

EL HORROR CÓSMICO Y LA NARRATIVA SOBRE LO FANTÁSTICO DE LA OBRA DE H. P. LOVECRAFT A TRAVÉS DE LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO

ALFONSO FREIRE-SÁNCHEZ
Universitat Abat Oliba CEU
freire3@uao.es

MONTSERRAT VIDAL-MESTRE
Universitat Internacional de Catalunya
mvidalm@uic.es

Recibido: 15-06-2023

Aceptado: 1-07-2024



RESUMEN

La adaptación al cine de la obra de H. P. Lovecraft ha sufrido ciertas limitaciones debido a las dificultades del medio para trasladar al espectador la atmósfera asfixiante, el terror psicológico, el miedo a lo desconocido y las consecuencias para la salud mental que puede conllevar el llamado horror cósmico de la narrativa lovecraftiana de carácter fantástico. No obstante, el videojuego propone y despliega elementos como la interactividad, la inmersión subjetiva de los jugadores frente a desafíos y decisiones argumentales, así como otros elementos conformantes de las diferentes mecánicas jugables, que parecen dotar al medio de ocio digital de la capacidad de reproducir otro tipo de experiencias y sensaciones. Por ello, este artículo busca detectar qué elementos están presentes en los videojuegos inspirados en la obra de Lovecraft y, mediante un análisis mixto (Campos, 2021), codificar aquellos que se usan para trasladar a los jugadores el miedo psicológico que propone la narrativa de horror cósmico. Gracias a los resultados de dicha investigación se puede concluir que el videojuego es el medio más adecuado para adaptar la narrativa lovecraftiana, así como para establecer cuáles son las mecánicas jugables de géneros como el *survival horror*, el *roguelike* o el *action RPG*, que permiten reproducir de forma holística y poliédrica el ambiente asfixiante y el terror cósmico que conforman su universo narrativo de tipo fantástico.

PALABRAS CLAVE: H. P. Lovecraft; mecánicas jugables; horror cósmico; videojuegos; narrativa sobre lo fantástico.

COSMIC HORROR AND NARRATIVE ON THE FANTASTIC IN H.P. LOVECRAFT'S WORK THROUGH THE VIDEO GAME'S MECHANICS

ABSTRACT

Cinema has proved incapable of successfully adapting the work of H.P. Lovecraft due to the limitations of the medium to transfer to the viewer the suffocating atmosphere, the psychological terror, the fear of the unknown, and the consequences they all may have for the mental health of those who experience the so-called cosmic horror of the Lovecraftian fantastic narrative. However, the video game formulates and deploys elements such as interactivity, the subjective immersion of players in the face of challenges and plot decisions, and other elements that make up the various gameplay mechanics that seem to endow this digital entertainment medium with the ability to reproduce other types of experiences and sensations. Therefore, this article seeks to identify those elements present in video games that are inspired by Lovecraft's work and —through a mixed analysis— to code those that are used to convey to players the psychological fear expressed by the cosmic horror fiction. The results allow us to conclude that video game is the most appropriate medium to adapt the Lovecraftian narrative and to establish the advanced game mechanics of genres such as survival horror, roguelike or action RPG. that allow the suffocating environment and the cosmic horror that make up his fantastic narrative universe to be reproduced in a holistic, multifaceted way.

KEYWORDS: H.P. Lovecraft; playable mechanics; cosmic horror; videogames; narrative on the fantastic.



1. INTRODUCCIÓN

En la primera mitad del siglo xx, influida por los artificios técnicos e ilusorios de George Méliès y las metáforas y el simbolismo surrealista de Luis Buñuel y Salvador Dalí, la cinematografía introdujo la narrativa de ciencia ficción y empezó a mirar con detenimiento a otras artes, como la literatura. Desde entonces y hasta ahora, el cine se ha inspirado en el miedo a lo desconocido que se gestó en la novela negra de Edgar Allan Poe (1809-1849) y cobró

su máxima expresión mediante el horror cósmico de Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). Según Lovecraft, dicho miedo a lo desconocido es uno de los ejes centrales de su obra: «La emoción más antigua e intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido» (Lovecraft, 1989: 7).

Respecto a su influencia en el séptimo arte, numerosos autores como Arenas (2011), Prósper Ribes y Ramón Fernández (2021), Reis Filho (2017) o Petley (2017), han destacado la inadaptación o incapacidad del cine de poder plasmar la dimensionalidad de su obra literaria. Este hecho se debe, según estos investigadores, a las limitaciones del medio por trasladar al espectador la atmósfera asfixiante, el terror psicológico, la complejidad de las criaturas sobrenaturales que plantea y las consecuencias que puede conllevar para la salud mental de quien experimenta este horror cósmico. En esta línea de pensamiento, Arenas afirma que «la adaptación de sus obras a la gran pantalla no ha sido convincente» (2011: 231), mientras que Reis Filho (2017) considera que, pese a que Lovecraft es uno de los autores más influyentes en el cine de terror, sobre todo en las décadas de los 70 y 80, su obra es inadaptable por el medio.

La narrativa fantástica y la mitología cósmica, englobadas bajo el término «cosmicismo» por S. T. Joshi, reconocido erudito de la obra lovecraftiana, se caracterizan por sus elementos sobrenaturales y terroríficos, así como por historias que presentan seres de otros mundos y dimensiones, explorando las narrativas de salud mental desde el prisma clásico de la «locura». Lovecraft es famoso por su estilo de escritura detallado y descriptivo, que ayuda a crear una atmósfera inquietante en sus obras gracias a la posibilidad de inmersión de los lectores. El estilo y la narrativa fantástica de Lovecraft ha sido influyente en muchas formas de arte y entretenimiento, incluso es considerado una influencia directa de autores *best sellers* como Stephen King o Clive Barker, quienes han incluido horrores sobrenaturales y eventos inexplicables y paranormales en sus obras bajo la semilla argumental del miedo a lo desconocido. Este es precisamente el punto de unión con la industria de los videojuegos, en la que el género de terror y el *survival horror* son uno de los pilares de la industria.

