

Tardivo, Benjamín

Análisis sobre recursos utilizados para causar miedo en videojuegos de terror

Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital

Fecha: 21/2/2025

Obra bajo Licencia:  [Atribución 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Cita recomendada: Tardivo, B. (2025). *Análisis sobre recursos utilizados para causar miedo en videojuegos de terror* [Tesis de grado]. Universidad Nacional de Rafaela



Análisis sobre recursos utilizados para causar miedo en videojuegos de terror

Benjamin Tardivo

Universidad Nacional de Rafaela

Taller de Producción para el Trabajo Final

Priscila Soledad Fernández, Facundo Curbelo, Romina Indelman, Nicolas Nocete, Andres Rossi, Diego Porello, Mariana Theler, Rodrigo Laorden y Soledad Ayala.

06 de Noviembre de 2024

Índice

Índice	2
Resumen	3
INTRODUCCIÓN	4
PROBLEMA	5
Objetivos	7
General	7
Específicos	7
Propósitos	7
MARCO TEÓRICO/CONCEPTUAL	9
Videojuego AAA	9
Videojuegos Indie	9
Terror en videojuegos	10
Antecedentes	10
METODOLOGÍA	12
HALLAZGOS	19
Encuesta	19
Recursos utilizados para causar miedo	20
La oscuridad	20
La soledad	22
Audio	23
Huida y Confrontación	25
Deformaciones faciales	29
El monstruo	32
El efecto de la revelación	34
Rompecabezas de Tensión	36
La Inocencia Perdida	37
Lugares Inquietantes	39
Entre la Penumbra	43
El Lienzo del Miedo	45
Lo desconocido	47
Recursos Utilizados en los videojuegos seleccionados	49
La oscuridad	49
La luz	49
Audio	50
La soledad	51
Los Antagonistas	52
Niñez y terror	52
La paleta de colores	53
La escenografía	54
Puzzles	54
Lo Desconocido y la Revelación	55

Huida y Confrontación	56
Recursos combinados	58
CONCLUSIÓN	60
ANEXO 1	62
BIBLIOGRAFÍA	64

Resumen

Los videojuegos de terror han dejado una huella significativa en la industria de los videojuegos y los títulos AAA, conocidos por sus grandes presupuestos, han tenido un papel crucial en la evolución de los videojuegos, brindando mejoras tecnológicas, entre otros. Además los videojuegos Indie por su lado han empezado a ganar popularidad entre los jugadores y cada vez más salen al mercado. Sin embargo, en los últimos tiempos, muchas de estas nuevas experiencias han fallado en recrear emociones intensas, volviéndose aburridas o monótonas. Esta investigación se enfoca en explorar y analizar los recursos utilizados para generar miedo en los videojuegos Indie y AAA lanzados entre 2020 y 2023. Esta investigación comienza con la pregunta ¿Qué recursos utilizan los videojuegos de terror para causar miedo? El proceso de investigación se inicia mediante la construcción de un corpus de videojuegos de terror AAA e Indie. En esta etapa, se establecen los criterios que determinarán qué videojuegos serán seleccionados como objeto de estudio. Posteriormente, se procede a identificar algunos de los recursos empleados por los videojuegos de terror para generar miedo. Seguidamente, se realiza un análisis descriptivo de cada recurso, acompañado de imágenes ilustrativas. De acuerdo a la investigación, el recurso más efectivo de manera independiente en la generación de miedo es el Audio, pero también se establece que los recursos no trabajan por sí solos sino que es la combinación de los mismos lo que lleva a una experiencia de terror más impactante además de que muchos recursos en sí, son en esencia, la combinación de otros recursos.

Palabras clave: “terror” - “miedo” - “videojuegos AAA” - “recursos” - “videojuegos indie”

INTRODUCCIÓN

El género terror ha dejado una huella indeleble en la industria de los videojuegos, y los títulos AAA, conocidos por su alto presupuesto, se han convertido en referentes dentro del mundo *mainstream* de los videojuegos. A lo largo de los años, los juegos de terror han evolucionado para ofrecer experiencias cada vez más inmersivas y aterradoras (Brenlla, 2020), en parte, gracias al poderío tecnológico y los recursos de producción que los estudios AAA pueden emplear.

El género de terror en los videojuegos tiene como objetivo principal provocar emociones intensas y perturbadoras en los jugadores, sumergiéndose en mundos donde el miedo y la ansiedad están presentes de manera constante y permitiéndoles enfrentarse a sus propios temores de manera interactiva, generando una inmersión total en la experiencia de juego.

Los juegos AAA, han desempeñado un papel crucial en la evolución del género de terror en los videojuegos. Destacándose por sus grandes presupuestos, dando la capacidad para ofrecer gráficos impresionantes, efectos de sonido realistas, actuaciones de voz convincentes y una producción general de alta calidad. Los estudios AAA han logrado llevar el terror a nuevas alturas al aprovechar al máximo las capacidades tecnológicas y creativas a su disposición.

Por otro lado según nuestra experiencia podemos decir que el terror, no pertenece al mundo *mainstream* siendo que la mayoría de videojuegos de terror no pertenecen a estudios AAA sino que pertenecen a estudios más independientes, cuyos presupuestos no llegan a asemejarse a los de los estudios AAA. Esto se debe probablemente a como explica Kelly (2021) que los publishers no los ven como un producto tan rentable y no le dan tanto interés, lo cual es coherente puesto que la mayoría de los juegos AAA buscan apelar a una audiencia más amplia, a modo de poder recuperar una alta inversión del desarrollo, pero esta búsqueda de la accesibilidad tiende a entrar en conflicto con la esencia del género, ya que muchos jugadores no son capaces de tolerar las emociones fuertes que lo destacan.

Debido a esto, en el último tiempo muchas de estas nuevas experiencias que salen al mercado fallan a la hora de recrear estas emociones intensas, volviéndose aburridas o monótonas no solo por lo discutido anteriormente, sino que, por un lado, uno de los

problemas que enfrentan muchos videojuegos de terror modernos es su enfoque en la viralización. En lugar de construir una narrativa sólida o una atmósfera de horror psicológico profundo, la gran mayoría de estos juegos se enfocan en generar sustos rápidos y reacciones inmediatas, priorizando escenas de impacto visual o momentos de tensión momentánea. Esto se hace con el objetivo de lograr la viralización a través de plataformas como YouTube o Twitch, donde youtubers y streamers reaccionan en tiempo real a los sustos. Sin embargo, este enfoque tiende a sacrificar el desarrollo de un horror más complejo y duradero, limitando el impacto emocional que puede tener en los jugadores y reduciendo la experiencia a momentos aislados de sobresalto, en lugar de una experiencia de horror inmersiva y significativa. (canal BaityBait, 2022) Creemos que estas repetidas prácticas han llevado a una falta de información accesible y al desconocimiento general, acerca de cómo estos videojuegos causan miedo en los jugadores.

PROBLEMA

En los últimos tiempos, ha surgido un destacado problema en la industria de los videojuegos: la falta de experiencias de terror inmersivas que satisfagan plenamente a los jugadores. Este problema se origina en la incapacidad de los desarrolladores para aprovechar todo el potencial que poseen. Una de las razones de esta situación es la falta de información o desconocimiento sobre cómo los videojuegos generan terror.

Esta carencia de conocimiento se debe en parte a la escasez de estudios específicos en este campo, dato que hemos podido confirmar a través de la revisión de documentos, siendo que el documento más actual que hemos podido encontrar que haga un aporte similar al de este tema fue publicado por Carlos Gómez Gurpegui en 2015. Los investigadores han mostrado un limitado interés o atención hacia el estudio de los recursos utilizados para generar miedo en los videojuegos, lo que ha dejado un vacío de información importante. Además, la constante evolución de la industria de los videojuegos dificulta el seguimiento y la documentación de dicha información. Los cambios rápidos y constantes en las prácticas y enfoques dificultan la comprensión de cómo generar miedo de manera efectiva en los videojuegos.

Esto tiene consecuencias negativas en el desarrollo de videojuegos, ya que las experiencias resultantes pueden no cumplir con las expectativas de los jugadores. Incluso si

los desarrolladores utilizan recursos conocidos, es posible que estos se vuelvan monótonos y/o inefectivos debido a la falta de información precisa sobre cómo implementarlos.

Esta investigación surge con el propósito de explorar y analizar los recursos utilizados para generar miedo en los videojuegos de alto presupuesto y renombre, comúnmente conocidos como videojuegos AAA pero también en aquellos de estudios independientes con un presupuesto más moderado, también conocidos como Indie. Se ha centrado específicamente en aquellos lanzados para las plataformas de PC y consola, ya que estas plataformas comparten numerosas similitudes y la mayoría de los videojuegos están disponibles en ambas.

El presente TFC se enfocará en la selección de videojuegos entre el período 2020 y 2023, con el fin de cumplir nuestro objetivo y analizar videojuegos actuales, que cumplan con una puntuación de 7 o más de 7 otorgadas por las páginas de periodismo en videojuegos y por las valoraciones generales de los usuarios en la plataforma steam¹. De esta manera, este criterio nos permite analizar videojuegos de una valoración mayormente positiva y que estén establecidos como videojuegos tanto AAA como Indies. Ahora bien, teniendo que el recorte temporal abarca 4 años y la cantidad total de videojuegos producidos es inabarcable en este TFC, se decidió trabajar con los siguientes videojuegos ya que son los que presentan la mayor cantidad de ejemplos puntuales claros y con implementaciones modernas de los recursos utilizados para infundir miedo en el jugador con fin de elaborar el corpus propuesto en el objetivo general: Signalis, Amnesia: The Bunker, The Medium, Resident Evil 8: Village, Dead Space (2023).

Esta elección temporal se fundamenta en el deseo de examinar juegos recientes, lo que permite analizar los recursos que los desarrolladores están utilizando actualmente en la generación de miedo. Además, al centrarse en juegos de lanzamiento reciente, se facilita la búsqueda y acceso a información relevante y actualizada sobre los recursos empleados.

Es entonces cuando esta investigación entra en juego, buscando resolver la pregunta de ¿qué recursos utilizan los videojuegos de terror para causar miedo? Podría ser la oscuridad, la cual comunica muerte, o quizás una falta de dominio sobre el entorno que provoca que en muchas ocasiones no se tenga un miedo a una amenaza real, sino potencial (Korstanje, 2010; Pinchbeck, 2009). Si bien es cierto que no podemos llegar a una conclusión

¹ Steam posee reseñas de jugadores y, en base a la cantidad de reseñas positivas y negativas, genera un promedio general que va desde “extremadamente negativas” a “extremadamente positivas”

definitiva solo con nuestras reflexiones, esta investigación se plantea como una respuesta a esta pregunta en particular, pero además presentándose como una herramienta a modo de aporte de conocimiento en el tema, al dar a conocer de manera detallada y accesible los recursos utilizados para generar miedo en los videojuegos.

Objetivos

General

Construcción de un corpus de los recursos utilizados para causar miedo en videojuegos AAA e indie de terror lanzados para PC y Consola a partir del análisis de los siguientes videojuegos producidos entre 2020 y 2023: Signalis, Amnesia: The Bunker, The Medium, Resident Evil 8: Village, Dead Space (2023).

Específicos

- Construir un corpus de videojuegos de terror que abarque tanto títulos de desarrollo independiente (indie) como videojuegos de alto presupuesto (AAA).
- Analizar los recursos utilizados para causar terror en los videojuegos seleccionados.
- Construir el corpus de recursos utilizados para causar miedo

Propósitos

El objetivo de dar a conocer los recursos utilizados para causar miedo en videojuegos AAA es permitir que estos puedan ser utilizados de manera efectiva y adecuada en videojuegos de menor presupuesto o por estudios de menor tamaño. Aunque los videojuegos AAA suelen contar con mayores recursos financieros o tecnológicos para crear experiencias inmersivas y aterradoras, esto no significa que los juegos de menor presupuesto o desarrollados por estudios más pequeños no puedan lograr un impacto similar

Al comprender los recursos utilizados en los videojuegos de terror AAA, los desarrolladores y diseñadores de juegos de menor presupuesto pueden aprovechar ese conocimiento y adaptarlo a sus propias limitaciones y posibilidades. Por ejemplo, en lugar de tener un equipo de desarrollo masivo, pueden centrarse en aspectos clave que terminarían

dando un efecto similar al de los juegos de mayor presupuesto, además de hacer uso creativo de efectos visuales aprovechando al máximo alguno de los recursos analizados.

Además, conocer los recursos utilizados en los videojuegos AAA puede inspirar a los desarrolladores a buscar soluciones innovadoras y creativas para generar miedo en sus propios juegos. No se trata necesariamente de replicar exactamente lo que se hace en los juegos AAA, sino de comprender los principios y fundamentos detrás de esos recursos y adaptarlos a las propias capacidades y recursos disponibles.

Por otro lado, el propósito de analizar videojuegos indie nos servirá para comparar diferentes enfoques creativos, ya que, al tener un enfoque y presupuesto diferentes a los títulos AAA, nos permite examinar cómo los desarrolladores de ambos sectores causan miedo en los jugadores. Además, este análisis también nos permitirá observar si los videojuegos independientes son capaces de adaptar algunos de los recursos utilizados en títulos de mayor presupuesto, a pesar de las limitaciones propias de los proyectos indie.

Además, los videojuegos indie al no estar restringidos por las expectativas comerciales, suelen experimentar con nuevas ideas y mecánicas. Esto puede resultar en la identificación de innovaciones que podrían no estar presentes en los juegos AAA y que, sin embargo, podrían tener un gran impacto en la evolución del género.

Por último, analizar videojuegos AAA e Indie presentan una visión más completa del género siendo que ambos sirven como los 2 extremos de un espectro en cuanto a desarrollo, producción y audiencia.

MARCO TEÓRICO/CONCEPTUAL

Videjuego AAA

El término AAA se refiere al sistema de clasificación de bonos desarrollado por las 3 agencias de calificación crediticia de Estados Unidos: Moody's, Standard & Poor's y Fitch (Finney, 2022), donde AAA es la mayor clasificación posible en base a los bonos más seguros que tienen la mayor capacidad para cumplir con expectativas financieras (S&P Global, 2023). Es entonces cuando los desarrolladores de videojuegos a partir de 1990 comenzaron a utilizar esta clasificación para los títulos con mayor presupuesto en convenciones de videojuegos (DeMaria, 2019, como se citó en Bernevega y Gekker 2022). De esta manera coincidimos con Bernevega y Gekker (2022) en que los videojuegos AAA esencialmente representan juegos con equipos grandes, presupuestos más grandes y mayores retornos potenciales, con el objetivo de vender la mayor cantidad posible de productos finales.

Videjuegos Indie

El término Indie en los videojuegos, al igual que en la música o el cine, hace referencia al término *independent*, o independiente y según Pajkovic (2023) estos videojuegos son creados por pequeños equipos o equipos sin afiliaciones a grandes estudios.

Por otro lado Grabarczyk & Garda (2016) establecen que no todos los videojuegos indie son completamente independientes y categorizan a través de una disyunción de tres tipos distintos de independencia: Independencia Financiera, Independencia Creativa e Independencia de un Publisher, además establecen que para que un videojuego sea indie, debe poseer al menos una de estas 3 independencias.

