

LA EXPERIENCIA DE JUEGO COMO EXPERIENCIA ESTÉTICA: LO SUBLIME EN EL SURVIVAL HORROR

VELASCO PADIAL, PAULA
UNIVERSIDAD DE SEVILLA (ESPAÑA)
Investigadora doctora
Código ORCID: 0000-0002-7124-5078
paulavelascop@gmail.com

Resumen: Los videojuegos ofrecen a su público la posibilidad de deleitarse con ellos, pero ¿cómo podemos hablar de placer cuando el juego nos traslada al ámbito del horror? El deleite estético que se produce en el acto de juego no está asociado con la belleza clásica, sino con la categoría de lo sublime, que aparecen tipificada en la obra *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas sobre lo bello y lo sublime* (1757), de Edmund Burke. El sentimiento de placer provocado por el terror se ve intensificado, además, por los elementos propios de la experiencia de juego. A partir de los elementos que propician la inmersión en el juego se facilita e intensifica la percepción del terror como algo placentero.

Palabras clave: sublime, siniestro, inmersión, horror, videojuego.

Abstract: Video games offers the possibility of delight with them to gamers, but: How is possible to talk about pleasure in horror games? Aesthetic delight produced during the act of playing is not associated with classical beauty, but it is related to the category of the sublime, which is analyzed in the work *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1757), by Edmund Burke. Furthermore, the feeling of pleasure generated by terror is increased by the essential facts about game experience. Perception of horror as something pleasurable is facilitated and intensified through that elements which foster the immersion in the game.

Key-words: sublime, uncanny, immersion, horror, video game.

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el consumo de videojuegos ha aumentado exponencialmente. Son cada vez más los que, al llegar a casa, dedican su tiempo a vivir aventuras a través de la pantalla de un ordenador o asidos al mando de su videoconsola. Existen gran variedad de géneros pensados para satisfacer a todo tipo de público: de deporte, de combate, de disparos, e incluso los hay que fomentan la agili-

dad mental o que tienen fines educativos. Todos ellos disponen de un nexo común: son juegos y, como tal, están pensados para el ocio y el divertimento. En la lengua española se denomina juego a aquello que se hace con alegría, con el único fin de entretenerse. El acto de jugar es, por lo tanto, una actividad placentera. Este hecho ha sido clave para la mayoría de las críticas que se han elaborado en torno al mundo del videojuego. Para muchos, una violencia extrema, entendida como fuente de divertimento, genera problemas de orden ético y moral. Véase el caso de la saga *Call of Duty* (Infinity Ward).

Este artículo se centrará, sin embargo, en el deleite ocasionado por otro tipo de juegos, en los que también está muy presente la violencia, pero cuya principal característica es el pavor que pretenden generar. Si en el caso de los *shooter* la pregunta más repetida es si es moral encontrar placer en empuñar un arma —aunque sea virtual—, en torno al género de lo terrorífico se articulan nuevas cuestiones: ¿Es posible experimentar placer a partir del horror? ¿Existe una experiencia estética¹ derivada del terror? Estos interrogantes, que ya fueron planteados con el auge de la novela gótica, vuelven a cobrar relevancia a partir del estudio de uno de los herederos directos de este género literario: los videojuegos de terror², también conocidos, en su vertiente más exitosa, como *survival horror*. Este tipo de videojuegos, legítimos descendientes de la tradición narrativa del horror, constituye un nuevo reto a la hora de analizar los efectos del espanto y sus vínculos con la experiencia estética. Su importancia radica en que aportan una nueva forma de experimentar el miedo, directamente relacionada con aquello que los hace únicos: su naturaleza de juego.

Parece obvio que los elementos que proveen al jugador de una experiencia placentera distan mucho de poder ser catalogados como *bellos*. La historia y la teoría del arte han hecho que, por norma general, se establezca un paralelismo entre creación artística, belleza y placer; sinonimia que, a día de hoy, se encuentra de capa caída. El arte no tiene por qué ser bello, y las imágenes más terribles —pensemos, por ejemplo, en *Los desastres de la guerra*, de Goya— mueven el

¹ Existen varias definiciones de experiencia estética, pero en este ensayo, a fin de facilitar el estudio del horror como fuente de placer, delimitaremos su significado en la misma dirección en la que lo hace la Real Academia de la Lengua Española: “Pertenciente o relativo a la percepción o apreciación de la belleza. Placer estético”. Las acepciones de “estético” están disponibles en el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE).

² Pese a que su significado no es estrictamente el mismo, “terror” y “horror” serán usados como sinónimos en el presente texto.

ánimo del espectador hacia una experiencia que, si bien placentera, poco tiene que ver con los cánones de la belleza clásica. Lo mismo ocurre en el ámbito del videojuego de horror. La relación del jugador con este se basa en el disfrute; es decir, en lo placentero, aun cuando los elementos que proporcionan esta experiencia se articulan en torno al miedo. Es el propio terror el que genera deleite. El juego proporciona, por lo tanto, una experiencia estética que parte de aquellas emociones que lindan lo irracional, que van de la mano de lo siniestro y lo terrorífico. Esta vivencia, que podría ser descrita como placer negativo —ya que permite una suerte de disfrute a partir de oxímoron “horror delicioso” (Burke, 1757)—, se engloba dentro de la idea de lo *sublime*. Es gracias a esta categoría estética, entendida como una belleza extrema, por lo que es posible disfrutar del terror.

El objetivo de este texto es estudiar cómo es posible que el videojuego de terror produzca una experiencia estética placentera, y comprender qué elementos son los responsables de que esta tenga lugar. Para llevar a cabo este cometido rechazaremos la idea de que el deleite esté necesariamente ligado a la belleza y recurriremos a la categoría estética de lo sublime, desarrollada ampliamente por Edmund Burke en su obra *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas sobre lo bello y lo sublime* (1757). Este texto, de carácter sistemático, ha sido entendido por muchos como una guía de aquellos fenómenos capaces de generar el sentimiento de terror en el receptor. Con este propósito, dejaremos de lado el análisis del videojuego como objeto estético para centrarnos en la figura del jugador, que será la encargada de vertebrar este ensayo, dado el rol activo que toma en la construcción del juego. Recurriremos, pues, a una estética basada en la recepción; postura defendida, entre otros pensadores, por Hans-Robert Jauss. Este hecho marca la diferencia: el estudio del videojuego ofrece la oportunidad de enfocarlo desde un punto de vista narrativo, centrado en aquellos aspectos que hacen que su historia y la forma en la que esta está contada ocasione ese placer estético al que nos referimos, pero también deben ser analizados como experiencia de juego. Un videojuego es un discurso interactivo, y de ello se desprende gran parte de su potencial estético.

