UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS

FACULTAD DE COMUNICACIONES

PROGRAMA ACADÉMICO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS

La experiencia del jugador en los survival horror en la narrativa de Silent Hill P.T.

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciado en Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos

AUTOR

Siccha Arancibia, Alberto Wilfredo José (0000-0002-7362-6966)

ASESOR

Sayán Casquino, Yasmín Magna (0000-0002-0922-0929)

Lima, 10 de junio del 2022

DEDICATORIA

A mis padres Roger y Maritza que siempre confiaron en mí y a Alexandra que estuvo apoyándome en todo el proceso.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco principalmente a mis padres, Roger y Maritza, que me apoyaron en todo el camino de la titulación, a mi compañera eterna, Alexandra, que fue mi fuerza durante todo el proceso, a Yasmín, mi asesora, por su paciencia y buena energía y a Michael Santorum, Luis Wong y Phillip Chu Joy por creer en mi investigación.

RESUMEN

Cuando Silent Hill P.T. se lanzó en el 2014, diversos medios de comunicación y jugadores lo catalogaron como uno de los juegos de terror más influyentes de la historia. Con la finalidad de profundizar en este aspecto, que ha sido calificado así subjetivamente, la presente investigación tiene como objeto de estudio la demo de Silent Hills (Silent Hill P.T.) desde la perspectiva de la experiencia cognitiva de jugadores. La muestra fue compuesta por tres personajes expertos en el género Survival Horror y se realizó una observación con una guía de análisis de contenido, utilizando la teoría cognitiva del cine de Bordwell para definir sus categorías principales. La investigación aporta una nueva perspectiva de análisis a la demo Silent Hill P.T. como un producto audiovisual, siendo los jugadores que pasan por el proceso cognitivo de la narración, el tiempo, los objetos y personajes presentados en esta experiencia interactiva, elementos definidos por el ya mencionado Bordwell. Estos factores influyen en la perspectiva del jugador y, entre los principales hallazgos, se encuentra que a pesar de que las emociones cumplen un rol importante dentro del videojuego, la experiencia cognitiva es la que refleja la base de todas sus reacciones.

Palabras clave: Silent Hill; Narrativa Audiovisual; David Bordwell; Cine; Videojuegos; Survival Horror

The player experience in survival horror in the narrative of Silent Hill PT

ABSTRACT

When Silent Hill P.T. was released in 2014, various media outlets and players listed it as one of the most influential horror games in history. To delve into this aspect, which has been subjectively described, the present investigation has as its object of study the demo of Silent Hills (Silent Hill P.T.) from the perspective of the players' cognitive experience. The sample was composed of three experts in the Survival Horror genre and an observation was made with a content analysis guide, using Bordwell's cognitive theory of cinema to define its main categories. The investigation brings a new analytical perspective to the Silent Hill P.T. demo. as an audiovisual product, being the players who go through the cognitive process of the narration, the time, the objects, and characters presented in this interactive experience, elements defined by Bordwell. These factors influence the player's perspective, and, among the main findings, it is found that even though emotions play an important role in the video game, the cognitive experience is the one that reflects the basis of all their reactions.

Keywords: Silent Hill; Audiovisual Narrative; David Bordwell; Cinema; Videogames; Survival Horror

TABLA DE CONTENIDOS

1 INTRODUCCIÓN 1

2 MARCO TEÓRICO 2

2.1 ANÁLISIS NARRATIVO EN LOS VIDEOJUEGOS 2

2.2 LOS SURVIVAL HORROR 3

2.3 FRANQUICIA SILENT HILL ..... **¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.**

2.4 SILENT HILLS Y SILENT HILL P.T. 5

2.5 TEORÍA COGNITIVA DEL CINE DE DAVID BORDWELL 6

2.6 PARADOJA DEL HORROR DE NOEL CARROL ..... **¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.**

3 METODOLOGÍA 8

3.1 OBSERVACIÓN 10

3.2 CONSIDERACIONES ÉTICAS 10

4 RESULTADOS 13

4.1 ELEMENTOS NARRATIVOS PRESENTES EN LOS SURVIVAL HORROR 13

4.1.1 Narrador-jugador 13

4.1.2 Espacio 13

4.1.3 Personajes 13

4.1.4 Acciones 14

4.2 EXPERIENCIA DEL JUGADOR EN LOS VIDEOJUEGOS DE TERROR 14

4.2.1 Videojuegos de horror 14

4.2.2 Survival Horror 14

4.2.3 Franquicia Silent Hill 14

4.2.4 Silent Hill P.T. 15

4.3 TEORÍA COGNITIVA DE DAVID BORDWELL 15

4.3.1 La paradoja del terror 15

4.3.2 El espectador pensante 15

4.3.3 La Trama 15

4.3.4 Anticipación y expectación 16

4.3.5 Simpatía y emociones 16

5 DISCUSIÓN 16

6 CONCLUSIONES 17

7 REFERENCIAS 19

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Juegos de la franquicia de Silent Hill 4
Tabla 2: Información de los creadores de contenido 10
Tabla 3 : Guía de análisis de contenido 12

1 INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son una forma poderosa de abordar problemas de todo tipo y entretenerse, pero también pueden servir como objeto de investigación audiovisual (Calvo, 2020). Los videojuegos pueden aprovechar, por ejemplo, la experiencia audiovisual del jugador, pero que a menudo se ignora por ser algo difícil de describir (Mukherjee, 2013). Por su parte, los videojuegos de terror también proporcionan un marco narrativo ideal: un pequeño grupo de personajes estereotipados se atrincheran en un lugar, o tratan de escapar, para luchar y sobrevivir a una fuerza maligna encarnada en monstruos o fantasmas (Davide Carnevale, 2017).

En el caso del Survival Horror, un sub-género de los videojuegos de terror, se enfatiza la utilización de elementos audiovisuales para lograr los objetivos de crear una atmósfera terrorífica para el usuario (Perron, 2012). Estos elementos caracterizan al género por las múltiples formas mediáticas a través de las cuales se construye su superficie textual, su compromiso con cuestiones políticas e ideológicas, y las formas en que los juegos comentan conscientemente sobre su propia naturaleza (Krzywinska, 2002).

El objeto de estudio, Silent Hill P.T., fue un teaser jugable de la franquicia Silent Hill que llamó la atención de los medios de comunicación y los jugadores, a medida que se difundía que el título era una experiencia realmente aterradora (Forbes, 2019). Desde la primera entrega de la franquicia en 1999, se consolidó como una referente dentro del género de terror, por lo que había una gran expectativa para su siguiente lanzamiento (Kirkland, 2011). Silent Hill P.T ha sido reconocido como una obra maestra dentro del género de terror psicológico a los ojos de diversos medios y jugadores, debido a su cuidadosa implementación de conceptos psicológicos dentro de una narrativa audiovisual compleja y bien elaborada. (Kalinowski, 2019).

