

LA CONSTRUCCIÓN DE LA SOLEDAD A TRAVÉS DEL GAMEPLAY EN *SILENT HILL: HOMECOMING*

LAKSMY IRIGOYEN REGUEIRO
Universidad de Santiago de Compostela
laksmyirigoyenregueiro@hotmail.com

Recibido: 24-11-2014
Aceptado: 06-05-2015



RESUMEN

Este trabajo contempla el desarrollo del tópico de la soledad a través del *gameplay* de *Silent Hill: Homecoming*. Para ello, se parte de los elementos endógenos del juego y se analiza su puesta en diégesis a través de su aplicación al mundo ficcional. El concepto de simulación en los juegos, frente al de representación, típico de los medios tradicionales, será clave para poder entender el funcionamiento de las reglas y cómo estas pueden pasar del plano endógeno al diegético, adquiriendo el juego, de esta manera, su significación.

PALABRAS CLAVE: videojuegos, gameplay, soledad, simulación, *Silent Hill*.

ABSTRACT

This essay considers the development of the topic of loneliness through the *gameplay* of *Silent Hill: Homecoming*. We examine the endogenous elements of the game and analyze how they are diegetically implemented to produce the fictional world. The concept of simulation in games (as opposed to representation, which is typical of traditional media) will be the key to understanding how rules work and how they can transcend from the endogenous frame into the diegetic frame, providing the game with a layer of meaning.

KEYWORDS: Video games, gameplay, loneliness, simulation, *Silent Hill*



INTRODUCCIÓN: MARCO TEÓRICO

Con el surgimiento de los *Game Studies* en el año 2000 como una disciplina propia, se planteó la necesidad de encontrar una especialidad alejada de la narratología que pudiese analizar los juegos. De esta manera, fueron entendidos como un objeto de estudio independiente, puesto que, con la emersión de un nuevo medio, aparecían elementos que no podían ser estudiados a través de la narratología tradicional. Por supuesto, muchos investigadores entendieron que esta disciplina servía para explicar este objeto de estudio, debido a la existencia de estructuras narrativas claras en los juegos, las cuales no diferían respecto de las que figuraban en los medios anteriores. Con estas dos posturas, comenzó una polémica sobre el método de estudio de los juegos, la cual sigue abierta a día de hoy, si bien surgieron teóricos que buscaron un camino intermedio entre ambas.

Sin duda, existen grandes diferencias entre la literatura tradicional y los juegos. Como nos indica Gonzalo Frasca (2003), y antes que él Espen Aarseth (1997), los medios tradicionales, como la literatura o el cine, son claramente representativos, frente a los textos digitales –a los que Aarseth llama *cybertexts*–, entre los que figuran los juegos, y que poseen un carácter simulativo. En este mismo sentido, podríamos hablar de los libros-juego.¹ Se trata de libros escritos en segunda persona, donde el lector debe tomar las decisiones del protagonista, en ocasiones incluso tirando dados para determinar los resultados de combate. Estas obras literarias buscan una interacción por parte del lector, convertido así en jugador, constituyéndose como una mezcla entre lo narrativo y lo simulativo. Aunque está claro que los textos representativos son ciertamente narrativos, las simulaciones pueden contener también narraciones. La dicotomía *representativo frente a simulativo* es fundamental para determinar el nivel de interacción del usuario con el texto. Así, Gonzalo Frasca (2003) nos habla de la diferencia existente entre un autor de narrativa –denominado *narrautor*– y un autor de simulaciones, o *simautor*, basándose para eso en el concepto de interacción. Un *narrautor* diseña su obra para que siempre actúe de la misma forma, es decir, decide de antemano lo que debe suceder. Por el contrario, un *simautor* no muestra la realidad, sino que crea las condiciones para poder experimentar distintos aspectos de esta, incorporando en la obra diferentes grados de destino a través de eventos codificados y manipu-

1 La colección más conocida de libros-juego en España fue *Elige tu propia aventura*, publicada en los años 80 y 90 por la editorial Timun Mas, aunque existen otras editoriales que editaron diversas colecciones de este tipo de libros, como Molino, Devir o Altea.

lando sucesos en sus juegos. Así, nos dice Frasca, el *simautor*, a diferencia del *narrautor*, decide no tanto lo que debe ocurrir en su historia como las opciones que tendrá el jugador para hacer que su experiencia se parezca a la realidad de un mundo posible. Sin embargo, cuando empleamos la contraposición entre representativo y simulativo para establecer el grado de narratividad vamos a encontrarnos con ciertos problemas. Según el concepto de narrativa y videojuego que manejemos, vamos a poder hablar de la existencia, o no, de esta. En el cuadro que Jesper Juul (2011: 158) realiza sobre narrativa y videojuegos, según las definiciones 2 y 3, se determina que son las secuencias de eventos las que construyen la historia (*story*). Estas, que se sitúan en el centro de los textos representativos por constituirse como elementos prefijados, se encuentran presentes en los videojuegos con *gameplay* progresivo, es decir, en aquellos en los que el jugador debe completar en orden un conjunto de acciones predefinidas por las reglas para poder finalizar el juego (Juul, 2002: 324). Este tipo de estructuras podemos encontrarlas en la gran mayoría de las aventuras gráficas, o incluso en juegos como *Half-Life 2* (Valve, 2004) o *Portal 2* (Valve, 2011), donde el jugador no tendrá influencia en los acontecimientos del mundo de ficción, estando su papel relegado a superar determinados *puzzles* y a vencer a enemigos para poder avanzar. Este mismo *gameplay* será el que encontraremos en toda la saga *Silent Hill* (Konami, 1999-2012), aunque, como veremos, en este caso las acciones del jugador tendrán influencia para determinar el final del juego.

