

# Ansiedades sociales y odio racial en videojuegos de terror. *The Sinking City* y la problematización del mundo ficcional lovecraftiano

Melissa Cammilleri<sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** A partir de la teoría de los mundos ficcionales y la noción de transmedialidad, nos interesa analizar *The Sinking City* (2019), un videojuego donde los creadores construyeron un mundo ficcional a partir de relatos escritos por H.P. Lovecraft, y realizaron actualizaciones y transformaciones de elementos narrativos y de aspectos temáticos e ideológicos centrales en sus obras, como el temor al otro racial y a lo desconocido. El videojuego explora ansiedades sociales y discursos de la época —la *miscenegation* y la eugenesia— desde la narrativa pero también desde la mecánica y la modalidad de interacción, convirtiéndose en una muestra de cómo se puede problematizar una obra previa y clásica en la actualidad.

**Palabras clave:** Lovecraft - terror - racismo - eugenesia - mundos ficcionales

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 225]

---

<sup>(1)</sup> Licenciada y Profesora en Letras por la Universidad de Buenos Aires, Especialista en Traducción Literaria por la misma universidad e integrante de GRITE, grupo de investigación sobre cine y terror radicado en el Instituto de Artes del Espectáculo (FFYL - UBA).

## Introducción: los videojuegos como mundos ficcionales y lúdicos

El viejo debate entre narratología y ludología<sup>1</sup> está saldado dentro de los *Game Studies*: sabemos que no puede negarse que los videojuegos construyen y narran historias. Los videojuegos son textos narrativos, además de lúdicos, que proyectan mundos ficcionales. Ya lo afirmaba Jesper Juul en su clásico trabajo *Half-Real*, en tanto que “un videojuego es un conjunto de reglas así como también un mundo ficcional”<sup>2</sup> (2005, p. 1). Ahora bien, al ser sistemas lúdicos, los videojuegos participan de un entorno ficcional de forma diferente a lo que sucede en otros medios, puesto que se construye por medio de la actividad textual y el enlace de distintos lenguajes. Según Aarseth (2012), el mundo del juego o *game world*

difiere del mundo ficcional —en inglés. *fictional world*— en tanto que es una estructura física o pseudofísica (es decir, virtual), delimitada y con una extensión concreta que puede explorarse. Pero aun así, Aarseth afirma, los videojuegos presentan varias dimensiones (un mundo, objetos, agentes, eventos) que permiten construir una narrativa de otra forma. Esta puede ser espacial y estar embebida en el escenario o diseño de juego,<sup>3</sup> obligando al jugador a experimentar, explorar y construir en la imaginación una historia y un mundo a partir de los datos que recibe o encuentra; o bien, el videojuego puede utilizar recursos narrativos más clásicos que vienen del lenguaje cinematográfico y literario, como las *cuts-cenes*, los diálogos y las interacciones entre personajes. Además, los videojuegos también poseen un espacio extralúdico, ya que los escenarios pueden cargarse de connotaciones culturales y referencias simbólicas, como sucede en *The Sinking City*,<sup>4</sup> en donde, como veremos, se hacen referencias a la época en la que está ambientado el juego y los cuentos del escritor estadounidense H.P. Lovecraft, pero también al contexto de producción e interacción en donde se encuentra el jugador. Es así que los videojuegos proyectan y construyen mundos ficcionales en donde uno de los aspectos principales suele ser la interacción.

Es común que los desarrolladores de videojuegos aprovechen un mundo ficcional que ya existe para potenciar la sensación y la experiencia del jugador. Hoy en día, podemos considerar muchos videojuegos de terror multijugador que se nutren de películas clásicas, en donde los jugadores deben escapar de un asesino y trabajar de forma cooperativa,<sup>5</sup> aunque este auge no es una novedad si pensamos en los videojuegos *arcade* que se estrenaron en los 80 y que estaban basados en películas *slashers*, cuando el género estaba en su esplendor.<sup>6</sup> Quizás, uno de los mundos ficcionales más usados en los videojuegos de terror es el que configuran en conjunto la gran mayoría de los relatos del escritor estadounidense H.P. Lovecraft. Basta con buscar “Lovecraft” en las plataformas de videojuegos Steam o Epic Games para confirmar que existe una lista interminable de títulos que están basados en sus obras. Por esto, para muchos se ha convertido en una etiqueta o incluso en una “marca registrada” (Flanagan, 2023, p. 264). Como aventura este crítico, los préstamos extraídos de obras conocidas hacen que un juego sea legible y permiten cumplir —o, agregamos nosotros, alterar— las expectativas de los jugadores. El conjunto de la obra de Lovecraft, por sus características, es propensa a expandirse y promueve narrativas de exploración que pueden ser muy provechosas para videojuegos. En relación con esto, Henry Jenkins (2003) popularizó el concepto de *narrativa transmedia*, es decir, historias que no pueden explorarse por completo en una única obra o medio y que por eso necesitan ser contadas a través de múltiples medios y sistemas de significación. Marie-Laure Ryan, ahondando en este concepto, afirma que un sistema transmedial puede expandir un mundo y respetar sus contenidos previos, o crear uno distinto —aunque relacionado—, a través de modificaciones que cambien el contenido existente (2014, p. 15). Es interesante porque *TSC* realiza ambas operaciones. Mientras que Flanagan opina que estos préstamos y referencias intertextuales entablan un proceso de reciclado que puede llegar a demostrar una escasa originalidad, *TSC* demuestra no ser el caso. En este sentido, *TSC* no es ni una adaptación ni una transposición de un único relato de Lovecraft. En términos de Sergio Wolf (2001), el concepto de *adaptación* implica una adecuación donde la obra que se crea es menor a la original y depende de ella, y *transposición* consiste en trasladar pero también en trasplantar algo en otro sitio; así, la transposición supone una transfiguración de contenidos y procedimientos de un medio a otro,

