocionales en víctimas de abuso sexual infantil. Humanidades, 3 (4).

PÉREZ GALLEGO, A. (2016). La figura de la mujer como representación de lo sobrenatural en el imaginario fantástico japonés - A través de un análisis de género del concepto yōkai - [Trabajo de Fin de Grado en Estudios de Asia Oriental]. Universidad de Sevilla.

PERRON, B. (2009). The survival horror: The extended body genre. Horror video games: Essays on the fusion of fear and play. McFarland & Company.

PERRON, B. (ed.) (2012). Silent Hill: The terror engine. University of Michigan Press.

PESTANO Rodríguez, J. M., Gabino Campos, M., & Delponti, P. (2012). Elementos diferenciales en la forma audiovisual de los videojuegos: vinculación, presencia e inmersión.

Real Academia Española. (2023) Definición de "slasher" por la RAE en sus redes sociales https://x.com/RAEinforma/status/1718946008208674965

ROBLES, C. T. (2022). Japón en la era Reiwa: regulación de las nuevas tecnologías y de la acción exterior. ARANZADI/CIVITAS.

ROSENKRANZ, K., & Haubner, S. (2011). Aesthetic of ugliness. Log, 22, 101-111.

SAMUELS, R. J. (2011). Securing Japan: Tokyo's grand strategy and the future of East Asia. Cornell University Press.

SANZ, J. L. (2013, 30 octubre). Clásicos del terror: análisis de Resident Evil. Hobby Consolas. https://www.hobbyconsolas.com/reviews/clasicos-terror-analisis-resident-evil-58842

SANZ, M. M. (2020). Breve recorrido por el emprendimiento social en Japón: Del Japón pre-moderno hasta el Tōhoku post Fukushima. Mirai. Estudios Japoneses, 4, 75-85.

SARQUÍS, D. J. (2018). La modernización de Japón durante la era de la restauración Meiji. Revista de Relaciones Internacionales de la UNAM, 131, 75-98.

SÉ CURIOSO — TED-Ed. (2023, 1 septiembre). ¿De dónde vienen las supersticiones? - Stuart Vyse [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=C5j3CgmAA9Q

SOLA AYAPE, C., & Sotelo Fuentes, M. F. (2020). La bomba atómica después de Hiroshima y Nagasaki. El difícil camino hacia el control de la energía nuclear. En Claves del Pensamiento, 28, 52–85.

TANAKA, M. (Ed.). (2011). Historia mínima de Japón. El Colegio de México AC.

TATO, G. (2017). Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. Inmersión y empatía. Universidad de Alicante.

TEAM, R. G., & ELSAM, S. (2021, 12 abril). The making of Clock Tower: «The most important thing for me was the stillness». Gamesradar.

TRAMÓN, J. (2000). Historia y cultura de Japón. Pharos, 7.

UNDER THE MAYO. (2024, 19 marzo). The Importance of Silent Hill's Camera Design [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=LHfDhtOV8B4

VALASKIVI, K. (2013, December). A brand new future? Cool Japan and the social imaginary of the branded nation. In Japan Forum 25, 4, 485-504.

VANDAL. (s. f.). Resident Evil: TODA la información - PS One - Vandal. https://vandal.elespanol.com/juegos/psx/resident-evil/3921

VARGAS IGLESIAS, J. J. (2016). Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo. Universidad de Sevilla

Wiki, C. T. A. I. T. D. (s. f.). Alone in the Dark. Alone in the Dark Wiki.

WRITER, L. (2017, 16 septiembre). Horror: Definition and Examples | LiteraryTerms.net. Literary Terms.

X.com. (s. f.). X (Formerly Twitter). https://x.com/SumthingVal96/status/1702618059213529489