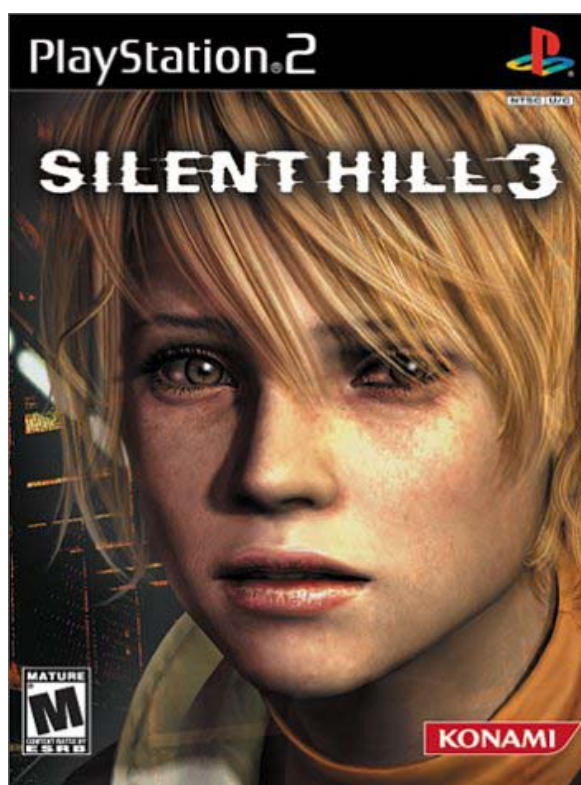


## Silent Hill 3, un videojuego de ¿ violencia y terror en estado puro!: Análisis Ético y Estético

José Francisco Sánchez Sánchez  
Ana Castillo Villegas



*Al adentrarse en Silent Hill 3 el jugador toma el control de Heather Morris, una adolescente que se encuentra pasando el día en un centro comercial. Súbitamente, Heather se ve rodeada por un mundo desconocido, un mundo deforme, aberrante y pestilente donde nada tiene sentido y donde las únicas criaturas que encuentra son engendros que se mueven por los más básicos instintos, la necesidad de alimentarse. A pesar de esta desconcertante situación, consigue reconocer el lugar. Se trata del centro comercial, pero extraña y macabramente cambiado. Sin entender nada, intenta salir del complejo, pero más que un cúmulo de tiendas, el lugar parece un laberinto enrevesado de metal y sangre (paredes que sangran). Intentando abrirse paso, Heather llega al pequeño parque de atracciones del centro, donde comienza a ver extraños destellos del mundo real para, al instante, volver a situarse en un universo irreal y decadente.*

*Una vez en el parque de atracciones, la adolescente se dispone a ir hacia el norte, a la montaña rusa. Para llegar hasta ella tendrá que dirigirse por medio de un*

**camino lleno de trajes de conejito ensangrentados. Ese será el primer escollo del camino de Heather hasta Silent Hill, el pueblo maldito...**

---

**Opina un videojugador:**

*"Ningún juego me había atrapado como este, sobretodo por su frustrante historia, te quedas con ganas de más. Los escenarios, unas verdaderas obras de arte, puedes disfrutarlos y entrometerte en ellos, sorprendiéndote de la increíble sangre fría de la protagonista ¿Qué harías si ella temblara contigo a cada momento, en cada recodo y por cada esquina? La sangre adornando el piso, los cuerpos crucificados en las paredes y las rejas resonando con fuerza a cada paso, la sangre fluyendo lentamente, gota a gota ¡Hermosa!... esos sonidos que te llevan al punto de la histeria y la desesperación y las criaturas... como si estuvieran a tu lado, pretos a tragarte entero.*