por ejemplo de la literatura al cine. *The Sinking City* no cuadra con ninguno de los dos conceptos; los creadores tomaron algunos elementos y recursos característicos de la obra de Lovecraft, los reunieron en un solo lugar y crearon a partir de ellos una obra nueva. El videojuego, además de retomar las historias de Lovecraft, considera otras transposiciones lúdicas previas que se hicieron de los mitos de Cthulhu, como los juegos de mesa<sup>7</sup> y el videojuego *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, desarrollado por Bethesda en 2005, pero desafía los límites de los videojuegos de terror e introduce mecánicas completamente novedosas dentro del género. Para mencionar algunos puntos que desarrollaremos a continuación, *TSC* se preocupa por reconstruir una época y una sociedad particular de forma consistente y verosímil y realiza un cruce entre varios géneros como el terror, la ficción detectivesca<sup>8</sup> y el RPG. En cuanto a las mecánicas, presenta un mundo abierto que habilita una narrativa no lineal con una misión principal que se diversifica en múltiples misiones secundarias, y sostiene la posibilidad de realizar elecciones sobre la trama. Todo invita a que el jugador explore con libertad el espacio de juego, conozca la historia de la ciudad y de los personajes desde distintas perspectivas, los conflictos sociales y políticos que los atraviesan, e intervenga —o no— sobre el futuro de cada uno.

A partir del análisis de *TSC*, entonces, nos interesa realizar un aporte al estudio de videojuegos, en particular de terror. En el primer apartado comentaremos algunas de las principales mecánicas del videojuego, para detenernos luego en aspectos temáticos e ideológicos que el mismo explora: las ansiedades sociales de la época en la que vivía Lovecraft —y como veremos, en diálogo con la nuestra—. Esto nos permitirá reconocer la vigencia de este autor, la *productividad* que todavía tienen sus relatos y obsesiones, e intentaremos demostrar que los videojuegos de terror también pueden permitir la crítica social y la reflexión.

## Mecánicas e interacción. Un videojuego de terror atípico

*The Sinking City* pareciera partir de la siguiente pregunta: ¿cómo sería una ciudad si allí interactuaran y convivieran distintos seres y tramas salidos de los relatos de H.P. Lovecraft? El videojuego, desarrollado por la compañía ucraniana Frogwares, se lanzó a la venta en 2019 y funciona como una secuela del relato “The Shadow Over Innsmouth”, publicado en 1936, pero a su vez reúne a otros personajes y relatos del mismo autor en un lugar completamente nuevo, Oakmont, Massachussets.<sup>9</sup> Esta ciudad ficticia padece los estragos que dejó una gran inundación a principios de los años 20, época en la que transcurre la historia. Luego de *The Flood*, como así la llaman, los habitantes quedaron aislados del continente porque se cortaron todas las vías de acceso, y sufren enfermedades y afecciones mentales ocasionadas por este fenómeno en apariencia natural. La ciudad está al borde del colapso y mucha gente desapareció o fue atraída hacia el lugar desde otras regiones. El protagonista a quien encarnamos, el detective privado Charles Reed, llega a la ciudad en barco para investigar los extraños sucesos y descubrir la causa de las pesadillas que aquejan a los ciudadanos e incluso a él mismo, aunque no sea habitante de Oakmont.

Como comentábamos previamente, un videojuego no es solo un medio narrativo sino también lúdico y se distancia de narrativas tradicionales. Aún más, lo lúdico y la interac-

ción acompañan lo narrativo, colaboran en conjunto; muchas veces, lo lúdico es también narrativo y viceversa. Los videojuegos de terror trasponen elementos importantes del lenguaje literario y cinematográfico, como la construcción de atmósferas densas, el sonido, el uso de la cámara y la oscuridad. Por esto, usualmente, es un tipo de videojuego que se define por comparación con el cine y la literatura de terror, pero que posee características propias. A menudo, los desarrolladores de juegos de terror reciclan recursos clásicos que funcionan<sup>10</sup> pero también buscan implementar nuevos evitando realizar una simple emulación de tropos del género en otro medio; como afirma Richard Rouse, se trata de “emplear el género para explorar los rincones oscuros de la humanidad de formas diferentes a las de otros medios” (2009, p. 16). Estos recursos se usan, muchas veces, para dificultar la interacción con el entorno, exponer al jugador ante el peligro y la muerte, y generarle sensaciones como ansiedad, claustrofobia y tensión. En los *survival horror*, por ejemplo, los diseñadores crean habitaciones recargadas de objetos que dificultan la circulación, y emplean la perspectiva en tercera persona y una cámara fija o semifija para entorpecer la visión y el combate. Generalmente, los desarrolladores saben convertir estos recursos en parte de la trama narrativa y hacen que no nos cuestionemos ese mundo ficcional y mundo de juego, como la oscuridad y la niebla en *Silent Hill 2* (Konami, 2001) que, al tiempo que desorientan al jugador, construyen espacios inhóspitos y también son expresión del mundo interior del protagonista, quien parece estar sumergido en un sueño o una pesadilla psicológica. Además, a diferencia de lo que sucede con otros medios menos inmersivos, los videojuegos pueden intensificar emociones como el miedo y tienen recursos y mecánicas específicas para hacerlo. En videojuegos de terror, el jugador no solo siente empatía por otros —como en el cine o en la literatura, cuando nos identificamos con ciertos personajes— sino que, sobre todo, se preocupa por sí mismo, por mantenerse vivo y continuar con el juego, ya que morir implica tener que rehacer un nivel o una misión repetidas veces. Si en el cine la pantalla nos muestra y proyecta un mundo, los videojuegos nos proyectan a nosotros dentro de ese mundo, hasta el punto de que la distancia entre nuestro mundo y ese mundo virtual pareciera acortarse. Como jugadores, tenemos la sensación de estar “ahí” (Perron, 2018, p. 88), no podemos simplemente cerrar los ojos sino que debemos tomar una decisión y actuar.