2. LOS VIDEOJUEGOS Y LA TRADICIÓN DEL HORROR

Los mundos del horror siempre han atraído a la humanidad. Mucho antes de que el pavor pasase a formar parte de los discursos artísticos, antes de que se escribiesen las grandes novelas de terror o se retratase la opresión de las pesadillas en

un lienzo, el miedo formaba parte del imaginario social a través del folclore³. Si bien ha tenido sus momentos de auge y sus tiempos de olvido, el horror ha sido una constante que ha llegado a despertar un gran interés. Poco queda ya de aquellos tiempos en los que las escenas más terribles constituían un recurso para educar —o adoctrinar— a niños y reos: hoy el horror es una forma de ocio, presente en cada discurso cultural. La intensidad de las emociones derivadas del terror interesó a grandes literatos, cuya influencia directa se aprecia en aquellas obras cinematográficas que han hecho del miedo su estandarte. Si bien literatura y cine han desarrollado ampliamente sus posibilidades, la entrada del videojuego en el panorama de lo cultural del videojuego ha llevado la experiencia de lo terrible a un nuevo nivel.

El subgénero más importante a la hora de analizar los mundos del terror en el videojuego es el *survival horror*. Bajo este título se engloban todos aquellos juegos basados en la acción y la aventura que beben claramente de la tradición de la literatura de horror. En ellos, el jugador toma el control de un personaje cuya función principal será sobrevivir en un entorno generalmente cerrado y agresivo, resolviendo puzzles y enfrentándose a las amenazas que lo acechan. Es bastante frecuente que el jugador maneje a una persona vulnerable, que dista mucho de ser uno de aquellos grandes superhéroes que —a modo de mesías— salvan a la humanidad. En algunos productos, el avatar ni siquiera dispondrá de un arma con la que defenderse, por lo que solo podrá mantenerse con vida escondiéndose de las criaturas que inundan su realidad, al tiempo que intenta mantener la cordura, como ocurre en *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010). Si bien sus orígenes se remontan a los años ochenta, este género vivió su época dorada a finales de la década de los noventa con piezas clave como las sagas *Resident Evil* (Capcom) o *Silent Hill* (Konami).

Sin embargo, no debemos dar por sentado que el *survival horror* es el único género que introduce el terror como elemento crucial en el desarrollo de su historia: existen muchos más modelos, que van desde la aventura gráfica —como en *The Last Door* (The Game Kitchen, 2013)— a la modalidad de plataformas, como sucede en *Limbo* (PlayDead Studios, 2010). También se dan casos en los que el apartado de supervivencia cobra demasiado protagonismo, y la identidad del juego oscila hacia la dinámica del disparo y la violencia al tiempo que reduce el horror a la mínima expresión. Quizás el caso más conocido es el de la propia saga *Resident*

³ Para profundizar en la historia del videojuego de terror y su relación con otros discursos culturales y audiovisuales se recomienda la lectura de THERRIEN, C. (2009): “Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games”, PERRON, B.: *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. McFarland, pp. 26-45.

Evil, cuyas últimas entregas han sucumbido al peso de la acción, pese a conservar todavía elementos del género al que nos referimos.

En la actualidad vivimos una suerte de *revival* de esta categoría. El horror ha reclamado su lugar en el mundo del cómic, pero también en la ficción televisiva, con series que vuelven a los monstruos de un escenario postapocalíptico, a las brujas y los aquelarres, o narran las historias de aquellos demonios que viven camuflados entre nosotros, cuya perversión les hace capaces de llevar a cabo las más escalofriantes acciones. Dentro de este panorama, el videojuego ha tomado de nuevo impulso. Así, encontramos títulos de gran éxito entre el público como *Outlast* (Red Barrels, 2013), y otros que son esperados con impaciencia, como *The Evil Within* (Tango Gameworks), la nueva obra del creador de *Resident Evil* con la que pretende volver a los orígenes del terror.

Aunque el horror haya cambiado de forma y se haya producido un desplazamiento de la palabra al píxel, el contenido se mantiene. Los recursos para despertar el sentimiento de terror en el espectador poco han cambiado desde que este género comenzase su vertiginoso ascenso. Como el cine —y la literatura antes que él— los videojuegos recurren a elementos vinculados a lo macabro, a las pesadillas, a los miedos ocultos y al terror por lo desconocido, todos ellos dirigidos a gratificar al espectador con el placer de asustarse de manera *controlada*. En esto coinciden todas las creaciones relacionadas con el horror. Sin embargo, lo que distingue al mundo del videojuego y lo hace especial es “en su origen digital y sus entornos interactivos e inmersivos”⁴ (Tinwell y Grimshaw, 2009). Precisamente será esta idea de inmersión, que desarrollaremos más adelante, la que dote al videojuego de un especial potencial en cuanto a la experiencia de lo sublime.

3. EL HORROR Y LO SUBLIME

La idea de si la experiencia del terror puede derivar en una experiencia estética ha sido tema de debate desde tiempo atrás. Más concretamente, el punto de inflexión a partir del cual se comenzó a reflexionar detenidamente acerca de las vinculaciones del horror con lo estético fue la publicación de *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, del pensador, escritor y

⁴ Traducción propia. En el inglés original, el texto dice: “*The survival horror game genre deliberately gratifies the pleasure humans seek in frightening themselves and, in this, it is no different to horror cinema. Where such games differ, though, is in their digital origin and their interactive and typically immersive environments*”.

político Edmund Burke, en 1757. El potencial de esta obra radica en la clara distinción que hace entre la categoría estética de lo bello y la de lo sublime; un término otrora usado por un autor al que se conoce como Longino para referirse al ámbito del discurso, de la palabra hablada. Un joven Burke, hoy recordado por sus escritos políticos, redescubrió este escrito gracias a su traducción a las lenguas vernáculas y, a sus 19 años, redactó un ensayo metódico y sistemático en el que analizaba las características de lo sublime. La relevancia de este texto es innegable, no solo por su influencia en pensadores como Immanuel Kant o personajes más cercanos al mundo de la creación artística, sino también porque a día de hoy, este escrito, por muy inocente que pudiera parecer, sigue de plena actualidad.

Si bien su libro comienza con una aproximación de carácter empírico a la idea del gusto —en la que no nos detendremos por razones obvias—, tras unas páginas procede a describir la experiencia de lo sublime, “la emoción más fuerte que la mente puede sentir”, y los elementos de los que esta se desprende: “todo aquello que resulta adecuado para excitar las ideas del dolor y peligro, es decir, todo lo que es del algún modo terrible, o se relaciona con objetos terribles, o actúa de alguna manera análoga al terror, es una fuente de lo sublime” (Burke, 1757: 24). Como se puede comprobar, la idea de lo sublime que utiliza el autor está directamente relacionada con el horror, con el miedo y, en definitiva, con aquello que nos infunde terror. Burke vuelca en esta categoría una fuerte carga de negatividad; lo cual ha llevado a definir lo sublime como *placer negativo*.