Esta investigación tiene el interés de identificar los elementos narrativos del teaser jugable con el objetivo de analizar la percepción del jugador a través de la experiencia cognitiva en los Survival Horror. Para ello, se realizará una observación utilizando una guía de análisis de contenido basada en la teoría del cine de Bordwell, teniendo sus elementos como principales categorías para la organización de datos. Es importante analizar Silent Hill P.T. porque plantea el vacío de investigación de cómo fue que una demo pudo llegar a tener tanto impacto en los jugadores y medios de comunicación. Se ha tomado como referencia tres

expertos en el género de terror de los videojuegos que tuvieron acceso a esta demo de manera exclusiva. Se busca analizar la experiencia cognitiva del jugador, relacionándola con los elementos narrativos dentro de los videojuegos, con el objetivo de responder a la pregunta de si la experiencia del jugador influye en la percepción de un videojuego.

Es importante tener esta perspectiva de investigación porque sus hallazgos pueden complementar otras investigaciones como el análisis psicológico de la franquicia que presentó Ewan Kirkland (2015), Kevin Steinmetz (2018) y Anna Maria Kalinowski (2019), agregando a las diversas disciplinas un análisis de la narrativa audiovisual utilizando la teoría cognitiva del cine de Bordwell.

2 MARCO TEÓRICO

La presente investigación se basa en el objeto de estudio Silent Hill P.T., que tiene muchos conceptos claves para su entendimiento, como lo es la definición de un videojuego como un producto audiovisual y los conceptos claves para realizar los análisis presentes en la teoría cognitiva del cine de David Bordwell.

2.1 Elementos narrativos en los videojuegos

La historia de los videojuegos ha sido una muy corta a comparación de otras expresiones de arte como el cine, como lo fue el Roundhay Garden Scene, la primera película jamás filmada en 1888, mientras que Pong, considerado el primer videojuego, se lanzó en 1972 (Aki Jarvinen, 2002). Sin embargo, tiene muchos elementos en común con el cine. Los primeros videojuegos partieron con la premisa de entretener a las personas, con mecánicas simples dentro de una pantalla de pocos píxeles (Andoni Roig, 2009).

La llegada de personajes con rostro y nombres en los videojuegos marcó un antes y un después en la industria: pocos serían los títulos que no les impregnaran personalidad a los elementos principales en sus videojuegos (Santorum, 2017). Con ellos, también llegó un desarrollo más profundo de la historia que presentaba el personaje dentro del videojuego, utilizando cada vez más el lenguaje narrativo para desarrollar un argumento conciso que atraiga al jugador (Mukherjee, 2013).

Con diversos personajes, una historia, ángulos de cámara y ambientes inversivos para el jugador, cada vez más los videojuegos fueron tomando elementos del cine para seguir creciendo (Esteban-Espinosa, 2020). Junto a todas estas características, nacieron los géneros, un tipo de división que separaba historias con un tema similar en la narración y con una

jugabilidad similar en donde destacaron los juegos de survival horror, que tuvo un auge similar a las películas de terror en los años 90 (Ewan Kirkland, 2011)

2.2 Experiencia del jugador

2.2.1 Los Survival Horror

Si por un lado las películas de terror amedrentaban a los espectadores en las salas de cine en los años 90, los Survival Horror comenzaron a surgir como parte de esta terrorífica tendencia en los videojuegos (Kirkland, 2011). El primer juego de Roberta Williams, fundadora de Sierra Online, Mystery House de 1980, se consideró como el pionero de este género, pero no fue sino hasta el lanzamiento de los primeros juegos de las franquicias de Resident Evil y Silent Hill que la categoría cobró relevancia y atrajo a más creadores para replicar su éxito (Calvo, 2020).

No fue sino hasta que Shinji Mikami creo Resident Evil en 1996 que el género de Survival Horror se posicionó como un verdadero titán en la industria (Albarrán, 2021). Este juego tenía como premisa un agente especial de policía que se enfrentaba a un mundo post-apocalíptico lleno de zombies y monstruos que intentan asesinarlo (Navarro, 2021). Considerado uno de los juegos más caros jamás creador por Capcom[1], ya que en los 90 hacer un juego de 32 bits era una tarea colosal, el juego se convirtió en un hit rápidamente, vendiendo más de 2.7 millones de copias y siendo replicado en diferentes consolas y mercados (San José Martín, 2020). Luego de esto, varios juegos intentaron replicar la misma temática de Resident Evil pero, sin lugar a duda, la franquicia que más causó terror entre los amantes del género fue Silent Hill, con su primer videojuego viendo la luz en 1999 (Carnevale, 2017).

2.2.2 Silent Hill como franquicia

Silent Hill ha sido una de las franquicias más importantes de la industria de los videojuegos, gracias a su aporte con el género del Survival Horror y su permanencia en el pensamiento colectivo de los jugadores (Perron, 2012). Fue este título que impregnó a los juegos un ambiente cinematográfico, siendo comparado con una película interactiva que invadía al jugador en un terror psicológico atípico hasta el momento (Velasco, 2014).

[1] Dengeki Oh (2001, 21 de setiembre). *1996 Consumer Game Software Sales*. MediaWorks. Recuperado el 24 de mayo del 2022, de https://web.archive.org/web/20010921045056/www.rnac.ne.jp/~zangel/1996.htm

Más allá de los fondos prerrenderizados o el sistema de combate dentro del videojuego, la saga destacó por su historia (Fernández y Puente, 2015). La misma fue desarrollándose y expandiéndose hasta el punto de sumar no solo videojuegos, sino cómics, libros y películas propias en carne y hueso fueron adaptadas al universo de Silent Hill (Perron, 2015).

Tabla 1: Juegos de la franquicia de Silent Hill

	Nombre	Año
Serie principal	Silent Hill	1999
	Silent Hill 2	2001
	Silent Hill 3	2003
	Silent Hill 4: The Room	2004
	Silent Hill: Origins	2007
	Silent Hill: Homecoming	2008
	Silent Hill: Shattered Memories	2009
	Silent Hill: Downpour	2012
Spin-offs	Silent Hill: The Arcade	2007
	Silent Hill: Orphan	2007
	Silent Hill: Orphan 2	2008
	Silent Hill: Orphan 3	2010
	Silent Hill: The Escape	2008
	Silent Hill: Book of Memories	2012
	Silent Hill pachislot	2015
Extras	Play Novel: Silent Hill (2001)	2001
	Silent Hill: Mobile (2006)	2006
	Silent Hill HD Collection (2012)	2012

Nota. Tabla de elaboración propia para esta investigación

Como se ve en la Tabla 1, Silent Hill cuenta con juegos que formaron parte de la serie principal, así como spin-offs y títulos extras que se desprendieron de los videojuegos principales de Konami, su desarrolladora (Steinmetz, 2018). La saga de Silent Hill se presentó inicialmente con un juego cuya narrativa estaba inspirada en parte de sus creadores y algunas películas de culto (Kalinowski, 2019). Conforme avanzaron los años, a través de su serie principal se exploró más a los personajes principales, cuyos miedos y pecados del pasado alimentaban la historia de los juegos que representaban (Carnevale, 2017).