Muchos videojuegos basados en los relatos de Lovecraft presentan características reconocibles, una iconografía recurrente y un escenario similar. Incluso, los desarrolladores crean ciertas interfaces y mecánicas que buscan reproducir efectos similares al que producen los narradores y seres ominosos de los cuentos en los lectores.<sup>11</sup> En este sentido, es frecuente que el jugador sea perseguido y deba enfrentarse a monstruos, o que aparezca una barra de cordura que disminuye cuando el jugador se encuentra con distintas abominaciones y que la luz sirva para resguardarse y evitar caer en la locura. Justamente, el elemento infaltable en videojuegos de terror y que en *TSC* se reformula es la existencia de la amenaza en forma de monstruo, que permite entablar una relación entre la estética y las mecánicas de juego (Gómez Gurpegui, 2015). El monstruo siempre es aquello que hay que matar o aquello de lo que se debe huir, es el factor que motiva a que la trama avance. Usualmente, en los videojuegos de terror no hay una distinción entre los enemigos: todos representan una amenaza que los vuelve blancos a eliminar. Además, nadie puede culpar al jugador de inmoral o asesino porque siempre actúa en defensa propia (Rouse, 2009, p. 16). En *TSC* los que pa-

recieran ser monstruos están humanizados, tienen una historia, algunos incluso familia. En una entrevista, los desarrolladores comentaron que implementaron el combate para conformar a los jugadores e imponerles una presión extra, mientras que los protagonistas de los relatos de Lovecraft no suelen empuñar armas: “probablemente el combate sea la desviación más grande que hicimos, ya que Lovecraft solía escribir protagonistas que no podían enfrentarse a nada” (Abbot, 2019). A diferencia de otros videojuegos en donde se hace énfasis en las criaturas, porque representan una amenaza verdadera para el jugador —por ejemplo, en *Ammesia* (Frictional Games, 2010) la premisa es no mirar directamente a los monstruos y esconderse de ellos, o en *Outlast* (Red Barrels Studio, 2013) el jugador puede morir con un solo golpe y la partida no se guarda constantemente—, en *TSC* el enfrentamiento es totalmente secundario y queda relegado ante la otra forma de interacción con el entorno que nos propone el juego y que está motivada por la trama narrativa: la exploración e investigación para completar misiones principales y secundarias que consisten, usualmente, en resolver crímenes, desapariciones, intrigas familiares y peleas entre vecinos. Esta decisión de los desarrolladores está estrechamente relacionada con uno de los principales temas del videojuego: la importancia del conocimiento y la información. Si en algunas misiones decidimos matar o condenar a un personaje sin haber investigado lo suficiente, nos estaremos perdiendo una parte de la historia. El desconocimiento, el hecho de que nunca sabemos con certeza qué es lo que sucede, incentiva la interacción. La apuesta ambiciosa de *TSC* fue desafiar el tipo de narrativa de los juegos de terror, que generalmente presentan una trama más contenida y lineal, y un espacio de juego reducido. Al diseñar un mundo abierto, los creadores debieron reformular algunos recursos del género y combinarlos con otros para hacer que el juego funcione de manera armónica y que sea consistente.<sup>12</sup> Es interesante porque, al poner el foco en la investigación, los desarrolladores del juego plantearon un cruce con la ficción detectivesca. Acostumbrados a hacer juegos inspirados en Sherlock Holmes, en esta ocasión tuvieron en cuenta el juego de mesa *Call of Cthulhu* (2008), en donde los jugadores encarnan a personas “comunes” que tienen que enfrentarse a horrores de distinto tipo de maneras no convencionales; para vencer a los enemigos no pueden atacarlos directamente sino que deben investigar primero sobre ellos en bibliotecas y deben obtener información de distintos personajes a lo largo de la aventura.<sup>13</sup> En *TSC*, para poder resolver los casos y misiones, tenemos que recopilar información de los archivos de la ciudad, hacer entrevistas y encontrar pistas, no solo exponernos al peligro. Además, el videojuego no nos marca los lugares en el mapa. Sergey Ten, uno de los desarrolladores, comenta por qué es importante que no haya indicadores ni guías dentro del juego: para ellos, los jugadores tienen que caminar libremente por la ciudad y distraerse —un principio estructural del juego—, sin que nadie ni nada le señale dónde están los secretos, las misiones opcionales, las pistas que a veces se conectan con la misión principal (Oganesyan, 2018). Así, cuando se encuentra con algo nuevo, el jugador se siente inteligente y piensa que posee cierta capacidad de agencia. Cada uno, por sus propios medios, debe armar su propio recorrido e intuir dónde debe buscar la información. Por esto, no es un juego donde simplemente tengamos que escapar de los monstruos o matar enemigos, al contrario, el videojuego lo desalienta. Lo central, es investigar, desconfiar y saber cómo resguardar la información que obtenemos, determinar quién puede saber y quién no, ya que la información es poder. Al momento de formular

hipótesis, reconstruir escenas de crímenes o realizar decisiones en una interfaz que se llama *mind palace* —una pizarra policial donde están todas las pistas que reunimos y que vamos interconectando—, no existe una guía que nos indique qué opción es correcta o incorrecta, o que nos especifique los efectos morales de cada decisión o diálogo que entablamos con otros personajes. Nos convertimos así en sujetos responsables de las elecciones que hacemos y debemos saber que no existe una única solución posible. Paradójicamente, en un mundo donde abunda la información, la mayoría de las veces Charles Reed debe enfrentarse a la desinformación. Esto genera cierto sentido de frustración y la sensación de que estamos perdidos —como el representante de Frogwares, Sergey Oganessian, reconoció, “entendemos que a veces los jugadores pueden sentirse un poco frustrados si no saben qué hacer o a dónde ir. Sin embargo, estamos seguros de que todas las pistas están allí” (Abbott, 2019)—. Al final, pareciera demostrarse que, como en los relatos de Lovecraft, el protagonista —y nosotros, como en cualquier videojuego— poseemos una agencia limitada, si no ilusoria, que nos hace sentir impotentes y que el individuo no es más que algo ínfimo dentro del cosmos. Todo indica que Reed está cumpliendo una profecía y la humanidad está condenada a destruirse.