A partir de estas palabras, la idea de lo sublime ha estado ligada indisolublemente a la definición del horror y, debido a ello, estará presente en cualquier discurso que sea capaz de llevar a su espectador a experimentar esa emoción cuya intensidad es tal que linda con lo irracional. Es por ello que, al hablar de la estética de la novela de terror o de los relatos de horror trasladados al lenguaje cinematográfico, se suele recurrir a esta categoría. Consecuentemente, al hacer referencia a los videojuegos de terror es inevitable volver al punto de partida, a Burke, para poder analizar la experiencia estética a estos atribuida. Máxime cuando el filósofo no se limitó a dar una breve definición de los fenómenos capaces de despertar la emoción más potente, sino que se atrevió a hacer un detallado listado de todos aquellos elementos que, de una manera u otra, llevan a experimentar esta sensación. Es por ello que su obra se podría considerar como una especie de manual de estilo o canon estético del terror (*vid.* Murcia, 2009), cuya influencia es tal que, pese a lo mucho que han cambiado las formas de lo terrible, aún pueden identificarse en este escrito.

Muchos de los elementos descritos por Burke son piezas recurrentes en cualquier videojuego de terror que se precie. La inmensa mayoría de las historias narradas desde la videoconsola reúne recursos fácilmente identificables con este ensayo, como la presencia de un personaje principal solitario y aislado, que avanza por un mundo oscuro, repleto de monstruos y sombras, de colores apagados, sonidos inquietantes y gemidos capaces de provocar escalofríos. Estos componentes aparecen tanto a nivel narrativo, con historias plagadas de detalles inquietantes en las que el protagonista se pierde en mundos de locura, de mansiones misteriosas, ritos oscuros y seres deformes que buscan apropiarse del último aliento del jugador; como en el plano de su composición gráfica. De este último aspecto se destacan elementos propios de la ambientación, como la gama cromática seleccionada, pero también elecciones como ángulos de cámara angostos que aumentan las sensaciones de pánico, opresión o aislamiento de la persona que se adentre en ellos. Ambos estratos, plagados de detalles ligados al horror sublime, permiten un estudio similar al que se destina a otros productos artísticos y culturales, lo que sitúa al videojuego al mismo nivel que otros medios como el cine. Así, se hace evidente la influencia de la pintura romántica, aquella que más explotó la idea de lo sublime, en la construcción de los paisajes digitales, y la sombra de autores como Lovecraft se proyecta en cada guión. Sin embargo, la particularidad del videojuego es que la presencia de elementos sublimes no se limita a lo que aparece en la pantalla, sino que traspasa esta frontera para integrarse en la propia experiencia de juego, como veremos más adelante.

Bien es cierto que Burke no fue el único en reflexionar sobre la idea de lo sublime: tras él, un gran número de pensadores dedicaron esfuerzo y tinta a estudiar su problemática. Tanto es así que esta categoría estética ha experimentado un nuevo auge en la era postmoderna, asociada a una vertiente tecnológica y al *ciberpunk*. Sin embargo, esta reflexión se centrará en la obra de Burke, pues uno de sus fines es demostrar el potencial que mantiene la obra pese a los años transcurridos desde su publicación. Entendida a modo de manual del horror, su *Indagación*, nos dará las claves para comprender e interpretar la experiencia estética vinculada a la experiencia del jugador en los videojuegos de terror. Para completar esta descripción de la experiencia del horror nos valdremos, además, de la aportación que hace Sigmund Freud a la percepción del horror desde el psicoanálisis, pues —salvando las distancias— desarrolla y completa algunos elementos relacionados con lo siniestro que ya estaban presentes en el texto de Burke y que también pertenecen al ámbito de lo sublime.

Hay que tener en cuenta, además, que el horror es capaz de producir distintas reacciones en el espectador. Si bien es cierto que existe una estética del horror placentero, al que identificaremos con lo sublime, también existe la posibilidad de tener otro tipo de sensaciones, que también pueden ser consideradas como estéticas pese a no estar relacionadas con el deleite. A esto se refería Noël Carroll cuando argumentaba que, para Burke: “los objetos terroríficos pueden causar un deleite sublime solo en el caso de que no podamos resultar heridos por dichos objetos. Burke no se planteaba cómo el asco podría cuadrar en esta imagen” (1990: 240). Pese a que la crítica de Carroll es certera, este estudio no trata de analizar una por una todas las emociones contenidas en la experiencia del horror, sino de responder a la pregunta de cómo podemos encontrar placer en él. Por este motivo, y pese a las críticas que ha recibido, la obra de Burke es el texto idóneo en el que basar esta investigación, pues a través de ella podremos comprender qué elementos son los que despiertan ese sentimiento placentero de lo sublime en el jugador.

Es necesario aclarar que deleitarse en el horror es posible gracias a la distancia que existe entre jugador y juego. Como bien señala Burke: “cuando el peligro o el dolor acosan demasiado, no pueden dar ningún deleite, y son sencillamente terribles; pero a ciertas distancias y con ligeras modificaciones, pueden ser y son deliciosos” (1757: 29). En esta, idea incide al afirmar que:

es sabido que objetos, que en la realidad disgustarían, son fuente de una especie de placer muy elevado en representaciones trágicas y similares [...]. La satisfacción comúnmente se ha atribuido primero al alivio que nos aporta el considerar que una historia tan melancólica no es más que una ficción; y, después, a la comprobación de que nos hallamos libres de los males que vemos representados (Burke, 1757: 34).

Eugenio Trías también se refirió a la importancia de la distancia a la hora de extraer placer de lo siniestro. Según este autor: “para poder ser gozado el objeto debe ser contemplado a distancia” (1981: 39). El contacto con el juego puede derivar en una gran multitud de experiencias, que dependerán, entre otros factores, del nivel de implicación de la persona con el juego. En última instancia, el medio permite llegar a una inmersión: el jugador es capaz de introducirse plenamente en la realidad jugada. Sin embargo, aun cuando este fenómeno se dé en toda su intensidad, el jugador mantiene una distancia con respecto a aquello que aparece en la pantalla, lo que garantiza que pueda experimentar placer en el terror.