Sin embargo, en este título vamos a encontrarnos con que las decisiones que el jugador debe tomar están mediatizadas por escenas cinematográficas. Jesper Juul (2011: 145-147) nos indica que durante las *cutscenes* el *tiempo interno* continúa avanzando, pero el *tiempo de juego* se detiene, es decir, el primero no se *proyecta* en el segundo, puesto que mientras se desenvuelve la escena cinematográfica, el jugador no puede interactuar con el juego. Para realizar esta afirmación, Juul se basa en el concepto de *game state*, el estado de juego que es modificado mediante la acción del jugador. Nos indica así que las escenas cinematográficas modifican y/o provocan el avance del *tiempo interno*, denominado como *fictional time* por él, pero al no existir interacción por parte del jugador, el *game state* permanece invariable.² Esta argumentación es empleada por Jesper Juul para entender las escenas cinematográficas como elementos ajenos al *gameplay*. No obstante, Rune Klevjer (2002: 191-202) defiende las escenas cine-

2 Juul denomina *event time* al *tiempo interno* en el artículo publicado en 2004, aunque en *Half-Real* (2011) modifica la nomenclatura.

máticas como parte intrínseca de los juegos, afirmando que forman parte del *gameplay*, puesto que no rompen ni el ritmo de este ni la experiencia ergódica. Klevjer nos señala que la ergodicidad adquiere significación a través de las *cutscenes*. Así, la acción ergódica del jugador –situada en el marco endógeno, que se relaciona con las reglas del juego– se revestirá de significación con su inclusión en los acontecimientos del mundo de ficción. Debemos tener en cuenta, además, que numerosas escenas cinematográficas son interrumpidas brevemente para ofrecer la posibilidad al jugador de intervenir mediante el diálogo o con determinadas acciones menores. Se realiza para otorgar interactividad y realismo a la situación, por lo que podemos inferir que sí puede existir, en cierto sentido, avance del *tiempo de juego* mientras se desenvuelven estas escenas. Este es el caso de *Silent Hill: Homecoming*, donde las decisiones que el jugador debe tomar, y que supondrán el avance del tiempo diegético, están insertas en escenas cinematográficas, de modo que podemos afirmar que estas otorgan la significación al juego. Así, esta significación se consigue mediante la puesta en diégesis de los elementos endógenos del *gameplay*. Para entender esto debemos detenernos en la explicación de los tres niveles por medio de los cuales se constituye el significado –exógeno, endógeno y diegético, siguiendo la terminología de Montola (2005: 1-8)–, y que están relacionados con los tres marcos o *frames* explicados por Alan Fine (1983: 185-186) a partir de Goffman y Bateson. En el *primary framework* o *social frame* se sitúa el conocimiento que el jugador posee del mundo real y que se relaciona con el juego y las personas. En este marco se sitúan los elementos exógenos, tales como la consola, el mando o la pantalla. Por medio del contexto de juego y de las reglas, estos adquieren significado endógeno, pues se situarían en relación con la estructura, los componentes formales y las mecánicas de juego, constituyéndose de este modo el segundo marco, denominado *game frame*. Finalmente, en el tercero, el *fantasy frame* o *gaming-world frame*, encontramos la significación diegética, puesto que los elementos endógenos se insertarían en el mundo ficcional por medio del conocimiento como personaje, siendo abandonada la identidad del jugador. El paso de un marco a otro es habitual a lo largo del juego, pues cuestiones tales como qué es preciso para matar a un *boss*, o qué elementos se requieren para resolver un acertijo, estarían enfocadas hacia las mecánicas del *gameplay* y, por lo tanto, hacia las reglas. De esta manera, la significación del juego se construye en el plano del mundo de ficción debido a la puesta en diégesis de la actividad endógena del jugador, o dicho de otro modo, de la interacción de este con las reglas. La existencia del componente diegético implica necesariamente cierto contexto. Este contexto, que podría ser denomina-

do como *historia (story)* si seguimos la terminología tradicional, es intrínsecamente estructural y está ligado a los eventos del juego en este título (Salen y Zimmerman, 2004: 376), emergiendo a medida que tiene lugar la interacción del jugador con los componentes y el *gameplay*.

El establecimiento de los tres *frames* explica el conflicto ontológico existente entre los elementos representados en los videojuegos y las elecciones efectuadas por el jugador. John Richard Sageng (2012: 220-203) se detiene en el mismo, determinando la incompatibilidad entre acción y representación. En este sentido, ofrece un nuevo concepto de representación en los videojuegos. Así, determina que una acción realizada en el mundo real –apretar un botón, etc.– será representada en el juego como un acto mimético –disparar, correr, etc.–. A partir de estas consideraciones, indica Sageng (2012: 220-221), existe una diferencia importante entre una puerta ficticia –por ejemplo, la descrita en un libro o en una película– y otra que pueda ser manipulada dentro de un juego, recalando, de este modo, la importancia de la agencia del jugador, lo que entraña directamente con el concepto de interacción. Sin embargo, los objetos con los que el jugador puede interaccionar en el ámbito de un juego no pueden definirse como reales, puesto que no pertenecen al mismo marco ontológico que el propio jugador, de manera que lo que es entendido como una acción en el marco diegético –disparar, correr, etc.– no es más que una representación determinada o, dicho de otro modo, un acto mimético. Se produce así una clara oposición entre representación e interacción, de lo que se desprende una incompatibilidad entre ambas. La primera involucra los procesos de producción, cognición e interpretación del mundo ficcional, por lo que parte de una construcción mental y se proyecta en el mundo. Sin embargo, el segundo concepto se vincula con la función de asignar a un sujeto autónomo el lugar adecuado en el orden causal de los acontecimientos. Así pues y a diferencia de la anterior, la interacción partirá de la actuación en el mundo hacia la construcción mental (Sageng, 2012: 222). Sageng resuelve este conflicto por medio del concepto de *cambio de referencia*. Así, mediante este, la acción parte desde los eventos miméticos representados hacia lo que podemos denominar como objetos reales del juego, es decir, las imágenes producidas por la máquina. De esta manera, el jugador manipula estos objetos realizando acciones reales –pulsar botones para que el ordenador genere unas imágenes concretas–, mientras que al mismo tiempo tiene la posibilidad de fingir una acción mimética determinada –disparar un arma, correr, etc.