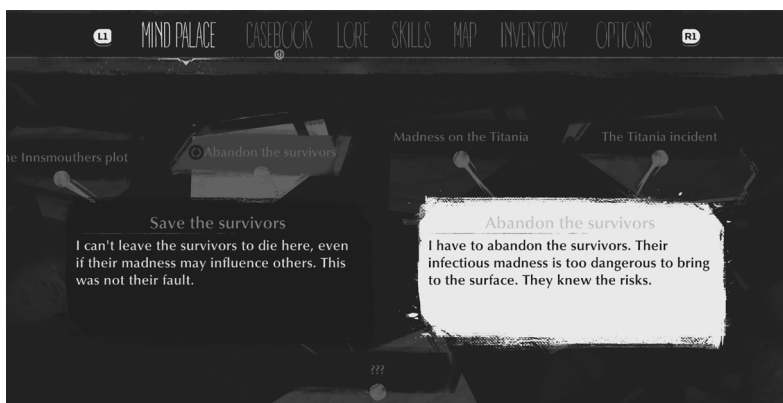


Figura 1. Muestra de cómo funciona el *mind palace*. Captura de pantalla realizada por la autora.

## Oakmont, una ciudad hundida. Problematizaciones de un mundo lovecraftiano

Analizar cómo funciona el juego, cuáles son sus reglas, nos permite volver sobre la trama y el mundo ficcional que crearon los desarrolladores y que esconden profundas reflexiones filosóficas y sociológicas. Ni bien comenzamos a explorar ese mundo abierto, nos damos cuenta de que por las calles de Oakmont transitan personajes blancos y afrodescendientes por igual, cultistas religiosos, brujas, los Innsmouthers, seguidores del Ku Klux Klan, y otros personajes grotescos como los descendientes de la noble familia Throgmorton,

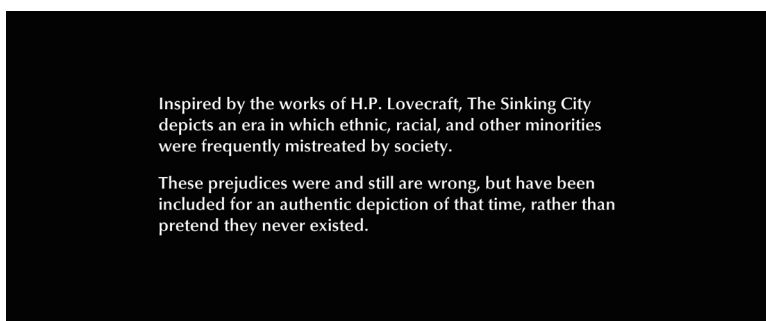
mitad humanos y mitad simios cuyo cuerpo híbrido es una herencia de la mezcla entre especies que cometieron los antepasados. Este aparente multiculturalismo no implica una convivencia pacífica. Oakmont no solo está hundiéndose bajo el agua sino que también se ve atravesada por fuertes conflictos étnicos, raciales y de clase. En relación con esto, la elección de la época en la que está ambientado el videojuego no es casual ya que los desarrolladores, además de reutilizar tramas y personajes del universo lovecraftiano, buscaron retratar la era de prejuicios raciales, persecuciones y violencia en la que vivía el autor, y retomaron aspectos ideológicos que se desprenden de sus relatos para convertirlos en temas centrales del videojuego a los que el jugador deberá enfrentarse. Esto evidencia una lectura muy inteligente por parte de los creadores. Las ficciones de Lovecraft, según afirma Frye (2006), no siempre presentaban monstruos pero sí estaban asediadas por ideologías monstruosas, como el miedo a otros raciales y a los extranjeros, temores que Fernández Ruiz (2015) destaca como algunos de los más recurrentes en toda su producción literaria y que se corresponderían con el miedo del autor a la hibridez, a la *miscenegation* —es decir, a la mezcla interracial— y a la pérdida cultural.



**Figura 2.** Miembros del Ku Klux Klan amenazan a la población de Oakmont. Captura de pantalla realizada por la autora.

Estas *ansiedades* ante la otredad eran características de la sociedad estadounidense contemporánea al autor, temores extendidos por discursos como el cientificismo racial, el determinismo biológico y la eugenesia, una teoría pseudocientífica formulada por Francis Galton en la Inglaterra victoriana que se convirtió en una disciplina académica y que tendría mucha influencia posteriormente en las políticas raciales de los Estados Unidos y de la Alemania nazi. Estas teorías derivaron, en su momento, de ideologías totalitarias que buscaban definir qué era un cuerpo, quiénes eran más humanos que otros, y cómo se podía “perfeccionar” y purificar a la raza humana. Al hablar de un cuerpo defectuoso o enfermo, estas teorías también generaban rechazo a la mezcla, al contagio y a la contami-