Entendemos por inmersión el proceso psicológico por el que una persona se centra en un medio artificial olvidando su propio medio. Se trata de un proceso plenamente consciente, en el que se mantiene el conocimiento de que las vivencias son de naturaleza irreal, pero cuyos acontecimientos pueden llegar a afectar al juga-

dor de manera similar a si le ocurriesen en la vida real⁵. Se trata de una idea clave para comprender el potencial del videojuego en la experiencia estética de lo sublime: el jugador es capaz de introducirse tanto en el videojuego, dada su naturaleza, que puede experimentar como propias las emociones derivadas del comportamiento de su personaje pero, a la vez, es consciente de que se trata de una construcción ficcional de la que puede evadirse con tan solo pulsar el botón de apagado. Si bien para poder experimentar esa emoción extrema que transforma el horror en deleite es necesaria una distancia, el trayecto que separa al jugador del juego es mínimo, de tal manera que, si nos regimos por la idea de inmersión, ambas realidades pueden llegar a solaparse. Esto conlleva que la experiencia de lo sublime en el videojuego de horror es más intensa que en otros medios, como el cine, ya que —dicho de manera coloquial— el jugador puede llegar a estar totalmente *metido* en el juego.

Esto no quiere decir que frente a otras obras no se produzca un fenómeno de inmersión que intensifique la experiencia de lo sublime. La misma experiencia puede tenerse en un museo, leyendo un libro o en una sala de cine, pero el nivel de implicación que el espectador tiene con la obra, por mucho que nos posicionemos en una estética de la recepción es, a priori, menor que la de un jugador que, para poder experimentar un juego, “debe” abandonar cualquier actitud pasiva e introducirse de lleno en la pantalla. La misma crítica se podría hacer a la inversa: no toda experiencia de juego conlleva una inmersión tal que realidad y ficción se solapen. Ambos apuntes son ciertos y problemáticos, pero también es legítimo pensar que el juego, como artefacto, es la obra que reúne de manera más completa todas las condiciones para que se lleve a cabo esta inmersión y que, por lo tanto, interpone una menor distancia entre lo real y lo representado; lo cual incrementa el potencial de la experimentación del horror y su apreciación como elemento sublime.

4. LA IMPORTANCIA DEL JUGADOR: EXPERIENCIA DE JUEGO Y ESTÉTICA DE LA RECEPCIÓN

No es habitual que el estudio de la experiencia estética se centre en el receptor de la obra. Durante siglos, la postura más extendida ha sido justamente la vertiente opuesta, conocida como “estética de la creación”, según la cual la obra es una pieza cerrada, completamente diseñada y controlada por el artista, a la que poco o nada puede añadir el espectador. Sin embargo, a partir de la década de los

⁵ Para profundizar en la idea de González Tardón, 2010: 311-319.

sesenta surgieron nuevas propuestas, especialmente en lo que respecta al ámbito de la literatura, que remarcaban el papel del espectador en la creación de la obra al añadir significado a la misma a partir de su propia experiencia. En esta línea, conocida como estética de la recepción, se situaron varios autores generalmente relacionados con lo literario, como Wolfgang Iser o Hans-Robert Jauss.

El rol del espectador merece ser considerado, ya no solo en la literatura, sino en la percepción estética de cualquier tipo de obra. Tal y como defiende Jaques Rancière en *El espectador emancipado*, “lo que produce esas pasiones, esas conmociones en la disposición de los cuerpos, no es tal o cual obra de arte, sino las formas de mirar” (2010: 66). Dicho de otra manera, lo que da lugar a la experiencia estética no es la obra en sí, sino la manera en la que el espectador interactúa con la obra; pues, para él, toda obra “requiere espectadores que interpreten el papel de intérpretes activos, que elaboren su propia traducción para apropiarse la ‘historia’ y hacer de ella su propia historia” (2010: 27). Esta postura, que podría ser difícil de mantener para los defensores de la estética de la creación, resulta la manera más natural de afrontar el estudio del videojuego. Esto se debe, precisamente, a que el espectador ha de jugar; esto es, ha de ser activo. Ninguna de las acepciones de “juego” que da la Real Academia de la Lengua Española sugiere un comportamiento pasivo del jugador; quien ha de interactuar con el juego para poder extraer de este ese entretenimiento que le es propio. A pesar de ello, la mayoría de los estudios han dejado de lado la experiencia de juego para centrarse en cuestiones derivadas del videojuego como obra cerrada. Sin embargo, “la esencia del juego está enraizada en su naturaleza interactiva, y no hay juego sin jugador”⁶ (Ermi y Mäyrä, 2007). Es esta naturaleza, además, la que hace que estos autores definan el juego no como objeto dentro de los famosos *media*, sino como artefacto, como obra mecánica realizada según el arte que precisa de alguien que la accione. Esto quiere decir que no nos encontramos ante una obra cerrada, sino que, como ya habíamos adelantado, el jugador no se enfrenta a un discurso ya hecho y predefinido, sino que toman un rol activo y, al jugar, proyecta en el juego sus experiencias previas, lo cual influye en la experiencia final.

En este punto, podría objetarse que el videojuego sí es un todo prefabricado para el cual su equipo de desarrolladores ha anticipado cada posible respuesta y medido cada reacción que su creación pueda suscitar. Es cierto que el videojuego con una trama sigue presentando un formato rígido, en el que la historia solo tiene una manera de ser desarrollada y se atiene a unas reglas y normativas muy concre-

⁶ Traducción propia. El original reza así: “*Yet, the essence of the game is rooted in its interactive nature, and there is no game without a player*”.

tas que el jugador no puede alterar. Sin embargo, deja cierto margen a su público, de tal manera que de este depende la manera de adentrarse en el juego. Pensemos en un ejemplo práctico: en las primeras tres entregas de la saga *Silent Hill* el jugador puede elegir entre acabar con la vida de cada enemigo que se encuentre en su camino o, por el contrario, huir de estos. La forma en la que está construido el juego —la escasa munición, la poca fuerza física del jugador, la ausencia de un indicador del nivel de vida— hace que sea preferible optar por la segunda opción. Es más: existen contrincantes, como las famosas enfermeras que habitan las destartadas salas del hospital, que se sentirán atraídas hacia el jugador si este decide llevar encendida su linterna. Depende de él el decantarse por una experiencia de juego repleta de violencia o si prefiere ahorrar munición para cuando realmente lo necesite y huir de toda amenaza, para optar así por una vivencia más cercana al terror. Por otra parte, una persona aprehensiva, con poca tolerancia a la sangre y al sobresalto, que rechaza los mundos del horror, no tendrá la misma percepción del juego que otro individuo que tenga el género de terror entre sus favoritos. Por lo tanto, la experiencia final depende, en gran medida, de las decisiones que el jugador tome, de sus expectativas y de sus sentimientos.