La obra de H. P. Lovecraft, que propone contenidos de lo fantástico enmarcados en el esquema temático propuesto por Scarborough (2009) como «fantasmas modernos» y «vida sobrenatural», ha tenido un impacto considerable en el sector de los videojuegos, tanto por los desarrolladores como por la comunidad *gamer*. Prueba de ello es la inclusión de la categoría «lovecraftia-

na» en Steam, el portal de distribución de videojuegos digitales más importante gracias a su popularidad y su motor de búsqueda (Planells de la Maza, 2018; Gómez-García et al., 2022). Su narrativa fantástica, su universo, la atmósfera asfixiante y su cosmología tenebrosa se han intentado trasladar coralmente a numerosos videojuegos de diferentes géneros y temáticas. Por tanto, se hace particularmente interesante el estudio de un universo narrativo tan rico y profundo como el de Lovecraft en la construcción de estos mundos digitales. De la misma forma, resulta relevante estudiar y entender cómo las diferentes narrativas ambientadas y surgidas de su universo pueden interactuar y relacionarse entre sí, teoría expuesta por Mark J. P. Wolf en *World-Builders on World-Building. An Exploration of Subcreation* (2020). De esta forma, nacen estudios interesantes sobre la relación entre lo fantástico y, sobre todo, la cosmología lovecraftiana y la construcción de mundos en el videojuego, como son, por ejemplo, los artículos de Lozano (2015), Rosendo (2015) o Fernández Ruiz y Puente Bienvenido (2015), incluidos en el monográfico «Lo Fantástico en los videojuegos» de *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, coordinado por Susana Tosca (2015), que se centran en el estudio de diferentes videojuegos y su plasmación de lo fantástico. En un plano más divulgativo, en 2018 se publica *El Soñador de Providence* (2018), de Carlos Gurpegui, un libro que repasa el legado literario de los relatos lovecraftianos en la industria del videojuego. Gurpegui destaca títulos inspirados directamente en su obra como *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (Silicon Knights, 2002), *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2005) o *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), y otros como *Bloodborne* (From Software, 2015), cuyas influencias son indirectas.

Sin embargo, desde la publicación de la obra de Gurpegui (2018), han aparecido numerosos títulos que beben (in)directamente del horror cósmico lovecraftiano, lo que demuestra que este universo narrativo se ha instaurado en la industria y es muy demandado por un sector de los jugadores. Las desarrolladoras de videojuegos están explotando de forma recurrente la mitología cósmica y sobrenatural y el simbolismo de la obra del autor de Providence. Concretamente, la atmósfera asfixiante y el horror cósmico están muy presentes en la narrativa, la dirección de arte y la concepción de personajes de videojuegos del género *survival horror* como *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) o *SOMA* (Frictional Games, 2015). Asimismo, cada vez es más incipiente su influencia en otro tipo de géneros como el *action RPG* como el ya mencionado *Bloodborne*, y otros como *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2016) que se basan en la mezcla de estrategia por turnos y *dungeon crawler* (juegos de maz-

morras). *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* y *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* fueron los primeros títulos basados en la obra de Lovecraft, pero, desde entonces, han aparecido numerosas obras que se inspiran directamente en su literatura, como *The Sinking City* (Frogwares, 2019) o *Stygian: Reign of the Old Ones* (Cultic Games, 2019), evidenciando que el interés de la cultura pop por el universo narrativo de Lovecraft está en auge y cada vez son más las personas que se interesan por su cosmogonía y por conocer los secretos de los Prímigenios y los Mitos de Cthulhu.

Por ello, este artículo busca realizar una exploración de la representación de la obra lovecraftiana en este medio y si la inclusión del universo narrativo lovecraftiano ha modificado elementos trascendentales en la experiencia lúdico-narrativa como son, según Sicart (2008), la jugabilidad o las mecánicas jugables, que pueden definirse como aquellas reglas que permiten acciones interactivas (Sancán Lapo y Sancán Lapo, 2023). Todo ello con el objetivo de responder a la siguiente pregunta de investigación: ¿El videojuego es el medio audiovisual más idóneo para adaptar la narrativa de lo fantástico de Lovecraft?

Paralelamente, mediante el análisis de las mecánicas jugables utilizadas, del desarrollo el discurso lovecraftiano, de los temas que se abordan y de las criaturas y libros que han sido más recurrentes, se pretende detectar qué elementos comunes están presentes en los videojuegos inspirados en la obra de Lovecraft y qué mecánicas jugables avanzadas son las más aptas para transportar la narrativa de lo fantástico y la creación ficcional lovecraftiana en general al ocio digital.

2. DISEÑO METODOLÓGICO

La metodología se ha estructurado en cuatro fases. En primer lugar, una búsqueda del *corpus* de estudio, en concreto, de los videojuegos que reproducen elementos de la obra de Lovecraft; en segundo lugar, la catalogación de los videojuegos; en tercer lugar, la codificación de acuerdo con las variables que el propio autor definió sobre su narrativa; y, en cuarto lugar, una discusión acerca de la relación entre las mecánicas jugables avanzadas y el desarrollo o plasmación de las variables codificadas en la experiencia jugable.

A fin de encontrar todos los títulos inspirados en la obra de H. P. Lovecraft se ha realizado una búsqueda de títulos basada en la combinación de IGDB (2023) y Gamefaqs (Gamespot, 2023), dos de las más importantes ba-

ses de datos internacionales de la industria del videojuego. La búsqueda se ha complementado con Steam (Valve Corporation, 2023), la mayor plataforma distribuidora online de videojuegos, que además tiene una sección dedicada exclusivamente a aquellos títulos que son considerados lovecraftianos. Se han descartado aquellas obras cuya relación con dicho legado literario es meramente anecdótica e insustancial, como *Quake* (ID Software, 1996) en el que aparece un enemigo final inspirado en Shub-Niggurath al que es posible eliminar con armas de fuego, algo incongruente en la narrativa de Lovecraft. También es el caso de *Carrion* (Phobia Game Studio, 2020), título que consiste en encarnar a una aberración que se escapa de unas instalaciones militares y propone al jugador acabar con cualquier soldado o fuerza armada que aparezca. También se han descartado algunos títulos que han aprovechado la estética y popularidad de la obra pero que no respetan la cosmología ni la esencia narrativa, como *Cthulhu Saves the World* (Zeboyd Games, 2010) o *Cthulhu Saves the Christmas* (Zeboyd Games, 2019), ambos parodias de la narrativa lovecraftiana. Estos videojuegos que únicamente mantienen ciertas similitudes estéticas con algunas de las criaturas horribles de la obra de Lovecraft se han descartado al no aportar otros elementos narrativos que puedan considerarse interesantes para el objeto de estudio, más allá de las coincidencias en lo «tentacular y viscoso» (Arenas, 2011: 232). En tercer lugar, se han descartado algunos videojuegos que parodian personajes de la cosmogonía lovecraftiana como *South Park: The Fractured But Whole* (South Park Digital Studios, 2017) o *Tesla Versus Lovecraft*, título que propone al autor de Providence como un conjurador ocultista que somete al mundo con el Necronomicon y una legión de abominaciones. En cuarto lugar, se ha descartado la obra *P.T.* (Kojima Productions, 2014) —aunque algunos autores hayan subrayado su relación con la narrativa de Lovecraft (Fernández Ruiz y Puente Bienvenido, 2015)— al ser un título cuyo desarrollo nunca se completó ni se pudo comercializar; únicamente llegó al mercado como una demostración o *teaser*.