nación en un país en donde se estaban instaurando las políticas de segregación racial y las leyes Jim Crow, y que estaba siendo asediado por la creciente oleada de linchamientos, las migraciones masivas de afroestadounidenses del Sur a las grandes ciudades del Norte, y la inmigración de culturas de otros países que eran vistas como “indeseables”.<sup>14</sup> En los años veinte, estos temores se institucionalizaron con la ley de Inmigración de 1924—como se la conoce en inglés, *Immigration Act*—, legislación que recibió el apoyo de eugenistas como Harry H. Laughlin quien, siguiendo a Bochicchio y Miranda, buscaba limitar la inmigración en el país de las “personas inadecuadas socialmente para circunscribir la concreción de matrimonios ‘degenerados’ y la consecuente calidad hereditaria de la descendencia” (Bochicchio y Miranda, 2022, p. 147). Este temor a una invasión cultural que podía “infectar”, como si fuera una enfermedad, la identidad estadounidense, que se creía pura y unívoca, y la institución familiar de clase media, blanca y patriarcal, tuvo su eco en el cine incipiente de terror que estaba comenzando a surgir en la época —tan asiduo a películas con monstruos como *Drácula* (1931), *King Kong* (1933) o *Ouanga* (1936) — y también permeó en la literatura, como en los cuentos de Lovecraft. Recordemos que el autor escribía en un momento de crisis de la Modernidad y un período de entre guerras, de aparente luminosidad y prosperidad —los *roaring twenties*— que se derrumbaría pronto con la caída de Wall Street y la amenaza creciente del nazismo y los extremismos en Europa. Esa ilusión de progreso y felicidad, como sucede en los relatos de Lovecraft, era inestable y podía derrumbarse en cualquier momento; el mundo seguía siendo un lugar misterioso y siniestro, cualquier descubrimiento indebido —como la existencia de los profundos o de abominaciones cósmicas— podía romper con las ilusiones de la humanidad. Lejos de reafirmar estas cuestiones o de hacer una simple transposición lineal, como sucede en otros videojuegos que están basados en el mundo lovecraftiano, los desarrolladores de *TSC* optaron por evidenciar estas neurosis desde el comienzo, con una placa que advierte a los jugadores del mundo en el que está ambientada la historia:



**Figura 3.** Placa de advertencia al iniciar el juego cuya traducción ofrecemos al final, en las notas<sup>15</sup>. Captura de pantalla realizada por la autora.



Pero además de mostrarlas, las problematizan: a medida que interactuamos con ese mundo y nos adentramos en Oakmont, en sus misterios y secretos, el juego nos irá interpellando y obligando a intervenir en ese mundo, a no permanecer pasivos o ajenos a él. Por estas razones, es relevante considerar las mecánicas de interacción que ofrece el juego y relacionarlas con la narrativa. Al transponer relatos del siglo XX a nuestro siglo, los desarrolladores no pueden dejar de preguntarse qué pensará el jugador al respecto de lo que ve, cómo puede ser actualizado ese contenido y seguir movilizándolo al que interactúa con esos personajes, historias y discursos, en un momento en que se cree que vivimos en una era *post-racial* —es decir, un momento en donde supuestamente los conflictos raciales se acabaron y ya no existe el racismo estructural ni institucional—. Gonzalo Frasca opina que, como cualquier otro medio de representación, los videojuegos funcionan como espejos en donde los jugadores pueden encontrar sentidos y respuestas a problemas de la vida cotidiana (Frasca, 2001, p. 2). Desde estrategias de diseño y narrativas, sugiere este especialista, los videojuegos pueden propiciar el diálogo y el pensamiento crítico. Creemos que videojuegos como *TSC* son muy inmersivos pero, además, constantemente le piden al jugador que cuestione lo que ve, lo que escucha, que tome un rol activo y no sea simplemente un espectador pasivo acostumbrado a que siempre lo guíen, que entrene una mirada crítica. Conocer a los habitantes de Oakmont nos hace dar cuenta de que es una sociedad altamente racista y xenófoba, y nos permite cuestionarnos si realmente el cambio social en un mundo así es posible y realizable por un solo individuo —en este caso, Charles Reed podría ocupar el lugar del héroe solitario— o si lo que el individuo puede hacer es mínimo y su destino depende siempre de causas y relaciones que lo exceden.

En Oakmont existen dos clases bien demarcadas, una clase pudiente que vive en la zona más elevada de la ciudad y que casi no se vio afectada por la inundación, y una clase baja compuesta en su mayoría por migrantes y sobrevivientes de la catástrofe. Muchos de estos personajes deben luchar por su supervivencia y asistimos a conflictos en apariencia cotidianos entre habitantes pero que esconden trasfondos más complejos. Por ejemplo, en una misión nos encontramos con que una señora que pertenece a la Orden Esotérica de Dagon regalaba pescado a modo de propaganda para su facción religiosa hasta que se dio cuenta de que estaba envenenado. Es fácil culparla, pero si investigamos, descubrimos que su ex esposo es quien envenena el pescado porque desea disuadir a la gente de unirse a esa orden; pero, también, descubrimos que la mujer extorsiona y tortura inocentes con el afán de ganar adeptos. En este caso, nosotros debemos decidir si denunciarnos a la mujer torturadora o si matamos al envenenador. Ninguna de las dos opciones se nos muestra como positiva y ambas tienen consecuencias en la trama. Generalmente hay alguna recompensa por resolver las misiones pero el sentimiento de que algo no estuvo bien, de que faltó unir alguna pieza, es constante.



**Figura 4.** Reed entrevista a un Innmouth, quien afirma estar orgulloso de su especie y le pide al protagonista que se acostumbre a verlos. Captura de pantalla realizada por la autora.