Es de rigor delimitar a qué nos referimos cuando hablamos de experiencia de juego. No usaremos este término como sinónimo de *jugabilidad*, esto es, de la calidad de juego como “acto en el que las reglas incrustadas en la estructura del juego comienzan a operar, y su código de programación comienza a tener efecto en lo cultural y lo social, así como en las realidades artística y comercial” (Ermi y Mäyrä, 2008: 37); sino como aquellos elementos propios del acto de jugar que afectan al espectador y le llevan a experimentar determinadas sensaciones, esto es, como “el conjunto de las sensaciones, los pensamientos, los sentimientos, las acciones del jugador y el sentido de decisiones en un entorno de juego”⁷ (Ermi y Mäyrä, 2008: 37)

5. LA ESTÉTICA DE LO SUBLIME EN LA EXPERIENCIA DE JUEGO

Como ya hemos avanzado, la obra de Burke, debido a su minucioso examen de los fenómenos capaces de causar el sentimiento de lo sublime, se antoja como una suerte de manual a partir del cual descifrar qué elementos son los que nos producen deleite al contacto con el horror. Es por ello que utilizaremos los conceptos

⁷ Ambas traducciones son propias.

que el autor describe contrastados con los factores que aparecen en el juego, con el fin de demostrar, no que el texto de Burke goza de gran actualidad, sino que la experiencia de juego también puede entenderse como una experiencia de lo sublime. Para ello vamos a analizar el acto de jugar a videojuegos de terror.

Se ha mencionado previamente que el propio juego, en su narrativa y diseño, ya contiene en sí mismo varios elementos relacionados con la idea de lo sublime. La experiencia estética vinculada a estos fenómenos puede potenciarse si, en lugar de centrarnos en el videojuego como obra cerrada, expandimos nuestro análisis a la experiencia del jugador, cuya relación con lo narrado, al fin y al cabo, constituye la esencia misma del videojuego. Procederemos, pues, a analizar con detenimiento cada aspecto que Burke señala como fuente de lo sublime en relación con el acto de juego.

Antes de introducirnos de lleno en esta comparativa, cabe destacar que, al igual que un videojuego no es la única obra que conlleva una inmersión del espectador —en nuestro caso, el jugador—, algunos de los elementos que serán descritos a continuación tampoco son exclusivos de la experiencia de juego. Existe una suerte de rituales que son comunes en el acercamiento a cualquier obra de horror si el fin último de estas es pasar miedo. Quizás el más fácil de identificar es la idea de realizar el contacto con la pieza en la más absoluta oscuridad, preferiblemente bajo el abrigo de la noche. El filósofo ya lo anticipaba: “para que una cosa sea muy terrible, en general parece que sea necesaria la oscuridad” (Burke, 1757: 33). El simple gesto de apagar las luces puede garantizar una experiencia terrorífica. Son varios los juegos que adelantan a su público la recomendación de desconectar toda fuente de luz —a excepción, obviamente, de la pantalla— antes de comenzar la experiencia. Así sucede, por ejemplo, con obras como *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, en el que aclaran que: “algunos juegos están hechos para ser jugados en la oscuridad” (Headfirst Productions, 2006, figura 1), pero también en piezas de carácter más *indie*, como *Home* (Benjamin Rivers, 2013). Hay otro tipo de videojuegos donde no se precisa si la experiencia del juego debe llevarse a cabo o no a plena luz, pero es la propia ambientación del juego, de colores oscuros y escasa luz, la que obliga al jugador a sumir su entorno en la penumbra a fin de poder ver —o, al menos, intuir— por dónde le llega el peligro. Solo con cambiar la posición del interruptor, el jugador consigue una experiencia completamente distinta a la que podría tener si prefiriese mantenerse al resguardo de la claridad. Este hecho se debe, principalmente, a que, con ese gesto, aumenta las posibilidades de llegar a una inmersión total en el juego.

Lo mismo ocurre a la inversa. Una luz muy intensa, “una luz extrema, al superar los órganos de la vista, borra todos los objetos, de manera que en sus efectos se parece exactamente a la oscuridad” (Burke, 1757: 60) y, por lo tanto, también está relacionada con la experiencia del horror sublime. Se trata de un recurso menos explotado por los diseñadores de videojuegos, pero que también hace acto de presencia en algunos casos concretos, como en uno de los episodios de *The Last Door* (The Game Kitchen, 2013), en los que un destello cegador nos traslada de una escena a otra, del recuerdo a la pesadilla. La experiencia que desata en el jugador debe mucho a las características de la pantalla en la que vierte su vivencia: al tratarse de un cuerpo retroiluminado, y variar de los tonos apagados a los blancos más puros en cuestión de segundos, aquel que mira queda cegado por un momento.

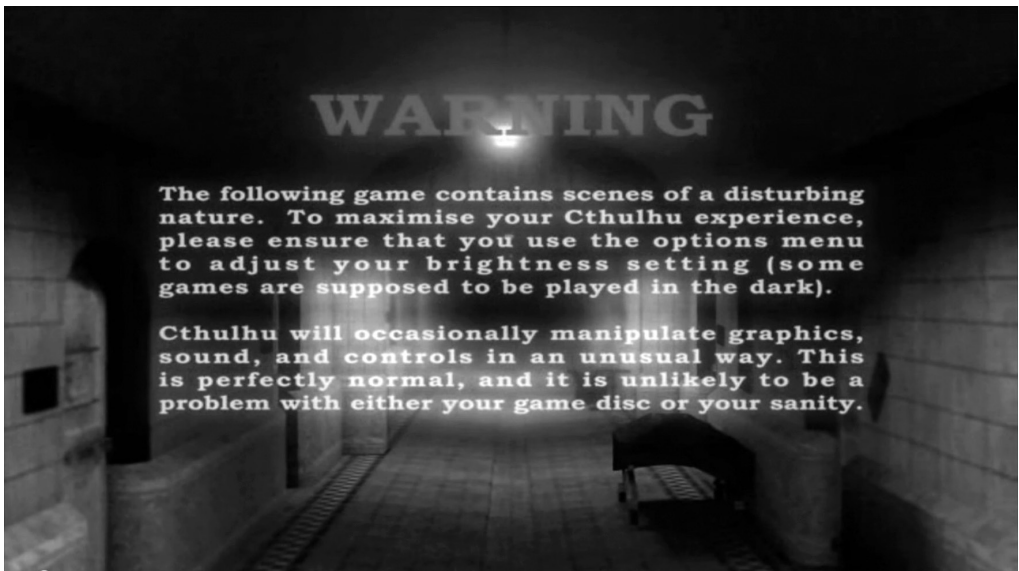


Figura 1. Captura del mensaje que aparece al inicio de *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*.