Sin embargo, el conflicto ontológico existente en los juegos puede ser resuelto mediante el concepto de *frames* de Bateson (1987: 183-198) y Goff-

man (1986), del que ya hemos hablado, el cual es estudiado y aplicado a los juegos de rol por Markus Montola (2012) y Jaakko Stenros (2014). De esta manera, podemos hablar de la existencia de tres marcos de realidad diferenciada en los juegos que se superponen. Durante el desenvolvimiento de un juego, se producirán cambios entre los *frames*, pasando de uno a otro. Así, las acciones realizadas en el primer y segundo marco de realidad –pulsar teclas y botones con la intención de obtener un resultado determinado por el algoritmo– mantienen una relación concreta en el tercer *frame*, o mundo diegético, que pasa necesariamente por la suspensión de la credibilidad y por lo tanto, por la construcción de una realidad ficcional que otorgará significación al juego.

De esta manera, para llevar a cabo este estudio se ha partido de la aplicación de la teoría de los *frames* de Goffman y Bateson al título concreto que se analiza. Así, a partir de una experiencia directa mediante la exploración de las diversas opciones que se ofrecen al jugador durante el desenvolvimiento del juego, se ha intentado observar cómo la aplicación de las mecánicas a la diégesis –pasando, de este modo, del segundo marco al tercero–, construye el sentimiento de soledad que caracteriza a la saga. En este sentido, cobra una importancia nuclear el concepto de *gameplay*. Este es definido por Rollings y Adams (2003: 201) como «one or more causally linked series of challenges in a simulated environment», y más adelante se indica «gameplay is not a singular entity. It is a combination of many elements, a synergy that emerges from the inclusion of certain factors. If all of those elements are present in the correct proportion and style, we can be fairly sure that the potential for good gameplay is there; consequently, we can presume (but not be certain) that we have a good game. The gameplay emerges from the interaction among these elements» (Rolling y Adams, 2003: 237). De este modo, entiendo el concepto de *gameplay* como el conjunto de mecánicas, dinámicas y estéticas que produce una experiencia de juego determinada. Así, mediante la interacción del jugador con las mecánicas de juego, a través de lo que se establecen las dinámicas, se conseguirán unos objetivos estéticos determinados en el jugador, entre los que se encuentra, de manera notable en este título, el sentimiento de soledad.

EL GAMEPLAY EN *SILENT HILL: HOMECOMING*

La saga *Silent Hill* (Konami, 1999-2012) es conocida por ser un hito dentro de los videojuegos de *survival horror*, subgénero que recibe su nombre a

partir de *Resident Evil* (Capcom, 1996), pero cuyas características temáticas, artísticas y expresivas ya se podían encontrar en títulos anteriores, como *Haunted House* (Atari, 1982), *Sweet Home* (Capcom, 1989) o *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992). *Silent Hill: Homecoming* (Konami, 2008) fue un título duramente criticado por jugadores y especialistas debido a que, a diferencia del resto de la saga, el *gameplay* se orienta más hacia la acción. Sin embargo, el terror que experimenta el jugador sigue estando enfocado hacia lo psicológico y, si exceptuamos los cuatro *bosses* finales, apenas estamos obligados a enfrentarnos con las criaturas que pueblan el juego, siendo siempre una opción válida el huir de ellas para evitar el enfrentamiento.

En *Silent Hill: Homecoming* Alex Shepherd, recién llegado a Shepherd's Glen, su ciudad natal, tras su supuesto paso por el ejército, debe encontrar a su hermano pequeño Joshua. Todo en Shepherd's Glen parece cambiado, dando la sensación de ser un pueblo abandonado. Alex deberá ir desentrañando el misterio de lo ocurrido mediante un recorrido por distintos espacios cotidianos, pero que ahora se encuentran envueltos en un aura de pesadilla. Mediante la entrada en Silent Hill por medio de objetos y lugares liminares, Alex irá descubriendo la historia oculta de la Orden, culto al que pertenecen los habitantes de Shepherd's Glen. De este modo, irá avanzando, según las opciones que el jugador vaya eligiendo realizar, hacia uno de los finales de la aventura.

Hemos dicho anteriormente que *Silent Hill: Homecoming* constituye un ejemplo de *gameplay* progresivo. Estamos, pues, ante un juego dirigista, un *indoors*, según terminología de Aarseth (2001), donde el mundo no es abierto y este permanece constringido mediante corredores. Esto es mucho más que una cuestión estética, y marcará la libertad del jugador como personaje a la hora de explorar y relacionarse con el mundo ficcional. Aquí, el jugador debe seguir el camino prefijado, empleándose para ello el bloqueo de puertas –*la cerradura está estropeada*–, o la aplicación de escombros o coches abandonados en pasillos o carreteras para evitar el paso. Como Carr (2003) indica, los *puzzles* y las pistas que el jugador deberá ir desentrañando lo llevan en una misma dirección: hacia delante. De esta manera, las únicas decisiones que el jugador puede tomar son aquellas de las que dependerá el final, sucediendo este por una combinación de las mismas. Podemos observarlo en el siguiente cuadro:

	<i>Matar a la madre</i>	<i>Perdonar al padre</i>	<i>Salvar a Wheeler</i>
Final bueno	Sí	Sí	Indiferente
Final hospital	No	Sí	Indiferente
Final Pyramid Head	No	No	No
Final ahogamiento	Sí	No	Indiferente
Final UFO	No	No	Sí
Final extra	Se añade a cualquiera de los finales anteriores. Se consigue mediante la recolección de todas las fotografías durante el juego.		

Sin embargo, el jugador sí podrá decidir cómo quiere jugar (Perron, 2011: 6-7), es decir, podrá, por un lado, explorar las zonas a las que tiene acceso o dedicarse a realizar únicamente el objetivo principal, evitando así una exploración innecesaria, y por otro, matar a las criaturas o bien huir de ellas eludiendo el enfrentamiento. De esta manera, tal y como nos indica Rouse III (2009: 22), a pesar de que el argumento en *Silent Hill* es lineal, se ofrece la sensación de agencia e inmersión, potenciada en parte por esta posibilidad de elección, así como por la atmósfera de desasosiego que se genera.