**Opinan los videojugadores autores de este análisis antes de realizarlo:**

***"Al aprender a jugarlo sentimos frustración inicial a la que seguía la satisfacción y superación personal al conseguir dominar sus etapas. Mientras lo jugábamos sentíamos sensaciones muy diferentes, en función de las situaciones y aventuras: rabia, ira y furia contra los enemigos, miedo, curiosidad y pena debido a la historia y a la atmósfera en la que se desarrolla; alegría, felicidad, y satisfacción al acabar venciendo a los diferentes adversarios y al superar los enigmas y frustración si no conseguías los objetivos o aniquilabas al personaje rival.***

***Aunque como jugadores sabíamos que se trataba de una ficción no pudimos sustraernos a sentir ira y miedo contra unos personajes, situaciones e historia por muy ficticias que fuesen. En juego te lleva a ejercer agresividad y violencia de forma natural y legitiman su uso continuado para vencer a los enemigos: La única salida posible es ejercer la violencia y aniquilarlos a cualquier precio. Llegas a sentirte identificado con los personajes del videojuego y acabas por sentir que la violencia es la forma de actuación correcta y legítima. Además llegas a empatizar totalmente con los personajes al adoptar distintos roles: este es uno de los mayores atractivos de estos videojuegos".***

Este ensayo de lectura crítica se ha realizado como práctica de la asignatura de Tecnología Educativa de la Licenciatura en Pedagogía siguiendo la pauta elaborada por el profesor Dr. José Antonio Ortega Carrillo ([jaorte@ugr.es](mailto:jaorte@ugr.es)) , y publicada en: [http://www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/tecnologias/documentos/Anlisis\\_valores\\_su\\_bliminales\\_videojuegos.doc](http://www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/tecnologias/documentos/Anlisis_valores_su_bliminales_videojuegos.doc)

## Ficha técnica

Título: Silent hill 3
Empresa creadora: Konami
Idioma: Voces en Inglés con subtítulo en Español
Número de jugadores: 1
Edad mínima recomendada: 18 años
Género: acción - Aventura
Requisitos técnicos mínimos: Playstation 2
Año de aparición: 2003
Contenido de la portada, contraportada y pastas interiores: Título y edad mínima recomendada en la parte inferior, empresa creadora y logotipo de la plataforma, de fondo la fotografía del protagonista.
Posibilidad de jugar en red. No



## Análisis morfosintáctico y estético

<b>Descripción sintética del argumento, ¿qué historia/as aparecen en el desarrollo temático del videojuego?</b>
El videojuego está ambientado en la época actual intercalado con un mundo paralelo, opuesto, caótico. Controlas a una joven que es la protagonista que se despierta en un centro comercial y comienza la historia, a lo largo de esta iremos descubriendo las claves del misterio que irrumpe en su vida
Descripción del argumento de las escenas que (trailers) pueden aparecer introduciendo, aclarando o reforzando el argumento de las diversas etapas.
Los trailers que aparecen a lo largo del juego son aclaraciones o enlaces entre las fases del juego.
<b>Descripción de todas las acciones que realiza el jugador en el desarrollo del videojuego (en cada etapa).</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dirigir al personaje a lo largo de los escenarios.</li> <li>- Eliminar enemigos.</li> <li>- Resolución de enigmas.</li> </ul>



## Caracterización de cada uno de los personajes que intervienen en la historia/s y trailers:

### aspecto:

- **Heather:** una joven adolescente con aspecto normal, atrevido y muy agresivo.
- Claudia: Adulta con aspecto siniestro (aspecto inicial de bruja).
- Douglas Cartland: Adulto con aspecto desaliñado.
- Vincent: un joven con aspecto intelectual.

### vestimenta (color, textura):

- **Heather:** botas altas de caña, minifalda vaquera y chaleco blanco.
- Claudia: Ropa negra constituida por un vestido y una chaqueta larga.
- Douglas Cartland: solo se observaba una gabardina larga.
- Vincent: chaleco y pantalón marrón con camisa blanca y gafas.

### iluminación: Las acciones transcurren en ambientes lúgubres y tétricos (con escasa luz).

utensilios: la única que utiliza los mismos utensilios a lo largo del juego es:

Heather: cuchillo, barra de acero, pistola, metralleta, linterna, mapas, botiquín, y otros objetos que se encuentra a lo largo del juego (bebidas isotónicas).