Finalmente, a fin de no saturar la muestra ni alterar los resultados, se ha limitado a un videojuego como representante de cada saga cuando las diferentes entregas no presentan cambios relevantes. El resultado final ha arrojado un total de 18 videojuegos que están influidos de manera clara por la obra lovecraftiana o que se basan directamente en uno o varios libros del autor de Providence. Esta compilación incluye videojuegos publicados hasta mayo de 2023 inclusive. En la siguiente tabla (1) se resumen los criterios de inclusión y exclusión de la selección de la muestra de videojuegos:

VARIABLE	ELEMENTOS DE INCLUSIÓN O EXCLUSIÓN
Tipo	Gran consumo. Se excluyen videojuegos ilegales o no comercializados.
Nacionalidad	Todas.
Género	Todos.
Año de publicación	Hasta mayo de 2023, inclusive.
Plataformas	Todas.
Tipos de representación	Cualquier elemento narrativo que refiera a la obra lovecraftiana según la definición que el propio Lovecraft hace del horror cósmico.
Saturación de la muestra	Se ha incluido un videojuego de cada saga, para evitar saturar la muestra y devaluar los resultados.

Tabla 1. Criterios de inclusión de la búsqueda vídeo-documental de videojuegos en las bases de datos IGBD, Gamespot y STEAM, en mayo de 2023. Fuente: elaboración propia.

Tras la búsqueda de los videojuegos que pueden considerarse lovecraftianos, estos se han catalogado según género, año y obra de Lovecraft en que se basan o inspiran. Para su posterior codificación, se ha tenido en cuenta la teoría fundamentada que propone extraer variables para el análisis cualitativo de estudios (Monge Acuña, 2015). Como afirma Lluís Anyó, es «el jugador quien, implicado como personaje en el mundo de ficción, se siente inquieto o amenazado por ese mundo diegético en el que está inmerso» (2013: 42). Por tanto, es necesario decidir qué variables se pueden seleccionar, según la citada teoría fundamentada, de los elementos jugables que implican a los jugadores y la narrativa lovecraftiana. Por ello, se ha determinado que las variables se debían extraer de la definición que el propio Lovecraft propone sobre su narrativa, a la cual denominaba *weird* (extraña): «Debe contener cierta atmósfera de intenso e inexplicable pavor a fuerzas exteriores y desconocidas, una suspensión o transgresión maligna y particular de esas leyes fijas de la Naturaleza que son nuestra única salvaguardia frente a los ataques del caos y de los demonios de espacios insondables» (Lovecraft, 1984: 10-11). De esta manera, las variables que se extraen de la definición del autor y que se utilizarán para codificar y analizar los videojuegos son: (1) atmósfera asfixiante, (2) miedo a lo desconocido, (3) fuerzas de otra dimensión, (4) elementos paranormales y cultos, (5) soledad ante el

caos y (6) abominaciones y demonios espaciales. A estas seis características de la narrativa de lo fantástico de Lovecraft definidas por él mismo es necesario añadir la variable (7) tratamiento de la locura, en clave de principios del siglo xx, uno de los aspectos fundamentales de la obra lovecraftiana (Joshi, 1990).

Finalmente, estas variables se analizan y discuten desde una perspectiva de la narrativa y la ludología vinculada a las mecánicas jugables avanzadas más características de los géneros que han reproducido la obra de Lovecraft, como el *action RPG* (Vaz, 2015), la aventura gráfica (Elson et al., 2014; Martínez, 2022) o el *survival horror* (Calvo Anoro, 2020). Del mismo modo, se combinan con el análisis de otras mecánicas y elementos lúdico-narrativos que son comunes en el medio, como el aprendizaje progresivo (Rodríguez-Ponga, 2022) y el aprendizaje kinestésico (Álvarez Barroso, 2020). La categorización de estas variables permite determinar qué mecánicas jugables son más comunes en la representación de la narrativa espacial sobre lo fantástico en el videojuego y, paralelamente, confrontarlas con el medio cinematográfico, lo que permite, a su vez, valorar si dichas mecánicas permiten desarrollar la narrativa lovecraftiana de lo fantástico en el videojuego en contraposición al cinematográfico.

3. RESULTADOS

A continuación se muestran, en orden de publicación, los 18 videojuegos que cumplen con todos los requisitos. Como se puede apreciar en la tabla 2, se han catalogado según los relatos en las que se basan o inspiran y las mecánicas jugables que se desarrollan:

VIDEOJUEGO, DESARROLLADORA Y AÑO	RELATOS EN LOS QUE SE BASA O INSPIRA	MECÁNICAS QUE DESARROLLA LA NARRATIVA	ELEMENTOS QUE DEBE POSEER LA NARRATIVA DE LO FANTÁSTICO SEGÚN LOVECRAFT QUE SE PLASMAN EN LA OBRA
<i>Alone in the Dark</i> (Infogrames, 1992)	«El caso de Charles Dexter Ward» (1927) y «La sombra sobre Innsmouth» (1931)	Exploración / Supervivencia Acertijos y puzles Terror Psicológico Combate mínimo / indefensión Investigación	3, 4, 5, 6

VIDEOJUEGO, DESARROLLADORA Y AÑO	RELATOS EN LOS QUE SE BASA O INSPIRA	MECÁNICAS QUE DESARROLLA LA NARRATIVA	ELEMENTOS QUE DEBE POSEER LA NARRATIVA DE LO FANTÁSTICO SEGÚN LOVECRAFT QUE SE PLASMAN EN LA OBRA
<i>Call of Cthulhu: Shadow of the Comet</i> (Infogrames, 1993)	«La sombra sobre Innsmouth» (1931) y «El horror de Dunwich» (1929)	Exploración / Supervivencia Acertijos y puzles Combate mínimo / indefensión <i>Point and Click</i>	3, 4, 5, 6, 7
<i>Eternal Darkness: Sanity's Requiem</i> (Silicon Knights, 2002)	«La llamada de Cthulhu» (1928) y <i>Las montañas de la locura</i> (1931)	Exploración / Supervivencia Acertijos y puzles Medidor locura / cordura	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
<i>Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth</i> (Headfirst Productions, 2005)	«Dagon» (1917), «La llamada de Cthulhu» (1928), «La sombra sobre Innsmouth» (1931) y <i>Las montañas de la locura</i> (1931)	Exploración / Supervivencia Acertijos y puzles Medidor de locura / cordura Sigilo Terror psicológico	1, 3, 4, 5, 6, 7
<i>Sherlock Holmes: The Awakened</i> (Frogwares, 2006)	«La sombra sobre Innsmouth» (1931)	Exploración / Supervivencia Acertijos y puzles Investigador Sigilo Combate mínimo / indefensión	1, 3, 4, 5, 6
<i>Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder</i> (Zoetrope Interactive, 2007)	<i>Las montañas de la locura</i> (1931)	Exploración / Supervivencia Acertijos y puzles Investigador Medidor de locura / cordura Sigilo Terror psicológico	1, 3, 4, 5, 6, 7