Los personajes no son simples NPC —*non playable character*—, la mayoría de los habitantes tiene personalidad e historia; en los casos en los que no, los personajes tienen por lo menos nombre, voz o una apariencia determinada que los diferencia del resto. Siguiendo la clasificación de Aarseth (2012), podemos distinguir dos tipos de personajes en *TSC*, aquellos más vacíos o *shallow characters* en contraposición a los más “profundos” y elaborados, o *deep characters*. Aún más, las relaciones entre personajes ocultan conflictos de poder y deseo de dominio sobre los otros. Los habitantes no solo se ven asaltados por las amenazas externas —horrores cósmicos— sino también internas. Uno de los primeros personajes con el que interactuamos es justamente Robert Throgmorton, un coleccionista de arte que representa uno de los miembros más apoderados e inteligentes de la ciudad. El problema está en que él y su familia odian a otros seres híbridos que migraron recientemente a la ciudad, los Innmouths, seres mitad humanos y mitad peces devenidos en refugiados de persecuciones políticas tras los sucesos en el cuento de Lovecraft, “The Shadow Over Innsmouth”. Más allá del expreso racismo y la intolerancia de Robert, sostenidos por un discurso que aboga por la eugenesia —no quiere que esa raza se mezcle con su familia y con otros habitantes de la ciudad y, aún más, como dice la descripción que figura en los apuntes de Reed, se cree superior y desea estar a la vanguardia de la evolución de la humanidad—, este personaje inculpa a los Innmouths de haber matado a su hijo Albert. Aquí se inicia una de las primeras misiones que nos hará conocer las mecánicas del juego —no es casual que se llame “Frosty Welcome”—. Nos encontramos, entonces, ante otro dilema como investigadores: ayudar a Throgmorton e incriminar a un Innmouth que quizás sea culpable o inocente, o dejarlo libre. No es una decisión fácil porque cada opción tiene distintas implicancias ideológicas, morales y consecuencias políticas que pueden alterar la historia y las dinámicas de la vida en la ciudad. En este caso,

cuando descubrimos que Lewis, el Innsmouther inculpado, realmente asesinó a Albert, se nos despliegan tres opciones. La primera es avisarle a Throgmorton sobre Lewis y decirle en dónde se encuentra, opción que nos impide conocer a Lewis en un bar y que nos cuente su versión de los hechos, ya que los secuaces de Throgmorton irán a matarlo. La segunda opción es encontrarnos con Lewis y luego revelarle su escondite a Throgmorton, esto hará que también sea asesinado. La tercera opción es encontrarnos con Lewis, prometerle no revelar su paradero y mentirle a Throgmorton. Una opción más, dentro de esta última, es pedirle dinero a Lewis y que nos soborne para que no lo delatemos. Cada una de estas decisiones tiene significados morales y muestra cómo piensa y actúa el Charles Reed que controlamos. Al conocer la historia de Lewis podemos pensar que nos está mintiendo y que asesinó a Albert deliberadamente porque este lo acosaba y difamaba a los de su especie, o que estaba bajo la influencia de la histeria colectiva y las pesadillas; él afirma que no recuerda nada, que se levantó bañado en sangre, pero nosotros podemos creerle o no. Si decidimos delatarlo, nos aparecerá la noticia de que la policía empezó a perseguir y asesinar a familias de Innsmouthers; si protegemos a Lewis, nos enviará una carta donde nos agradece y nos recomienda que escapemos de Oakmont. También, según la opción elegida, cambiará el trato que recibimos de los Innsmouthers o de los Throgmorton. De todas maneras, resolver este caso nos permitirá continuar con la misión principal y sea cual sea la opción elegida, recibiremos la misma recompensa (que consiste en puntos de experiencia, balas y un revólver).

Este tipo de misiones nos invitan a interactuar y conocer a los otros, superando las órdenes que desde el principio nos repiten los habitantes: “Nunca hables con extraños” y “Mantén la boca cerrada”<sup>16</sup>. En Oakmont, nada es lo que parece. Esos seres en apariencia monstruosos, porque se escapan de una norma impuesta y desafían lo que nosotros consideramos humano, se vuelven parte de la cotidianidad del jugador, quien debe dejar a un lado la extrañeza mientras transita las calles de esa ciudad durante horas de juego. Enfrentarnos a lo desconocido, e intentar conocerlo, nos permite problematizar nuestras nociones acerca de *lo monstruoso*. Lo abyecto camina por las calles, es parte de ese mundo y nosotros somos los verdaderos extraños, que permanecemos ajenos a las costumbres, modos y creencias de esa sociedad. De hecho, Reed y nosotros poseemos la mirada del *outsider*, del extranjero, pero no debemos colonizar sino dejarnos transformar por eso que vemos, interactuar implica dejarnos movilizar y ser atravesados por lo otro, aunque el juego nos permite elegir al respecto.<sup>17</sup> Si pensamos que el género de terror siempre fue un género político que habilitó la crítica social y una reflexión acerca de lo que una sociedad reprime (Wood, 1979), este es un buen ejemplo de cómo un videojuego también puede hacerlo.

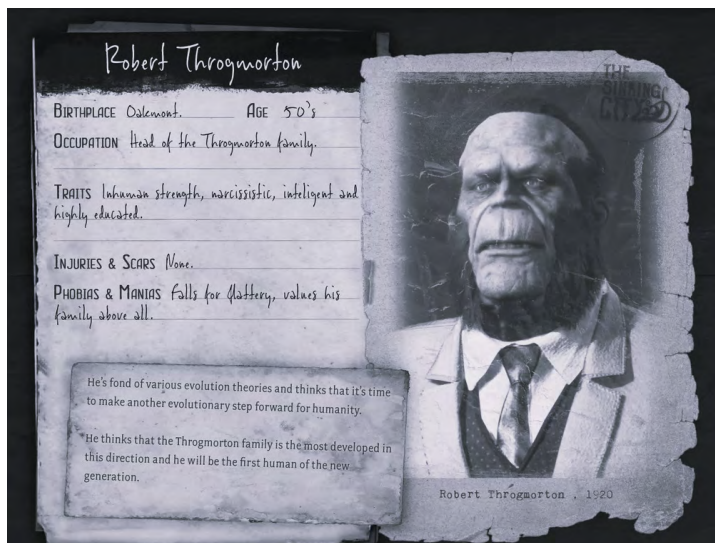


Figura 5. Las notas de Charles Reed acerca de Throgmorton. Captura de pantalla realizada por la autora.