Por otro lado, el mismo escenario se convirtió en un personaje, dotando a la ciudad de Silent Hill de una personalidad y un deseo malvado de no dejar salir a nadie quien se interne en sus calles (Kirkland, 2015). Incluso los monstruos y seres amorfos que se presentaron a lo largo de la franquicia fueron dotados de un significado, que se ve claramente en Silent Hill 2:

todos los monstruos son referencias a los pecados cometidos por James, el personaje principal (Fernández y Puente, 2015).

Fue tanto el impacto de su narrativa que no fue desaprovechado por algunas casas productoras de cómics y películas, explorando estos caminos por su parte mientras se seguían publicando videojuegos (Perrón, 2015). El último fue Silent Hills, el cancelado título que estrenó un teaser jugable en el 2014 y cambió las tornas de los Survival Horror para siempre (Chevalier, 2021).

2.2.3 Silent Hills y Silent Hill P.T.

El 12 de agosto del 2014, se anunció un juego llamado P.T. durante la Gamescom de ese año, una feria interactiva de videojuegos que se celebra desde el 2009 en Alemania (Dyer, 2014). Nadie conocía a la compañía desarrolladora que se hacía llamar 7780s Studios, pero se dijo que P.T. era en realidad las siglas de un "Playabe Teaser", una pequeña muestra de lo que sería el juego (McWhertor, 2014).

Muchos usuarios en Internet y YouTube descargaron el título en sus PlayStation 4, la única consola del mercado que tenía acceso a este P.T., descubriendo que 7780s Studios no existía, y P.T. era el teaser jugable de una nueva entrega de la franquicia Silent Hill, dirigida por Hideo Kojima, que ahora se llamaría Silent Hills (Ayora, 2014).

P.T. marcó un hito en la historia del terror dentro de los videojuegos (Perron, 2012). Incluso periódicos como The New York Times[2] en Estados Unidos hablaron del renacimiento del género de terror en la industria por el lanzamiento de este teaser (Suellentrop, 2014). Por otro lado, el diario El País[3] de España colocaba a P.T. como el motivo por el cual hubo un "boom" en los lanzamientos del género de terror en las consolas de última generación en los años posteriores (Sucasas, 2014).

Hideo Kojima había planeado todo esto porque quería crear una experiencia única, desarrollando P.T. para que sea una película de terror interactiva que pueda completarse en menos de una hora (Kalinowski, 2019). Poco tiempo después, Silent Hills fue cancelado[4], y

---

[2] Suellentrop, Chris. (2014, 29 de octubre). *Old-School Horror and Its Reliable Chills*. The New York Times. Recuperado el día 24 de Mayo de 2022 de https://www.nytimes.com/2014/10/30/arts/video-games/the-terror-of-alien-isolation-and-the-evil-within.html

[3] Sucasas, Ángel. (2014, 16 de diciembre). *El terror es un juego*. El País. Recuperado el día 24 de Mayo de 2022, de https://elpais.com/cultura/2014/12/01/actualidad/1417442729_853148.html

[4] Crecente, Brian. (2015, 27 de abril). *Silent Hills canceled, Konami confirms*. Polygon. Recuperado el día 24 de Mayo de 2022, de https://www.polygon.com/2015/4/27/8503201/silent-hills-canceled-konami-confirms

P.T. fue quitado de la tienda de PlayStation 4 para siempre, sin posibilidad de ser descargado nuevamente, hecho que incluso llevó a revalorizar las consolas de Sony que aún mantenían los archivos del juego, llegando a triplicar su precio en poco tiempo (Crecente, 2015).

Al parecer, esto iba de la mano con la salida de Hideo Kojima de su principal estudio, Konami[5], con los que había desarrollado una de las últimas entregas de la saga de Metal Gear (Greenbaum, 2021). En el 2015 cuando se confirmó que Hideo Kojima ya no sería parte de la empresa, y que buscaría su propio camino al fundar Kojima Productions (Albaladejo y Hernández, 2019).

Luego de la demostración de lo que iba a ser Silent Hills con P.T., muchos pensaron que iba a ser el regreso del ya mencionado género Survival Horror que había sido explotado en los años 90 (Fernández y Puente, 2015). Hasta ese momento, no se sabía nada sobre el futuro de la franquicia de Silent Hill, mientras que Resident Evil había tomado una rienda diferente centrándose en la acción de disparos en tercera persona (Calvo, 2020).

Silent Hill P.T. logró unificar en una pequeña muestra la incorporación de una buena historia, utilizando las diferentes herramientas del lenguaje narrativo audiovisual, junto con una jugabilidad envolvente, siendo considerado por muchos como uno de los mejores juegos de terror de todos los tiempos (Tones, 2020).

2.3 Teoría Cognitiva del Cine de David Bordwell

El cine ha pasado por muchos análisis que intentan estudiar desde un ámbito material la técnica y utilización de las imágenes para generar ciertas emociones (Gosciola, 2009). Sin embargo, muy pocos acercamientos teóricos hablan de una investigación profunda de cómo o por qué ciertas imágenes de la experiencia cinematográfica emocionan al ser humano y lo desafían mentalmente para llevarlo a un estado de catarsis (Han, 2013). Ante esto, surgió un nuevo acercamiento a través de la ciencia cognitiva del cine, planteado principalmente por David Bordwell en un libro llamado Narración en el Cine de Ficción (Bordwell, 1985).

En él, presenta una teoría cognitiva que ayuda a la interpretación de las reacciones de los espectadores. La ciencia cognitiva es un estudio de la mente que se da a través de diferentes disciplinas: psicología, lingüística, filosofía, neurociencia, antropología e inteligencia

[5] Greenbaum, Aaron. (2021, 28 de enero). *Why The Breakup Between Konami And Kojima Was Worse Than You Thought.* Recuperado el día 25 de mayo de 2022, de https://www.looper.com/322205/why-the-breakup-between-konami-and-kojima-was-worse-than-you-thought/

artificial. El objetivo de esta ciencia es descubrir y entender los mecanismos detrás de la cognición y los fenómenos psicológicos en general, considerando facultades como la memoria, la atención, percepción, emoción, la conducta, razonamiento, comunicación y lenguaje (Carrillo, 2014).

Si bien los clips de videos han sido ampliamente usados en la historia de esta ciencia para estudiar estímulos y la experiencia emocional, el cine se mantuvo a la raya de esta investigación porque presentaba un avance inverso: la producción audiovisual estudiaba la capacidad del ser humano para representar, a través de imágenes en movimiento y sonido, ideas, historias y procesos mentales (Plantinga, 2020).

Bordwell, en su teoría, describe una serie de elementos que utiliza el espectador para realizar esquemas interpretativos sobre la narración fílmica, ofreciendo indicaciones para la elaboración de significado (Zumalde, 2011). Serán estos elementos los seleccionados para realizar el análisis en la presente investigación.