VIDEOJUEGO, DESARROLLADORA Y AÑO	RELATOS EN LOS QUE SE BASA O INSPIRA	MECÁNICAS QUE DESARROLLA LA NARRATIVA	ELEMENTOS QUE DEBE POSEER LA NARRATIVA DE LO FANTÁSTICO SEGÚN LOVECRAFT QUE SE PLASMAN EN LA OBRA
<i>Amnesia: The Dark Descent</i> (Frictional Games, 2010)	«Las ratas en las paredes» (1923), <i>El caso de Charles Dexter Ward</i> (1927) y <i>Las montañas de la locura</i> (1931)	Exploración / Supervivencia Sigilo Terror Psicológico Combate mínimo / indefensión Aprendizaje kinestésico	1, 3, 4, 5, 6
<i>The Last Door</i> (The Game Kitchen, 2013)	«El horror de Dunwich» (1929) y «La sombra sobre Innsmouth» (1931)	Exploración / Supervivencia Acertijos y puzles Investigador Gestión de recursos e inventario Combate mínimo / indefensión	1, 3, 4, 5, 6
<i>Bloodborne</i> (From Software, 2015)	«La llamada de Cthulhu» (1928) y <i>Las montañas de la locura</i> (1931)	Medidor de locura / cordura (éxtasis y lucidez) Gestión de recursos e inventario Diferentes finales Aprendizaje progresivo Aprendizaje kinestésico <i>Backtracking</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
<i>Sunless Sea</i> (Failbetter Games, 2015)	«La llamada de Cthulhu» (1928).	Exploración / Supervivencia Gestión de recursos e inventario Terror Psicológico Combate mínimo / indefensión	1, 3, 4, 5, 6

VIDEOJUEGO, DESARROLLADORA Y AÑO	RELATOS EN LOS QUE SE BASA O INSPIRA	MECÁNICAS QUE DESARROLLA LA NARRATIVA	ELEMENTOS QUE DEBE POSEER LA NARRATIVA DE LO FANTÁSTICO SEGÚN LOVECRAFT QUE SE PLASMAN EN LA OBRA
<i>SOMA</i> (Frictional Games, 2015)	«La llamada de Cthulhu» (1928) y <i>Las montañas de la locura</i> (1931)	Exploración / Supervivencia Sigilo Terror Psicológico Aprendizaje kinestésico Combate mínimo / indefensión	1, 2, 3, 5, 6
<i>Darkest Dungeon</i> (Red Hook Studios, 2016)	«La llamada de Cthulhu» (1928), «El horror de Dunwich» (1929)	Medidor de locura / cordura (estrés) Exploración / Supervivencia Gestión de recursos e inventario Aprendizaje progresivo	1, 2, 3, 4, 6, 7
<i>Conarium</i> (Iceberg Interactive, 2017)	<i>Las montañas de la locura</i> (1931)	Diferentes finales Acertijos y puzzles Investigación	3, 4, 5, 6
<i>Lovecraft's Untold Stories</i> (LLC Blini Games, 2018)	<i>El caso de Charles Dexter Ward</i> (1927) y «El horror de Dunwich» (1929)	Gestión de recursos e inventario Medidor de locura / cordura Aprendizaje kinestésico <i>Backtracking</i>	3, 4, 5, 6, 7
<i>Call of Cthulhu: The Official Video Game</i> (Cyanide Studio, 2018)	«La llamada de Cthulhu» (1928)	Medidor de locura / cordura Sigilo Exploración / Supervivencia Acertijos y puzzles Investigación Diferentes finales	3, 4, 5, 6, 7

VIDEOJUEGO, DESARROLLADORA Y AÑO	RELATOS EN LOS QUE SE BASA O INSPIRA	MECÁNICAS QUE DESARROLLA LA NARRATIVA	ELEMENTOS QUE DEBE POSEER LA NARRATIVA DE LO FANTÁSTICO SEGÚN LOVECRAFT QUE SE PLASMAN EN LA OBRA
<i>The Sinking City</i> (Frogwares, 2019)	«La llamada de Cthulhu» (1928), «El horror de Dunwich» (1929), «La sombra sobre Innsmouth» (1931)	Exploración / Supervivencia Acertijos y puzzles Investigador Diferentes finales Aprendizaje progresivo <i>Backtracking</i>	3, 4, 5, 6
<i>Stygian: Reign of the Old Ones</i> (Cultic Games, 2019)	«La calle» (1920) y «La llamada de Cthulhu» (1928).	Exploración / Supervivencia Texto y diálogo Gestión de recursos e inventario Medidor de locura / cordura (creencia)	1, 3, 4, 6, 7
<i>Moons of Madness</i> (Rock Pocket Games, 2019)	<i>Las montañas de la locura</i> (1931).	Supervivencia Sigilo Terror Psicológico Combate mínimo / indefensión Exploración / Supervivencia Acertijos y puzzles	1, 2, 3, 5, 6

Tabla 2. En orden de publicación, videojuegos que se inspiran en la narrativa de H. P. Lovecraft. Fuente: elaboración propia.

Alone in the Dark es el primer videojuego que puede considerarse lovecraftiano desde el punto de vista de la narrativa de lo fantástico, puesto que, aunque no adapta concretamente ninguno de los relatos, recupera elementos muy característicos de *El caso de Charles Dexter Ward* (1927) y presenta el ser Shub-Niggurath. También es el primer título en abanderar el concepto genérico de *survival horror* (Gurpegui, 2018) por implementar nuevas mecánicas como la supervivencia o el terror psicológico gracias al juego de cámaras y la sensación de indefensión ante el peligro y el miedo a lo desconocido. En este