Además para facilitar la categorización de los videojuegos indie los clasificaremos en función de sus precios. Según los datos recopilados por Partis (2022), Fungies (2023) VG Insights (2020), en sus respectivos artículos, podemos afirmar que los videojuegos indie rondan entre USD \$1 los más económicos y USD \$25 los más costosos. Utilizaremos esta información a modo de referencia para seleccionar los videojuegos indies que formarán parte de nuestro análisis.

Terror en videojuegos

Comúnmente cuando hablamos de piezas de entretenimiento del género terror nos referimos a ellas como obras “*de terror*”, adjetivo definido por la Real Academia Española (2023) como “*dicho de una obra cinematográfica o literaria y del género al que pertenecen: Que buscan causar miedo o angustia en el espectador o en el lector*”.

Una de las principales influencias en los videojuegos proviene del cine, dado que en palabras de Picard (2008), su contenido audiovisual es evidencia que destaca la relación entre estos dos medios de entretenimiento. Podemos entonces hablar de los videojuegos de terror basándonos en el terror del cine el cual según Kawin (2012) posee material lleno de violencia, sangre, factores sin nombre o inexplicables, sobrenaturales, entre otros.

Por otro lado, los géneros de videojuegos son algo difícil de definir, algo que queda en claro cuando nos fijamos en las diferentes plataformas de ventas de videojuegos, en *Steam* se categorizan 12 géneros, en las plataformas de *Xbox* y *Playstation* son 8 y en la *Nintendo Eshop* son 5 y más allá de su parecido al cine mencionado previamente, no es suficiente la toma de referencia del cine para concluir a un género de videojuego, siendo que la interactividad es tanto la parte más importante de los mismos como la principal diferencia con el cine.

Basándonos en esto nos referiremos al documento *MDA, Mechanics, Dynamics & Aesthetics*, (Hunicke et al., 2004) y consideraremos el terror como un aesthetic o estética y tomaremos en consideración los componentes estéticos que creen sus respectivas experiencias en el jugador, es este caso una experiencia de terror.

En base al material expuesto previamente decimos entonces que, en videojuegos, el terror es un término utilizado para referirse a un género cuyo objetivo es generar miedo y tensión en el jugador poniéndolo en situaciones que le den una sensación de peligro, a menudo utilizando factores desagradables, sobrenaturales o inexplicables.

Antecedentes

A través de la revisión bibliográfica, llevada adelante con las palabras claves que identifican a este TFC principalmente en Google Scholar y en DuckDuckGo, encontramos una diversidad de trabajos que refieren desde planes de negocio hasta el análisis de la interfaz de usuario. Sin embargo, logramos encontrar principalmente dos documentos que poseen similitudes en el tema con el documento elaborado, por un lado el documento desarrollado

por Carlos Gómez Gurpegui (2015) donde se parte de las preguntas ¿Ha desaparecido el survival-horror como género? ¿La intrusión de la cámara en primera persona en los títulos de terror ha matado al género? Y se profundiza en la conexión existente entre el survival-horror y el cine a través del uso de la cámara y su relación directa en la puesta en escena del terror, utilizando como caso de estudio el videojuego Alien: Isolation (Creative Assembly, 2014).

A través de la investigación se recorre la historia de los videojuegos de terror, sus grandes hitos y su relación con el mundo del cine, para llegar a la construcción de la tensión y el terror del caso en estudio, mostrándonos cómo hace uso de herramientas que títulos famosos dentro del género han explotado múltiples veces, además de remontarse a mecánicas asentadas en los 90 como recursos escasos, inventario muy limitado, etc. Pero que además construye terror en base a mecánicas innovadoras como un sensor de movimiento que posee el personaje que es una pieza clave para la tensión.

Concluyendo con las respuestas a las preguntas iniciales el autor demuestra cómo el género survival-horror no desaparece, sino que sufre un cambio drástico a principios del nuevo milenio y en relación a la segunda pregunta concluye en que en Alien: Isolation mantiene, efectivamente, el terror vivo dentro del mundo video lúdico, pero plantea una reflexión alrededor de la terminología planteada en base a la esencia del género.

Por otro lado, el reportaje de Francisco J. Brenlla (2020), intenta entender dónde reside el atractivo de los juegos de terror y detalla algunos recursos que tienen los desarrolladores a su disposición para crear tensión. El autor destaca la interactividad como un elemento clave en los videojuegos de terror, ya que permite al jugador convertirse en protagonista y experimentar la narrativa de una manera más inmersiva.

El artículo también menciona la importancia de la estética y la ambientación en los juegos de terror y, además, se discute la diferencia entre el terror concreto y terror abstracto. También se hace mención de títulos famosos y referentes y de cómo utilizan diferentes enfoques en cuanto al terror.

METODOLOGÍA

Se llevará a cabo una investigación cualitativa utilizando diversas técnicas. En primer lugar, se realizará una revisión de bibliografía a partir de textos de diversa naturaleza (artículos periodísticos, investigaciones previas, papers, etc.), que, una vez leídos, se considere que son útiles para identificar recursos que ayuden a generar miedo en videojuegos AAA e indie. Una vez terminada la revisión de bibliografía, se enumerarán los recursos con el fin de caracterizarlos. Posteriormente, se aplicará una encuesta para recopilar las opiniones de estudiantes de la UNRaf que jueguen videojuegos de terror AAA e indie sobre estos recursos. Esta revisión bibliográfica se hará mediante la utilización de motores de búsqueda como DuckDuckGo para los artículos periodísticos y google scholar para la búsqueda de papers o artículos de índole académica en conjunto con algunas que se detallarán más adelante en este apartado. Luego se realizará un corpus de videojuegos AAA e indie de terror a partir del cual seleccionaremos los videojuegos a analizar, la observación² será la técnica utilizada para recolectar datos, mientras que nuestras unidades de análisis serán *gameplays*, definidos como “*video o streaming en que se reproduce una partida de un videojuego jugada por una persona*” (Ramirez, 2021) y/o *walkthroughs*. Así, podemos ver que estos términos son definidos por Ramírez (2021) como:

Explicación en forma de guía o tutorial en la que se suele indicar, paso por paso, el camino a seguir para avanzar en un videojuego hasta lograr un objetivo, llegar a un determinado punto o completarlo, y que puede incluir estrategias, consejos y localizaciones de objetos

Además de experiencias personales en videojuegos de terror, es decir, experimentar los videojuegos por nosotros mismos.

Los *gameplays* y *walkthroughs* son objetos de estudio adecuados para el caso, ya que al estar en formato de video es más fácil observarlos, permitiéndonos pausar, rebobinar, adelantar, de manera que podremos prestar atención a detalles que podrían pasar desapercibidos y podrían ser clave.

Por otro lado, dado que resulta muy difícil por nuestra parte jugar estos videojuegos, por el miedo que nos producen, se realizó una encuesta para las personas que sí juegan estos videojuegos, los encuestados pertenecen al rango de edad de 14 a 31 años y forman parte de

² Técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

la Universidad Nacional de Rafaela sin hacer diferencia en carrera o año de cursado o a grupos de amigos que consideramos pertinentes a la hora de encuestar, conformando un grupo de fácil accesibilidad para nosotros. La encuesta se realizó el 5/10/2023 y la última respuesta a la misma fue enviada el 16/10/2023, de este grupo se recibieron unas 40 respuestas: ver modelo de la encuesta en anexo 1.

Incorporando múltiples perspectivas y visiones de las experiencias posibilita llegar a una conclusión del estudio más completa y que no se limite únicamente a la experiencia personal. Dado que se trata de una investigación con un marcado enfoque social, nos parece fundamental considerar diversas experiencias para obtener una comprensión más amplia y representativa, además funciona a modo de identificar qué recursos dan más miedo según los alumnos y por lo tanto identificar los más importantes. Una vez identificados los recursos utilizados para causar miedo mediante la búsqueda bibliográfica pasaremos a caracterizar estos recursos a modo descriptivo, basándonos en la información recopilada para luego analizar estos recursos dentro de los videojuegos seleccionados y elaborar una tabla que puntúe los recursos en cada juego según su importancia y explicar cómo son utilizados los recursos en los mismos dando lugar a la conclusión de cierre del documento.

Sumado a esto, una vez identificados varios de los recursos, se realizó una entrevista al Dr. Alejandro Ruiz Diaz, médico, especialista en psiquiatría, el día 19 de Octubre de 2024 en el consultorio del Dr Ruiz Diaz, con el fin de obtener información de primera mano para lograr comprender algunos de los motivos por los que estos recursos logran generar miedo en el jugador, de esta manera podremos obtener información para contrastar con la revisión de autores y con los resultados de las observaciones de los videojuegos seleccionados, además de enriquecer el análisis bibliográfico con la información obtenida de la entrevista. Ver anexo 2 por las preguntas realizadas en la entrevista.

Corpus de videojuegos a analizar

Previamente se hablaba acerca del término AAA donde Finney (2022) explicaba que este está referido a un sistema de clasificación de bonos y que luego los desarrolladores de videojuegos comenzaron a utilizar para referirse a videojuegos de alto presupuesto (DeMaria, 2019, como se citó en Bernevega y Gekker 2022), en base a esto, es muy difícil determinar qué videojuegos pertenecen al término AAA o al AA o al A, entre otros. Por lo que para el

desarrollo de esta investigación, simplemente estableceremos como videojuego AAA a aquellos videojuegos que han tenido alto presupuesto para su desarrollo.

Por otro lado, hemos discutido previamente sobre los videojuegos indie y la razón para incluirlos en esta investigación. Sin embargo, el término "indie" es complejo y no tiene una definición precisa, como se observa en las opiniones de varios miembros de compañías indie citados en el artículo de Dutton (2012). Debido a esta ambigüedad, hemos decidido utilizar *Outlast*, que mencionamos en la introducción como un título indie, como punto de referencia. El presupuesto de *Outlast* en 2013 fue de 1,4 millones de dólares canadienses (Handrahan, 2018), lo que equivale aproximadamente a 1 millón de dólares estadounidenses en la actualidad. Este presupuesto servirá como guía para definir el rango presupuestario de los juegos indie en nuestra búsqueda. Aunque por el difícil acceso a este tipo de datos, tomaremos en cuenta los costos de los videojuegos como base.

Ahora bien, vamos a centrarnos en videojuegos de terror, pero, ¿qué es un videojuego de terror? Este "género" está diseñado para causar miedo, pánico o incluso ansiedad en el jugador, pueden o no utilizar *jumpscare*³ o hasta tener elementos ficticios, como zombies o fantasmas (Yu, 2022). Sin embargo dentro del género existen múltiples videojuegos, algunos similares entre sí, otros no tanto, pero eso no supone un problema, ya que no nos interesan las mecánicas de los mismos, sino qué elementos utilizan para causar miedo. Es por eso que previamente presentamos la idea de hacer foco en el terror como si se tratara de una estética basándonos en el documento MDA y haciendo hincapié en los expresado previamente en el documento.

En resumidas cuentas, investigaremos videojuegos de alto presupuesto y de presupuesto categorizado como "indie" cuyos componentes crean una experiencia de "terror", es decir, que su objetivo principal sea darle un susto al jugador. Aún así, consideramos que la mejor manera de encontrar estos videojuegos es a través del uso de páginas que brinden puntajes o reseñas a los videojuegos, ya sea por parte de las mismas páginas o por parte de los usuarios. Algunas de estas páginas podrían ser OpenCritic, que realiza una compilación de múltiples reseñas de críticos de plataformas o medios conocidos y les da una puntuación del 1 al 100 promediando estas reseñas. Metacritic, otra página con la misma función de la anterior, con un catálogo mayor y que además posee reseñas de los usuarios en compañía del mismo estilo de puntajes. Por último, Steam posee reseñas de

³ El Jumpscare es un momento de sorpresa o terror que parecería salir de la nada. (Muir, 2013)

jugadores y, en base a la cantidad de reseñas positivas y negativas, genera un promedio general que va desde “extremadamente negativas” a “extremadamente positivas”. El siguiente gráfico da una explicación más detallada de cómo funcionan estas.

Tabla 1

Clasificación de reseñas de juegos en Steam según porcentaje de aprobación y cantidad de reseñas

Positive %	10-49 reviews	50-499 reviews	500+ reviews		
95%-100%	Positive 80%-100%	Very Positive 80%-100%	Overwhelmingly Positive		
90%-94%			Very Positive 80%-94%		
85%-89%					
80%-84%					
75%-79%	Mostly Positive 70%-79%				
70%-74%	Mixed 40%-69%				
65%-69%					
60%-64%					
55%-59%					
50%-54%					
45%-49%					
40%-44%	Mostly Negative 20%-39%				
35%-39%					
30%-34%					
25%-29%					
20%-24%	Negative 0%-19%				
15%-19%				Very Negative 0%-19%	Overwhelmingly Negative 0%-19%
10%-14%					
5%-9%					
0%-4%					

Seemingly how Steam ratings work - chart by @runevision Sep 2020

Nota. Tabla elaborada por el usuario de Reddit runevision. Esta tabla muestra cómo Steam categoriza la valoración de los juegos de acuerdo con el porcentaje de reseñas positivas y la cantidad total de reseñas recibidas. Las clasificaciones van desde "Extremadamente Positivo" para juegos con alta aprobación (95%-100%) y más de 500 reseñas, hasta "Extremadamente Negativo" para aquellos con baja aprobación (0%-19%)

De esta manera podremos buscar videojuegos con puntajes decentes que nos sirvan para la investigación. Una vez aplicado este filtro, se decidió analizar cinco videojuegos que cumplieran con los criterios establecidos. La selección se llevó a cabo basándonos en nuestra

accesibilidad a ellos y considerando que ya teníamos, en mayor o menor medida, un conocimiento previo de estos títulos, los cuales están listados a continuación:

Resident Evil 8 Village:

Desarrollado por CAPCOM, los jugadores controlan a Ethan Winters, quien busca rescatar a su hija secuestrada en un pueblo misterioso lleno de criaturas mutantes. El juego, en primera persona, combina exploración, combate, y gestión de inventario, manteniendo la tensión con una atmósfera de horror mientras el jugador se enfrenta a las entidades siniestras que controlan la aldea.

Lanzamiento: 2021

Precio: USD\$39.99

Categoría: AAA

Visualización: Experiencia indirecta | visualizado en Youtube
<https://www.youtube.com/playlist?list=PL03RkZP30EebzqKHPfuE4XrZxWIhD1iaK>

Dead Space (2023):

Un remake de un clásico juego de terror de ciencia ficción desarrollado por Motive Studio y EA. Los jugadores controlan a Isaac Clarke, un ingeniero que llega a la nave espacial USG Ishimura para investigar una llamada de auxilio, solo para descubrir que está infestada de criaturas grotescas conocidas como necromorfos. Con una perspectiva en tercera persona, el juego se centra en la supervivencia, el combate estratégico, y la gestión de recursos mientras Isaac lucha por escapar y desentrañar los secretos de lo sucedido en la nave.