2.3.1 El espectador pensante

En primer lugar, para David Bordwell, existen tres grandes aproximaciones de la narración en la ficción: la narración como representación, la narración como estructura y la narración como proceso (Carrillo, 2014). Dentro del primero se encuentran las interpretaciones de la diégesis (el mundo ficticio de los personajes) como una metáfora de la vida y cómo nuestra mente enlaza ciertas experiencias históricas, psicológicas o cognitivas frente a lo que se nos presenta en pantalla (Canán, 2014).

La segunda tiene que ver más con el orden de la narración y cómo todas las partes de una película se combinan para crear un tipo de narración (Allen, 2002). Esta parte se relaciona más con la llamada "semiótica del cine", que estudia estos signos dentro de la narración fílmica en diferentes niveles (Platinga, 2020). Por último, el tercer punto de Bordwell aborda el cómo un material audiovisual produce efectos dentro del espectador, criticando anteriores estudios cinematográficos porque pasaban por alto este último punto (Alarcón, 2020).

Bordwell utilizó a la narración como proceso explorando la representación dentro del cine y relacionándolo con la respuesta de los espectadores frente a estos estímulos, dando como resultado diferentes aspectos como el espectador pensante, la trama, la anticipación y expectación, la simpatía y emociones que se relacionan con elementos de la narrativa audiovisual (Carrillo, 2014). Esta teoría del cine que él planteo se basa en que el filme consta

de diversas experiencias en las que el espectador utiliza su capacidad cognitiva para reaccionar a través de expresiones faciales, palabras o acciones físicas y así dar significado a lo que se está reaccionando (Allen, 2020).

Gracias a la psicología y la teoría narrativa de Aristóteles, la Ciencia Cognitiva puede analizar los mecanismos de atención de los observadores de cine para descubrir patrones y relacionándolos con estímulos del cine dentro de los diferentes estados de la narración fílmica (Medina, 2008).

2.3.2 La Paradoja del Terror

Noel Carroll también utilizó el cognitivismo, en este caso para analizar un aspecto específico del cine y del género del horror como es la paradoja con respecto al terror dentro de la ficción y como esta causa una reacción al espectador (Carroll, 2018). En primer lugar, porque la ficción presenta mundos, situaciones y personajes que no existen en la vida real, pero que utilizan situaciones o elementos similares a la realidad engañando así a nuestro inconsciente para creer que si presentan una amenaza real (Rios, 2021).

La teoría que presenta dentro de su libro también menciona a la respuesta de la ficción como fingimiento, que él agrega que el pensamiento puede generar emociones auténticas, ya que pensamiento y creencia son aspectos totalmente diferentes que, si bien pueden ser interconectadas, no dependen la una de la otra (Carrol, 2018). Se sostiene que la repulsión que provocan las criaturas de la ficción de terror provoca un placer profundo, una fascinación ante el sentimiento del terror y de sus mismas criaturas, combinando el interés, la curiosidad que sobrepasan a los sentimientos negativos (Hernández Vicente, 2006).

De esta manera, también Carroll menciona que el Superyo, definido por Sigmund Freud, forma parte esencial de esta cadena de reacciones, ya que es esta parte de la mente humana que define si una experiencia terrorífica presenta una verdadera amenaza, repulsión o rechazo como para planear una "retirada" (Maté. 2020). Si esto no sucede, el terror se mantiene en esta paradoja de ser placer y fobia al mismo tiempo, donde el primero es más fuerte que el segundo (Carroll, 2018).

3 METODOLOGÍA

Originalmente, la presente investigación iba a realizarse utilizando una observación participante con una instalación que permitiría analizar una muestra más grande. Debido a la pandemia del COVID-19, se tuvo que adaptar la investigación utilizando una observación

de las primeras experiencias de tres personajes clave. Silent Hill P.T. actualmente no puede descargarse ni emularse desde su fecha de lanzamiento (2014), una disposición de Konami luego de cancelar el videojuego, y solo ciertas personas en el mundo lograron descargar una copia del juego. Es así como se definieron los criterios de selección de la muestra, considerando a jugadores de videojuegos, expertos en el género de Survival Horror, que tuvieron acceso al objeto de estudio en su momento, grabaron su experiencia y realizaron una publicación pública de ello en el canal digital YouTube (Mendoza y Ramírez, 2020).

Esta investigación tiene un diseño fenomenológico que busca describir y entender un fenómeno a partir de la experiencia de cada participante (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006), Se utilizó un enfoque cualitativo de un paradigma interpretativo que pretende analizar la experiencia cognitiva del jugador a través de la narrativa de Silent Hill P.T. (Schenkel, 2019). Para hacer la investigación bajo este paradigma, se necesitó tener en cuenta algunos aspectos culturales, sociales e históricos que se encuentran en el contexto de los jugadores (Beltrán y Bernal, 2020).

Los agentes elegidos son tres especialistas en el tema que brindaron su primera experiencia con el juego. Como no es posible separar al sujeto del contexto en el que vive, es esencial presentar el caso delimitado a una experiencia personal del videojuego, utilizando una guía de análisis de contenido basada en la teoría del cine de Bordwell (Rodríguez, 2018).

La investigación tiene como objetivo principal analizar a través de la experiencia cognitiva del jugador en el género Survival Horror, la narrativa de Silent Hill P.T. De igual forma, cada objetivo específico está orientado al análisis de la experiencia de la muestra por lo que se utilizarán una guía de observación para poder registrar la data. Se hizo bajo un enfoque cualitativo, que es un proceso iterativo en el que se logra una mejor comprensión para la comunidad científica al hacer nuevas distinciones significativas que resultan del acercamiento al fenómeno estudiado (Patrik Aspers & Ugo Corte, 2021).

La muestra final fue de tres creadores de contenido digital: Phillip Chu Joy, influencer[6] con más de 1.7 millones de seguidores en Facebook, conductor de un programa de televisión de videojuegos y tecnología de hace más de 8 años; Fedelobo, creador de contenido de México sobre videojuegos desde hace más de 9 años en YouTube; e Ignotus, productor de contenidos

[6] Influencer: artista digital que destaca en una o más redes sociales y genera una gran influencia en sus seguidores con sus opiniones.

de Hype, una marca del Grupo el Comercio que se enfoca en contenido audiovisual para videojuegos. La observación permitió recolectar los datos de los tres sujetos de estudio, sus reacciones con respecto al videojuego la primera vez que lo jugaron en el 2014. De esta manera, la experiencia cognitiva se mantiene sincera, sin la influencia de los medios de comunicación que alteran la percepción del jugador con sus comentarios.