sentido, Ramírez (2015) también hace hincapié en el punto de inflexión que supuso la obra: «la prehistoria de los videojuegos de terror llega a su fin con la publicación de *Alone in the Dark* en 1992, cuyos méritos, tanto tecnológicos como lúdicos, abren un nuevo sendero» (2015: 45). *Alone in the Dark* es un juego que, debido a su antigüedad, presenta mecánicas muy limitadas y un manejo del personaje tosco y poco accesible. Sin embargo, introduce algunas mecánicas que serán reproducidas por otras obras del género e incluso, por otros títulos basados en la obra de Lovecraft. Estas mecánicas son el combate mínimo y la indefensión frente a las amenazas y situaciones en las que el jugador debe enfrentarse a enemigos peligrosos con recursos limitados o a enemigos que no puede vencer y frente a los que solo cabe la huida. Esa sensación de indefensión del personaje, unido a la mecánica de «sustos» que caracteriza a los juegos de terror psicológico, conforman la tendencia que seguirán la mayoría de los títulos posteriores inspirados en dicho autor. En lo que respecta a las narrativas de lo fantástico y, concretamente, a los elementos que, según el propio Lovecraft, debe contener una obra sobre este género, en *Alone in the Dark* se cumplen algunos de ellos, como la existencia de fuerzas paranormales asociadas a cultos paganos, la existencia de abominaciones o criaturas demoníacas y, finalmente, el hecho de que la aventura se centre en un único personaje, femenino o masculino, que se enfrenta en soledad a este miedo a lo desconocido.

Tras el éxito de este título, la misma desarrolladora publicó dos videojuegos del género de aventura gráfica con una relación más cercana a la obra lovecraftiana, empezando por el título: *Call of Cthulhu: Shadow of the Comet* (Infogrames, 1993) y *Call of Cthulhu: Prisoner of Ice* (Infogrames, 1995). Como forman parte de una misma saga, solo se ha contabilizado el primero de ambos. *Shadow of the Comet* no es una adaptación en tanto que «utiliza toda la literatura lovecraftiana como telón para contar una historia relativamente independiente» (Gurpegui, 2018: 241). No obstante, se encuentran claras alusiones a «La sombra sobre Innsmouth» (1931) y «El horror de Dunwich» (1929), por ejemplo el nombre del pueblo donde se desarrolla la aventura, la investigación de un científico sobre eventos desconocidos, el advenimiento de criaturas fantásticas o la mención del *Necronomicon*. Las mecánicas del juego, como en muchas aventuras gráficas de principios de la década de los 90 también conocidas como *point and click* (Benavent, 2019), habilitan a los jugadores de cara a la exploración del escenario y la resolución de puzzles. Como en el anterior título, el combate es mínimo y la sensación de indefensión ante fuerzas sobrenaturales y criaturas paranormales, constante. Uno de los elementos narrati-

vos que introduce la saga es el tema de la locura, siempre en clave de la concepción que se tenía de los problemas de salud mental a principios del siglo xx, cuando se publicaron los relatos de Lovecraft. Sin embargo, el título no logra adaptar las consecuencias que los personajes de los relatos sufren al exponerse al verdadero conocimiento sobre las fuerzas paranormales, quedando solo en un mero elemento argumental.

A diferencia del anterior título, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (Silicon Knights, 2002) ya introduce la locura en las mecánicas jugables para engañar al jugador y mezclar la verdad con las ilusiones. Del mismo modo, es el primer título que desarrolla una atmósfera asfixiante y claustrofóbica. Ambos elementos empezarán a ser una constante en la mayoría de los títulos posteriores. *Eternal Darkness* busca «ofrecer una lectura compleja de la obra de Lovecraft» (Zermeño Vargas, 2015: 18), siendo la primera adaptación de la narrativa lovecraftiana tanto por los recurrentes guiños a obras —por ejemplo, «La llamada de Cthulhu» (1928) y *Las montañas de la locura* (1931)—, como por saber trasladar la sensación de miedo, angustia y las consecuencias que puede tener en la mente de quien se enfrenta a este tipo de criaturas y fuerzas paranormales. Posteriormente, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2005) trata de repetir esta fórmula, pero a través de mecánicas más orientadas a la exploración en paisajes oscuros y aterradores, introduciendo elementos de sigilo (persecuciones, la ocultación en las sombras, la elusión de hacer ruidos, etc.). Aunque el título fue un fracaso de ventas y ocasionó, en gran parte, la bancarrota de la compañía, es considerado junto a *Eternal Darkness* una de las obras que mejor han sabido plasmar la obra de Lovecraft, sobre todo «La sombra sobre Innsmouth» (1931).

Sherlock Holmes: The Awakened (Frogwares, 2006) (y sus reediciones y remasterizaciones posteriores) es un título muy *sui generis* en tanto que consigue fusionar el universo narrativo de Sherlock Holmes con numerosos elementos de la narrativa de lo fantástico de Lovecraft. El título remarca el carácter de exploración en ambientes angostos y asfixiantes con la figura del investigador, tan recurrente tanto en la narrativa original de Lovecraft como en la mayoría de las aproximaciones y adaptaciones del videojuego a dichas obras. Es interesante observar cómo se conjugan elementos racionales, objetivos e incluso científicos propios de las elucubraciones de Holmes con cultos paganos y el advenimiento de fuerzas sobrenaturales y abominaciones cósmicas. Por su parte, *Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder* (Zoetrope Interactive, 2007) también recurre a elementos de investigación y exploración, aun-

que recupera otras mecánicas como el medidor de locura, dando forma al concepto que títulos anteriores como *Eternal Darkness* habían explorado. Este desconocido título reproduce la mayoría de los elementos narrativos del horror cósmico, aunque no introduce novedades respecto a las obras anteriormente descritas.

El videojuego *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) y otras entregas de la saga son considerados un tributo a la obra del autor de Providence. Según Gurpegui (2018), el primer acto del mismo recuerda a las primeras páginas de *Las montañas de la locura* (1931). *Amnesia* gira en torno a la atmósfera asfixiante y a la sensación constante del miedo a lo desconocido. El título de Frictional Games se esfuerza por «usar todos los medios posibles para crear una situación lo más incómoda y estresante posible para el jugador» (Ramírez, 2015: 170). Precisamente este elemento será recurrente en títulos posteriores como *The Last Door* (The Game Kitchen, 2013), *Sunless Sea* (Failbetter Games, 2015) o *Moons of Madness* (Rock Pocket Games, 2019), con los que comparte algunas mecánicas jugables como la exploración, la gestión de recursos e inventario, el terror psicológico o la indefensión ante criaturas desconocidas y sobrenaturales.

Call of Cthulhu: The Official Video Game (Cyanide Studio, 2018) y *The Sinning City* (Frogwares, 2019) recuperan la figura del detective investigador en tercera persona que *Amnesia* y otros juegos más versados al terror psicológico habían abandonado. Estas dos obras mantienen cierta similitud en las mecánicas jugables de exploración e investigación, como en la resolución de pequeños puzzles y gestión del inventario, aunque no poseen una atmósfera tan asfixiante y claustrofóbica como otros títulos ni logran transmitir la sensación de miedo constante e indefensión. Sin embargo, *Call of Cthulhu* se enfoca más en los problemas de salud mental que sufre el protagonista en su investigación sobre los adoradores de Cthulhu, momentos en los que la línea entre la realidad y la locura se desdibuja.