Janet Murray (1999: 122) nos dice a partir de Coleridge que

cuando entramos en un mundo de ficción, no sólo ponemos nuestra capacidad crítica “en suspensión” (*sic*), también ejercitamos nuestra capacidad creativa. Más que una suspensión de la incredulidad, lo que hay es una creación de la verosimilitud. Puesto que deseamos experimentar la inmersión en el mundo ficticio, concentraremos nuestra atención en él y utilizamos la inteligencia para reforzar la ilusión y no para cuestionarla.

Esto va a ser clave en *Silent Hill: Homecoming*, pues los sucesos que acaecen contradicen la lógica y sitúan al jugador en el umbral entre lo posible y lo imposible. Así, el esfuerzo del jugador es doble, pues no solo debe poner en suspensión la incredulidad para que el proceso de inmersión tenga lugar, sino que en todo momento debe mantener su mentalidad y raciocinio en el límite de lo real. En *Silent Hill: Homecoming* esto es aún más complejo, pues en el momento en el que el padre le dice a Alex que estuvo ingresado en un psiquiátrico, debido a los problemas para distinguir lo real de lo que no lo es, produce una ruptura en el jugador, una duda sobre si lo vivido es producto de una mente enferma o no. El final denominado *hospital*, en el que Alex despierta de su ensueño en una camilla del psiquiátrico, redonda en esta idea.

No obstante, el final *bueno*, el *ahogamiento* y el *Pyramid Head* son aún más interesantes, puesto que mantienen la realidad de lo vivido por Alex como una experiencia que raya en lo imposible. En estos finales, al otorgarle verosimilitud a todo lo sucedido, se cierra la experiencia con un sentimiento por parte del jugador de inconclusión: todo lo ocurrido puede volver a tener lugar. La Orden, secta religiosa que con sus sacrificios a oscuros dioses ha desatado el horror, ha sido vencida. Sin embargo, estos dioses no han sido complacidos con las ofrendas prometidas, y su venganza aún puede realizarse.

Además, el proceso de inmersión en *Silent Hill: Homecoming*, como en el resto de la saga, estará potenciado por el hecho de poseer unas mecánicas asequibles, repetitivas y sencillas de interiorizar por parte del jugador, lo que posibilita que este se pueda concentrar en los elementos diegéticos de la trama. Esto provoca que las sensaciones surjan con mayor facilidad, pues al no tener que estar pendiente de las reglas del juego, de las acciones que puede efectuar mediante el mando para llevar a buen término los combates, las huidas o la resolución de *puzzles*, la inmersión en el mundo de ficción será más profunda y, por lo tanto, los elementos que generan las sensaciones de horror y angustia se reforzarán. En este sentido, los elementos endógenos del juego serán puestos con facilidad en diégesis, provocando una mayor identificación del jugador con Alex Shepherd, el protagonista. Así, las acciones que el jugador puede desenvolver en el mundo ficcional serán mínimas –golpear, agacharse, usar objeto, correr u observar en detalle–, y su atención estará enfocada a la investigación y el descubrimiento. Los numerosos *puzzles* que conforman prácticamente el grueso de las mecánicas de juego deben ser resueltos con atención. Para ello, el jugador deberá, en gran parte de las situaciones, realizar una minuciosa observación y razonar sobre lo que lee o contempla, buscando las respuestas correctas a acertijos para poder seguir avanzando en el desentrañamiento del misterio. La sencilla manipulación de objetos y pistas mantiene, pues, la atención en el nivel diegético, y el paso del *frame* endógeno a este se realiza sin esfuerzo. De este modo, el *gameplay* sencillo, pero completo, intensifica la experiencia emocional. Así, podemos relacionar este título con el tercer nivel de interactividad indicado por Ryan (2011: 44):

On this level the user plays the role of a member of the storyworld, and the system grants him some freedom of action, but the purpose of the user's agency is to progress along a fixed storyline, and the system remains in firm control of the narrative trajectory. This type of interactivity is typical of computer games, such as adventure games, shooters, and mystery-solving games.

De esta manera, observamos cómo este tipo de interactividad está en consonancia con el *gameplay* progresivo que encontramos en *Silent Hill*, siendo favorecida por las dinámicas simples. Esto permite al jugador centrarse en la historia, ya que no precisa realizar un continuo aprendizaje sobre cómo se juega, puesto que las mecánicas del *gameplay* permanecen inalteradas durante toda la aventura. Así, el avance narrativo se produce durante las *cutscenes*, en las que, como vimos, se permite un pequeño grado de interactividad mediante la elección de líneas de diálogo y acciones, lo que permitirá acceder a uno u otro final.

El *gameplay* no solo promueve la inmersión por su sencillez, repetición y linealidad, sino que lo hace también por fomentar la angustia desde el nivel puramente endógeno. Si Alex muere, el jugador tendrá que repetir una parte del juego. Esto es así debido a que los lugares para grabar la partida están repartidos estratégicamente por las localizaciones, de manera que, en ocasiones, tras derrotar a una criatura o completar un *puzzle*, el jugador puede decidir o bien volver hacia atrás, hasta el último punto de guardado encontrado y grabar nuevamente la partida, suponiendo que la zona, al haber sido ya explorada, no contendrá nuevas criaturas, o bien avanzar hacia lo desconocido y, por lo tanto, arriesgarse a morir. La distribución de los puntos de guardado es, sin duda, un acierto, pues al ser escasos, el miedo a la muerte del personaje en el nivel endógeno es fácilmente puesto en diégesis, aumentando así la sensación de angustia del jugador. En este sentido, debemos tomar en consideración las teorías del psicólogo británico Michael J. Apter para establecer las bases de la construcción de la frontera mental del juego, que marca el espacio interpersonal durante este. Así, Apter habla de dos posibles estados motivacionales graduales, uno marcado por la relajación y otro por la excitación. Ambos producen placer siempre que no alcancen una alta gradación, puesto que de ser así provocarían aburrimiento o ansiedad, respectivamente (Apter, 1989: 20-22). Estos estados se relacionan con los conceptos apterianos de *télico* y *paratélico*, estando el primero enfocado hacia la obtención de un objetivo concreto y relacionándose con las reglas formales –por lo que puede causar ansiedad–, y el segundo con el placer de experimentar la experiencia *per se* –pudiendo causar aburrimiento– (Apter, 1989: 22-23). De esta forma, la mentalidad télica se relaciona con las actividades serias, mientras que la paratélica es la ideal para el juego, puesto que es voluntaria y libre. Esta frontera, denominada por Stenros como *Protective Frame* o *Psychological Bubble* a partir de Apter (Stenros, 2014: 162), determina el estado mental individual del jugador, además de constituir un marco de seguridad psicológica durante el juego. La consideración de per-