### gestos y acciones más frecuentes:

- **Heather:** Muy expresiva :movimientos lentos o en carrera en todas las direcciones, coge objetos, entra y sale de los edificios, sufre cansancio físico, etc)
- Claudia: Hablar con los diferentes personajes.
- Douglas Cartland: Conversador.
- Vincent: Conversar y recoger los objetos que le da a la protagonista

rol y estatus social: no hay ningún estatus establecido en el juego.

- **Heather:** su rol es el de heroína (el bien).
- Claudia: la enviada del enemigo (el mal)
- Douglas Cartland: el detective que la ayuda.
- Vincent: el ambivalente que no se sabe de que lado esta.

### caracterización sexual:

- **Heather:** mujer (adolescente con rasgos sexuales agresivos y atrevidos).
- Claudia: mujer con aspecto siniestro (erótica del mal, de lo perverso y del miedo)
- Douglas Cartland: hombre viril.
- Vincent: hombre delicado y sensible



**Heather Morris**



**Claudia**



**Vicent**



**Douglas Cartland**

<p>elementos naturales: árboles, vegetación típica de parques y jardines....</p> <p>mobiliario (color, texturas e iluminación): un mobiliario contrapuesto entre los dos mundos, colores y texturas llamativas en el mundo normal y colores oscuros ensangrentados y sucios en el mundo paralelo.</p> <p>mensajes publicitarios: Aparecen logotipos publicitarios inventados que le dan nombre a las tiendas y lugares.</p> <p>elementos móviles: enemigos y elementos tales como un ascensor, trenes, escaleras mecánicas...</p>
---



pasajes musicales:

- música ambiental caracterizada por pasos, aullidos, ruidos de cañerías, gritos...
- banda sonora creada por Akira Yamaoca con fuertes cambios de ritmo que se adecúan a los diferentes momentos del juego y refuerzan los ambientes y las acciones violentas.

monólogos: no aparecen

diálogos orales: la protagonista dialoga con los demás personajes para conseguir información.

Descripción el contenido de los textos escritos que aparecen en las distintas escenas.

Los textos escritos son los subtítulos de las conversaciones entre los personajes en inglés.

Descripción de los resultados parciales (logros) que permiten ir avanzando en la acción.

Los objetivos que se van cumpliendo nos permiten proseguir a lo largo del juego, por ejemplo la resolución de enigmas.



## Análisis semántico e interpretativo (en clave psicopedagógica)

Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de las distintas etapas del argumento del videojuego?

La protagonista intenta comprender porqué aparece en un mundo paralelo donde gobierna el caos y que relación guarda con su pasado. A lo largo de las distintas fases irá descubriendo la verdad y los medios para salir y acabar con todos los acontecimientos extraños.



**Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de todas las acciones que realiza el jugador en el desarrollo del videojuegos (en cada etapa).**

Aparecen un conjunto de acciones violentas y agresiones en las que la única respuesta es el combate, hay posibilidad de huida pero en muchos momentos la única alternativa es agredir al enemigo.

aspecto: una imagen descuidada y mugrienta debido a las acciones violentas que transcurren así como un aspecto siniestro como el de los enemigos.

vestimenta (color, textura): va acorde con la personalidad de cada personaje. Colores claros para la heroína y oscuros para los enemigos.

iluminación: la escasa luz aumenta la sensación de claustrofobia y miedo, siendo en algunos momentos la linterna la única iluminación aumentando la creación de sombras tétricas.

utensilios: los utensilios están diseñados para un uso concreto (defensa, resolución de enigmas...)

gestos: adecuados a las diferentes situaciones: miedo, cansancio...

acciones que realiza: algunas de las acciones realizadas son agresivas pero otras son estratégicas para la resolución de problemas.

rol: personas que no temen a nada poseyendo una valentía que no va acorde con la imagen que dan.

estatus social: medio, se trata de personajes cotidianos y de clases bajas o medias..

caracterización sexual (si la hubiere): los rasgos característicos de cada sexo están muy definidos y existe cierta erotización en los personajes femeninos.