Bloodborne (From Software, 2015) es el videojuego más premiado y popular de toda la muestra. Aunque su creador, Hidetaka Miyazaki, no ha reconocido haberse inspirado directamente en la obra de Lovecraft, es un título que cumple con todas las variables de la narrativa del autor, lo que posiblemente se deba a la influencia del autor norteamericano en escritores y artistas japoneses como Junji Ito (Pina Arrabal, 2019). La narrativa de *Bloodborne* se centra en la corrupción de la sangre, el advenimiento de fuerzas oscuras y el declive de la sociedad, abordando temas complejos como la filosofía existencial, el nihilismo y las consecuencias de que se descontrola el poder cósmico que do-

mina el universo. Paralelamente, a través del sueño del cazador, introduce un concepto lovecraftiano como es el sueño onírico, las pesadillas y la doble naturaleza: «el horror innombrable de los relatos de Lovecraft se concreta en las formas pesadillescas de lo múltiple» (Ariza Trinidad, 2019: 53). El título de *action RPG* adopta una estética victoriana de pesadilla y utiliza elementos de horror cósmico para crear una historia compleja que gira en torno a los Grandes, que emulan a los Primigenios y al conocimiento que va asociado a la locura. En este sentido, es interesante la comparación que propone Adrián Suárez en su obra *El padre de las almas oscuras* (2019) respecto a la relación de *Bloodborne* y los Grandes con los Primigenios de Lovecraft:

Todas las historias de Lovecraft son profundamente humanas, porque no hablan en realidad de Yog-Sothoth o de Cthulhu, sino de cómo la sociedad los busca y huye de ellos a la vez, de cómo su mística presencia configura y reconfigura la existencia mundana, y de cómo se produce un deleite y un rechazo hacia ellos constante y al unísono. Tristeza y amor combinados en una sola emoción. Este impulso contradictorio, pero tan atractivo que provoca adicción, obliga a la búsqueda de los Grandes (Suárez, 2019: 303).

Darkest Dungeon (Red Hook Studios, 2016) es el primer juego de estrategia táctica por turnos inspirado en numerosos elementos de la obra de Lovecraft, como la locura, el horror cósmico y los eventos sobrenaturales inexplicables. A mecánicas como un medidor de locura (al que llaman «estrés») y una gestión exigente del inventario y los recursos, se une un elemento que no poseen los títulos anteriores: la gestión del grupo. A diferencia de la mayoría de los títulos, en *Darkest Dungeon* la aventura no se afronta con un único personaje sino con cuatro, formando equipo. No obstante, la atmósfera asfixiante, la elevada dificultad, la sensación constante de peligro y el hecho de que los personajes del juego pueden ser corroídos por la locura lo convierte en uno de los videojuegos que mejor ha adaptado el ambiente lovecraftiano. El título ha creado un universo propio conformado por una mitología única de criaturas y horrores, aunque utilice la obra de Lovecraft como fuente de inspiración y las abominaciones que aparecen en las mazmorras recuerden a criaturas como Shub-Niggurath o monstruosidades tentaculares de origen cósmico. Otros títulos posteriores como *Stygian: Reign of the Old Ones* (Cultic Games, 2019) han intentado repetir esta fórmula y mecánicas jugables pero no han conseguido trasladar la esencia del horror cósmico.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Tras el análisis de los resultados se han encontrado una serie de hallazgos relevantes. En primer lugar, se ha constatado que la influencia de la obra de Lovecraft en la industria del videojuego no es residual ni anecdótica, sino que, por el contrario, es muy abundante y constante desde principios de la década de 1990 hasta la actualidad. Su representación aglutina diferentes géneros como la aventura gráfica, el *action RPG*, la estrategia por turnos y, el más representativo, el *survival horror*. En lo que respecta a las adaptaciones de obras, la mayoría de los videojuegos no se han adaptado a una obra concreta, sino que se han inspirado en elementos de los relatos o libros de Lovecraft, ya sea para crear un universo narrativo totalmente lovecraftiano o uno nuevo como en el caso de *Darkest Dungeon*. Algunos, incluso, han mezclado elementos de otros autores como Edgar Allan Poe o Conan Doyle, como es el caso de *Sherlock Holmes: The Awakened*. Pese a ello, es posible señalar que las narraciones de Lovecraft más influyentes y recurrentes en los videojuegos, tal y como muestran los resultados, son «La llamada de Cthulhu», «La sombra sobre Innsmouth» y *Las montañas de la locura*.

Respecto a los elementos o características que, según el propio Lovecraft, debe poseer la narrativa de horror cósmico, encontramos ciertas disparidades tal y como se puede apreciar en la tabla 3. En todos los casos hemos encontrado la presencia directa o indirecta de fuerzas inexplicables y de otra dimensión, así como también la existencia de abominaciones y criaturas de origen desconocido, ya sea del espacio exterior, de otra dimensión o de las profundidades marinas. Esos dos elementos son parte de la semilla argumental de las obras y uno de los mayores reclamos que han contribuido a la fascinación hacia lo fantástico y la cosmogonía de Lovecraft. En la mayoría de las ocasiones, estos dos elementos van unidos a cultos paganos, invocaciones, sectas que adoran a dioses primigenios o extraños rituales, como parte del acervo de la narrativa. Otro elemento que resalta es la presencia, salvo en dos casos, de un único personaje que afronta la aventura en solitario y totalmente aislado. Además, todos los personajes, trabajen individualmente o de forma colectiva, responden a las características propias del antihéroe contemporáneo (Freire y Vidal-Mestre, 2022) en tanto que son imperfectos, padecen trastornos o problemas de salud mental, no son virtuosos y poseen un pasado oscuro, alejándose del estereotipado personaje heroico e idealizado de otros títulos. Por otro lado, aunque la atmósfera asfixiante es otro de los rasgos característicos de estas obras, no se logra recrear en los videojuegos más anti-

guos, posiblemente por limitaciones técnicas y artísticas. Contrariamente, otros más actuales, como *Conarium* o *The Sinking City*, no han logrado reproducir la atmósfera asfixiante y opresiva de otros títulos. Consideramos que, como explica Teun Dubbleman en su conferencia «Narrative Game Mechanics» (2016), estas obras no generan tensión a través del conflicto espacial. Del mismo modo, títulos más dados a la acción como *Darkest Dungeon*, *Stygian: Reign of the Old Ones* o *Lovecraft's Untold Stories* no han conseguido plasmar el miedo a lo desconocido, puesto que rompen con la premisa lovecraftiana acerca del terror de abominaciones que son inalcanzables e inmortales. Por último, en 12 de los 18 casos, la locura se ha introducido en la narrativa y/o en la mecánica jugable. Se trata de una característica muy relevante porque apenas tiene cabida en videojuegos no lovecraftianos.