tenencia a un mundo ficcional como el de *Silent Hill* puede provocar malestar en el jugador. Por medio de la *Psychological Bubble*, este mantendrá una distancia de la ficcionalidad tan amplia como él mismo considere pertinente. Esto, en la saga *Silent Hill*, es fundamental, pues, como veremos, se busca provocar ciertas sensaciones en el jugador que pueden llegar a causar un fuerte malestar e interferir de esta manera en el desarrollo del juego.

LA SOLEDAD EN *SILENT HILL: HOMECOMING*

La relación entre el jugador y lo fantástico en los videojuegos no puede ser entendida sin el concepto de simulación anteriormente explicado. Así, dejamos de ser meros espectadores ante el horror de *Silent Hill: Homecoming* y pasamos a sentirnos parte de unos acontecimientos que se escapan a nuestra razón, tomando decisiones, no siempre conscientes, que llevarán al protagonista y al propio jugador irremediablemente hacia uno de los cinco finales anteriormente indicados. De esta manera, si bien debemos buscar los antecedentes del subgénero en la literatura gótica, será el propio concepto de simulación el que lo reinvente, pues al dotar al jugador de decisión sobre los sucesos, este abandona el papel pasivo del lector para convertirse en agente, provocando una inmersión en el mundo ficcional mucho más intensa que la causada por medio de obras representativas (Perron, 2011: 15). Como indica Janet Murray (1999: 164-166), el autor de un videojuego –o *simautor*, si empleamos la nomenclatura de Gonzalo Frasca– va a crear las reglas que determinarán el grado y tipo de participación del usuario, es decir, todo lo relacionado con las mecánicas y dinámicas de juego, pertenecientes al *frame* endógeno, constituyendo así las normas e interacción que marcarán la agencia en el mundo ficcional. De este modo, la relación del jugador con lo sublime será mucho más profunda y por medio de la agencia de aquel sobre la obra se otorgará la significación al juego. En el caso de la saga *Silent Hill*, el papel desempeñado por el jugador puede encuadrarse en la denominada *agencia invisible* (Şengün, 2013: 180-185), puesto que no existe ninguna relación lógica entre las decisiones tomadas y los diversos finales, de manera que, a diferencia de otros juegos, donde el sistema realiza un *feedback* continuo sobre las acciones efectuadas por el jugador, aquí este no tendrá ninguna referencia previa que anticipe el final. De hecho, en este título, como sucede en los demás de la saga, se puede dar un final paródico –el denominado final *UFO*–, mediante el cual Alex y Elle son abducidos por una nave alienígena, mientras Wheeler dice que siempre había imaginado que algo así sucedería. Este final se puede relacionar con las palabras de David Roas

(2011: 172-174) sobre la unión de lo fantástico con elementos irónicos: «[...] la combinación de lo fantástico con la ironía y/o parodia potencia el efecto distorsionador del relato, sin que, por ello, los fenómenos narrados pierdan su condición de imposibles, puesto que tales recursos nunca se imponen al objetivo central de lo fantástico».

En la saga *Silent Hill*, los protagonistas, lejos de ser héroes arquetípicos, encarnan a personas desoladas por la culpa, el remordimiento y el miedo. La humanidad que destilan ante las situaciones que se separan de la razón hace que la identificación del jugador con ellos sea sencilla, emotiva y completa. Para el jugador, lo único que tiene sentido en el mundo de *Silent Hill* es la angustia, el horror y las dudas que el protagonista siente, las cuales hace suyas. Así, la experiencia del personaje ante lo extraordinario es fácilmente asumible por el jugador. De este modo, el balance de poder siempre estará inclinado hacia el entorno y las criaturas que lo pueblan, puesto que nuestro personaje es mucho más débil que la maldad que lo rodea (Rouse III, 2009: 23), siendo fomentada esta debilidad por la escasez de munición y armas –lo único con lo que puede hacer frente a los monstruos–, y por la carencia de entendimiento frente a lo que sucede –lo que mueve al personaje a seguir investigando para encontrar una razón a lo que experimenta. El jugador, pues, siempre se sentirá empequeñecido frente a los acontecimientos que no puede controlar ni explicar. Esto es una diferencia importante respecto a otros géneros, como son los RPGs, FPSs o MMOs, en los que el jugador encarna a un héroe casi todopoderoso. En *Silent Hill*, este se siente pequeño y perdido, y cada avance en el juego no se asemeja a una victoria, a diferencia de los géneros anteriormente citados, donde los progresos y el llevar a buen término cada *quest* conforman la grandeza del personaje protagonista y van insertándolo en la leyenda.