Lanzamiento: 2023

Precio: USD\$59.99

Categoría: AAA

The Medium:

Desarrollado por Bloober Team, The Medium pone a los jugadores en el papel de

Marianne, una médium con la habilidad de moverse entre dos realidades: el mundo físico y el mundo espiritual. A lo largo del juego, los jugadores exploran ambos planos simultáneamente, resolviendo acertijos y enfrentando horrores que acechan en el más allá. Con una perspectiva en tercera persona, el juego mezcla mecánicas de exploración y narrativa, mientras crea una atmósfera oscura y opresiva, junto con los contrastes visuales entre los dos mundos.

Lanzamiento: 2021

Precio: USD\$49.99

Categoría: AAA

Visualización: Experiencia Indirecta | Visualizado en Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=f5NSArpKhTo>

Signalis:

Signalis es un juego de terror de supervivencia desarrollado por rose-engine. En él, los jugadores controlan a Elster, una técnica Replika que despierta en una nave estrellada en un planeta inhóspito. Mientras explora instalaciones abandonadas y desoladas, Elster se enfrenta a extrañas criaturas y profundiza en misterios oscuros que desafían la realidad. Con una atmósfera opresiva, mecánicas clásicas de supervivencia y rompecabezas desafiantes, el juego ofrece una experiencia inmersiva que combina ciencia ficción y horror psicológico.

Lanzamiento: 2022

Precio: USD\$19.99

Categoría: Indie

Visualización: Jugado

Amnesia: The Bunker:

Desarrollado por Frictional Games, pone a los jugadores en la piel de un soldado atrapado en un búnker de la Primera Guerra Mundial. A medida que exploran el oscuro y claustrofóbico ambiente subterráneo, deben enfrentarse a una criatura que acecha en las sombras, siempre al acecho. El juego combina la tensión de la gestión de recursos con el horror de supervivencia, ya que el protagonista depende de un generador y una linterna poco

confiable para iluminar su entorno, creando una atmósfera de constante peligro mientras intenta escapar de los horrores que habitan el búnker.

Lanzamiento: 2023

Precio: USD\$24.99

Categoría: Indie

Visualización: Experiencia Indirecta | Visualizado en Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=UMz4GImm7Go>

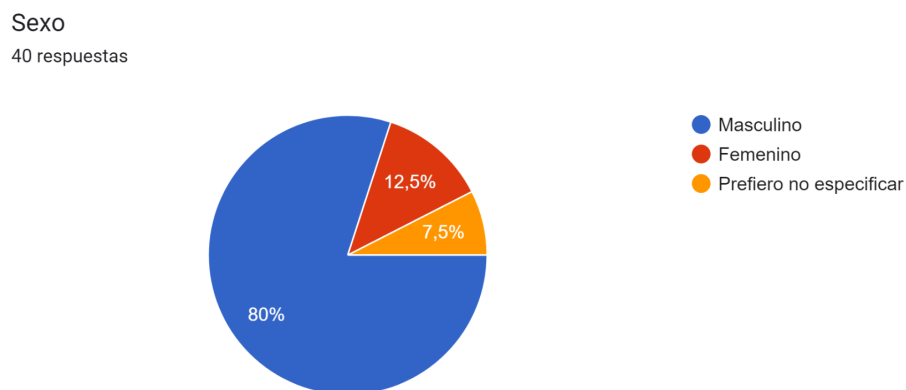
HALLAZGOS

Encuesta

Debido a la necesidad de recopilar datos sobre las opiniones de quienes juegan videojuegos de terror acerca de cómo estos generan miedo, motivada por la imposibilidad de jugar personalmente este tipo de videojuegos, se optó por la creación de una encuesta mediante la herramienta Google Forms.

De los 40 encuestados un 67,5% juega videojuegos de terror, cuando preguntamos a aquellos que no jugaban estos juegos el por qué, las respuestas más comunes fueron, dado al miedo o situaciones en la que estos juegos de terror nos ponen o por una falta de interés hacia este género y/o un mayor interés hacia otros. Además como podemos notar en el siguiente gráfico, la mayoría de las personas que contestaron la encuesta fueron de género masculino, debido a que la encuesta fue enviada mayormente a personas de ese género.

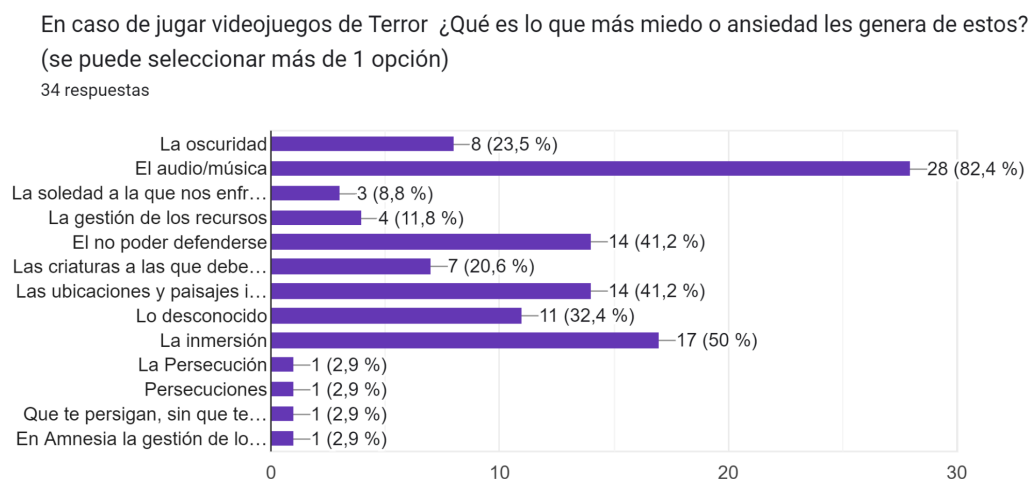
Gráfico 1



Nota. Este gráfico muestra los porcentajes de las personas de género masculino/femenino que respondieron la encuesta, además de aquellos que prefirieron no especificar.

Por otro lado, ya habiendo identificado por nuestra parte algunos de los recursos utilizados para causar miedo, preguntamos a los participantes que sí se dedicaban a jugar este tipo de videojuegos acerca de cuáles eran los elementos que más inquietud les provocaba en los mismos, con el objetivo de identificar la importancia de los recursos utilizados para causar miedo. Las respuestas obtenidas fueron las siguientes:

Gráfico 2



Nota. Este gráfico muestra la cantidad de votos que recibió cada recurso en conjunto con un porcentaje de los votos. Cada persona podía seleccionar más de un recurso, además de tener la opción de añadir alguno que crean conveniente.

Este gráfico muestra que el audio es, con gran diferencia, el recurso más votado, obteniendo el doble de votos que el segundo recurso más elegido. Un 82,4% de los participantes lo identificaron como un elemento que les genera miedo. Le sigue la inmersión, con un 50% de los votos, mientras que la imposibilidad de defenderse y las ubicaciones inquietantes empatan con un 41,2% cada una. Por último, lo desconocido obtiene un 32,4% de los votos o más, consolidándose así como los cinco recursos que alcanzan al menos un tercio de las preferencias.

Recursos utilizados para causar miedo

En este apartado se lleva a cabo la revisión bibliográfica, complementada y enriquecida con los datos obtenidos a partir de la entrevista.

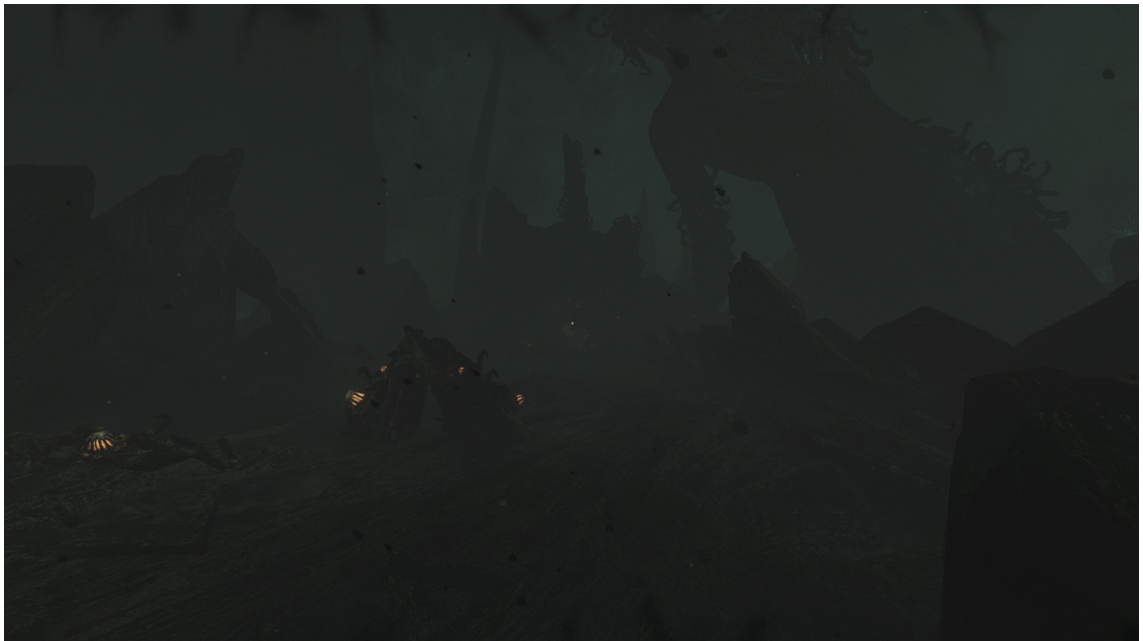
La oscuridad

La oscuridad es un elemento recurrente y poderoso en la mayoría de los videojuegos de terror. Este recurso no solo es común, sino que también se ha

demostrado efectivo en la creación de experiencias aterradoras. Su efectividad se basa en el miedo primordial que la oscuridad evoca en la psicología humana. (Grouport, n.d.)

Cuando surge la pregunta de ¿Porqué le tenemos miedo a la oscuridad? consideramos que una respuesta válida es lo establecido por Cano Moreno (2022):

Los seres humanos se encuentran biológicamente preparados para soportar y adquirir respuestas fóbicas a determinados estímulos que pueden suponer filogenéticamente una amenaza para su supervivencia (...) Un ejemplo de la explicación de la adquisición en nuestros días de la fobia a la oscuridad podría ser el hecho de que antiguamente nuestros antepasados se mostraban en desventaja ante aquellos depredadores que tenían visión nocturna y esto origina que la oscuridad supusiera una situación aversiva para ellos. (p.9)



Nota. Imagen tomada de “ Amnesia Rebirth”, representando una zona engullida por la oscuridad

Por otro lado, en palabras del Dr. Ruiz Diaz (comunicación personal, 19 de Octubre de 2024) “La base del temor humano, es el temor a lo desconocido, cuando vos conocés como son las cosas, vos lo tenés controlado, pero cuando vos desconocés algo, las posibilidades son diferentes, algo puede ser una pavada, o ser mortal.” Y destaca que el

temor a la oscuridad tiene que ver exactamente con esto, con el temor a lo desconocido y que en la oscuridad aparecen cosas como por ejemplo:

- **La Impredecibilidad:** en la oscuridad aumenta el miedo porque no podemos anticipar lo que ocurrirá. Al no poder ver claramente, nuestra mente genera múltiples posibilidades, desde situaciones seguras hasta peligrosas.
- **La falta de control:** perdemos el control, porque nuestros sentidos se ven limitados, para poder tocar algo, debe de estar a un brazo de distancia, para poder escucharlo, debe estar dentro de nuestro rango de audición y no podemos realmente depender de la vista en la oscuridad.
- **La pérdida de la capacidad de respuesta defensiva:** si tuviéramos a alguien en frente de nosotros, podríamos evaluar nuestras opciones como huir o enfrentarlo, pero al no verlo, la amenaza se potencia en nuestra mente y termina transformándose en algo mucho más aterrador y/o imponente, especialmente, si sentimos que la amenaza si puede vernos a nosotros, como suele ser el caso en los videojuegos de terror.

Basándonos en esto, podríamos decir entonces que nuestro miedo no reside tanto en la oscuridad en sí, sino en la desventaja que nos provee y en lo que potencialmente acecha en ella, es en la oscuridad y la noche, donde los enemigos de los juegos de terror encuentran su hábitat ideal. Estos antagonistas, desde siniestros fantasmas hasta monstruos grotescos, suelen esconderse en las sombras, esperando el momento adecuado para atacar.

La soledad

Habiendo analizado los juegos establecidos, nos damos cuenta de una particularidad, absolutamente todos ellos utilizan todos los recursos narrativos posibles para dejarnos solos. En algunos casos como en *Dead Space* o *Amnesia: The bunker* empezamos el juego acompañados por otros personajes pero no mucho tiempo más tarde, nos vemos separados de ellos. En otros como *Signalis* o *The Medium* comenzamos ya en soledad y cada vez que creemos encontrar algún tipo de compañía, está nunca dura demasiado, De una forma u otra terminamos perdiendo a nuestros compañeros o viéndonos forzados a separarnos de ellos.

El aislamiento en las películas de terror es parte de la esencia del género (Royer & Cooper, 2013, 9) y como previamente establecimos su similaridad con los videojuegos, podemos decir lo mismo de los videojuegos de terror. Tanto Betka (2013) como el Dr. Ruiz Diaz (comunicación personal, 19 de Octubre de 2024) consideran que los seres humanos, por

naturaleza, somos criaturas sociales o gregarias. Nos sentimos seguros y reconfortados cuando estamos en compañía de otros individuos. Esta sensación de seguridad proviene de nuestra historia evolutiva, donde la pertenencia a grupos sociales ofrecía protección y aumentaba nuestras posibilidades de supervivencia, porque como dice el Dr. Ruiz Diaz la soledad te quita herramientas, no te deja hacer alianzas, no te deja vincular y no te da la ventaja de que cuatro ojos ven más que dos (comunicación personal, 19 de Octubre de 2024). En un nivel instintivo, la soledad nos despierta un miedo primitivo que está arraigado en la psicología humana: el miedo al aislamiento.



Nota. Imagen tomada de “The Painscreek Killings”, representando la soledad de un pueblo completamente abandonado.

Los videojuegos de terror comprenden la profunda necesidad humana de estar con otros y, de manera astuta, nos privan de esta seguridad al aislar a los personajes y, por extensión, a los jugadores. Esta estrategia psicológica juega con nuestros temores más profundos al dejarnos completamente solos en un entorno hostil y desconocido. Cuando nos encontramos de esta manera en un mundo virtual lleno de peligros y amenazas, se activa ese antiguo instinto de supervivencia que nos recuerda que, en la soledad, somos más vulnerables. (Betka, 2013; Ruiz Diaz, comunicación personal, 2024)

Audio

Hablando con el Dr. Ruiz Diaz (comunicación personal, 19 de Octubre de 2024), nos planteó una pregunta que detona la importancia de este recurso: “Alguna vez te fijaste que si vos a la película o al videojuego, le sacas el audio, deja de dar miedo?”.

Según nuestra experiencia personal el audio es uno de los aspectos que menos se tiene en cuenta en la mayoría de videojuegos y aunque ayude a dar vida a los escenarios la audiencia no suele prestarle mucha atención. Sin embargo, basándonos en los datos recopilados en la encuesta, siendo que un 82,4% de los encuestados lo han tomado como una de las cosas que más miedo o ansiedad les genera y la opción más seleccionada de todas, los videojuegos de terror son los que más se benefician de un buen trabajo de audio, convirtiendo una experiencia aterradora en una verdadera pesadilla.