ATMÓSFERA ASFIXIANTE	MIEDO A LO DESCO- NOCIDO	FUERZAS DE OTRA DIMENSIÓN	CULTOS PAGANOS	PROTAGONISTA SOLITARIO Y AISLADO ANTE EL CAOS	ABOMINACIONES Y DEMONIOS ESPACIALES	LOCURA ANTE EL CONOCIMIENTO
12/18	10/18	18/18	17/18	16/18	18/18	9/18

Tabla 3. Resumen cuantitativo de los rasgos y características de la narrativa de horror cósmico de H. P. Lovecraft en los videojuegos de la muestra. Fuente: elaboración propia.

Por tanto, es posible afirmar que una de las principales contribuciones narrativas de Lovecraft a los videojuegos es la recreación de un ambiente oscuro y opresivo que conduce a un sentido de inminente amenaza y peligro, la inclusión de fuerzas paranormales inalcanzables para el conocimiento humano y la introducción de la locura como elemento narrativo y jugable, característica impropia de otro tipo de videojuegos.

Respecto a las mecánicas jugables, entendidas como aquellas reglas que permiten acciones interactivas, encontramos elementos comunes en la mayoría de los videojuegos lovecraftianos. La exploración para lograr sobrevivir y la investigación para intentar averiguar el origen de las fuerzas paranormales son las mecánicas más frecuentes. En parte, este hecho se debe a que los personajes en los videojuegos inspirados en Lovecraft son seres humanos, en ocasiones investigadores, que se adentran en lugares misteriosos y peligrosos, repletos de criaturas que desafían su comprensión. El objetivo principal de estos personajes es descubrir la naturaleza de los seres, ya sea para enfren-

tarse a ellos o simplemente para sobrevivir o resolver un caso. Esta exploración puede ser alegórica en muchos casos, y está estrechamente relacionada con el tema del misterio, que es central en la obra de Lovecraft. Paralelamente, algunos títulos utilizan elementos de la mitología y la religión presentes en sus relatos, lo que contribuye a la sensación de misterio y misticismo que se percibe en sus historias y que trasciende al interés por investigar y descubrir los secretos y subtramas. Además de estas mecánicas, la indefensión ante algunas criaturas —los primigenios o Cthulhu— es uno de los rasgos más diferenciadores de los videojuegos inspirados en Lovecraft, creando una sensación opresiva al jugador que estimula el terror psicológico y el miedo hacia lo desconocido. Algunos ejemplos de títulos que utilizan esta mecánica son *Amnesia: The Dark Descent*, *Soma* o *Conarium*. Por último, en lo que respecta a mecánicas, cabe resaltar el uso de medidores de locura, como un elemento único en los videojuegos lovecraftianos. Aquellos que incluyen esta peculiar mecánica buscan traspasar al jugador, mediante su personaje, los efectos de enfrentarse a este tipo de conocimiento paranormal y a las criaturas y abominaciones cósmicas. Algunos videojuegos que utilizan esta mecánica son *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* o *Darkest Dungeon* mediante la gestión del estrés, así como *Bloodborne* a través del éxtasis del personaje conforme aumenta su capacidad de entendimiento.

En cuanto a los elementos estéticos, simbólicos y narrativos, los juegos suelen utilizar una estética oscura, con paisajes tenebrosos y criaturas que escapan del raciocinio humano. También se utilizan símbolos y elementos complejos en la trama, como el *Necronomicon*. Además, las historias suelen basarse tanto en la noción que el conocimiento y cualquier descubrimiento pueden tener graves consecuencias, como en el poder de las fuerzas cósmicas que escapan a la comprensión humana, creando una sensación inquietante y perturbadora.

Por todos estos hallazgos, concluimos que el videojuego es el medio más idóneo para reproducir parcialmente la obra lovecraftiana. Consideramos que la naturaleza del videojuego se caracteriza por una serie de elementos que lo convierten en un medio más inmersivo, interactivo y experiencial que el cine. Asimismo, hemos comprobado que, en la mayoría de los casos, los videojuegos lovecraftianos son capaces de reproducir los elementos que el propio Lovecraft consideraba como imprescindibles en su género narrativo: (1) atmósfera asfixiante, (2) miedo a lo desconocido, (3) fuerzas de otra dimensión, (4) elementos paranormales y cultos, (5) soledad ante el caos y (6) abominaciones y demonios espaciales. Además, en esta construcción de lo fantástico de la narrativa lovecraftiana, muchos títulos han incluido el tratamiento de la

locura, aspecto fundamental de la obra lovecraftiana (Joshi, 1990). Asimismo, el hecho de incluir la locura como mecánica jugable y otras nuevas mecánicas que estimulan la sensación y experiencia del jugador, como la indefensión o la gestión emocional del personaje, convierte al videojuego en una experiencia sensorial única, emocional e interactiva, y en el medio más apto para adaptar la obra literaria de Lovecraft.

Por último, consideramos que este tipo de metodología de análisis puede adaptarse a otros autores como Edgar Allan Poe o Stephen King, cuyas obras presentan elementos literarios y narrativos coincidentes con el terror psicológico y la atmósfera oscura de Lovecraft, habiendo influido también en el medio de los videojuegos.

BIBLIOGRAFÍA

- ÁLVAREZ BARROSO, Carlos (2020): «La mecánica como texto: el caso de What Remains of Edith Finch», en Guillermo Paredes Otero (ed.), *Comunicación y videojuegos. Reflejando la sociedad a través del ocio interactivo*, Egregius, Sevilla, pp. 33-54.
- ANYÓ, Lluís (2013): «El jugador implicado entre dos mundos: mecanismos de lo fantástico en los videojuegos», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a. libros, Málaga, pp. 39-54.
- ARENAS, Carlos (2011): «Lovecraft y la creación de atmósferas en el cine fantástico», *Ars Longa. Cuadernos de arte*, núm. 20, pp. 231-241.
- ARIZA TRINIDAD, Eva (2019): «El horror multiplicado: una isotopía en tres relatos de Lovecraft (“Las ratas de las paredes”, “La casa evitada” y “El modelo de Pickman”)», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. VII, núm. 1, pp. 35-54. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.554>
- BENAVENT, Rocío (2019): «El videojuego independiente o “indie games” made in Spain», *Con A de animación*, núm. 9, pp. 42-51. <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11330>
- CALVO ANORO, Javier (2020): «Una recreación audiovisual e interactiva de lo siniestro: videojuegos y survival horror», *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, núm. 34, pp. 272-294. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2020344356
- CAMPOS, Agustín (2021): *Métodos mixtos de investigación*, Magisterio, Bogotá.
- DUBBLEMAN, Teun (2016): «Narrative Game Mechanics», *Interactive Storytelling: 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling*, disponible en https://dl.acm.org/doi/10.1007/978-3-319-48279-8_4. [1-3-2023]
- ELSON, Malte, Johannes BREUER, James D. IVORY, y Thorsten QUANDT (2014): «More Than Stories with Buttons: Narrative, Mechanics, and Context as Determinants of Player Experience in Digital Games», *Journal of Communication*, vol. 64, núm. 3, pp. 521-542