Tabla 2: Información de los creadores de contenido

	Cantidad de seguidores		
Creador de contenido	Facebook	YouTube	Instagram
Fedelobo	4 millones	7.27 millones	2.5 millones
Phillip Chu Joy	1.7 millones	236 mil	440 mil
Ignotus	96	18	60

Nota. Tabla de elaboración propia para esta investigación

3.1 Observación

La técnica de producción de datos se dará a través de la observación, teniendo como objetivo obtener la información de los tres participantes de la muestra en el espacio digital de las redes sociales cuando jugaron Silent Hill P.T. (Montes de Oca-Fiol, 2020). A diferencia del trabajo de campo convencional, la observación de esta investigación no está limitada geográficamente (Burrell 2009). De esta forma, se analizarán tres videos publicados en la plataforma de YouTube de cada persona de la muestra: Fedelobo[7], Phillip Chu Joy[8] e Ignotus, estando todos disponibles de manera pública.

El instrumento (Tabla 3) ha sido validado por dos profesionales de la Narrativa Audiovisual y el Desarrollo de Videojuegos: Michael Santorum, director narrativo de Tequila Worksm investigador experto en el método cualitativo como lo demuestran sus investigaciones como La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo (2012) y La narración del videojuego en el laberinto de la Mise en Abyme (2020); y Luis Wong, director de Leap Games Studios e investigador del grupo AVATAR PUCP que participó en la investigación Factores de éxito para el desarrollo de la industria de videojuegos en Sudamérica (2012).

[7] Fedelobo. (2014, 14 de agosto). *LIVESTREAM) FEDE JUEGA SILENT HILLS P.T.* [Video]. YouTube. https://youtu.be/Ntrkxp0iufQ
[8] TEC. (2015, 14 de Agosto). *P.T. Silent Hills Gameplay Review (PS4) 1º aniversario*. [Video]. YouTube. https://youtu.be/BT3gPmhxaz0

3.2 Consideraciones éticas

El proceso seguido para la aprobación del comité de ética fue el siguiente: Se realizó una investigación de tres videos en la plataforma de YouTube que fueron lanzados entre el 2014, 2015 y el 2022. Los directores del contenido fueron Federico Díaz Acuña, alias Fedelobo, Phillip Chu Joy y Alberto Siccha. Los videos se encuentran alojados en cada uno de los perfiles donde comparten contenido público. Se validó el instrumento por Miguel Santorum González, Doctor en Ciencias de la Información con la especialidad en Audiovisuales y desarrollo en videojuegos el 24 de abril del 2022, y por Luis Wong Jara, director de Leap Games Studios el 25 de mayo del 2022. Se respetará el contenido y se utilizará para medios académicos en esta investigación.

Tabla 3 : Guía de análisis de contenido

Categoría	Indicadores	Muestra
Narrativa audiovisual (Se observará los aspectos de la narrativa audiovisual que generen una reacción en los participantes)	**Narración y emoción** (¿Qué les genera la historia? ¿Qué saben de esta? ¿Cuánto pueden averiguar? ¿Cuál es la clave de descifrar el juego? ¿Está claro el camino?)	
	Espacio y contexto (¿Dónde está? ¿Qué Siente? ¿Por qué está todo organizado de esa manera? ¿Quién es él? ¿Qué es lo que sabe de él?)	
	Personajes (¿Quién es el protagonista? ¿Por qué lo controlamos? ¿Cuál es nuestro objetivo? ¿Quién es el enemigo? ¿Cuál es la relación entre ambos?)	
	Acciones y narraciones (¿Qué podemos hacer? ¿Qué no podemos hacer? ¿Cómo podemos avanzar? ¿Qué sentido tiene en la historia nuestro accionar?)	
Experiencia del jugador (Relaciones que establecen los sujetos de estudio del videojuego con los elementos de los Survival Horror)	**Historia** (¿Has visto antes esta historia? ¿Se siente familiar la narración? ¿El contexto es repetitivo? ¿Hasta qué punto se utilizan elementos similares del Survival Horror?)	
	Personajes (Hay solo dos personajes principales, pero existen muchos otros que están complementando la historia sin participar directamente en el videojuego)	
	Enemigos (La relación de los personajes terroríficos como Lisa o el bebé y su contraposición a nuestro protagonista)	
	Ambientación (Elementos clásicos del Survival Horror presentes en el videojuego Silent Hill P.T y su impacto en la historia)	
Teoría Cognitiva de Bordwell (Como a través de la experiencia los jugadores han podido despertar ciertas emociones al jugar el videojuego)	**La paradoja del terror** (¿Por qué causa emociones positivas jugar videojuegos que generan reacciones negativas como el horror?)	
	Espectador pensante (Como ayuda en el desarrollo del videojuego que el espectador / jugador participe activamente en la construcción de la historia)	
	La Trama (Si la historia contada ha sido vista en otros videojuegos, tiene algún cliché o si es completamente original. ¿Cuál es su base y su contexto? ¿Es un caso de la vida real? ¿Qué tan real puede ser?)	
	Anticipación y expectación (Lo mucho que los jugadores esperaron un susto preparado por el videojuego con respecto a su experiencia en juegos de terror. ¿Cuántos momentos lograron reconocer?)	
	Simpatía y emociones (¿Hasta qué punto sienten empatía con el protagonista? ¿Hasta qué punto sienten empatía con la antagonista? ¿Qué emociones evocan el videojuego?)	

Nota. Tabla de elaboración propia para esta investigación

4 RESULTADOS

Luego de la observación de los contenidos descritos en la metodología, se identificaron grandes similitudes de las reacciones de Fedelobo, Phillip Chu Joy e Ignotus, demostrando que ciertas capacidades humanas son de corte universal, como serían las capacidades cognitivas de la muestra (Carrillo, 2014). Si bien existió alguna diferencia en las emociones ilustradas durante el juego, las reacciones cognitivas ilustradas en la teoría cognitiva del cine de Bordwell se rigen bajo un patrón racional y desarrollan la historia de Silent Hill P.T. con patrones elementales de la percepción humana que son los descritos a continuación (Zumalde-Arregi, 2011)

4.1 Elementos narrativos presentes en los Survival Horror

4.1.1 Narrador-jugador

Durante toda la experiencia del videojuego, los jugadores sienten ansiedad al no tener una regla clara de lo que pueden y no pueden hacer, un elemento clásico de la franquicia de Silent Hill (Kirkland, 2015). Si bien existe un narrador que aparece esporádicamente dentro del videojuego, es el mismo espacio junto a las acciones del jugador quien cuenta la historia.

4.1.2 Espacio

Los jugadores mantienen el sentimiento de estar escapando de algo o alguien cuando ingresan por primera vez al pasillo del videojuego. El escenario les hace recordar a los clásicos laberintos de entregas anteriores de la franquicia, así como de famosos Survival Horror como Dead Space, Amnesia y Outlast. Estas emociones cognitivas se basan en un pensamiento lógico de la narrativa clásica de ficción donde un personaje se encuentra en peligro y debe ser salvado (Murray, 1997). La aventura del laberinto, como ha sido en el cine y en los videojuegos, es una historia de supervivencia que funciona como una hoja de ruta para el camino de descubrimiento de la narrativa (Zumalde-Arregi, 2011).