Este recurso, también funciona a modo de “arma” en contra del jugador a través de un efecto aturdidor, “Por ejemplo, entrás a una casa a robar, empiezan a parpadear frenéticamente las luces, vos te asustás, porque decís, está saltando una alarma, lo mismo si escucharías cómo se traban las puertas, pero hay un efecto de las alarmas, que se llama el efecto aturdidor, la alarma empieza a sonar de tal manera que el ladrón queda paralizado y no se puede ni escapar” (Dr Ruiz Diaz, comunicación personal, 19 de Octubre de 2024)

Aunque los efectos de sonido por sí solos no lo son todo, en los videojuegos de terror desempeñan un papel fundamental al aumentar la incomodidad y dificultar la concentración en los objetivos del juego. Cuando una música espeluznante comienza a reproducirse, es natural que nos sintamos inquietos y temerosos, lo que puede desalentarnos a buscar pistas o avanzar en la historia, ya que la música nos hace creer que la amenaza acecha en cada rincón. El audio en los juegos de terror a menudo actúa como un indicador de peligro. Puede alertarnos de la presencia de una criatura aterradora que se acerca rápidamente, o puede jugar con nuestras emociones haciéndonos creer que algo malévolo está a punto de ocurrir, incluso si no es así. En ocasiones, puede ser una señal sutil que nos mantiene en vilo, aumentando gradualmente su intensidad para mantenernos en un estado de constante tensión. (Turtle Beach, 2021)

Por otro lado en nuestra charla con el Dr. Ruiz Diaz , llegamos a la conclusión de que la ausencia de audio, también forma parte de este recurso en sí, siendo que a la hora de entrar en un lugar, donde tenemos que hacer algo, pero no sabemos qué es lo que hay ahí y no sabemos qué esperar, sería necesario, que no se enteren de que estamos allí, aún más, si

tenemos la sensación de que nos están esperando, para ello, deberíamos no ser vistos ni escuchados, ahora, si no hay ningún sonido, cualquier cosa que hagamos tiene altas chances de ser escuchada y eso nos deja más expuestos, además, así como la visión nos presenta un marco en donde ubicarnos, el sonido también lo hace, presentándonos información, sin sonido, este marco se pierde.

Huida y Confrontación

Brenlla (2020) destaca que, en el ámbito de los videojuegos de terror, el componente interactivo juega un papel crucial en la definición de la experiencia del jugador. Estos juegos suelen clasificarse en dos categorías principales según la presencia o ausencia de combate, lo que influye de manera significativa en la dinámica y el ambiente del juego.

Los videojuegos de terror comenzaron a incorporar elementos de combate, permitiendo a los jugadores defenderse directamente contra las amenazas. Cuando lo hacen, los jugadores adquieren la capacidad de defenderse directamente contra las amenazas que se les presentan. Esto agrega una dimensión adicional a la experiencia, ya que los jugadores deben tomar decisiones tácticas sobre cuándo y cómo enfrentarse a las criaturas o peligros que los acechan.

Además, gestionar recursos como munición, objetos curativos y armas, en conjunto con un inventario que suele tener una capacidad bastante limitada se convierte en una parte crucial del juego.



Nota. Imagen tomada de “Amnesia: The Bunker (2023)”, representando el inventario del videojuego con espacio limitado y cantidades limitadas de municiones y objetos”

De esta forma, el enfrentamiento con los enemigos añade una complejidad adicional a la experiencia de juego, generando tensión constante a medida que los jugadores luchan desesperadamente por su supervivencia. La incertidumbre sobre si dispondrán de suficiente munición para enfrentar a los enemigos o si podrán derrotar a una amenaza particular, contribuye significativamente a aumentar la sensación de miedo y desafío, lo que se traduce en una inmersión más profunda en el mundo del juego y en una conexión más poderosa con los desafíos que se presentan. Además, los enemigos en este tipo de juegos, suelen ser seres que nos sobrepasan en nuestras aptitudes y actitudes, así como lo dice el Dr. Ruiz Diaz (comunicación personal, 19 de Octubre de 2024) “A la hora de enfrentarnos, no es lo mismo enfrentarnos a un ser chiquito, movedizo y ágil, que cuando lo que te enfrentas es aquello con tus mismas capacidades, o cuando lo que te enfrentas mide seis metros y tiene quinientas armas.



Nota. Imagen tomada de “Signalis”, representando una situación de combate en un videojuego de terror.

Por otro lado, los videojuegos de terror que optan por la ausencia deliberada de confrontación física directa entre el jugador y las criaturas del juego, logran crear una experiencia verdaderamente única y extraordinariamente aterradora basándonos en los datos recopilados en la encuesta, siendo que un 41% de los encuestados afirman sentirse ansiosos cuando no pueden defenderse. Sumado a esto, podemos destacar lo dicho por el Dr. Ruiz Díaz (comunicación personal, 19 de Octubre de 2024):

“El huir nos produce una descarga energética impresionante, nos llena de adrenalina que nos prepara para la lucha o huida, produce taquicardia, porque si vas a correr el corazón necesita enviar sangre a las piernas, aumenta el ritmo de respiración porque vos necesitás mucho oxígeno, tensiona los músculos porque están semi-preparados para la acción”

Aunque ciertamente, no todas las reacciones nombradas en la cita son factibles o aplicables para cada individuo en particular, (dado que no tenemos que huir en la vida real), resulta de todas formas relevante debido a que los videojuegos de terror tienen por objetivo simular este tipo de situaciones.

En estos juegos, los jugadores se ven inmersos en situaciones en las que su capacidad de lucha se ve anulada por completo, dejándolos indefensos y expuestos a un peligro inminente sin medios evidentes de defensa.

“Tener que huir, es algo que genera otro tipo de terror, porque yo no huyo mirando a aquello de lo que huyo y pierdo la referencia de que tan lejos mío está y a veces da más miedo que luchar, porque no lo veo, no sé qué tan rápido es y a su vez, no puedo defenderme para atrás.” (Dr Ruiz Diaz, comunicación personal, 19 de Octubre de 2024).

La ausencia de cualquier posibilidad de enfrentarse a las amenazas que los rodean no solo produce un sentido de vulnerabilidad inquietante, sino que también genera una sensación de impotencia aplastante que se infiltra en la psique del jugador, provocando un miedo visceral y una incertidumbre palpable que se convierten en los principales motores de la trama y la atmósfera del juego.

Estos juegos a menudo se centran en la inmersión del jugador en un mundo terrorífico y en la creación de una tensión constante que se palpa en cada esquina. Los jugadores se ven obligados a adoptar un enfoque más astuto y táctico, ya sea escondiéndose, procurando evadir sigilosamente a sus persistentes perseguidores o hallando formas creativas y a menudo desesperadas de sortear los obstáculos que se interponen en su camino. La cámara en primera persona, una elección recurrente en este género, amplifica la sensación de estar directamente involucrado en la experiencia aterradora, colocando al jugador en la piel del protagonista y haciendo que cada amenaza se sienta más inmediata y personal. Esta inmersión intensifica exponencialmente la sensación de peligro inminente y contribuye en gran medida a la intensidad del miedo que se experimenta durante todo el juego.



Nota. Imagen tomada de “Amnesia Rebirth”, representando la cámara en primera persona, recurrente en videojuegos de terror donde el combate no existe.

La inclusión de momentos de susto preprogramados o *jumpscare*s se convierte en una característica común en algunos de estos juegos, lo que significa que los jugadores nunca pueden relajarse por completo, ya que el peligro puede aparecer en cualquier momento, aun así, consideramos que estos sustos son un recurso demasiado cliché y aunque pueden ser efectivos si están bien usados, muchas veces se sienten como un “susto barato”. Además, la ausencia de combate puede hacer que la narrativa sea aún más inmersiva, ya que los jugadores deben centrarse en la exploración y la resolución de acertijos para avanzar en la historia.



Nota. Imagen tomada de “Five Nights at Freddy's 4”, representando un momento de susto preprogramado, también conocido como *jumpscare* o *screamer*.

En última instancia, la elección entre juegos de terror con combate y sin él no se reduce a una opción inequívocamente superior. Ambos enfoques ofrecen experiencias distintas y efectivas en la creación de miedo, dado que en ambos el miedo está presente y adecuado a cuanta indefensión uno sienta, podemos enfrentarnos a múltiples enemigos y quizás podamos ganar, pero seguro que nos va a costar, o podemos intentar huir, sin saber qué tan rápido corren nuestros enemigos (Dr. Ruiz Diaz, comunicación personal, 19 de Octubre de 2024). Los juegos de combate pueden agregar capas tácticas y estratégicas, mientras que los juegos sin combate se centran en el suspenso y la vulnerabilidad del jugador. Cada enfoque tiene su propio atractivo y depende de las preferencias del jugador y del tipo de experiencia de miedo que busque experimentar. (Brenlla, 2020)

Deformaciones faciales

Según Betka (2013), la apariencia de los personajes en los videojuegos de terror es fundamental para generar emociones en los jugadores. Uno de los elementos recurrentes en

estos juegos es la deformación facial extrema de los villanos y monstruos. Pero, ¿por qué nos asusta tanto ver rostros desfigurados en estos juegos?

Betka (2013) explica que hay dos razones principales detrás de esta reacción negativa. En primer lugar, tiene que ver con la idea de la salud. Los rostros simétricos y atractivos suelen ser percibidos como señales de buena salud, ya que indican que alguien puede resistir enfermedades y amenazas. Por otro lado, cuando vemos una deformación facial extrema, interpretamos que esa persona o criatura está muy enferma o dañada, lo que nos genera aversión y miedo.

La segunda razón está relacionada con la idea de comportamiento fuera de lo común. Cuando vemos un rostro extremadamente desfigurado, tendemos a pensar que la persona detrás de ese rostro no se ajusta a las normas sociales o psicológicas usuales. Esto puede llevarnos a creer que el personaje padece problemas psicológicos graves o está involucrado en comportamientos extraños. Esta percepción refuerza nuestra aversión y miedo hacia ese personaje. (Betka, 2013)

El Dr. Ruiz Diaz (comunicación personal, 19 de Octubre de 2024), agrega un tercer punto:

“Fijate la historia del arte, los malos, los villanos, por lo general, también son feos, cuando no son feos, son increíblemente poderosos, para potenciar sus capacidades de hacer mal, es más, a veces es mucho más feo que malo y ya da miedo, por ejemplo Quasimodo, el jorobado de Notre Dame, es increíblemente feo, pero no es malo, sólo que genera temor, porque nosotros tenemos una línea de pensamiento que dice lo bueno es lindo, al bueno le va todo bien, al malo le va a ir mal, hay una justicia que te da lo que te mereces, aunque después la vida te lo desmienta”

También plantea que las características que hacen que una persona sea presentada visualmente como atemorizante tiene que ver con la suciedad, el desalineo, la ropa, la fealdad, la forma de hablar, el malo muchas veces es grotesco y/o grosero y esto tiene que ver con una imagen especular que tenemos los seres humanos.



Nota. Imagen tomada de “Resident Evil 4 (2023)”, representa a 2 personajes, con las caras tan deformes que utilizan vendajes para cubrirlas.

Cabe destacar qué sí bien estamos hablando de deformaciones faciales, este recurso es aplicable a cualquier tipo de deformación, es decir si mantenemos la misma lógica, una persona puede tener un brazo deformado y nuestro pensamiento sobre el mismo será idéntico o similar a cuando vemos a una persona con una deformación facial y de la misma manera podemos razonar que este personaje no actuará como una persona común, otra vez, reforzando esa aversión que sentimos hacia estos.

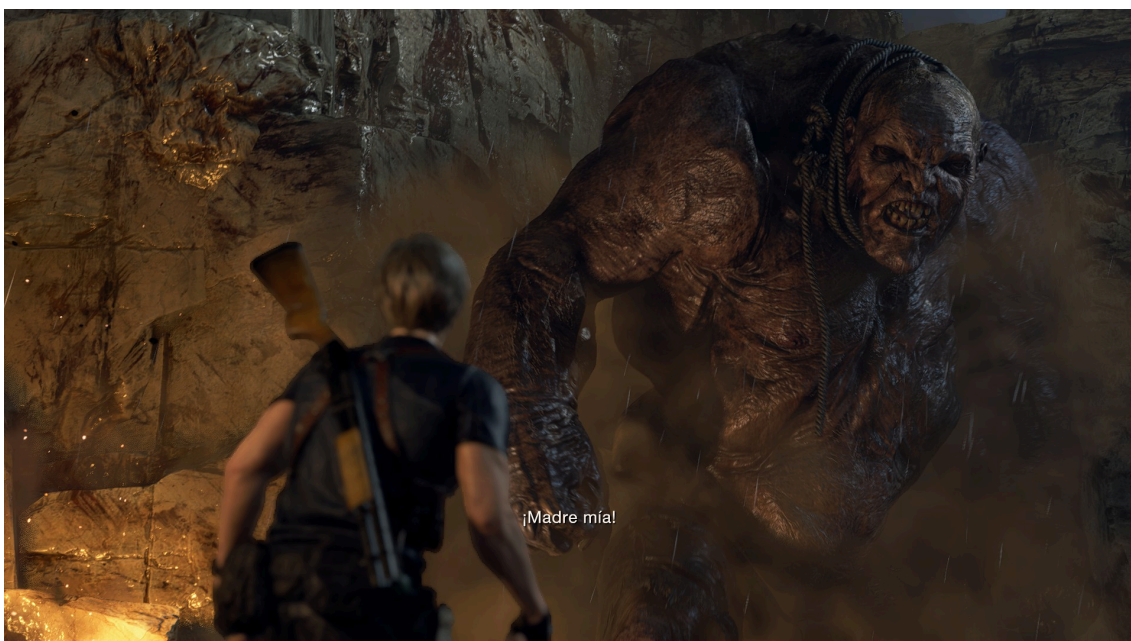


Nota. Imagen tomada de “Resident Evil 2 (2019)”, representando a un personaje con el brazo deforme y en proceso de “monstruificación”.

El monstruo

De todas las cosas que se pueden contemplar bajo la concavidad de los cielos, no hay nada que más avive el espíritu humano, que embelese más los sentidos, que más espante, que suscite en las criaturas mayor admiración o terror que los monstruos, los prodigios y las abominaciones, a través de las cuales vemos las obras de la naturaleza invertidas, mutiladas y truncadas. (Pierre de Boaisstau. Histoires prodigieuses, 1561)

Los videojuegos de terror nos exponen a una variedad de monstruos, pero ¿qué es lo que realmente hace que estos seres ficticios nos provoquen tanto miedo? A primera vista, la explicación más sencilla radica en nuestra conexión con miedos primitivos arraigados en nuestra psicología. Según Krisch (2022), los monstruos, de alguna manera, evocan la imagen de depredadores, y es esta conexión con la amenaza de un depredador lo que activa nuestro temor primordial. Para entenderlo de manera más clara, podemos pensar en cómo un antílope puede sentir miedo al enfrentarse a un león en la naturaleza.