- FERNÁNDEZ RUIZ, Marta, y Héctor PUENTE BIENVENIDO (2015): «Universos fantásticos de inspiración lovecraftiana en videojuegos *survival horror*. Un estudio de caso de *P.T (Silent Hills)*», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. III, núm. 1, pp. 95-118. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.177>
- FREIRE, Alfonso, y Montserrat VIDAL-MESTRE (2022): «El concepto de antihéroe o antiheroína en las narrativas audiovisuales transmedia», *Cuadernos.info*, núm. 52, pp. 246-265. <https://doi.org/10.7764/cdi.52.34771>
- GAMESPOT (2023): «GameFAQs», *GameSpot*, disponible en <https://gamefaqs.gamespot.com>. [1-3-2023]
- GÓMEZ-GARCÍA, Salvador, Mar CHICHARRO-MERAYO, Mireya VICENT-IBÁÑEZ y Patricia DURÁNTEZ-STOLLE (2022): «La política a la que jugamos. Cultura, videojuegos y ludoficción política en la plataforma Steam», *index.comunicación*, vol. 12, núm. 2, pp. 277-303. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Lapoli>
- GURPEGUI, Carlos (2018): *El soñador de Providence*, Héroes de Papel, Barcelona.
- IGDB (2022): «Basedate», disponible en <https://www.igdb.com/>. [1-3-2023]
- JOSHI, S. T. (1990): *H. P. Lovecraft: The Decline of the West*, Wildside Press, New Jersey.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (1989): *El horror en la literatura*, trad. Francisco Torres Oliver, Alianza, Madrid.
- LOZANO, Alejandro (2015): «Jugar el horror. Construcción de lo fantástico en el videojuego. El caso de *Silent Hill 4 The Room*», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. III, núm. 1, pp. 55-72. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.147>
- MARTÍNEZ, Kim (2022): «Nueva narrativa digital para la simulación del control en el género aventura gráfica: el caso *The Walking Dead*», *ADResearch ESIC. International Journal of Communication Research*, núm. 28, e223. <https://doi.org/10.7263/adresic-28-223>
- MONGE ACUÑA, Virginia (2015): «La codificación en el método de investigación de la *Grounded Theory* o Teoría Fundamental», *Innovaciones Educativas*, núm. 22, pp. 77-84. <https://doi.org/10.22458/ie.v17i22.1100>
- PETLEY, Julian (2017): «The unfilmable? H.P. Lovecraft and the cinema», en Richard Hand y Jay McRoy (eds.), *Monstrous adaptations Generic and thematic mutations in horror film*, Manchester University Press, Manchester, pp. 35-47. <https://doi.org/10.7765/mg/9781526125439.04>
- PINA ARRABAL, Álvaro (2019): «El influjo de H. P. Lovecraft en la obra de Junji Ito», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. VII, núm. 1, pp. 135-163. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.578>
- PLANELL DE LA MAZA, Antoni (2018): «La desposesión de datos de usuarios y la privacidad en el uso de videojuegos: el caso de Steam», *BiD: texts universitaris de biblioteconomia i documentació*, núm. 41. <https://doi.org/10.1344/BiD2018.41.15>
- PRÓSPER RIBES, Josep, y Francisca RAMÓN FERNÁNDEZ (2021): «La ventana indiscreta: adaptación, narrativa y autoría», *SituArte*, núm. 27, pp. 7-17. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5226501>
- RAMÍREZ, Carlos (2015): *Maestros del terror interactivo*, Síntesis, Madrid.
- REIS FILHO, Lucio (2017): «H.P. Lovecraft no cinema dos anos 70 e 80: da inadaptabilidade aos novos reinos imaginativos», *Abusões*, vol. 4, núm. 4, pp. 358-387. <https://doi.org/10.12957/abusoes.2017.27810>

- RODRÍGUEZ-PONGA, Diego (2022): «El fomento de la resiliencia en adolescentes a través del videojuego: cómo la actividad lúdica puede incentivar el aprendizaje», en Cintia Carreira Zafra y Marcin Kazmierczak (eds.), *Sociedad, literatura y educación: propuestas para el desarrollo de una juventud resiliente*, Octaedro, Barcelona, pp. 183-207.
- ROSENDO, Nieves (2015): «Lo fantástico en Alan Wake: remediación, intermedialidad, transmedialidad», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. III, núm. 1, pp. 73-93. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.181>
- SANCÁN LAPO, Milton E., y Boris A. SANCÁN LAPO (2023): «Narrativa, Mecánicas de Videojuegos y Animación como Fortalezas Interactivas para Videojuegos en Móviles», *Revista Politécnica*, vol. 51, núm. 1, pp. 7-18. <https://doi.org/10.33333/rp.vol51.n1.01>
- SCARBOROUGH, Dorothy (2009): *The Supernatural in Modern English Fiction*, G. P. Putnam's Sons, Nueva York.
- SICART, Miguel (2008): «Defining Game Mechanics», *Game Studies*, vol. 8, núm. 2, disponible en <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- SUÁREZ, Adrián (2019): *El padre de las almas oscuras. Hidetaka Miyazaki a través de su obra*, Star-t Magazine Books, Barcelona.
- TOSCA, Susana (coord.) (2015): «Lo Fantástico en los videojuegos», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. III, núm. 1, pp. 5-182.
- VAZ, Borja (2015): «La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de *Dark Souls* contra el diagrama de flujo de *Mass Effect*», *Razón y Palabra*, núm. 92, pp. 1-28.
- WOLF, Mark J. P. (2020): *World-Builders on World-Building. An Exploration of Subcreation*, Routledge, Londres.
- ZERMEÑO VARGAS, Carlos Gerardo (2015): «Fronteras Inestables: Lo fantástico en *Eternal Darkness*», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. III, núm. 1, pp. 119-138. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.170>