Otro de los factores señalados por el autor, y presente en cualquier discurso terrorífico, es la importancia del sonido. De un lado, el silencio es portador, en sí mismo, de un matiz siniestro. Pero es el sonido, el ruido, lo que es “suficiente para subyugar el alma, para suspender la acción y para llenarla de terror” (Burke, 1757: 62). Los mismos juegos que antes nos advertían de la importancia de sumirnos en un ambiente oscuro indican la importancia de subir el volumen o de usar cascos para garantizar una buena audición (figura 2) y así garantizar que el juga-

dor se vuelque de lleno en la experiencia de juego. Este gesto auspicia, de nuevo, la posibilidad de alcanzar un grado de inmersión que, de otra manera, sin generar esta atmósfera tan específica, no sería posible. Es este un recurso muy utilizado para generar horror: el mundo del cine es famoso por sus silencios rotos por un sonido inquietante, o la música de tensión que anticipa una escena impactante. Recordemos, por poner un único ejemplo reconocible por el público en general, la famosa escena de *Psicosis* (Hitchcock, 1960). El mismo elemento se ha utilizado hasta la saciedad en el videojuego.



Figura 2. Captura de pantalla del videojuego *Home* (Benjamin Rivers, 2013).

A estos efectos de sonido que, utilizados de manera inteligente, aumentan la tensión y el sentimiento de terror, se les debe añadir otro tipo de ruidos que contribuyen a crear la atmósfera del juego, como son los alaridos de los monstruos a los que nos enfrentamos, sonidos industriales o de pasos que crisan nuestros nervios. Si bien todos estos elementos pertenecen a la narrativa del juego y no propiamente al acto de jugar, el hecho de que, para poder sobrevivir, sea necesario escuchar lo que nos rodea en el mundo virtual, condiciona la forma en la que se da la partida: debe ser en el más mudo de los silencios, interrumpido solo por los sonidos procedentes del juego.

A ellos ha de sumarse un tercer factor: el de la soledad. Según señala Burke, “en la balanza entre el placer de la sociedad general y el dolor de la absoluta soledad, el dolor es la idea predominante” (1757: 33). Este elemento goza de una gran presencia en el videojuego; ya que, aunque en última instancia el jugador forme parte de una comunidad —esto es, de una sociedad de jugadores—, el momento del juego está concebido como una actividad solitaria, incluso cercana al aislamiento. De nuevo, este apartado tampoco es exclusivo del ámbito del videojuego: el contacto con otro tipo de obras también puede aparecer este componente de soledad. Quizás el caso más identificable sea el de la lectura, acción que suele realizarse en solitario, pues tanto acudir al cine como visitar un museo conllevan un componente social que los alejan del temor por la soledad. El hecho de que en la inmensa mayoría de los juegos de horror solo haya un personaje manejable incrementa esta sensación, pues no dan opción a jugar acompañado. En todo caso, si se opta por compartir la experiencia, los otros, los que no pulsan los botones y solo miran fijamente la pantalla, tendrán un rol pasivo, y su experiencia —que bien puede ser sublime a raíz de su contacto con la historia— no alcanzará el mismo nivel que vive el jugador, el cual tiene la posibilidad de llegar al placer a través del propio acto de jugar. Este tipo de juegos están pensados y contruidos para jugar a solas; lo cual aumenta sensiblemente la experiencia del horror pues, como acabamos de señalar, la soledad es uno de los elementos capaces de despertar el sentimiento de lo sublime. El fenómeno de la inmersión en el videojuego intensifica aún más, si cabe, la importancia de la soledad en la percepción sublime del videojuego de terror; lo que hace, nuevamente, que la experiencia estética del horror sea más potente en este medio.

Si seguimos avanzando por el listado de fenómenos que ocasionan el horror sublime de Burke encontramos un nuevo apartado que casa con la experiencia propia del videojuego: la simpatía. Para el autor: “la simpatía debe considerarse como una especie de sustitución, por la que se nos coloca en el lugar de otro hombre, y nos vemos afectados, en muchos aspectos, al igual que él, [...] y en relación al dolor puede ser una fuente de lo sublime” (1757: 33). Es curioso cómo esta definición de simpatía casa perfectamente con la idea de inmersión que hemos acotado antes. La simpatía es aquel elemento por el cual una persona puede ponerse en la piel de otra, experimentar sus vivencias y emociones, y, como no podía ser de otra manera, sufrir con ella. En nuestro caso, esta simpatía no tiene que ver con un sentimiento de empatía hacia otro ser vivo, sino hacia un personaje creado a partir de píxeles. Podría decirse que esta simpatía es similar a la que se produce con los personajes de otros discursos, como la complicidad que existe entre el lector y el protagonista de una novela, o el nivel de afinidad que logra un espectador con el héroe

de la película que está viendo. Sin embargo, este estadio alcanza una cota más elevada, ya que en el videojuego no solo somos testigos de las acciones de nuestro avatar, sino que, además, es el propio jugador el que —a través de una combinación de botones y comandos— lleva a cabo estos movimientos.

Es cierto que el control que el jugador tiene sobre los acontecimientos es reducido; ya que, como se ha mencionado, la programación del juego es un cuerpo cerrado que, aunque admite cierta libertad de movimientos, viene ya dado y acotado por los creadores del mismo. Sin embargo, esto no afecta a la certeza de que es el jugador el que maneja al avatar y lo hace avanzar en la narración, por mucho que esta sea inmutable: “El avatar en el videojuego, que se presenta como un doble humano del jugador, fusiona el ser espectador con la participación de tal manera que transforma fundamentalmente ambas actividades” (Rehak, 2003: 103). Así, el juego no constituye una acción entendida como pasiva, basada en la observación, sino que el jugador se implica en su discurso, participa en él, pese a las limitaciones que impone. Si bien es cierto que, en las escenas cinemáticas, el jugador se limita a atender, la mayor parte del tiempo es él quien dirige los pasos de su doble; lo que hace que la simpatía de la que habla Burke goce de una gran intensidad. El grado de conexión entre jugador y avatar se ve afectado, además, por la forma en la que se muestra a este doble pixelado.

Existen juegos en los que prima una óptica de “tercera persona”; esto es, en los el personaje se ve desde fuera —es este el caso de la saga *Alone in the Dark* (Infogrames) y *Project Zero* (Makoto Shibata)— pero también se dan las aventuras en las que el jugador vive la experiencia en primera persona. Este recurso, que ha sido muy utilizado en aventuras más recientes, como *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) o *Slender: The Eight Pages* (Parsec Productions, 2012), potencia aún más, si cabe, la relación entre jugador y avatar, lo que incrementa la relación de simpatía entre realidad y ficción. La perspectiva en primera persona aumenta la empatía hacia el personaje, y un nivel de implicación total con el avatar hace posible una experiencia de inmersión más intensa. Recordemos que, según Brown y Cairns, existen varios niveles de inmersión, que podrían traducirse por compromiso, ensimismamiento e inmersión, en función de la relación que tengan juego y jugador. Para poder alcanzar la experiencia más fuerte y vívida es necesario esquivar un par de barreras, constituidas por la empatía y la atmósfera. Para Brown y Cairns, “la empatía es el crecimiento de apego y la ambientación el desarrollo de la construcción del juego⁸” (2004: 1299) y, por lo tanto, si el jugador

⁸ Traducción propia. En el original: “*The barriers to presence are empathy and atmosphere. Empathy is the growth of attachment and atmosphere the development of game construction*”.

no es capaz de empatizar con su avatar, no logrará la inmersión y, en consecuencia, su experiencia del horror será menos potente.