El desasosiego que el jugador experimenta durante todo el recorrido está marcado por la soledad, la que causa un mayor sentimiento de angustia y se potencia por los elementos que van a conformar el juego. La casa familiar vacía a su llegada –u ocupada tan solo por su madre catatónica, cuya imposibilidad para mantener una conversación coherente redunda en esta idea de soledad– se vuelve un lugar extraño, fantasmagórico, cuyos objetos, familiares para Alex, parecen fuera de lo normal. De esta manera, la ausencia –de la familia, de Joshua, de los habitantes de Shepherd's Glen, etc.– aumenta el sentimiento de soledad, que se muestra como un *locus communis* en *Silent Hill: Homecoming*, igual que ocurre en toda la saga. Así, los pocos momentos en los que Alex es acompañado en su periplo por Elle o Wheeler reconfirman al juga-

dor, aunque la separación se vuelve más dolorosa, pues al desconocer el estado de sus compañeros en esos momentos, aumenta la angustia provocada por el abandono. La compañía de Elle o Wheeler no solo hace que el personaje –y por lo tanto, también el jugador– se sienta mejor por el simple hecho de que estén, sino que son imprescindibles para poder avanzar en ciertas zonas, fomentando mediante el *gameplay* la necesidad de esta compañía. Esto se puede observar en las alcantarillas, así como en el subterráneo, donde, mediante la ayuda de Elle, Alex podrá continuar el camino, pues se precisan dos personas para accionar las manivelas de apertura de las diferentes compuertas. Wheeler también será imprescindible en la prisión de Silent Hill, donde se encargará de abrir ciertas entradas a las que el personaje principal no tiene acceso. La radio *walkie-talkie* que Alex porta, de la cual hablaremos un poco más adelante, es el método de comunicación con Wheeler en la prisión, por lo que la presencia del policía a través de las ondas se combina con su ausencia cuando la radio permanece muda. La necesidad de la ayuda del policía se remarca en el juego mediante el funcionamiento de la radio, dando así la pista al jugador para poder seguir avanzando.

Pero la soledad no se muestra únicamente en el recorrido que Alex realiza a lo largo del juego. En los diferentes *flashbacks* que se muestran sobre la vida anterior del protagonista, y que sirven para construir cierta sensación de abandono en el jugador, además de dar pistas argumentales a este, se percibe cómo Alex estuvo siempre solo, a pesar de formar parte de una familia media americana. Sus padres siempre prefirieron a Joshua y le hicieron ver claramente que él no era querido. Este sentimiento de no pertenencia al núcleo familiar que Alex posee se refuerza no solo con los *flashbacks* en los que el jugador observa la relación entre ellos, sino también en los comentarios que el personaje realiza al marcar con el mando algunos elementos del recinto familiar, como el columpio (*se lo compraron a Josh, yo nunca tuve uno de pequeño*) y otros objetos semejantes. Esta relación que se le muestra al jugador tendrá su culmen en dos momentos a lo largo del juego, en los que se deberá tomar una decisión sobre la madre y sobre el padre, cuya resolución será decisiva, como vimos, para determinar el final. El primer momento es cuando Alex encuentra a su madre en la prisión de Silent Hill atada a un poste y esta le suplica que la mate para acabar con su sufrimiento. El segundo momento será en la iglesia, cuando el padre de Alex toma a este por un sacerdote en el confesionario y le cuenta que el hijo escogido fue Joshua. El protagonista debe decidir si perdonar a su padre, quien se muestra arrepentido, o no hacerlo. El juego premia la misericordia y el perdón como elementos humanos positivos en un mundo

lleno de terror, crueldad y soledad. Así, estos retazos de humanidad provocarán el final que podemos denominar *bueno*, en el que Alex, tras recordar que fue él mismo quien accidentalmente mató a su hermano Joshua, motivo por el que perdió la cordura y fue ingresado en un hospital psiquiátrico,³ consigue sobreponerse, ser consciente del pasado y continuar junto con Elle un camino presidido por la niebla y la oscuridad.

La radio, como hemos avanzado, así como el mapa, van a ser elementos que redundarán en la soledad del personaje. Ambos objetos son precisos en el *gameplay* y se constituyen como elementos diegéticos a través de este. La radio en esta entrega de la saga pierde una de las funciones que se repiten a lo largo de todos los *Silent Hill*. Esta, como nos indica Kirkland (2005: 168), es el alertar a jugador y personaje de la cercanía de criaturas mediante el sonido de la estética. Sin embargo, en este título, la radio ayudará a comunicarse a Alex con Elle y Wheeler, dándole pistas de cómo proceder para conseguir los diversos objetivos. Así, se convierte en un elemento imprescindible para el jugador en cuanto al avance en el juego pero, además, va a ayudar a la inmersión diegética mediante la construcción del sentimiento de soledad. En los momentos en los que uno de los personajes llama a Alex a través de la radio, la sensación de realidad aumenta. El jugador deja de sentirse abandonado a su suerte y el poder compartir el horror que vive con alguien supone una ayuda psicológica importante. De esta manera, vemos cómo un elemento endógeno del *gameplay*, imprescindible para el avance del juego, se convierte diegéticamente en un objeto con una funcionalidad psicológica.

Respecto al mapa, podemos decir otro tanto. La escasa luz y el desconocimiento *a priori* de las zonas que el personaje visita hacen que el sentimiento de abandono aumente. Los mapas de las diversas localizaciones se encuentran como elementos del mundo de ficción, y su empleo es semejante al que se lleva a cabo en los *dungeons* clásicos. Es decir, en las diferentes zonas laberínticas –el hotel, la consulta, la prisión, etc.–, donde los caminos pueden estar cortados, el personaje avanzaría a ciegas –en ocasiones, casi literalmente– si no fuese por el mapa, disminuyendo de este modo la sensación de encontrarse perdido. La ausencia de luz, la niebla que rodea todas las localizaciones exteriores, así como la posible decisión del jugador de evitar encender

3 Hasta prácticamente el final del juego, el personaje y, por lo tanto, el jugador ignoran este hecho, y creen ser un soldado de vuelta en casa tras ser herido en la guerra y pasar por un hospital. El momento de la revelación es dramático para personaje y jugador, y el sentimiento de culpa –que es un tópico en toda la saga y está representado por un personaje metafórico denominado *Pyramid Head*, en este título en concreto, *Boogeyman*– se hace casi insoportable.

la linterna para eludir la atención de las criaturas, van a potenciar el sentimiento de abandono y soledad. La posibilidad de contar con un mapa que guíe los pasos del jugador va a ser una ventaja importante. Se debe tener en cuenta que la munición y armas con las que cuenta Alex son escasas, por lo que rehuir el enfrentamiento con las criaturas es una opción inteligente en el juego.