Nota. Imagen tomada de “Resident Evil 4 (2023)”, representando a un monstruo en el juego.

Sin embargo, cuando exploramos más profundamente esta cuestión, descubrimos que hay otros factores que contribuyen a nuestro miedo hacia los monstruos en los videojuegos de terror. Uno de estos factores clave es la impredecibilidad de estos seres ficticios. Cuando interactuamos con otros seres humanos en la vida real, a menudo somos capaces de interpretar sus emociones y estados de ánimo. Podemos distinguir si alguien está enojado, triste o feliz, lo que nos permite prever en cierta medida sus acciones. Sin embargo, con los monstruos, esta capacidad de comprensión emocional se desvanece. Su comportamiento es inescrutable y desconcertante, lo que nos sume en la incertidumbre constante acerca de sus próximos movimientos. Esta falta de predictibilidad genera un tipo de miedo único y perturbador, ya que no podemos anticipar cómo reaccionarán estos seres. Justamente esto es de cierta manera, lo que plantea el Dr. Ruiz Diaz (comunicación personal, comunicación personal, 19 de Octubre de 2024) “es un “el” o es un “eso”? Porque yo en un “el” puedo suponer características humanas, tiene corazón, se puede emocionar, puede tenerme lastima, etc. En un “eso”, un monstruo quizá, no tiene sentimientos ni nada, tiene hambre nomás.”

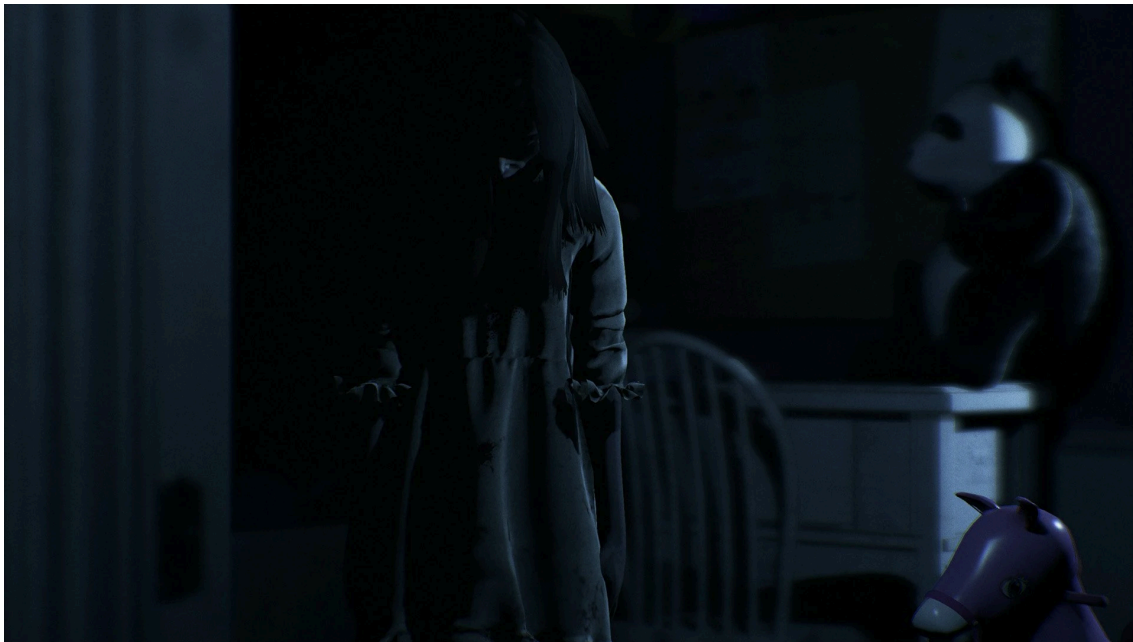


Nota. Imagen tomada de “Dead Space (2023)”, representa 2 monstruos en pantalla, otro tipo de monstruo diferente al mostrado anteriormente

Además, otro elemento que intensifica nuestro miedo hacia los monstruos es su propensión a la violencia. Si bien esta característica no se aplica a todos los monstruos, siendo que no esperamos lo mismo de un fantasma, un zombi o una versión distorsionada de

varios individuos es un rasgo común en muchos de ellos. La violencia que desatan va más allá de lo que la mente puede concebir y puede resultar profundamente impactante para los jugadores. Los monstruos no solo nos atacan, sino que lo hacen de maneras especialmente grotescas y horripilantes, exhibiendo una crueldad que supera los límites de lo imaginable. (Athans, 2014) Cuerpos desmembrados, cabezas reventadas, ojos fuera de sus órbitas, todos son imágenes horribles o aterradoras, y un monstruo pudo ser el causante de cualquiera de ellas.

Las imágenes presentes en este apartado sirven a modo de ejemplo de la amplia variedad de monstruos existentes y de lo diferentes que son unos de otros, siendo que ya sea un fantasma, un alien, o un gigante, todos pueden ser considerados como monstruos.



Nota. Adaptado de “Lucy”, de Visage Wikia, n.d, <https://visage.fandom.com/wiki/Lucy>, CC BY-SA

El efecto de la revelación

En el contexto de los videojuegos de terror, es común que se presenten criaturas aterradoras y desconocidas para generar miedo en los jugadores. Sin embargo, cuando se revela la historia o el origen de estas criaturas a lo largo del juego, la intensidad del miedo suele disminuir, permitiendo al jugador naturalizar a estas criaturas.

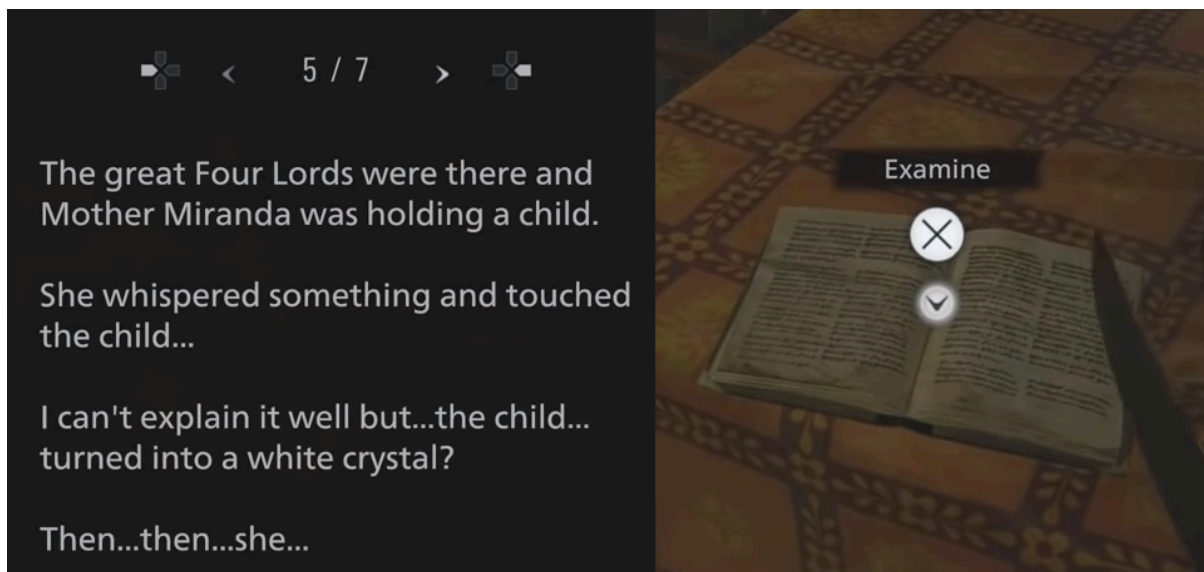
Según Betka (2013), cuando los diseñadores de videojuegos introducen criaturas sobrenaturales, como espectros o espíritus malévolos, se busca crear una sensación de lo desconocido y lo inexplicable. Estas criaturas, en su estado inicial, como se explicaba previamente, provocan un miedo intenso debido a su apariencia y su comportamiento enigmático.

No obstante, a medida que avanza la trama del juego, es común que se revele información sobre el origen o la historia de estas criaturas. Cuando los jugadores descubren que una criatura aterradora era en realidad un ser humano que experimentó transformaciones o sucesos traumáticos, la percepción del jugador cambia. La criatura deja de ser completamente desconocida y se convierte en un personaje con un trasfondo comprensible.

Este cambio en la percepción del miedo se basa en dos aspectos fundamentales, según Betka (2013): en primer lugar, los seres humanos tienden a sentir menos miedo cuando pueden relacionarse o comprender mejor a un personaje o entidad; en segundo lugar, el miedo a lo desconocido es una respuesta natural en los seres humanos, y cuando se elimina ese elemento de desconcierto, la intensidad del miedo disminuye.

En esta situación particular, la analogía con los episodios de Scooby Doo es innegable. Así como en la serie, donde la revelación de la identidad de los monstruos disipa el miedo de los personajes hacia estos, aquí también observamos cómo la resolución del misterio transforma la percepción del peligro, dejando de ser aterrador una vez que se comprende.

Creemos también que dado lo planteado en este recurso, es que los videojuegos de terror no suelen contar toda la historia mediante medios normales, a medida que el jugador avanza por la misma, sino que muchas veces utilizan notas (a veces ocultas incluso) para revelar información o conocimiento al jugador, haciendo que la obtención de todas “las piezas del rompecabezas” sea algo más difícil de obtener.



Nota. Imagen tomada de “Resident Evil: Village” mostrando las notas nombradas anteriormente.

Rompecabezas de Tensión

Los videojuegos de terror en su gran mayoría tienden a usar acertijos, popularmente conocidos como *puzzles*⁴, estos suelen estar presentes durante todo el juego en mayor o menor medida. Ahora, estos puzzles están tan presentes en este tipo de videojuegos, que hace que nos preguntemos el por qué son tan utilizados. Por un lado está lo destacado por Frictional Games (2009, párr 2) “Para lograr ser un juego debe tener interacción. Creo que esta es básicamente la característica más fundamental de un juego: sin interacción, no hay juego.” Entonces ¿Los puzzles son solo una manera de agregar interacción a las experiencias de terror y lograr que se conviertan en un juego? Basándonos en el mismo artículo donde encontramos esta cita entendemos que el terror en otros medios es usado de manera similar para añadir drama a la historia, donde muchas veces esta tiene algún tipo de misterio que en esencia, es de cierta manera un puzzle. Además, los *puzzles* también ofrecen un cambio de ritmo luego de una situación intensa, permitiendo que el jugador se calme y se prepare (quedando más vulnerable) para la siguiente parte de terror (Frictional Games, 2009).

Ahora bien, incluso aunque los *puzzles* tengan la capacidad de ofrecer este cambio de aire, no quita que no puedan ayudar en la construcción del miedo, es más, según la

⁴ rompecabezas.

neurocientífica Maral Tajerian Cuando los sistemas perceptivos están bajo presión, investigaciones han demostrado que una amenaza inminente genera ansiedad (2012, párr 7), de esta manera aumenta la atención y la sensibilidad a posibles peligros. Esto implica que resolver un puzzle en el juego, no resta valor a la experiencia de miedo y peligro. De hecho, resolver rompecabezas en circunstancias peligrosas, solo intensifica los sentimientos de temor (Carter & Tajerian, 2012). Por otro lado, a la hora de resolver un *puzzle*, no solo es algo que nos va a llevar un determinado tiempo lograr, sino que ese mismo tiempo, es el tiempo que nuestro enemigo utiliza para moverse, en palabras del Dr. Ruiz Diaz (comunicación personal, comunicación personal, 19 de Octubre de 2024) “Cuando vos me pones un acertijo, vos estás rechazando mi llegada a la solución y yo quiero llegar, eso aumenta la ansiedad de una manera terrible.” Esta ansiedad que nos genera la situación, también logra que nuestra capacidad de pensamiento se vea afectada y rinda de peor manera, consecuentemente, bajando nuestra capacidad de resolver el problema. No es lo mismo recibir un problema en situaciones tranquilas, que si nos ponemos nerviosos, en la segunda opción, va a ser más difícil. (Dr. Ruiz Diaz, comunicación personal, comunicación personal, 19 de Octubre de 2024)

La Inocencia Perdida

Betka (2013) señala que los videojuegos de terror utilizan la representación de niños en entornos perturbadores como un medio para intensificar la experiencia del jugador. Esto se debe a que la infancia suele estar asociada con la inocencia y la falta de amenaza. Los recuerdos positivos de la niñez, como canciones de cuna y rimas infantiles, crean asociaciones positivas en nuestras mentes. Cuando se introducen niños en situaciones de terror, esto choca con nuestras expectativas y recuerdos, generando una sensación de conflicto mental.

David Rakison, psicólogo y profesor de psicología evolutiva en la Universidad de Carnegie Mellon, en la entrevista realizada por Betka (2013), proporciona un marco teórico para comprender este fenómeno. Sugiere que nuestras expectativas y recuerdos están arraigados en nuestras experiencias de la infancia. Cuando se utilizan elementos negativos, como la representación perturbadora de niños, en un contexto que debería ser positivo y seguro, se produce una discordancia con nuestras expectativas, lo que contribuye a la intensidad de la experiencia de terror (Betka, 2013).



Nota. Imagen tomada de "Luto", mostrando lo que parecería ser la habitación de un niño, aunque un tanto extraña y con detalles que dan la impresión de que algo no está del todo bien.

La representación de niños en situaciones de terror en videojuegos tiene un impacto significativo en la experiencia del jugador, ya que se relaciona con nuestras expectativas y recuerdos de la infancia. Betka (2013) destaca que esta táctica se utiliza eficazmente para crear un sentido de inquietud y ansiedad en el contexto del juego. Según el Dr. Ruiz Diaz (comunicación personal, comunicación personal, 19 de Octubre de 2024), la utilización de niños en contextos de terror es una herramienta que explota el contraste entre la inocencia inherente a la imagen de un niño y la perversión de esta misma imagen al situarla en un contexto demoníaco o perturbador. Creando de esta forma un choque entre lo dulce y lo siniestro que podría generar un mayor impacto en el jugador, desafiando nuestra percepción de los niños como seres puros e indefensos. Además, el Dr Ruiz Diaz destaca que el uso de este recurso también se relaciona con la indefensión que transmite la imagen de un niño o bebe en peligro. Así, no solo se acentúa su vulnerabilidad, sino que puede provocar en los jugadores una sensación instintiva de protección y alarma.



Nota. Imagen tomada de “Little Nightmares II”, representa a 2 niños en un escenario extraño y oscuro.

Lugares Inquietantes

Basándonos en las respuestas dadas por los encuestados, con un 41% de las respuestas podemos decir que las ubicaciones inquietantes son un recurso común en los videojuegos de terror, los cuales tienden a sumergirnos en entornos familiares con giros notables que generan una sensación de rareza, temor o ansiedad.

Para ilustrar esto, consideremos un hospital, un lugar que de por sí no suele ser un destino placentero. Ahora, imaginemos un pequeño cambio en este escenario: todas las funciones operan como de costumbre, las luces brillan, los relojes marcan la hora, pero no hay nadie más presente. De manera súbita, este lugar común se transforma en algo completamente diferente, creando una experiencia que se asemeja a un espacio liminal.