**ambientación histórica:** Los elementos arquitectónicos (edificios, carreteras,...) ayudan a contextualizar el ambiente urbano y geográfico que parece llevarnos a suburbios y zonas asoladas.

**fondos:** representan los dos extremos, el mundo real en estado de perfección y el otro mundo caracterizado por el caos y la desolación. Subliminalmente induce a pensar en posibles amenazas contra la humanidad (terrorismo, catástrofes, invasiones, etc.)

**elementos naturales:** en el mundo paralelo existe poca vida vegetal acaso para reforzar la sensación de destrucción y desolación.

**mensajes publicitarios:** no parecen tener excesiva relevancia si bien algunos de ellos están realizados con sangre lo que refuerza su valor simbólico-destructivo.

**elementos móviles:** no presentan simbologías relevantes.

**mobiliario (color, texturas e iluminación):** Las diversas gamas de colores, las formas, materiales y el tipo de arquitectura refuerzan las señas de identidad de las zonas geográfica y de la época a la pertenece (lúgubre, deseolada, o de posguerra).



**Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de los efectos sonoros, monólogos y diálogos, pasajes musicales que acompañan a las etapas y acciones que suceden en el videojuego.**

Algunos sonidos avisan de la proximidad de los enemigos. La banda sonora resalta los momentos importantes tales como los encuentros con otros personajes. La música anuncia el cambio de fase del juego. En general las secuencias sonoras refuerzan el miedo y el terror que envuelve al jugador durante las horas de juego.

**Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de los mensajes escritos.**



No se han podido realizar.

**Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de los diversos resultados parciales (logros) que permiten ir avanzando en la acción.**

Generan una actitud de continua intriga y ansiedad y deseo de eliminación de los que te impiden conseguir tu objetivo final. Son auténticas microbatallas que al final te inducen a pensar en la victoria final vencer a la imposición de la razón del dominio.



**Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) que se derivan del resultado final del videojuego.**

Te hacen sentir satisfacción al resolver el enigma que ocultaba el mundo paralelo, que se resuelve tras la destrucción del enemigo final. Resalta el triunfo de la inteligencia para destruir y vencer a cualquier precio. Se impone la razón de la fuerza pero nunca la fuerza de la razón.



## Análisis afectivo-emocional

**Descripción de las relaciones emotivas y afectivas que aparecen en los comportamientos de los protagonistas y demás personajes entre sí:**

Con respecto al enemigo son sentimientos de odio y confusión ante una situación violenta, todo ello envuelto en terror y miedo.



**Descripción de las emociones que siente el jugador al leer la información que aparece en las caja del videojuego y/o al ver su introducción:**

El contenido de la portada incita al enigma y la introducción te ayuda a imaginar las acciones y escenas que se van a ver a lo largo del juego.



**Descripción de las emociones y sensaciones que siente el jugador en el transcurso del juego:**

Miedo, suspense, intriga, curiosidad, frustración ante la enorme dificultad de los enigmas, claustrofobia, miedo a la oscuridad, agresividad y aniquilamiento del enemigo.



**Descripción de las sensaciones que siente el jugador al finalizar el videojuego;**

Satisfacción, orgullo, seguridad y autoafianzamiento personal por haber acabado con los enemigos que te amenazaban. Ahora eres el héroe, el protagonista principal.



**Posibles razones emotivas por las que el videojugador desea volver a iniciar el juego (adicción):**

El deseo de superar la puntuación obtenida, de conseguir llegar a los los distintos finales y de desvelar los multiples secretos que encierra. El deseo de vencer a la incertidumbre, el terror y el miedo.