El sonido será un elemento importante, no solo para crear ambiente, sino también por su función de guía. Así, por ejemplo, en el hotel, al acceder a la planta de las habitaciones, el jugador escuchará la voz de una mujer, que proviene de detrás de una puerta cerrada. A medida que el personaje se acerca a dicha habitación, el sonido se vuelve más claro, por lo que ayudará a localizar el origen del mismo. En este caso, la voz propondrá al jugador una búsqueda por el hotel, la cual será imprescindible completar para poder avanzar en el juego. Del mismo modo, los murmullos, chirridos y sonidos emitidos por las criaturas en la oscuridad sirven como aviso al jugador de la presencia cercana de las mismas. De esta forma, como sucede con el mapa, el sonido posee una función muy concreta, y ayuda a guiar al personaje en un espacio donde la vista deja de ser útil. Además de este empleo, el sonido emitido por los seres que pueblan las localizaciones crea una determinada atmósfera y acrecienta la sensación de indefensión del jugador. De este modo, podemos observar cómo un elemento clave en el *gameplay* va a poseer unas connotaciones diegéticas que ahondan en la construcción de un ambiente determinado y fomentan la inmersión.

La oscuridad, además, podría verse como una metáfora de la falta de racionalidad del periplo de Alex. Así, la luz de la razón se ve subvertida por la niebla de la superstición y el fanatismo religioso.⁴ Sin embargo, la necesidad por parte del jugador de emplear el raciocinio y la lógica para resolver los *puzzles* del juego y buscar los caminos correctos para seguir avanzando contrasta con esta falta de racionalidad. La necesidad de resolver acertijos para poder continuar entronca con la tradición lovecraftiana de la investigación que ya aparece en los mitos de Cthulhu, donde la investigación de la secta que rinde culto a los dioses primigenios es el eje central de los relatos, y por medio de esta la historia va avanzando. La saga *Silent Hill* se basa en la misma premisa. Además, a lo largo del juego vamos a encontrarnos elementos que van a potenciar esta idea y que tendrán una función liminar. Estos

4 Esto debe relacionarse, además, con el final denominado *hospital*, en el que Alex aparece atado a una camilla en un psiquiátrico, dando a entender que toda la aventura fue producto de una mente enferma.

objetos, claves para el desarrollo del juego, van a provocar el paso de un espacio real, cotidiano y conocido a otro irreal, extraño, que semeja salido de una pesadilla. Los elementos liminares se sitúan en el umbral de estas dos realidades, y las localizaciones de uno y otro mundo se superponen, compartiendo un mismo espacio, pero constituyendo diferentes planos de realidad –la clínica y *descenso a los infiernos*, la casa familiar y la localización denominada *desván*, etc. Los objetos que causan este paso de una a otra dimensión son comunes: el conejo de peluche de Joshua –que constituye un *leitmotiv* en toda la saga–, la muñeca de Scarlet Fitch, o el reloj de Joey Bartlett. La cotidianidad de estos objetos de umbral, que causan la dicotomía espacial, provoca que el extrañamiento sea aún mayor, pues parecen fuera de lugar en las localizaciones de pesadilla. Así, pues, el concepto de realidad es subvertido y alterado al irrumpir en el espacio cotidiano los elementos sobrenaturales que crean la incertidumbre en un primer momento sobre la verosimilitud de lo acaecido, de manera que las convicciones del jugador sobre lo real dejan de funcionar. En este sentido, resulta muy interesante la parte inicial de *Silent Hill: Homecoming*, que sirve como tutorial. Este punto recibe el nombre de *pesadilla*, y en él el personaje principal es llevado a un hospital –el Hospital Alchemilla, el cual aparece en diversos títulos de la saga–, donde se realizan toda clase de abominaciones a los internos. Tras completar el tutorial, Alex despierta sobresaltado en el vehículo que lo está transportando hacia Shepherd's Gate, por lo que se sobreentiende que se trata de un mal sueño. Sin embargo, durante esta primera parte, aparece la figura emblemática de *Pyramid Head*, que, como ya se ha comentado, es recurrente en la saga y se relaciona con el sentimiento de culpa y el arrepentimiento de los diferentes protagonistas de los *Silent Hill*. La manifestación de este personaje provoca la duda en el jugador sobre la realidad de esa primera localización, y lo que semeja una pesadilla no es otra cosa que la primera inclusión de Alex y el jugador en *Silent Hill*. A este respecto, debemos comentar el final denominado *Pyramid Head*, en el que, tras la derrota de *Annion*, el *boss* final, y después de recordar completamente su pasado, el protagonista se despierta atado a una silla y dos *Pyramid Head*, uno por cada flanco, se acercan a él con una parte de la pirámide que colocan sobre su cabeza. De esta manera, Alex se convierte en una de las criaturas que, metafóricamente, representan el arrepentimiento y las dudas.

CONCLUSIÓN

Silent Hill: Homecoming es un título que aprovecha un *gameplay* progresivo para poner en diégesis los elementos endógenos del juego y construir así la significación. Si bien es cierto que los componentes narrativos están prácticamente relegados a las escenas cinematográficas, siendo estas las que provocan el avance en la trama, es destacable el empleo del *gameplay* para la construcción de los temas característicos de lo fantástico, siendo la soledad uno de los más relevantes en el título. El sentimiento de soledad en el jugador se consigue mediante diversos elementos necesarios para avanzar en el juego, como la radio, el mapa, el sonido, etc. Estos objetos adquieren su significación mediante su inclusión en el mundo de ficción, de modo que se produce un cambio de *frame* relacionado con ellos. Este paso de un marco a otro –del exógeno al endógeno, de este al diegético, y viceversa– es fundamental, no solo para otorgar la significación al juego, sino también para mantener la seguridad psicológica del jugador. Así, cabe destacar la aplicación de la teoría de los *frames* al estudio videolúdico como una forma de explicar la cuestión ontológica de los diversos marcos de realidad presentes en el juego. De esta manera, es especialmente útil en los títulos de *survival horror* por cuanto nos muestran una ruptura de la realidad en un nivel diegético.