## Conclusiones

A modo de conclusión, podemos destacar que *TSC* no solamente expande algunas líneas narrativas y aspectos del mundo ficcional que proyectan los relatos de Lovecraft sino que los problematiza y actualiza a la contemporaneidad. Los conflictos raciales y de poder, las migraciones y la xenofobia, el individualismo exacerbado, las catástrofes naturales, siguen resonando. Todo juego está ligado a un contexto sociocultural y contempla el contexto de producción así como la participación del jugador —como cualquier obra de arte contempla su contexto y un espectador o lector modelo—. Al retomar y plasmar discursos, ideologías, tramas y personajes de las historias del escritor estadounidense de una forma lúdica, el juego no puede dejar de preguntarse cómo adaptarlos, cómo hacer para traducir ciertos temores y ansiedades epocales del siglo XX al XXI, y para qué hacerlo. Además, se pregunta por las implicancias morales y sus posibles efectos en el receptor actual, un lector que se convierte ahora en jugador. En el videojuego, los monstruos dejan de ser el peligro, es más, a veces hay que aliarse con ellos. El sentido de amenaza pareciera estar en el exceso de información y, paradójicamente, en la desinformación que nos rodea. Las pocas certezas que Reed tiene y el hecho de que todos en Oakmont ocultan algo hacen que el jugador se sienta empantanado, perdido. Es así que los dichos de Lovecraft se actualizan y resignifican: “El miedo más antiguo y poderoso es el miedo a lo desconocido” (1973, p.12). Al tratar de poner en marcha las metáforas, las monstruosidades y las preguntas filosóficas —y ontológicas— que se desprenden de la obra de Lovecraft, desde las mecánicas y la narrativa, *The Sinking City* nos demuestra constantemente lo pequeña e insignificante

que es la humanidad, la ignorancia en la que vivimos pero también lo peligroso que puede resultar tanto el desconocimiento y el deseo de permanecer en esa ignorancia como el conocimiento. La vastedad, muy a tono con nuestra época en donde estamos a un clic de distancia, ya no es tanto espacial sino sobre todo cultural e informativa. Convivimos con muchos otros. No hay bien ni mal, no hay una verdad única. El jugador queda librado a su suerte en una ciudad colapsada, hundida bajo el agua y la paranoia.

## Notas

1. Véase Henry Jenkins (2004).
2. Los textos citados a lo largo de este artículo que originalmente están en inglés son traducción propia.
3. Un ejemplo de este tipo de narrativa embebida, que en inglés se denomina *embedded narrative*, es el videojuego *Unpacking* (Witch Beams, 2021), en donde tenemos que desempacar las pertenencias de la protagonista que se va mudando de casas a lo largo de su vida, desde que es niña hasta que se convierte en adulta. Lo interesante es que nunca la vemos en pantalla y solo la conocemos a través de sus objetos.
4. Para evitar repetir, abreviaremos el nombre del videojuego como *TSC*.
5. Por ejemplo, *Alien* (The Creative Assembly, 2014), *Friday the 13th* (III Fonic, 2017), *Evil Dead* (Saber Interactive, 2022) y *The Texas Chainsaw Massacre* (Sumo Digital, 2023) son juegos multijugadores y cooperativos que presentan mecánicas similares.
6. Algunos que podemos mencionar son *Halloween* (Wizard Video, 1983) y *A Nightmare in Elm Street* (Rare, 1989).
7. Entre ellos, destacamos el juego de rol *Call of Cthulhu* (1981), al estilo *Dungeons & Dragons*, y el juego de mesa *Arkham Horror* (1987). Posteriormente se hicieron versiones de ambos en forma de cartas coleccionables como *Call of Cthulhu: The Card Game* (2008), *Mansions of Madness* (2011) y *Arkham Horror* (2016). En todos ellos los jugadores encarnan a investigadores que deben resolver enigmas mientras exploran una ciudad, desarrollan habilidades especiales y descubren secretos.
8. Usamos esta denominación haciendo referencia al género textual anglosajón *detective fiction* (Cox, 1992), un subgénero de las novelas y relatos de misterio donde el protagonista es un detective que debe investigar y resolver un crimen.
9. A lo largo del videojuego podemos encontrar referencias a cuentos en misiones principales y secundarias, como “The Whisperer in Darkness”, “The Facts Concerning Arthur Jermyn” y la historia familiar de los Throgmorton; también hay alusiones a Herbert West, quien tiene un despacho en el hospital de la ciudad, y a “The Shadow Out of Time” por las visiones que padece el protagonista del juego similares a las del narrador del cuento. Además, en todo el juego contamos con la omnipresencia de Cthulhu, Dagon y otros horrores cósmicos.
10. Por ejemplo, los *jumpscare* son un recurso típico de películas y videojuegos que consiste en provocar sobresaltos en el espectador o jugador mediante apariciones repentinas en el campo visual. Usualmente estas apariciones están acompañadas por cambios en la intensidad de la música y ruidos alusivos.

11. TSC, además de retomar estos recursos, se inspira en las alucinaciones y la confusión entre sueño y realidad que presentan los narradores de los relatos de Lovecraft y propone que el jugador, a lo largo de sus viajes por la ciudad, sea asaltado por ilusiones que le afectan la cordura y le hacen daño; nuevamente, un elemento narrativo es también un recurso lúdico, una regla de juego.

12. Además del relato de detectives, y como mencionamos en la nota 7, los desarrolladores también se inspiraron en los juegos de rol como *Dungeons & Dragons* que se rigen por el sistema de puntos *Basic Role Playing* para combatir y mejorar habilidades.

13. Esta predilección por cruzar géneros no es casual, Frogwares se especializa en hacer juegos basados en las historias de Sherlock Holmes y todos cuentan con una mecánica similar de investigación. De hecho, también realizó un crossover entre el mundo de Cthulhu y el detective londinense en *Sherlock Holmes: The Awakened* (2007), cuya *remake* se estrenó en 2023.

14. Bochicchio y Miranda (2022) comentan que en esos años se buscó restringir la inmigración de europeos del sur y del este y que Hollywood tuvo un rol didáctico y aleccionador al respecto, en tanto que películas de terror como *Drácula* (1931) buscaban representar a esos extranjeros como monstruos y seres despreciables.