Esta relación entre jugador y doble nos traslada, a su vez, al estudio que Sigmund Freud realizó sobre lo siniestro, el espanto que afecta a lo conocido; una categoría relacionada con el horror que —siempre y cuando sea experimentada como deleite— puede identificarse como sublime. La propuesta del padre del psicoanálisis supone un nuevo giro de tuerca al estudio del horror. Si bien su trabajo se centra en lo siniestro como contrario de la belleza —relacionado con la angustia y fuertemente opuesto al placer—, este escrito profundiza aún más en los elementos que despiertan el temor y, de alguna manera, la experiencia de lo sublime. Así pues, es de rigor incluir el estudio de Freud en nuestro análisis sobre lo sublime en la experiencia de juego, ya que continúa en la estela dejada por Burke y añade algunos fenómenos capaces de generar terror su listado.

En *Lo siniestro* (1919) hay varias referencias a la problemática del doble. Para Freud, la temática “otro yo”, directamente relacionado con lo siniestro, hace referencia a:

la aparición de personas que a causa de su figura igual deben ser consideradas idénticas; con el acrecentamiento de esta relación mediante la transmisión de los procesos anímicos de una persona a su “doble” —lo que nosotros llamaríamos telepatía—, de modo que uno participa en lo que el otro sabe, piensa y experimenta; con la identificación de una persona con otra, de suerte que pierde el dominio sobre su propio yo y coloca el yo ajeno en lugar del propio (2014: 8).

Basta sustituir el término “telepatía” por el de “inmersión” para que esta definición hable de la relación que mantiene el jugador con su yo en la pantalla. Nuestro avatar actúa a la manera de un doble: sus pensamientos y sentimientos, sus acciones y decisiones, están estrechamente atados a aquel que maneja el mando de la videoconsola. El borrado de fronteras es tal que, como se ha mencionado previamente, desaparecen los límites entre ambos mundos y el jugador es capaz de sumergirse de lleno en la realidad que le espera al otro lado, en el entorno virtual.

Es obvio que la relación entre ambos elementos varía notablemente de un juego a otro. Sin embargo, este acercamiento se centra únicamente en la identificación posible —lo cual no quiere decir que sea una constante— en el videojuego de terror, donde el personaje se vuelve un doble del jugador sin necesidad de que exista una similitud física o psicológica entre ambos. Por otro lado: “la circunstancia de que se despierte una incertidumbre intelectual respecto al carácter animado o inanimado de algo, o bien la de que un objeto privado de vida adopte una apariencia muy cercana a la misma, son sumamente favorables para la producción de sen-

timientos de lo siniestro” (Freud, 2014: 12). La propia naturaleza del videojuego —en la que lo que a priori no es más que una suma de números cobra vida para permitir al jugador formar parte de una nueva realidad— también se ajusta a los fenómenos desencadenantes del terror descritos por Freud. Como se encarga de señalar Kirkland: “al mismo tiempo que se ha hecho cada vez más realista, inevitablemente queda algo sin vida en lo que respecta al avatar”⁹ (2009: 1). Dada la naturaleza del juego, existen elementos que, por mucho que traten de evitarlo, recuerdan al jugador que el personaje que maneja “no es real”, y que sus movimientos mecánicos pertenecen a lo artificial. Incluso se podría decir que: “la interacción cibernética entre el jugador y la máquina, donde la figura digital parece actuar como imbuida de vida, y el jugador parece llegar a ser como una máquina, perturba las fronteras entre el objeto muerto y la persona viva” (Kirkland, 2009: 2)¹⁰.

Por lo tanto, tanto la relación entre jugador y personaje —cuya problemática puede ser comparada con la del doble— como la diferenciación entre lo animado y lo inanimado —que puede trasladarse a la experiencia de que la virtualidad del juego cobra presencia al tiempo que la realidad parece difuminarse—, están fuertemente relacionadas con lo siniestro. Son dos fenómenos implícitos en el acto del juego, que posibilitan una experiencia de terror; lo cual, a su vez, genera una experiencia placentera. Existen, además, otros elementos resaltados por Freud, también presentes en la teoría del horror de Burke, que se corresponden con fenómenos que tienen lugar en el acto de jugar. Quizás el más característico sea el de la repetición, denominada “sucesión y uniformidad” en Burke, que se antoja como una máxima en el juego de horror. No importa cuántas veces fracase tu misión, ni cuántas veces te den muerte tus enemigos: el juego te ofrece la oportunidad de repetir, tantas veces como sea necesario, el escenario en el que has caído. Esta experiencia de la repetición se ve incrementada, además, por el hecho de que, en la mayoría de los juegos de horror, solo puedes salvar la partida en determinados puntos. Si el jugador no es capaz de mantenerse con vida hasta que encuentre la siguiente máquina de escribir (*Resident Evil*), deberá recomenzar su aventura en el último punto seguro.

Si bien Freud se refiere a este fenómeno como la aparición de un elemento que, a priori, parece inocente, pero que al figurar en varias ocasiones, causa una sensación de angustia —él pone el ejemplo de un número al que se es referido en

⁹ Traducción propia del original: “*At the same time as becoming increasingly lifelike, there remains something unavoidably lifeless about the avatar*”.

¹⁰ En la versión original: “*The cybernetic interaction between player and machine, whereby the digital figure appears to act as though imbued with life, and the player appears to become more machine-like, unsettles the boundaries between dead object and living person*”.

varias ocasiones un mismo día—, en Burke está relacionada con otro elemento capaz de despertar el sentimiento de lo sublime: la infinitud, un infinito artificial, en el que “la sucesión es un requisito para que las partes puedan prolongarse” (Burke, 1757: 55). Trasladado al mundo del videojuego, la repetición como característica de la experiencia de juego vinculada a la experiencia de lo sublime se daría en aquellas ocasiones en las que el jugador es incapaz de avanzar y necesita repetir una y otra vez los mismos gestos, los mismos comandos, hasta conseguir superar el escollo y, así, proseguir con la historia. Este hecho nos pone en relación con otro de los elementos destacados por Burke: la dificultad, o lo que es lo mismo, ese sentimiento que aparece “cuando una obra parece haber requerido una fuerza y un trabajo inmensos para llevarse a cabo” (1757: 56) y que, según él, está relacionado con lo sublime. Así, cuanto más cueste al jugador alcanzar el final, cuantas más veces tenga que volver sobre sus pasos, cuanto más miedo pase, mayor será la satisfacción que logrará una vez que de por terminada su experiencia de juego. La dificultad del juego está, a su vez, ligada a la inmersión, pues “la suma de tiempo, esfuerzo y atención requerida por parte del jugador incrementa las experiencias inmersivas”¹¹ (Brown y Cairns, 2004: 1299).