4.1.3 Personajes

Los jugadores solo conocen al personaje principal al final del videojuego, existe una expectativa de que siempre va a sobrevivir al final de la historia por ser el protagonista. Sin embargo, hay otro sentimiento de simpatía por la antagonista, el fantasma de Lisa, cuando se revela una trágica historia de su pasado. Aunque parezca que las emociones provocadas por este videojuego causen el sentimiento de empatía, en este caso la comprensión de la historia y como afecta en eso al protagonista se diferencia de sus respuestas emocionales (Bordwell, 1999).

4.1.4 Acciones

Los jugadores intentan priorizar la lógica en sus acciones para seguir el ritmo de la historia y hacen una retrospectiva de lo que harían si estuvieran en esa situación. Intentan simular un escenario real en su imaginación para utilizar las herramientas del juego, realizar acciones y así descubrir la historia. Bordwell menciona que la idea de la narración en ocasiones se toma como una sucesión fija de eventos, algo que sucede en el videojuego a pesar de que el videojuego es un medio interactivo donde el jugador es el que controla el desarrollo de la historia (Kirkland, 2009).

4.2 Experiencia del jugador en los videojuegos de terror

4.2.1 Videojuegos de horror

Todos los jugadores concuerdan en que Silent Hill P.T. presenta una experiencia de juego muy parecida a otros videojuegos de terror, con ellos descubriendo cómo avanzar en la historia. Hay una correlación entre la experiencia de anteriores juegos de la franquicia y este título, donde el jugador entra a un mundo ficticio que presenta un peligro. Este peligro, según la base cognitiva de Bordwell, es imaginario, ya que no se corre ningún riesgo real, e impulsa al jugador a seguir avanzando e investigando los alrededores (Tan, 2017).

4.2.2 Survival Horror

Los jugadores han identificado muchos elementos conocidos de los Survival Horror clásicos: Lisa, como el enemigo casi omnipotente, la atmósfera de terror y un protagonista que tiene pocos o nulos recursos para defenderse. Aquí se identifica un elemento importante de este género: la repetitividad. Aunque las mismas historias se cuenten una y otra vez en la ficción, esta fórmula del terror permite a los jugadores sentir control sobre la experiencia de que está perdiendo la batalla con los nuevos detalles de cada historia y le impulsa seguir adelante. (Noel Carroll, 2014).

4.2.3 Franquicia Silent Hill

Cada juego de Silent Hill ha sido diferente en la franquicia, siempre ha tenido a un solo protagonista en el centro de la historia, así como el desarrollo de esta dentro del misterioso pueblo de Silent Hill. La razón y nuestros pensamientos nos llevan a la conclusión que estamos dentro de ese lugar, aunque no podamos ver fuera del pasadizo principal que se extiende como un laberinto (Kirkland, 2015). La experiencia de los jugadores con la franquicia les dice que hay un pasado oculto del personaje principal que será descubierto.

4.2.4 Silent Hill P.T.

La primera vez que los jugadores experimentaron Silent Hill P.T., no conocían que se trataba de un videojuego relacionado a la franquicia de terror. Al completarlo, se reveló la verdad de este y de sus responsables, siendo nombres conocidos en la industria de los videojuegos y el cine: Hideo Kojima, Guillermo del Toro y Norman Reedus. Bajo la experiencia de conocer a sus creadores por productos pasados, ya sean películas, series o videojuegos donde participaron, dio una sensación de éxito que se impregnó en el inconsciente lógico de las personas que se lo atribuyeron automáticamente al videojuego (Allen, 2020).

4.3 Categorías de la Teoría cognitiva de David Bordwell

4.3.1 La paradoja del terror

A pesar de que Lisa, el fantasma del videojuego, aparece muchas veces frente a los jugadores, se busca activamente un encuentro con ella, relacionando su experiencia pasada con el género Survival Horror de perseguir a los monstruos del videojuego para revelar sus secretos. Los objetos de fascinación del género son monstruos repugnantes y aterradores. La inclinación natural es alejarse, no avanzar, pero aquí sucede lo contrario porque implica un compromiso cognitivo con el objetivo de descubrir lo desconocido, y un compromiso imaginativo, en el que uno está dispuesto descubrir la historia detrás del monstruo (Perron, 2012).

4.3.2 El espectador pensante

El videojuego Silent Hill P.T. invita al jugador a formar parte activa del descubrimiento de la historia, así como de buscar en lugares claves basados en la experiencia de juego para encontrar pistas que los lleven a resolver cada acertijo. La experiencia del espectador pensante no es principalmente impulsada por la entrada o la excitación, sino impulsada por el deseo de un control activo, y por lo tanto también impulsado por un deseo de control emocional que está dentro de los parámetros cognitivos del jugador (Bordwell, 1999).

4.3.3 La Trama

Todos los jugadores sienten una creciente curiosidad por el lugar del videojuego y siempre tienen una sensación de horror hasta que el juego termina con la presentación del personaje principal. Se oscila constantemente entre el terror y el horror porque sólo podemos soportar la omnipresencia del miedo a la medida en que estemos dispuestos a familiarizarnos con su más o menos sutiles modulaciones y transformaciones. (Cavallaro, 2012).

4.3.4 Anticipación y expectación

Silent Hill P.T. invita a los participantes a probar cosas, ir por diferentes lugares, repetir acciones, probar estrategias y adentrarse en lo desconocido. No hay una guía o ruta clara, así que todos los jugadores están obligados a estar alerta y siempre esperar algún susto a la vuelta de la esquina a modo de jump-scares[9]. Aun así, sin las fatales consecuencias de la vida real, es posible en el espacio virtual de los videojuegos de probar y observar los efectos de diferentes comportamientos. Por ejemplo, se puede probar diferentes estrategias para la solución de problemas, como correr en zigzag para evitar ser atacado, lentamente evitar confrontaciones innecesarias, etc., vivir en peligro y experimentar sentimientos fuertes (Perron, 2015).

4.3.5 Simpatía y emociones

Los jugadores se sienten atraídos por el constante sentimiento de perturbación y horror al enterarse de la historia que envuelve todo el lugar donde se está encerrado. Existe una historia de maltrato, locura, venganza y se llega a tener incluso un sentimiento de culpa y comprensión hacia la antagonista Lisa. Para Carroll (2016), el arte-horror implica un modo de emociones y, sus sentimientos recurrentes o respuestas automáticas son, entre otras cosas, contracciones musculares, tensión, estremecimiento, retroceso, escalofríos, un reflejo aprensión y tal vez gritos involuntarios. No hay duda los enfrentamientos con los monstruos y los jefes de Silent Hill PT evocan una agitación física profundamente sentida que se interpreta como un aprendizaje cognitivo para el futuro del jugador. (Carnevale, 2017).

5 DISCUSIÓN

Dentro de los resultados de la investigación y la participación de los creadores de contenidos, se puede observar que los tres tienen respuestas muy similares con respecto a elementos que forman parte de la Teoría Cognitiva del Cine de Bordwell (Carrillo et al, 2014). Si bien por un lado sus reacciones emocionales dentro de Silent Hill P.T. pueden variar con respecto a lo mostrado en el videojuego, su experiencia en los Survival Horror los ha preparado con una expectación por los procesos conscientes del cerebro que intervienen en la interpretación del videojuego (Zumalde-Arregi, 2011).