Un espacio liminal es, en términos generales, un espacio que se siente atrapado entre dos realidades. Por ejemplo, el hospital mencionado anteriormente, normalmente un lugar bullicioso y transitado, se convierte en un espacio vacío y abandonado (Holtey, 2023; Khalid, 2023). La sensación que estos lugares generan se caracteriza por su inquietud, melancolía y cualidades surrealistas. Estos espacios nos hacen sentir incómodos porque desafían nuestra

necesidad innata de predecibilidad; nos sumergen en un mundo donde lo conocido se convierte en algo extraño y perturbador. (Blanchfield, 2023)



Nota. Imagen tomada de “The Complex: Found Footage”, la imagen es una imagen de los “Backrooms” concepto que inicializo la idea de los espacios liminales.

La ubicación es un aspecto crucial en la creación de medios que evocan una cierta atmósfera y respuesta emocional. Los videojuegos de terror, por ejemplo, emplean diversos escenarios para infundir miedo y suspenso en los jugadores. Pueden ser desde paisajes vacíos y abandonados hasta entornos surrealistas que generan una sensación de inquietud. A pesar de la presencia de monstruos o situaciones aterradoras, el impacto emocional de estos elementos depende en gran medida del entorno en el que se desenvuelven. Por ejemplo, enfrentar a criaturas aterradoras en un entorno idílico y soleado puede desvanecer la sensación de temor en el jugador.



Nota. Imagen tomada de “Garry's Mod”, mostrando a un monstruo en un ambiente soleado y poco amenazante.



Nota. Imagen tomada de “Dead Space (2023)”. Muestra a monstruos muy similares al anterior, pero en un entorno más siniestro y hostil. Ambas imágenes sirven de comparativa a lo discutido anteriormente, la atmósfera cambia respecto de una a la otra.

Los juegos de terror han explorado una amplia gama de escenarios, desde hospitales abandonados hasta ciudades invadidas por zombies, y antiguas casas embrujadas. Cada uno de estos entornos genera una sensación particular de terror debido a su capacidad para

provocar sentimientos de vulnerabilidad y desconcierto en los jugadores. “Los bosques oscuros, suman la oscuridad, la lejanía, la soledad, la imprevisibilidad, el hospital, es otra concepción de lo mismo, porque decís, este es tu final, acá termina todo, por más rico y lindo que seas, algún día te toca.” (Dr. Ruiz Diaz, comunicación personal, comunicación personal, 19 de Octubre de 2024)



Nota. Imagen tomada de “Phasmophobia”, representa un hospital mental abandonado.

Además, la familiaridad de ciertos lugares cotidianos, como casas, hospitales o escuelas, añade un nivel adicional de inquietud, ya que se supone que estos entornos son espacios seguros y acogedores en la vida real. La presentación de estos lugares de manera desolada, inhabitada o con presencias sobrenaturales perturbadoras subvierte las expectativas del jugador y genera un sentimiento de vulnerabilidad y desasosiego. Este contraste entre la familiaridad inicial y la transformación inquietante del entorno contribuye significativamente a la atmósfera general de terror en el juego (Fagandini, 2020).

Por otro lado, cuando pensamos en ciertos lugares, nos damos cuenta que tendemos a alejar y esconder aquellos aspectos de la vida que nos generan incomodidad o nos recuerdan nuestras propias vulnerabilidades. Así como los cementerios se construyen alejados de zonas residenciales para evitar la confrontación constante con la muerte, los hospitales psiquiátricos se ubican en caminos secundarios para distanciarse de lo que podría representar fragilidad mental. Esta tendencia refleja un miedo profundo, el ver lo que uno mismo podría llegar a ser. Esta fealdad o locura, asociadas a lo siniestro, generan rechazo porque actúan a modo de

espejo, recordándonos que somos humanos, con potenciales debilidades y oscuridades, reforzando este temor a que bajo ciertas circunstancias, podríamos convertirnos en aquello en que repudiamos (Dr. Ruiz Diaz, comunicación personal, comunicación personal, 19 de Octubre de 2024).

Entre la Penumbra

A veces, se trata menos de lo que puedes ver y más de lo que no puedes ver. La luz es un factor crucial para atraer la atención del jugador, hacerlo sentir incómodo o, cuando se encuentra en completa oscuridad, aterrorizado. Las sombras también son excelentes para inquietar al jugador. (Birkhead, 2011)

En los juegos de terror, la iluminación se utiliza de manera estratégica. Los desarrolladores no solo controlan la cantidad de luz en un escenario, sino también cómo se proyecta y se juega con las sombras. La luz y la oscuridad son esenciales para crear una sensación de miedo y anticipación. Uno de los métodos más comunes es el uso de luces que iluminan solo una parte limitada del entorno, dejando el resto de la habitación sumido en la oscuridad. Esta técnica crea una sensación de tensión al obligar a los jugadores a cruzar zonas inquietantes y en penumbra, lo que fomenta la incertidumbre y el temor (Horti, 2018).



Nota. Imagen tomada de “Amnesia Rebirth”, representa un camino oscuro con una luz al final, sirve como ejemplo a lo anterior, obligando al jugador a cruzar una zona completamente oscura para llegar hacia la luz.

Los desarrolladores también manipulan la dirección y el movimiento de las fuentes de luz para generar sombras que contribuyen a la sensación de inquietud. El empleo de superficies texturizadas, como rejillas metálicas, sobre las que se proyectan luces móviles y sombras cambiantes, aumenta la sensación de que el entorno está vivo y en constante transformación. Estos efectos visuales aportan un elemento de imprevisibilidad y contribuyen a una sensación de inestabilidad y desconcierto, estas sombras también pueden oscurecer la visión del jugador, haciendo que sea difícil que vea lo que tiene delante, aumentando la sensación de un peligro inminente (Grid Paper Studio Team, n.d.; Horti, 2018).



Nota. Imagen tomada de "Outer Wilds - Echoes of the Eye", mostrando una figura extraña proyectando una sombra creada por la luz.

Otro uso común en la iluminación son las luces titilantes, tales como alguna linterna descompuesta, una vela o un fósforo, que pueden aumentar la tensión, desorientando al jugador y creando la sensación de que algo no está bien (Grid Paper Studio Team, n.d.; Potts, 2013). Aunque también puede ser usada de manera casi que contraria, para centrar la atención del jugador en elementos o lugares específicos. Por ejemplo, utilizando un foco para enfatizar un impacto o el haz de una linterna para exponer un objeto oculto. (Grid Paper Studio Team, n.d).



Nota. Imagen tomada de “Amnesia Rebirth”, funciona como ejemplo de lo discutido anteriormente, obliga al jugador a utilizar un fósforo, una fuente de luz muy inestable y que dura muy poco tiempo.

El Lienzo del Miedo

Los colores se pueden utilizar para crear una atmósfera aterradora; el uso de una paleta de colores restringida, como tonos desaturados o monocromáticos, puede evocar sentimientos de melancolía y abatimiento; por otro lado, el empleo de colores brillantes y llamativos puede dar una sensación de aspectos extraterrestres o antinaturales del juego (Grid Paper Studio Team, n.d).

Los colores son partes fundamentales de nuestras vidas, estando presentes en todo lo que observamos y son ampliamente conocidos por tener un impacto en nuestras emociones y sentimientos (Hemphill, 1996; Lang, 1993; Mahnke, 1996, como se citó en Joosten et al., 2010). Algunos colores, tales como el rojo, suelen ser asociados con peligro o urgencia, aunque a la vez con pasión y energía, o el azul por otro lado, suele reflejar calma y tranquilidad (Buchholz, 2024). Además como especifica Joosten et al. (2010) algunos colores pueden estar asociados con diferentes emociones y algunas emociones pueden estar asociadas con diferentes colores. “El negro, el gris oscuro, la flata de luz convoca automaticamente

nuestros miedos y ansiedades” (Dr. Ruiz Diaz, comunicación personal, comunicación personal, 19 de Octubre de 2024)



Nota. Adaptado de “Captura de pantalla del mundo espiritual”, por NA PUBLISHING INC. y Bloober Team SA, 2021, Steam. (https://store.steampowered.com/app/1293160/The_Medium/)

Por ejemplo, teniendo en cuenta lo dicho por Buchholz (2024), el rojo es usado con frecuencia para generar una sensación de urgencia o peligro, mientras que el azul puede transmitir calma, pero en los contextos de terror, esta tranquilidad se convierte en un elemento perturbador. Además según uno de los participantes de la investigación de Andersson (2022) los colores rojos hacen hincapié en lo sobrenatural.



Nota. Adaptado de “Comparación entre el mundo real y el mundo espiritual”, por NA PUBLISHING INC. y Bloober Team SA, 2021, Steam. (https://store.steampowered.com/app/1293160/The_Medium/)

Lo desconocido

Cuando nos ponemos a analizar las fobias más comunes en las personas nos damos cuenta que según datos recopilados por YouGov, (2022) una de las compañías de investigación de mercado de servicio completo líderes en el mundo, mostrados en la *Tabla 2*, las más comunes de estas son la aracnofobia, miedo a las arañas, la ofidiofobia, miedo a las serpientes y la acrofobia, miedo a las alturas, sin embargo, los videojuegos de terror carecen de estas particularidades y si bien a veces aparecen, es muy raro que lo hagan, pero ¿a qué se debe esto?

Tabla 2

Porcentaje de Fobias en Norteamericanos por Género, Etnicidad y Edad

1. Fears
Do you fear any of the following? Select all that apply.

	Total	Gender		Age (4 category)				Race (4 category)			
		Male	Female	18-29	30-44	45-64	65+	White	Black	Hispanic	Other
Spiders	24%	16%	31%	26%	23%	23%	24%	23%	27%	26%	22%
Snakes	30%	19%	39%	26%	25%	32%	34%	29%	44%	27%	16%
Heights	28%	26%	30%	21%	23%	34%	32%	31%	26%	18%	24%

Nota. Esta tabla muestra los porcentajes totales de fobias en norteamericanos y también los separa por género, hombre y mujer, rangos de edad y etnias como blancos, negros, hispanos y otros (YouGov 2022).

La razón más probable de esto es que, aunque estos miedos sean reales para los humanos, son demasiado comunes, demasiado reales. Los videojuegos de terror tratan de ir más allá de esta realidad y enfrentan a los jugadores a miedos tan irreales que ni siquiera podemos concebirlos (Betka, 2013).

Los videojuegos de terror tienden a explorar temas sobrenaturales y muchas veces inexplicables así como lo hace *Signalis* (2022) explorando un horror cósmico y tomando grandes referencias de autores como H.P Lovecraft o libros como “El Rey de Amarillo” escrito por Robert W. Chambers, autores que enfatizan mucho en el horror de lo desconocido e incomprensible, al punto de que los horrores que exploran son incomprensibles para los mismos personajes de sus obras (Taylor, 2024; Davis, 2019).



Nota. Imagen tomada de “Signalis”, una imagen del libro “El Rey en Amarillo” dentro del juego.

“La emoción más antigua e intensa del ser humano es el miedo, y el miedo más antiguo e intenso es el miedo a lo desconocido” (Joshi & Schultz, 2001; p. 255, como se citó en Carleton 2016) Esta cita permanece relevante cuando la comparamos con los datos recopilados por la encuesta, siendo que un 32,4% de los encuestados afirmaron que lo

desconocido era una de las cosas que les causaba miedo de los videojuegos de terror y aún más si lo comparamos con las palabras del Dr. Ruiz Diaz (comunicación personal, comunicación personal, 19 de Octubre de 2024) que ya citamos en este documento: “La base del temor humano, es el temor a lo desconocido”.

Recursos Utilizados en los videojuegos seleccionados

Los siguientes párrafos expresan el análisis de los recursos de los videojuegos seleccionados y explicados en el apartado metodológico. El análisis fue realizado a la luz de los recursos estudiados en la revisión bibliográfica y la entrevista.

La oscuridad

En *Signalis*, la oscuridad es utilizada múltiples veces, sumergiendo al jugador en habitaciones completamente a oscuras, limitando la posibilidad de interactuar con objetos y dificultando los enfrentamientos con los enemigos siendo que aunque podamos escuchar y saber que están presentes, resulta complicado defenderse de lo que no podemos ver. Por otro lado, *Dead Space* emplea una estrategia similar, aunque el juego se enfoca más en el combate que en la evasión, a diferencia de *Signalis*, donde escapar es una opción más viable en muchas situaciones. En *Dead Space*, la oscuridad juega un papel crucial al dificultar la visibilidad de los monstruos dificultando los combates contra los mismos por la clara desventaja que implica el no ver aquello a lo que nos enfrentamos con claridad.

Amnesia: The Bunker es un ejemplo un poco diferente, ya que la oscuridad es una de las cosas que más nos detienen en el juego, sin luz nos es difícil orientarnos, ver amenazas o incluso encontrar lugares donde escondernos dado que el combate es una opción más reducida, además este recurso está presente en todo el juego si no mantenemos el generador con combustible, al contrario de los ejemplos anteriores en donde solo algunas áreas en específico contaban con este recurso. *Resident Evil 8 Village* utiliza este recurso de una manera similar a *Amnesia: The Bunker*, pero únicamente durante un área específica del juego y con una duración bastante corta, mientras que en el resto del juego este recurso suele tener mayor impacto en la ambientación que como un recurso que termine siendo una desventaja para el jugador, al igual que como lo hace *The Medium* donde la oscuridad no vuelve a ser más que un recurso de ambientación.

La luz

En los videojuegos de terror muchas veces la utilización de la luz con diferentes técnicas es tanto un recurso visual que puede impactar en la ambientación como un recurso que puede apoyar a las mecánicas del juego por ejemplo en *Signalis* en cierto momento del juego obtenemos una linterna que se equipa a nuestro personaje, pero esto impide que podamos usar otra herramienta al mismo tiempo, esta elimina las limitaciones de las habitaciones oscuras mencionadas anteriormente, ya que nos permite ver casi la totalidad de estas, sin embargo nos vuelve mucho más visibles a los enemigos que se encuentran dentro de estas habitaciones haciendo imposible pasar desapercibido.

Por otro lado, *Dead Space*, obliga al jugador a confiar en una pequeña linterna, que si bien, la iluminación que brinda es limitada, se vuelve indispensable para enfrentar a los enemigos en la oscuridad. En *Amnesia: The Bunker* poseemos 2 fuentes de luz principales, un generador de electricidad, que mientras este activo brinda luz a la gran mayoría de espacios dentro del mapa mientras tenga combustible, funcionando como una capa de gestión de recursos dentro del juego, la segunda fuente de luz es una linterna de accionado mecánico, que funciona como una fuente de luz poco confiable cuando nos quedamos sin combustible en el generador, con una duración corta, de un máximo de aproximadamente 10 segundos por activación y una iluminación relativamente baja.

En *The Medium* este recurso es utilizado a menudo a modo de guía para el jugador, quizás para resaltar alguna pista o para indicar un camino, pero no tiene una relevancia más grande que esa además de servir como ambientación, mientras que en *Resident Evil 8: Village* es utilizado principalmente para esto último, a modo de aportar a la ambientación.