Además, mediante el concepto de simulación, se reforzará la inmersión en el mundo ficcional y potenciará el sentimiento de soledad e irracionalidad, pues por medio de la *agencia invisible* del jugador no es posible obtener un *feedback* del sistema que nos haga intuir el destino final del personaje. La compañía de Elle y Wheeler en ciertas situaciones –indispensable para poder avanzar– tiene como función el aumento de la angustia del jugador en los momentos en los que la separación es inminente, y refuerza la sensación de soledad. Asimismo, cabe destacar la importancia de los elementos liminares, los cuales provocan una ruptura con la realidad y la subversión de esta, pudiéndose realizar lecturas metafóricas de los diversos objetos y criaturas de umbral que pueblan Silent Hill. Para ello, como se dijo, resulta de sumo interés el empleo de los tres *frames* que construyen los marcos de realidad diferenciada. Así, con este trabajo se ha pretendido demostrar el interés que poseen los trabajos de Bateson y Goffman aplicados a los *Game Studies* como una forma de explicar la experiencia del jugador en relación con el mundo de ficción y la construcción de la significación diegética a partir de los elementos estructurales del juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- AARSETH, Espen (2001): «Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games», en Markku Eskelinen y Raine Koskimaa (eds), *CyberText Yearbook 2000*, University of Jyvaskyla, Jyvaskyla. Online en <<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf>> [consultado en 2014]
- APTER, Michael J. (1989): *Reversal Theory: A New Approach to Motivation, Emotion and Personality*, Purdue University, Indiana.
- BATESON, Gregory (1987): «A Theory of Play and Fantasy», en *Steps to an Ecology of Mind*, Jason Aronson Inc., New Jersey, pp. 183-198.
- CARR, Diane (2003): «Play Dead. Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment», *Game Studies*, volumen 3, número 1. Online en <<http://www.gamestudies.org/0301/carr/>> [consultado en 2015]
- FINE, Gary Alan (1983): *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press, Chicago.
- FRASCA, Gonzalo (2003): «Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology», en Mark Wolf y Bernard Perron (eds.), *Video Game Theory*, Routledge. Online en <http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf> [consultado en 2014]
- GOFFMAN, Erving (1986), *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*, Northeastern University Press, Boston.
- JUUL, Jesper (2002): «The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression», en Frans Mäyrä (ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press, Tampere, pp. 323-329. Online en <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.10096.pdf>> [consultado en 2014]
- JUUL, Jesper (2004), «Introduction to Game Time», en Noah Wardrip-Fruin y Pat Harrigan (eds), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Massachusetts, pp. 131-142. Online en <<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>> [consultado en 2014]
- JUUL, Jesper (2011): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Massachusetts. Primera edición en 2005.
- KIRKLAND, Ewan (2005): «Restless Dreams in *Silent Hill*: Approaches to Videogame Analysis», *Journal of Media Practice*, volumen 6, número 3, pp. 167-178. <<http://dx.doi.org/10.1386/jmpr.6.3.167/1>>
- KLEVJER, Rune (2002): «In Defense of Cutscenes», en Frans Mäyrä (ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University, Tampere, pp. 191-202. Online en <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.50328.pdf>> [consultado en 2014]
- MONTOLA, Markus (2005): «Designing Goals for Online Role-Players», en *Proceedings of DiGRA2005 Changing Views: Worlds in Play*. Online en <<http://iperg.sics.se/Publications/Designing-Goalsfor-Online-Role-Players.pdf>> [consultado en 2014]

- MONTOLA, Markus (2012): *On the Edge of the Magic Circle. Understanding Role-Playing and Pervasive Games*, University of Tampere, Tampere. Online en <<http://tam-pub.uta.fi/handle/10024/66937>> [consultado en 2014]
- MURRAY, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Massachusetts. Traducción de Susana Tosca (1999): *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Paidós, Barcelona.
- PERRON, Bernard (2011): *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press, Michigan.
<<http://dx.doi.org/10.3998/lvg.11053908.0001.001>>
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- ROLLINGS, Andrew y Ernest ADAMS (2003): *On Game Design*, New Riders Publishing, San Francisco.
- ROUSE III, Richard (2009): «Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games», en Bernard Perron (ed.), *Horror Video Games*, McFarland & Company Inc., Carolina del Norte, pp. 15-25.
- RYAN, Marie-Laure (2011): «The Interactive Onion: Layers of User Participation in Digital Narrative Text», en Ruth Page y Bronwen Thomas (eds.): *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*, University of Nebraska, Nebraska, pp. 35-62.
- SAGENG, John Richard (2012): «In-Game Action», en John Richard Sageng, Hallvard J. Fossheim y Tarjei Mandt Larsen (eds.), *The Philosophy of Computer Games*, Springer, Nueva York, pp. 219-232.
- SALEN, Katie, y Eric ZIMMERMAN (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Massachusetts.
- ŞENGÜN, Sercan (2013): «*Silent Hill 2* and the Curious Case of Invisible Agency», en Hartmut Koenitz, *et alii* (eds.), *Interactive Storytelling*, Springer, Suiza, pp. 180-185.
- STENROS, Jaakko (2014): «In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play», *Transactions of Digital Games Research Association (DiGRA)*, volumen 1, número 2, pp 147-185. Online en <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.43543.pdf>> [consultado en 2014]

REFERENCIAS LUDOGRÁFICAS

- Alone in the Dark* (Infogrames, 1992)
Half-Life 2 (Valve, 2004)
Haunted House (Atari, 1982)
Portal 2 (Valve, 2011)
Resident Evil (Capcom, 1996)
Silent Hill, saga (Konami, 1999-2012)
Silent Hill: Homecoming (Konami, 2008)
Sweet Home (Capcom, 1989)