Esto difiere mucho sobre lo que menciona Calvo Anoro (2020) en su investigación sobre la generación de lo siniestro en los videojuegos. En ella, considera que existe una tradición de los videojuegos de horror, especialmente en los Survival Horror, que ofrecen un impacto emocional en el jugador basándose en una amalgama de recursos interactivos y narrativos

para su reacción (Calvo, 2020). En los resultados, de hecho, podemos encontrar que la experiencia del jugador en el género de los Survival Horror generan una expectación no creada a partir de estímulos emocionales en el videojuego, sino a través de la experiencia relacionando elementos similares entre la franquicia de Silent Hill y la demo de P.T. (Carrillo et al, 2014).

David Bordwell (1996) menciona en su Teoría Cognitiva del Cine que los espectadores elaboran hipótesis y esquemas de interpretación basadas en la narración fílmica, ofreciendo indicaciones para la creación de un significado. La audiencia estudiada demuestra que la inmersión y comprensión del jugador en el videojuego y su interpretación de la narrativa está basada en sus experiencias cognitivas (Bordwell, 1996). Además, el jugador se convierte a la fuerza en un espectador pensante porque el género y la historia marcan un solo camino, donde el jugador tiene todo el control de sus acciones y puede colocar la experiencia cognitiva sobre la sensación emocional.

Esto no implica que las respuestas emocionales de los jugadores sean elementos sin importancia, sino complementan el panorama interpretativo de la narrativa de un videojuego y permiten una inmersión más completa de parte del jugador. Esto también es apoyado por Nelson Zagalo, quien concluye en su investigación Multimodalidad y Expresividad en Videojuegos (2019) que no hay ninguna diferencia en utilizar videos, palabras, imágenes o sonidos, el cerebro activa los recuerdos automáticamente cuando somos expuestos a un estímulo familiar, construyendo simulaciones mentales de percepción y acción que nos permiten entender mejor el mensaje, que en este caso es el videojuego Silent Hill P.T.

6 CONCLUSIONES

En conclusión, la experiencia del jugador, basándonos en los tres casos de Fedelobo, Phillip Chu Joy e Ignotus, la experiencia cognitiva de los jugadores en el género de los Survival Horror influye en la inmersión en la narrativa de Silent Hill P.T. La metodología propuesta permitió examinar los elementos narrativos dentro del género del Survival Horror para posteriormente compararlos con la Teoría Cognitiva del Cine de Bordwell y así crear categorías de análisis por cada reacción y expresión de los jugadores. De esta manera, se han identificado numerosas similitudes que permiten una mejor comprensión del éxito que tuvo Silent Hill P.T. en la inmersión del usuario, una experiencia que fue basada en la perspectiva cognitiva de los jugadores que va más allá de una reacción emocional de parte de estos.

Aún así, esta investigación tuvo ciertas limitaciones: existen pocas investigaciones específicas de Silent Hill P.T.; hay más análisis psicológicos de las reacciones de los jugadores dentro de la franquicia de Silent Hill que análisis de su narrativa audiovisual y, al ser P.T. un videojuego retirado del mercado fue difícil utilizar otras herramientas que permitan la recolección de datos de manera más precisa y fiel.

Este artículo puede sentar las bases de una profundización en los factores de éxito que llevaron al caso de estudio a ser considerado uno de los mejores juegos de terror de la historia por diferentes medios de comunicación, un aspecto mencionado en artículos periodísticos dentro de la investigación, pero no formaron parte de los objetivos de estudio. De esta manera, no solo realizadores audiovisuales, sino también desarrolladores de videojuegos o incluso psicólogos pueden utilizar esta información para obtener sus propias conclusiones. Se recomienda el enfoque cognitivo para entender mejor este fenómeno de masas, así como explorar el aspecto psicológico y técnico de Silent Hill P.T. donde este análisis narrativo y cognitivo puede formar parte como introducción.

7 REFERENCIAS

Airoldi, M. (2018). Ethnography and the Digital Fields of Social Media. International *Journal of Social Research Methodology, 6,* 661–673, doi:10.1080/13645579.2018.1465622

Aspers, P. & Corte, U. (2019). What is Qualitative in Research. *Qual Sociol, 44,* 599–608. DOI: 10.1007/s11133-019-9413-7.

Bateman, C. (2021). *Game writing; narrative skills for videogames Second Edition.* Bloomsbury Academic.

Beaulieu, A. (2004). Mediating Ethnography: Objectivity and the Making of Ethnographies of the Internet. *Social Epistemology, 18,* 139–163, doi:10.1080/0269172042000249264.

Blascovich, J., & Bailenson, J. (2011). *Infinite Reality: Avatars, eternal life, new worlds, and the dawn of the virtual revolution.* Harper Collins.

Calvo, J. (2020). Una recreación audiovisual e interactiva de lo siniestro: videojuegos y survival horror. *Tropelías, 24,* 272-294. https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/view/4356/3697

Campalans, C, y otros (2012). *Narrativa Transmedia. Entre teorías y prácticas*. Editorial Universidad del Rosario.

Carnevale, D. (2017). "In My Restless Dreams, I See That Town": a Narratological Perspective on the Fantastic City of Silent Hill. *Brumal, 5,* 153-74. https://raco.cat/index.php/Brumal/article/view/333073

Cassidy, S. (2011). The Videogame as Narrative. *Routledge, 28,* DOI:292-396. 10.1080/10509200902820266

Del Toro, G. (2018). *Silent Hills P.T.* [Conferencia]. Máster Class: De Geometría a La Forma del Agua, Guadalaja, México. https://youtu.be/BMkuypb4wks

Donovan, T. (2010) *Replay: The history of video games*. Yellow Ant.

Ebert, R. (2006, 24 de abril). Speaking out on 'Silent Hill'. *Roger Ebert.* https://www.rogerebert.com/roger-ebert/speaking-out-on-silent-hill

Elena de Pasión, C. (2018). *Comparación de elementos narrativos: el cine de terror en EE.UU y Japón.* [Tesis de bachiller inédita]. Universidad de Sevilla 43. https://n9.cl/fm7ne

Esteban-Espinosa, G. (2020). Relaciones narrativas entre las partes interactivas y las cinemáticas en el videojuego mediante el análisis cualitativo de siete títulos de la saga Assassin's Creed. *Revista Mediterránea de Comunicación, 11,* 107-116. https://doi.org/10.14198/MEDCOM2020.11.1.4

Fernández, F. & Martínez, J. (2009). *Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual.* Editorial Paidós.