Audio

En absolutamente todos los videojuegos de la lista, podemos decir que el audio es un componente esencial, no solo por lo establecido por el Dr Ruiz Diaz donde hablábamos de que los videojuegos o las películas de terror dejan de dar miedo sin este recurso, sino porque este, también brinda una importante sensación de verosimilitud a los títulos, es decir, los vuelve más “creíbles”. Si tomamos como referencia *The Medium* (2021), podemos apreciar cómo las inquietantes ubicaciones y paisajes toman vida gracias al componente auditivo del juego. Escuchamos el crujir de las escaleras, los inesperados portazos e incluso los estremecedores gritos de los desafortunados. Sin embargo, este título logra utilizar el audio como una herramienta fundamental para avanzar en el juego. Los susurros de los espíritus de

los difuntos se convierten en pistas que guían al jugador en su búsqueda. Aquí el sonido no solo ambienta el mundo del juego, sino que se convierte en una herramienta de jugabilidad. Los susurros de los muertos no pueden ser ignorados, ya que contienen información que servirá para avanzar en la trama. Esto obliga al jugador a estar constantemente atento a los matices del audio, incluso cuando la experiencia puede resultar inquietante o perturbadora.

Algo similar sucede en “Amnesia: The bunker” (2023) donde el audio también forma parte del componente jugable, donde el monstruo que nos persigue se ve atraído por el ruido que nosotros hagamos, podemos disparar a un candado para abrir una puerta, o lanzar una granada para destruirla, pero generaría ruido y muy seguramente atraiga a nuestro enemigo, incluso nuestra misma fuente de luz, una linterna accionada de manera mecánica, podría generar suficiente ruido para atraerlo si no somos cuidadosos, por otro lado los efectos de sonido en este juego también ayudan al jugador a “defenderse”, prestando atención a los sonidos producidos por el monstruo, quien se mueve por entre las paredes, el jugador puede determinar la posición de este y hacer lo posible para evitarlo.

Por su lado *Signalis* (2022) es un ejemplo claro de el audio a modo de arma, ya que cuando un enemigo nos ve, no solo da un grito de alto volumen que más de uno podría encontrar desesperante, sino que empieza a sonar una música bastante disonante a un volumen bastante elevado, casi haciendo parecer que se trata de una alarma. En los títulos que restan no encontramos ningún uso complejo del audio, más allá de lo establecido en un principio, brindar similitud y hacer que la experiencia resulte más aterradora.

La soledad

En todos estos títulos, la soledad se presenta como un recurso para intensificar el horror. Los juegos buscan aislar al jugador, dejándolo sin compañía ni ayuda, lo que amplifica la sensación de vulnerabilidad. Este aislamiento no solo potencia la atmósfera opresiva, sino que también refuerza el miedo al enfrentar amenazas sin apoyo externo. En *Signalis* por ejemplo, comenzamos ya en soledad y las pocas veces que encontramos algún tipo de “aliado” siempre se emplea algún recurso narrativo para evitar que nos acompañen, ya sea porque reconocen los peligros, son incapaces de seguirnos o acaban muriendo, entre otros.

En *Amnesia: The Bunker* la compañía está limitada a los primeros momentos del juego, donde se nos introduce a la historia, y a un único personaje que aparece poco después

de esta introducción, cuya muerte no tarda en ocurrir. *Dead Space* posee momentos similares, separándonos del grupo que tenemos en un principio y evitando que nos reencontremos. En *Resident Evil 8 Village*, la única “compañía” es la del comerciante conocido como “El Duque”, quien aparece en puntos estratégicos únicamente para vender objetos. Finalmente, en *The Medium*, contamos con un espíritu amistoso que aparece en algunos momentos, aunque siempre se utiliza algún recurso narrativo para alejarnos de él o perder contacto.

Los Antagonistas

Tanto los monstruos como los antagonistas con deformaciones faciales generan miedo en los jugadores debido a la aversión que provocan. Muchas veces, el monstruo no es más que un ser humano transformado o mutado de alguna forma. Por ejemplo, en *Dead Space*, los necromorfos, los principales antagonistas, son cadáveres reanimados y tejidos muertos remodelados en formas grotescas por una infección recombinante. Estos enemigos son extremadamente agresivos, letales y resistentes, al punto de que solo se les puede "vencer" cortando sus extremidades, ya que son prácticamente inmortales.

En *Signalis*, la mayoría de los enemigos son Replikas (humanoides mecánicos) corruptos que, si no son quemados, a menudo vuelven a levantarse incluso después de ser derrotados. En *Resident Evil 8: Village*, nos enfrentamos a humanos mutantes de diversos tipos, mientras que en *Amnesia: The Bunker* el jugador debe sobrevivir a un único monstruo completamente invencible. Finalmente, en *The Medium*, el antagonista es un espíritu maligno contra el cual el enfrentamiento no es una opción.

En todos estos casos, los antagonistas están diseñados para transmitir al jugador una sensación de indefensión frente a ellos. Aunque el grado varía según las circunstancias, siempre se perciben como más fuertes que el jugador. Además, comparten un rasgo común, su apariencia visual está diseñada para causar aversión o algún tipo de rechazo en el jugador.

Niñez y terror

En *The Medium* y *Resident Evil 8* se explora el recurso del uso de la niñez en el contexto del terror, aunque desde enfoques distintos que logran generar impacto a través de las asociaciones inherentes que tenemos sobre los niños. Ambos títulos explotan el contraste entre la inocencia asociada con la infancia y las situaciones perturbadoras a las que se enfrentan los personajes. En *The Medium*, el espíritu de una niña aparece en múltiples

ocasiones a lo largo del juego, creando una discordancia entre las expectativas que tenemos de un niño como símbolo de dulzura e inocencia, y la forma en que es presentada en un entorno cargado de inquietud. Por otro lado, *Resident Evil 8* utiliza el concepto de la infancia desde una perspectiva diferente. La trama principal gira en torno al intento del protagonista por rescatar a su hija bebé, lo que introduce la idea de vulnerabilidad extrema. La imagen de un bebé en peligro genera en el jugador una respuesta instintiva de protección, intensificando la carga emocional de la narrativa.

La paleta de colores

El uso de una paleta de colores adecuada a las emociones que se desean transmitir dentro de un videojuego puede transformar significativamente la experiencia del jugador, al tiempo que dota de vida al mundo creado por estos títulos.

En *The Medium*, los desarrolladores separan visualmente sus dos realidades: el mundo físico y el espiritual. El mundo físico está dominado por tonos suaves, como azules pálidos, que evocan una fría calma emocional y una sensación de inquietud latente. Por otro lado, el mundo espiritual utiliza colores vibrantes, principalmente tonos rojizos, que intensifican la sensación de peligro constante y enfatizan lo sobrenatural. Esta clara división visual no solo distingue ambos mundos, sino que también refuerza sus estados emocionales, contrastando la calma perturbadora del plano físico con la amenaza omnipresente del espiritual.

En juegos como, *Dead Space* o *Amnesia: The Bunker*, la paleta de colores apagados, con predominio de grises y marrones, intensifica la sensación de aislamiento y peligro inminente. La ausencia de tonos vivos sumerge al jugador en un entorno opresivo, donde la amenaza parece acechar en cada rincón, aumentando la tensión psicológica.

Por su parte, *Signalis* recurre al rojo como color predominante para subrayar el terror psicológico y lo sobrenatural, construyendo una atmósfera tan inquietante como opresiva. Tanto en *Signalis* como en *Dead Space*, los colores vibrantes también se utilizan de manera estratégica para destacar elementos relacionados con la ciencia ficción, sirviendo como un contraste visual que resalta aspectos clave del entorno o la narrativa.

Mientras que en *Resident Evil 8 Village*, la paleta de colores varía según la atmósfera que cada área busca transmitir. El juego utiliza tonos específicos para acentuar las emociones del jugador: la soledad se refleja en los colores fríos y apagados de un pueblo abandonado

entre montañas nevadas, la frialdad y dureza se manifiestan en los tonos metálicos de una fábrica, la realeza y el lujo se destacan en los matices ricos y opulentos de un castillo, mientras que lo sombrío y claustrofóbico se siente en las oscuras catacumbas que yacen bajo él.

Cabe aclarar que esto último no solo sucede en *Resident Evil 8 Village*, sin embargo es el título que mejor nos sirve de ejemplo para ello.

La escenografía

Un hotel abandonado en *The Medium*, una nave espacial decadente en *Dead Space*, un frío y opresivo búnker de la Segunda Guerra Mundial en *Amnesia: The Bunker*, una instalación minera donde lo real y lo irreal se confunden en *Signalis*, o una villa desolada rodeada de montañas nevadas en *Resident Evil 8: Village*: todos estos escenarios comparten un elemento en común, su capacidad para generar misterio y/o rechazo a través del abandono. Este recurso, ampliamente utilizado en los videojuegos de terror, refuerza el sentimiento de soledad y desamparo en el jugador, colocándolo en lugares donde lo familiar se transforma en algo perturbador y desconocido.

Los escenarios donde se desarrollan los eventos en los distintos títulos están determinados tanto por la narrativa que los impulsa como por la sensación que buscan transmitir. Sin embargo, su construcción no depende únicamente del lugar en sí, sino de otros recursos del terror que los complementan, como la soledad que evocan, la paleta de colores empleada, la iluminación utilizada o incluso los habitantes que los habitan y moldean su atmósfera. Después de todo, los ejemplos que se dan en este apartado podrían tranquilamente ser lugares agradables a la vista o que nos encantaría explorar si no fuera por sus características perturbadoras.

Puzzles

Dentro de los juegos analizados, todos hacen uso de este recurso, aunque de formas variadas. Por ejemplo, *Signalis* emplea los puzzles como una herramienta para proporcionar un respiro entre intensas sesiones de terror o combate, o como desafíos que requieren atravesar múltiples de estas secciones para llegar a su resolución., mientras que en *Amnesia: The Bunker*, los puzzles suelen resolverse bajo la constante amenaza de ser interrumpidos por el monstruo, lo que mantiene un nivel de tensión constante. En algunos casos, los puzzles se vuelven indispensables, especialmente en juegos donde la confrontación no es una opción

viable, como ocurre en *The Medium*, donde este recurso proporciona el principal componente interactivo del juego.

Incluso en títulos donde el combate es un pilar central de la jugabilidad, como *Dead Space* o *Resident Evil 8 Village*, los puzzles están presentes, aunque con menor énfasis. Esto se debe, en nuestra opinión, a que los puzzles son un elemento clásico en los videojuegos de terror, un recurso tradicional que ha acompañado a estos juegos desde sus inicios, integrándose de forma natural con la experiencia que buscan ofrecer.

Lo Desconocido y la Revelación

Anteriormente mencionamos cómo los videojuegos de terror nos enfrentan a elementos que escapan de la lógica y resultan desconocidos para nosotros, lo cual tiene sentido al observar a los monstruos, criaturas indescifrables que generan aversión precisamente porque somos incapaces de comprenderlas. Este fenómeno es una constante en todos los juegos analizados, como se detalla en el apartado correspondiente. Sin embargo, si bien todos los títulos listados emplean el recurso de lo desconocido en mayor o menor medida, consideramos que *Signalis* es el ejemplo más destacado gracias a su enfoque en el horror cósmico. Este tipo de terror se basa en lo incomprensible, tomando inspiración de grandes autores como H. P. Lovecraft, considerado el padre de este subgénero, al punto de incluir citas directas de sus obras dentro del juego y explorar un tipo de miedo que surge precisamente porque nunca se puede entender por completo.

Ahora bien, también discutimos que, cuando lo desconocido se revela, nuestro miedo hacia ello disminuye. Este podría ser uno de los motivos por los que muchos videojuegos de terror no explican completamente lo que sucede, limitando el acceso a la información a través de textos que debemos encontrar y leer. Aunque esto es solo una hipótesis, creemos que algunos jugadores podrían evitar la lectura o dejarla para el final, como ocurre en *Resident Evil 8: Village*. No obstante, estamos convencidos de que esta estrategia no es el único factor que influye en cómo se abordan los orígenes de los eventos en estos juegos. Más bien, se relaciona con una cuestión de conocimiento: cuanto más sabemos sobre aquello a lo que nos enfrentamos, más fácil resulta enfrentarlo y menos miedo genera.

Para ejemplificar esta idea, tomemos nuestro caso con *Signalis*. Creemos que nuestra experiencia inicial lo convierte en un ejemplo ideal debido a nuestro propio temor hacia el horror. Al comienzo del juego, la mayoría de las situaciones nos asustaban, lo que nos llevaba a huir o a desperdiciar recursos por miedo. Sin embargo, a medida que progresábamos,

empezamos a ganar control sobre el juego: aprendimos a enfrentar o eludir enemigos, a conservar recursos y a familiarizarnos con los escenarios. Esto redujo significativamente nuestro miedo hasta llegar al final del título, donde ya no quedaba nada que pudiera asustarnos, al menos dentro de ese contexto.

Huida y Confrontación

Si bien clasificar los videojuegos de terror en dos categorías según la ausencia o presencia de combate es una forma válida de abordarlos, esto no implica que ambos elementos no puedan coexistir en un mismo título. Por ejemplo, *Signalis* (2022), aunque su interactividad principal está centrada en el combate, permite al jugador evitar enfrentamientos o intentar pasar desapercibido. Esto se refleja en situaciones donde solo quedan unas pocas balas y múltiples enemigos nos bloquean el paso, lo que obliga a tomar decisiones críticas: podemos intentar eliminar a los enemigos con el riesgo de quedarnos sin munición para futuros enfrentamientos, optar por atravesar el área esquivándolos, con el peligro de recibir daño y tener que usar un objeto curativo, o incluso regresar sobre nuestros pasos para buscar más munición. Estas elecciones se ven aún más complicadas por su sistema de inventario, que limita al jugador a llevar un máximo de seis objetos, sin posibilidad de expansión, obligándolo constantemente a decidir qué recursos priorizar. Aunque el juego sigue perteneciendo a la categoría de combate debido a su mecánica principal, estos elementos de huida y gestión estratégica lo distinguen dentro del género.

De manera similar, *Amnesia: The Bunker* (2023) se centra principalmente en evitar al monstruo mediante la huida o el sigilo, pero introduce un grado limitado de confrontación. Por ejemplo, el jugador puede dispararle al monstruo o lanzarle granadas, lo que no lo elimina pero lo hace huir temporalmente, además de permitir abrir caminos al romper candados o puertas. Sin embargo, cada uso de estas herramientas consume municiones que podrían ser esenciales para ahuyentar al monstruo más adelante. Este recurso limitado se complementa con un sistema de inventario estratégico, que comienza con seis espacios pero puede ampliarse hasta trece si se encuentran los objetos necesarios. Esto obliga al jugador a tomar decisiones cuidadosas sobre cómo manejar los recursos, añadiendo una capa estratégica más asociada a los juegos de combate, aunque el título sigue claramente enmarcado dentro de la categoría de huida.