Como se ha demostrado a través de los ejemplos desarrollados, es posible ver y comprender que la experiencia de lo sublime no se limita a los apartados gráfico y narrativo del juego, sino que traspasa estas fronteras para instalarse en la propia experiencia de juego, que encuentra su máxima expresión en la inmersión. Existen varios elementos, propios y prácticamente exclusivos del acto de jugar a un videojuego —de horror, en este caso— que son capaces de producir una experiencia estética de deleite a partir de un discurso perteneciente al mundo del terror.

6. CONCLUSIONES

La experiencia de juego suele estar relacionada con el ocio o, lo que es lo mismo, con una actividad placentera, en la que la diversión es la finalidad principal. Sin embargo, existen títulos en los que esta equiparación entre juego y divertimento no es tan evidente: los videojuegos de horror. En ellos, la principal emoción que vivencia su público es la del terror, un pavor controlado que se desarrolla en la seguridad del hogar. El horror es capaz de dar lugar a gran variedad de emocio-

¹¹ “*The amount of time, effort and attention required from the gamer increases for more immersive experiences*”.

nes, la mayoría de ellas relacionadas con el asco o el miedo. Sin embargo, en la experiencia de juego sigue existiendo ese matiz de diversión y, como tal, es posible hablar de un disfrute ocasionado por este género de videojuegos.

El placer que va de la mano del terror poco tiene que ver con la idea canónica de belleza. Los ideales clásicos pierden protagonismo en pos de nuevos elementos, fenómenos capaces de trasladar al jugador desde el extremo de lo doliente al deleite. A fin de aterrorizar al espectador al mismo tiempo que lo encanta con sus artes, el mundo del videojuego explota la categoría estética de lo sublime. Este hecho se hace evidente con un simple análisis de los elementos que conforman el cuerpo del objeto, tanto a nivel narrativo como en el ámbito de lo visual. Cada uno de los objetos elegidos, las tonalidades seleccionadas, la cadencia de la música y lo sepulcral de los silencios han sido escogidos cuidadosamente para generar la atmósfera del horror. Sin embargo, existe un apartado inexplorado dentro de los elementos capaces de producir una experiencia estética de lo sublime en el ámbito del videojuego: la propia experiencia de juego.

En ella se repiten, multiplicando su efecto, muchos de los ingredientes que son capaces de producir un pánico sublime en el jugador. Para demostrar este hecho nos hemos valido de uno de los textos que más ha aportado al estudio de lo sublime: la obra *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*, de Edmund Burke. Esta obra incluye entre sus contenidos un concienzudo examen de los fenómenos que son capaces de provocar un *horror delicioso*, elementos que aparecen y se repiten tanto en el propio juego como obra como en el acto de jugar. Esto demuestra dos cosas: de un lado, la actualidad y utilidad de un ensayo escrito siglos atrás, que, a día de hoy, sigue siendo una obra fundamental para analizar la experiencia placentera que se desprende del horror; de otro, que el espectador y su experiencia de juego no solo son importantes y precisan ser analizadas desde el punto de vista de lo estético, sino que, además, cuando se trata de recrearse con un juego de terror, se vinculan entre ellos a través de la experiencia estética de lo sublime.

Decía Burke que el elemento principal e indispensable para poder hablar de un cierto gusto en lo terrible es la distancia. Los horrores solo serán fuente de agrado si se observan desde un alejamiento prudencial que garantice al público el permanecer a salvo de los males que contempla. Sin esta separación no es factible que aparezca la experiencia de lo sublime. En este sentido, los videojuegos tienen mucho que ofrecer: la capacidad de inmersión en el entorno digital hace que esta distancia sea la mínima posible, lo cual eleva exponencialmente las emociones derivadas que lo sublime puede generar. Cuando el jugador se introduce de lleno en

la dinámica de un juego y es capaz de sentir las mismas emociones y miedos que su avatar, cuando la noción de su entorno real se diluye en el mundo virtual, la distancia es la mínima necesaria para que se produzca ese terror intenso que lo traslada a lo sublime. De esta manera, el mundo del videojuego de terror se convierte en un campo de estudio realmente interesante para las reflexiones sobre la experiencia estética de lo sublime. En este caso nos hemos centrado exclusivamente en el horror, pero la industria del videojuego, que aún es mirada con recelo por algunos estetas, tiene mucho que decir y que ofrecer en este campo de estudio.

7. BIBLIOGRAFÍA

- BURKE, E. (1757): *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*, Madrid, Tecnos, 1987.
- BROWN, E. y CAIRNS, P. (2004): “A Grounded investigation of game Immersion”, en *Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, ACM, Nueva York, pp. 1297-1300.
- CARROLL, N. (1990): *The philosophy of Horror*, Nueva York, Routledge, 1990.
- ERMI, L. y MÄYRÄ, F. (2007): “Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion”, en Suzanne De Castell y Jenniffer Jensen (eds.), *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, Nueva York, Peter Lang, pp. 37-53.
- FREUD, S. (1919): “Lo siniestro”, en *Obras completas*, recurso electrónico, Santo Domingo, e-LinEx Dominicana, 2006.
- GONZÁLEZ TARDÓN, C. (2010): “Inmersión recomiendo la lectura de Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica”, en *Investigaciones Fenomenológicas, Cuerpo y alteridad*, vol. 2, UNED, Sociedad Española de Fenomenología, pp. 311-319.
- KIRKLAND, E. (2009): “Horror Videogames and the Uncanny” en *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, Brunel University, 2009.
- MURCIA, I. (2009): “Lo sublime de Edmundo Burke y la estilización postmoderna de la tecnología”, en *Fedro, revista de Estética y Teoría de las Artes*, 8, pp. 17-38.
- RANCIÈRE, J. (2008): *El espectador emancipado*, Vilaboa, Pontevedra, Ellago, 2010

- REHAK, B. (2003): “Playing at being. Psychoanalysis and the avatar”, en Mark J. P. Wolf y Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader*, Reino Unido, Taylor & Francis Group, pp. 103-127.
- TINWELL, A. y GRIMSHAW, M. (2009): “Survival horror games—an uncanny modality”, en *Games Computing and Creative Technologies: Conference Papers*, Paper 11. Artículo presentado en la conferencia *Thinking After Dark*, Montreal, 2009, pp. 23-25.
- TRÍAS, E. (1982): *Lo bello y lo siniestro*, Barcelona, Debolsillo, 2006.