Fernández, M & Puente, H (2015). Universos fantásticos de inspiración lovecraftiana en videojuegos survival horror. Un estudio de caso de P.T (Silent Hills). *Brumal, 3, 95-118.* https://doi.org/10.5565/rev/brumal.177

Gómez, F. (2007). Narrativa cinematográfica y enseñanza del cine. *Revista científica Iberoamericana de Comunicación y Educación, 29,* 75-80. https://www.redalyc.org/pdf/158/15802914.pdf

Gosciola, V. (2009). Narrativa audiovisual de los video juegos: Aspectos comunes con el cine. *Cuadernos de información, 25,* 51-60. http://www.redalyc.org/html/971/97112696006/

Han, S. (2013). Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis. *American Sociological Association, 42,* 112-114. https://doi.org/10.1177/0094306112468721ee

Hodent, C. (2017). *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX can Impact Video Game Design*. Boca Raton.

Hutchinson, R. (2019). *Japanese Culture Through Videogames.* Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429025006

Jarvinen, A. (2002). *Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games* [Conferencia]. Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere, Finlandia. https://www.researchgate.net/profile/Aki-Jaervinen/publication/221217381_Gran_Stylissimo_The_Audiovisual_Elements_and_Styles_in_Computer_and_Video_Games/links/53e22c040cf2235f352c15cc/Gran-

Stylissimo-The-Audiovisual-Elements-and-Styles-in-Computer-and-Video-Games.pdf

Kalinowski, A. (2019). Silent Halls: P.T., Freud, and Psychological Horror. *Press Start, 5,* 57-66. https://core.ac.uk/download/pdf/196185083.pdf

Kirkland, E. (2012). Gothic Videogames, Survival Horror, and the Silent Hill Series. *Gothic Studies, 14,* http://dx.doi.org/10.7227/GS.14.2.8

Kirkland, E. (2005). Restless dreams in "Silent Hill": approaches to video game analysis. *Journal of Media Practice, 6,* 167-178. DOI:10.1386/jmpr.6.3.167/1

Kirkland, E. (2011). Survival Horrality: Analysis of a Videogame Genre. *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies, 10,* 22-32. https://irishgothichorror.files.wordpress.com/2018/03/ewanc2a0kirkland.pdf

Kirkland, E. (2007) The Self-Reflexive Funhouse of Silent Hill. *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies, 13,* 403-415. DOI:10.1177/1354856507081964

Kirkland, E. (2015). Restless Dreams and Shattered Memories: Psychoanalysis and Silent Hill. *Bellaterra, 3,* 161-182. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5126680.pdf

Krzywinska, T. (2002). Hands-On Horror. Axes to Grind: Re-Imagining the Horrific in Visual Media and Culture Harmony Wu. *Spectator, 22,* 12-23. https://cinema.usc.edu/archivedassets/098/15877.pdf

Lacasa, P. (2011). Los Videojuegos. Ediciones Morata S.L.

Lee, N. (2006, 22 de abril). 'Silent Hill' Is a Free Fall Through a Nightmare World. *The New York Times.* https://www.nytimes.com/2006/04/22/movies/silent-hill-is-a-free-fall-through-a-nightmare-world.html

Matt Perez. (2020, 28 de febrero). Silent Hill Fans Think Hideo Kojima's Studio Is Teasing A New Entry In The Series. *Forbes*. https://www.forbes.com/sites/mattperez/2020/02/28/silent-hill-fans-think-hideo-kojimas-studio-is-teasing-a-new-entry-in-the-series/

Maté, D. (2020). Temor y temblor: antes y después del terror cinematográfico en el videojuego. *EU-topias, 20,* 133-146. http://archive-ouverte.unige.ch/unige:147000

Mumbai, A. (2013). *Videogames as Narrative Media - In Conversation with Souvik Mukherjee, Independent Researcher*. Athena Information Solutions. https://www.proquest.com/other-sources/videogames-as-narrative-media-conversation-with/docview/1290620291/se-2

Perez, M. (2020, 28 de febrero). Silent Hill Fans Think Hideo Kojima's Studio Is Teasing A New Entry In The Series. *Forbes*. https://www.forbes.com/sites/mattperez/2020/02/28/silent-hill-fans-think-hideo-kojimas-studio-is-teasing-a-new-entry-in-the-series/?sh=2f9e0c3b3826

Perron, B. (2009). *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*. McFarland.

Perrón, B. (2015). *Silent Hill: The Terror Engine*. The University of Michigan Press.

Poole, S. (2011). *Trigger Happy*. Arcade Publishing.

Rios, J., & Mezarina, Y. (2021). *Efectos psicológicos del cine de terror en los estudiantes de la generación Z de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina en el año 2021*. [Investigación Formativa, Universidad de Ciencias y Artes de américa Latina]. Repositorio académico UCAL. https://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12637/425/Efectos%20psicol%C3%B3gicos%20del%20cine%20de%20terror%20en%20los%20estudiantes%20de%20la%20generaci%C3%B3n%20Z.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=El%20cine%20de%20terror%20es%20conocido%20por%20su%20voluntad%20de,la%20que%20vive%20el%20protagonista.

Roig, A y otros (2009). Videogame as Media Practice. An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. *Convergence, 15,* 89–103. DOI: 10.1177/1354856508097019

Santorum, M. (2017*). La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias*. [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. https://eprints.ucm.es/44265/1/T39123.pdf

Scott, L. (2012). *Horror Video Game Remakes and the Question of Medium: Remaking Doom, Silent Hill, and Resident Evil*. Kathleen Loock.

Sharek, D. & Wiebe, E. (2014). Measuring Video Game Engagement Through the Cognitive and Affective Dimensions. *Sage Journals, 45,* 569-592. https://doi.org/10.1177/1046878114554176

Sikorowski, C. (2006). *Path of Darkness: Making Silent Hill.* [Documental]. YouTube. https://youtu.be/5WSPPUs0e2o

Steinmetz, K. (2018). Carceral horror: Punishment and control in Silent Hill. *Crime Media Culture*, *14*, 265-287. 10.1177/1741659017699045

Suellentrop, C. (2014, 29 de octubre). Old-School Horror and Its Reliable Chills. *The New york Times*. https://www.nytimes.com/2014/10/30/arts/video-games/the-terror-of-alien-isolation-and-the-evil-within.html

Sucasas, A. (2014, 16 de diciembre). El terror es un juego. *El País*. https://elpais.com/cultura/2014/12/01/actualidad/1417442729_853148.html

Velasco, P. (2014). La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de Silent Hill. LifePlay: *Revista académica internacional sobre videojuegos*, 2, 36-49. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5080900&orden=0&info=link

8 ANEXOS

Enlace: https://upcedupe-my.sharepoint.com/personal/pcavysay_upc_edu_pe/_layouts/15/onedrive.aspx?ga=1&id=%2Fpersonal%2Fpcavysay%5Fupc%5Fedu%5Fpe%2FDocuments%2FPAT%202021%2FAlberto%2FENTREGA%20FINAL%2FANEXOS

Incluye:

1. Matriz de consistencia
2. Protocolo
3. Instrumentos de investigación
4. Validación de instrumentos
5. Codificación de resultados
6. Compromiso de investigación