## Valoración ética

### *Posibles actitudes, valores y antivalores que desencadena el videojuego*



La lectura de la información visual y escrita de la caja que contiene el videojuego.
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Destrucción.</b></li> <li>- <b>Agresividad.</b></li> <li>- <b>Frialdad.</b></li> <li>- <b>Caos.</b></li> </ul>
La historia o historias en las que sumerge al jugador durante la acción.
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Búsqueda de la verdad.</b></li> <li>- <b>Avanzar a cualquier precio.</b></li> <li>- <b>Responsabilidad.</b></li> <li>- <b>Salvación</b></li> </ul>
Las acciones que realiza el jugador en el desarrollo del videojuegos (en cada etapa).
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Prudencia.</b></li> <li>- <b>Rencor.</b></li> <li>- <b>Destrucción.</b></li> <li>- <b>Violencia.</b></li> <li>- <b>Agresividad.</b></li> <li>- <b>Frialdad.</b></li> <li>- <b>Cuidado para no errar en la matanza.</b></li> <li>- <b>Insolidaridad.</b></li> <li>- <b>Desprecio.</b></li> <li>- <b>Maltrato y muerte a los animales.</b></li> </ul>
El vestuario y aspecto físico.
<b>Descuido e insalubridad</b>
La actuación de los diversos personajes que intervienen en la historia/s y sus roles sociales.
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Agresividad.</b></li> <li>- <b>Frialdad.</b></li> <li>- <b>Crueldad.</b></li> <li>- <b>Rencor.</b></li> <li>- <b>Falta de escrúpulos</b></li> </ul>
Los escenarios en los que se desarrolla la historia/as.

- <b>Robo.</b>
- <b>Destrucción de bienes.</b>
Los monólogos, diálogos, efectos sonoros y pasajes musicales que acompañan a las etapas y acciones que suceden en el videojuego.
- <b>Nerviosismo.</b>
- <b>Intriga.</b>
En los textos.
No se han estudiado
Los resultados parciales (logros) que permiten ir avanzando en la acción.
- <b>satisfacción.</b>
- <b>orgullo</b>
El resultado final del videojuego.
- <b>Satisfacción.</b>
- <b>Orgullo.</b>
- <b>Superación personal.</b>



## Juicio sobre la utilidad educativa del videojuego y de la edad mínima recomendada de uso

La edad mínima es la adecuada pero tenemos noticias de su uso frecuente por menores. Pensamos que no tiene utilidad educativa ya que fomenta la cultura de la violencia y la razón de la fuerza. Solamente puede ayudar a desarrollar la observación, la intuición y la cautela.



## Información mínima que debería aparecer en el etiquetado del producto (caja envoltorio) para que padres y usuarios conozcan su contenido real

Advertencia de que fomenta la cultura de la violencia, descripción clara del argumento, de etapas del videojuego, de acciones que realiza el jugador y de los resultados. Explicación de los valores que transmite y una secuencia de los fotogramas más significativos.

### Actividad realizada en pro del:



DECENIO INTERNACIONAL PARA  
LA PROMOCIÓN DE UNA CULTURA



2001  
2010

DE LA NO-VIOLENCIA Y DE LA PAZ  
PARA TODOS LOS NIÑOS DEL MUNDO



Puede obtenerse más información sobre este videojuego en:

<http://www.konami-europe.com/silenthill3/>  
[http://www.konamityo.com/sh3/index\\_e.html](http://www.konamityo.com/sh3/index_e.html)  
[http://ps2on.cometatech.com/cgi-bin/display\\_review.pl?id=321](http://ps2on.cometatech.com/cgi-bin/display_review.pl?id=321)  
<http://www.zonared.com/info/331.html>  
<http://www.meristation.com/sc/juegos/todosobre.asp?c=GEN&j=3399>  
<http://dreamcast.canaljuegos.com/playstation2/producto.asp?idproducto=870>  
<http://www.vandal.net/cgi-bin/verjuego.pl?n=1275>  
<http://www.ociojoven.com/trade/productview/16275/133/>