15. En español: “Inspirado en las obras de H.P. Lovecraft, *The Sinking City* retrata una época en donde las minorías raciales, étnicas, entre otras, con frecuencia eran maltratadas por la sociedad. Estos prejuicios estaban y siguen estando mal, pero fueron incluidos para realizar un retrato auténtico de la época, en vez de pretender que nunca existieron”.

16. En inglés, “Never talk to strangers” y “Keep your mouth shut”.

17. El juego presenta tres finales distintos y nos deja elegir uno: permanecer indiferentes y escapar de la ciudad, intentar rescatar la ciudad y salvar a la gente del hundimiento y de la catástrofe, o destruirla por siempre.

## Referencias bibliográficas

- Abbott, H. (3 de julio de 2019). Frogwares Discuss ‘The Sinking City’'s Use of Lovecraft, City Creation, and Nintendo Switch Port Changes. *Bloody Disgusting*. <https://bloody-disgusting.com/interviews/3570144/interview-frogwares-discuss-sinking-citys-use-lovecraft-city-creation-nintendo-switch-port-changes/>
- Aarseth, E. (2012). *A Narrative Theory of Games*. IT University of Copenhagen.
- Bochicchio, A. y Miranda, M. (2022). Acerca de eugenesia, monstruos y cine. Estados Unidos durante la década de 1930. *Huellas de Estados Unidos. Estudios y debates desde América Latina*, 22, pp. 138-156. <http://www.huellasdeeu.com/>
- Cortes, D. T. (2017). El videojuego como texto: una experiencia de exploración de mundos narrativos. *Tropelias. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27, pp. 280-288. <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/view/1289>
- Cox, M. (1992). *Victorian Tales of Mystery and Detection: an Oxford Anthology*. Oxford University Press.

- Fernández Ruiz, M. (2015). Fantastic Universes and H.P. Lovecraft in Survival Horror Games. A Case Study of *P.T (Silent Hills)*. *Brumal. Revista de investigación sobre lo fantástico*, 3(1), pp. 95-118. <https://raco.cat/index.php/Brumal/article/view/297612>
- Flanagan, K. M. (2023). Head Games: Adapting Lovecraft Beyond Survival Horror. En T. Lazendörfer y M. Dreyse Passos de Carvalho (Ed.), *The Medial Afterlives of H.P. Lovecraft*. Palmgrave Macmillan.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as Means for Critical Thinking and Debate*. [Tesis de Maestría, Georgia Institute of Technology]. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Frye, M. (2006). The Refinement of 'Crude Allegory'. Eugenic Themes and Genotypic Horror in the Weird Fiction of H.P. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 17(3), pp. 237-254. <https://www.jstor.org/stable/26390171>
- Gómez Gurpegui, C. (2015). *La construcción del terror en los videojuegos: Alien Isolation* [Tesis de Maestría, Universidad Rey Juan Carlos]. [https://www.academia.edu/36297934/La\\_construcci%C3%B3n\\_del\\_terror\\_en\\_los\\_videojuegos\\_Alien\\_Isolation](https://www.academia.edu/36297934/La_construcci%C3%B3n_del_terror_en_los_videojuegos_Alien_Isolation)
- Jenkins, H. (15 de julio de 2003). Transmedia Storytelling. *Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- (2004). Game Design as Narrative Architecture. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. The MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Lovecraft, H.P. (1973). *Supernatural Horror in Literature*. Dover.
- Mayer, J. (2016). Race, Species and Others. H.P. Lovecraft and the Animal. En C. H. Sederholm y J. A. Weinstock (Ed.), *The Age of Lovecraft*. University of Minnesota Press.
- Oganesyan, S. (1 de marzo de 2018). How We Build the Story in *The Sinking City*. *Frogwares*. <https://frogwares.com/the-sinking-city-interview-with-narrative-designer/>
- Perron, B. (2018). *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror*. Bloomsbury Publishing Inc.
- Rouse, R. (2009). Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games. En B. Perron (Ed.), *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. McFarland & Company, Inc.
- Ryan, M. L. (2014). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. University of Nebraska Press.
- Wolf, S. (2001). *Cine/Literatura. Ritos de pasaje*. Paidós.
- Wood, R. (1979). Introduction to the American Horror Film. En R. Wood y R. Lippe (Ed.), *American Nightmare: Essays on the Horror Film*. Festival of Festivals.

---

**Abstract:** Building upon the theory of fictional worlds and the notion of transmediality, we aim to analyze *The Sinking City* (2019), a video game in which the creators crafted a fictional world based on narratives written by H.P. Lovecraft. They carried out updates and transformations of narrative elements, as well as central thematic and ideological aspects,

such as the fear of racial otherness and the unknown. The video game delves into social anxieties and discourses of its time —miscenegation and eugenics— not only through narrative but also through mechanics and modes of interaction. In doing so, it becomes an exemplar of how videogames can critically engage with a previous classical work in contemporary contexts.

**Keywords:** Lovecraft - horror - racism - eugenics - fictional worlds

**Resumo:** A partir da teoria dos mundos fictícios e da noção de transmedialidade, estamos interessados em analisar *The Sinking City* (2019), um videogame no qual os criadores construíram um mundo fictício a partir de narrativas escritas por H.P. Lovecraft e realizaram atualizações e transformações de elementos narrativos e de aspectos temáticos e ideológicos centrais, como o medo do outro racial e do desconhecido. O videogame explora ansiedades sociais e discursos da época —a miscigenação e a eugenia— tanto pela narrativa quanto pelas mecânicas e modalidades de interação, tornando-se assim um exemplo de como é possível problematizar uma obra anterior e clássica nos dias de hoje.

**Palavras-chave:** Lovecraft - terror - racismo - eugenia - mundos fictícios

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]

---