En cuanto a Resident Evil 8 Village (2021), el juego está diseñado de manera que el combate es el camino principal, aunque existen ocasiones en las que se pueden evitar enfrentamientos. Sin embargo, los recursos son menos escasos que en Signalis, y su sistema de crafeo permite crear munición u otros objetos esenciales si se agotan, mitigando rápidamente cualquier escasez. Un ejemplo sería quedarnos sin balas para un arma específica, lo que nos obliga a usar otras armas o fabricar más munición, aunque esto implique consumir materiales que podrían utilizarse para otros fines. Además, la mayoría de los enemigos sueltan objetos útiles al ser derrotados, lo que facilita el progreso. A diferencia de Signalis y Amnesia: The Bunker, Resident Evil 8 Village no tiene un sistema de gestión de inventario significativo, ya que el espacio disponible es suficientemente amplio para transportar recursos sin restricciones reales. Esto refuerza la sensación de que el juego está diseñado para que el combate sea el enfoque principal, aunque no siempre sea estrictamente necesario.

Por otro lado, Dead Space también prioriza el combate, pero lo hace de una manera más restrictiva y estratégica que Resident Evil 8 Village. El sistema de inventario limita al jugador a llevar un máximo de cuatro armas, que sólo pueden cambiarse en puntos específicos del juego, lo que añade una capa de planificación al decidir qué armas equipar. Al igual que en Resident Evil 8 Village, los enemigos sueltan objetos al ser derrotados, pero en menor medida, lo que obliga al jugador a ser más cuidadoso con el uso de sus recursos. Además, aunque el combate es obligatorio en la mayoría de las situaciones, esta planificación estratégica y la necesidad de administrar municiones y objetos hacen que la experiencia sea más intensa y desafiante. Los casos en los que se pueden evitar enfrentamientos son tan escasos que no tienen un impacto significativo en el desarrollo del juego, consolidándose como un título centrado exclusivamente en el combate.

Por último, The Medium representa un caso opuesto a los juegos previamente mencionados. Este título no incluye ningún tipo de enfrentamiento con los enemigos a nivel mecánico, lo que lo sitúa completamente dentro de la categoría de huida. En The Medium, el jugador debe enfrentarse al terror únicamente mediante el sigilo y la resolución de acertijos, sin incorporar ningún elemento de combate, lo que lo distingue claramente como un videojuego centrado en la huida.

A continuación, presentamos una tabla que evalúa cada recurso según su relevancia y frecuencia de uso en cada videojuego.

Tabla 3

Puntuación de los recursos utilizados por juego

	Signalis	Amnesia: The Bunker	Resident Evil 8 Village	Dead Space	The Medium
Oscuridad	3	4	2	3	2
Luz	3	4	2	3	2
Huida	3	5	1	1	5
Confrontación	5	3	5	5	1
Paleta de Colores	4	3	3	3	4
Escenografía	3	3	3	3	3
Lo desconocido	4	3	2	2	3
Antagonistas	3	3	4	5	2
Niñez	1	1	2	1	2
Puzzles	4	5	3	3	4
Soledad	3	3	3	3	3
Audio	4	4	4	4	4

Nota. Esta tabla muestra un puntaje de los recursos utilizados para causar miedo en los videojuegos de terror analizados. El puntaje va del 1 al 5, siendo 1 un recurso que no tiene relevancia mayor en ese juego o que directamente no se utiliza, 2 un recurso que está más presente pero no tiene una connotación mayor, 3 un recurso que está presente a lo largo del juego con una relevancia media, 4 un recurso que tiene una alta relevancia dentro del título y 5 un recurso cuya importancia es tan grande que no podría faltar.

Recursos combinados

Después de examinar algunos de los elementos más significativos y comprender su función, resulta evidente que, aunque importantes por separado, su combinación se vuelve aún más impactante y efectiva. Por ejemplo, un monstruo por sí solo puede ser aterrador, pero al ubicarlo en un hospital abandonado, donde las luces parpadeantes apenas iluminan el entorno y la oscuridad envuelve la vista, obligando al jugador a confiar en su oído y en las

pistas auditivas para rastrear su ubicación, la situación se vuelve inquietante. La conciencia de la presencia del monstruo puede generar una mayor inquietud, ya que la oscuridad dificulta la localización del monstruo y exige una atención auditiva intensa para evitar el encuentro. Además, en caso de que el jugador se encuentre cara a cara con el monstruo, la música de repente puede estallar, intensificando aún más la sensación de persecución y desesperación. Es así como estos elementos se entrelazan y complementan, reforzándose mutuamente para crear una experiencia de horror aún más inmersiva y emocionalmente poderosa.

Por ejemplo, en *Amnesia: The bunker* (2023) no solo poseemos la linterna de la que hablamos ya en el documento, sino que también existe un generador que permite la iluminación (en mayor o menor medida) de todo el mapa, sin embargo este requiere de combustible para funcionar y su duración es limitada, encontrar combustible dentro del mapa es factible, pero llevarnoslo consumiría un espacio de nuestro limitado inventario y en caso de que durante nuestra búsqueda nos quedemos sin combustible en el generador dependeremos de nuestra fuente de luz menos confiable, la linterna, que no solo dura poco, sino que puede generar ruido suficiente como para atraer al monstruo, en caso de un encuentro, podemos intentar huir de él, o enfrentarlo, si es que llevamos nuestro revolver con nosotros (o alguna otra arma) y disponemos de balas para ahuyentarlo, sin embargo, esto significa consumir recursos que podrían utilizarse para abrir puertas o cerraduras que nos darían accesos a áreas u objetos importantes. De esta manera el juego logra combinar los recursos de Luz, Oscuridad, El monstruo, Audio y la gestión de recursos e inventario de la que hablamos durante Huida y confrontación.

Es relevante resaltar que, de acuerdo con la encuesta realizada, la inmersión se destaca como uno de los recursos más preferidos por los participantes, obteniendo un 50% de elección. Aunque es importante cuanto menos, este recurso no fue mencionado de manera explícita en las secciones anteriores del documento. Esto se explica precisamente por lo discutido previamente: la inmersión no se presenta como una entidad independiente, sino que es un recurso que toma forma, gracias a la combinación hábil de otros recursos.

CONCLUSIÓN

Consideramos que a través del documento hemos logrado cumplir con los objetivos propuestos en un principio, logrando la construcción de un corpus de los recursos utilizados para causar miedo en videojuegos AAA e indie lanzados para PC y Consola entre 2020 y 2023, según los criterios establecidos. De esta manera, podemos concluir que:

Los juegos de terror emplean una amplia gama de recursos para evocar el miedo, algunos de los cuales exploran nuestros temores más primitivos, algunos buscan darnos una sensación de peligro, nos mantienen alerta y hasta nos llegan a dar falsas sensaciones de seguridad y es la diversidad de estos elementos lo que sugiere que aún no se ha explorado completamente su totalidad y en más de un caso podría darse una investigación única para solo uno de los recursos nombrados. En este vasto espectro, se vislumbran múltiples formas de crear una atmósfera/experiencia que logre acercarse al terror, lo que abre la puerta a una experiencia de juego verdaderamente única en cada ocasión.

Basándonos tanto en las opiniones de los estudiantes como en la revisión de autores sobre los recursos utilizados para causar miedo y nuestro análisis sobre los recursos utilizados en los videojuegos seleccionados, podemos afirmar que el recurso más importante a la hora de generar miedo, es el Audio, teniendo un 82,4% de los votos de los estudiantes y el promedio más alto en la nota de nuestro análisis. Además en este momento resuenan las palabras del Dr Ruiz Diaz, donde comentaba que si le sacamos el audio a los videojuegos o películas de terror dejan de dar miedo. Por otro lado, aun siendo el audio el más importante, podemos afirmar que no funciona por sí solo y requiere de otros recursos para potenciarse, es la sinergia entre estos recursos y la maestría con la que se aplican lo que realmente determina su efectividad. La combinación cuidadosa y la ejecución hábil de estos elementos permiten que la experiencia de horror se desarrolle de manera impactante y memorable para el jugador. Es la armonía entre estos recursos lo que da vida a una experiencia de juego verdaderamente aterradora.

Por otro lado, a la hora de combinar recursos podemos destacar dos puntos fundamentales. Primero, hay recursos que, si bien se pueden comprender como recursos independientes, no pueden existir de manera aislada, por ejemplo, el uso de la luz necesita de un ambiente previamente oscurecido para ser efectiva. Segundo, la combinación de distintos recursos puede dar lugar a otros nuevos, después de todo, los lugares inquietantes funcionan

como una combinación de recursos, un bosque oscuro es una suma de la oscuridad (valga la redundancia) la soledad y una paleta de colores grisáceos.

Con los puntos destacados en el documento consideramos que, se puede afirmar que se cumple con al menos uno de los propósitos establecidos. Este propósito específico implica la creación de un documento informativo que permita a los desarrolladores ganar conocimiento y aplicarlo en sus propios proyectos de videojuegos y aunque no se puede garantizar que los desarrolladores utilizarán directamente esta información, consideramos que la posibilidad de que encuentren inspiración en el documento está lejos de ser improbable.

Considerando la diversidad de enfoques, estrategias y ejemplos proporcionados, existe un potencial significativo para que los desarrolladores exploren nuevas ideas y abordajes en el diseño de juegos de terror. La información aquí presentada puede servir como un catalizador para la creatividad, ofreciendo a los desarrolladores un repertorio de conceptos, técnicas y reflexiones que pueden adaptar según sus habilidades y capacidades individuales.

En última instancia, este documento tiene el potencial de contribuir al avance del conocimiento en el campo de los juegos de terror. Proporcionando una comprensión más profunda de las estrategias efectivas, esperamos que sirva como una guía valiosa para aquellos que buscan crear experiencias de terror más impactantes y cautivadoras para el mercado de videojuegos o incluso a modo de inspiración para otros investigadores que sean capaces de ampliar aún más la información aquí expuesta.

BIBLIOGRAFÍA

- Andersson, I. (2022). The effect of red-light sources on the player experience of a horror game level.
- BaityBait. (2022, May 24). La DECADENCIA de los videojuegos de terror. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=FikRxN3wmXU>
- Bernevega, A., & Alex, G. (2022). The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game. In *Games and Culture* (pp. 47–69). Recuperado de
<https://doi.org/10.1177/15554120211014151>
- Betka, Z. (2013, Octubre 30). gamesradar+. Recuperado de
<https://www.gamesradar.com/ways-horror-games-use-psychology-scare-crap-out-us/>
- Birkhead, M. (2011, Septiembre 8). Game Developer. Recuperado de
<https://www.gamedeveloper.com/design/opinion-how-to-make-a-scary-game>
- Blanchfield, T. (2023, Mayo 10). verywell mind. Recuperado de
<https://www.verywellmind.com/the-impact-of-liminal-space-on-your-mental-health-5204371#:~:text=National%20Helpline%20Database.-,What%20Makes%20Liminal%20Spaces%20So%20Unsettling%3F,substance%20use%20or%20self-harm.>
- Brenlla, F. J. (2020, Octubre 1). MeriStation. Recuperado Junio 22, 2023, de
https://as.com/meristation/2020/10/01/reportajes/1601515356_243929.html
- Buchholz, C. (2024, March 18). Color Psychology: A Guide to the Meaning of Colors. Skillshare. Retrieved September 30, 2024, from
<https://www.skillshare.com/en/blog/color-psychology-a-guide-to-the-meaning-of-colors/>
- Cano Moreno, M. (2022). Miedos y Temores en la Infancia. A propósito de un caso de miedo a la oscuridad. <https://crea.ujaen.es/handle/10953.1/17114>

- Carleton, R. N. (2016). Fear of the unknown: One fear to rule them all? *Journal of Anxiety Disorders*, pp. 5-21. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0887618516300469>
- Carter, J., & Tajerian, M. (2012, June 12). Fight or Flight: The Neuroscience of Survival Horror Fight or Flight: The Neuroscience of Survival Horror. *Game Developer*. Retrieved October 30, 2024, from <https://www.gamedeveloper.com/design/fight-or-flight-the-neuroscience-of-survival-horror>
- Davis, S. S. (2019, February 19). Your Introduction To The Cosmic Horror Genre. *Book Riot*. Retrieved October 31, 2024, from <https://bookriot.com/cosmic-horror/>
- DeMaria, R. (2019). *High score: The illustrated history of electronic games (Third edition.)*. Boca Raton, Florida: Taylor & Francis Group.
- Dutton, F. (2012, April 18). What is Indie? *Eurogamer*. Retrieved September 2, 2024, from <https://www.eurogamer.net/what-is-indie>
- Fagandini, M. (2020, Octubre 29). *KeenGamer*. Recuperado de <https://www.keengamer.com/articles/features/opinion-pieces/5-common-horror-game-locations-and-why-theyre-scary/>
- Finney, D. (Junio de 2022). A Brief History Of Credit Rating Agencies. Recuperado de *Investopedia*: <https://www.investopedia.com/articles/bonds/09/history-credit-rating-agencies.asp>
- Frictional Games. (2009, Agosto 10). Puzzles in horror games Part 1: Why are puzzles so suited for horror games? *Frictional Games*. <https://frictionalgames.com/2009-08-puzzles-in-horror-games-part-1/>

- Fungies. (2023, March 14). How to price your indie game: quick guide. Fungies.io. Retrieved September 6, 2024, from <https://fungies.io/the-art-of-pricing-your-indie-game-strategies-for-success/>
- Grabarczyk, P., & Garda, M. B. (2016). Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. In *Game Studies* (1st ed., Vol. 16).
- Grid Paper Studio Team. (n.d.). Grid Paper. Recuperado de <https://www.gridpaperstudio.com/post/a-guide-to-creating-video-games-horror-lighting-techniques-for-crafting-a-creepy-atmosphere#:~:text=Low%20lighting%20is%20a%20typical,modest%20light%20source%20for%20guidance.>
- Grouport. (n.d.). Grouport. Recuperado el Octubre 3, 2023, de <https://www.grouporttherapy.com/blog/primordial-fears#:~:text=Primordial%20fears%2C%20also%20known%20as,predators%2C%20death%2C%20and%20isolation.>
- Gurpegui, C. G. (2015). La construcción del terror en los videojuegos: Alien: Isolation.
- Handrahan, M. (2018, May 14). From zero to 15 million: The story of Outlast. GamesIndustry.biz. Retrieved September 2, 2024, from <https://www.gamesindustry.biz/from-zero-to-15-million-the-story-of-outlast>
- Holtey, Q. (2023, Octubre 9). The Gamer. Recuperado de <https://www.thegamer.com/best-liminal-space-horror-games/#the-closing-shift>
- Horti, S. (2018, Junio 21). RockPaperShotgun. Recuperado de <https://www.rockpapershotgun.com/four-developers-of-scary-games-explain-how-to-make-scary-games-very-scary-indeed>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Google Drive. <https://drive.google.com/file/d/1lnPBh2ZB9DjqfFw3lLEzYmUDNVd6MmZ8/edit>

- Joosten, E., Van Lankveld, G., & Spronck, P. (2010). Colors and emotions in video games. 11th International Conference on Intelligent Games and Simulation GAME-ON, 61-65.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/48662263/Kaya_Epps_2004b-libre.pdf?1473316589=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DRelationship_between_color_and_emotion_a.pdf&Expires=1727816640&Signature=WwW6JA6lDTnAw8puucnkj46dgS6TI2ZhW0SOhKL2gthnCWu
- Kawin, D. B. (2012). Horror and the horror film. Anthem Press.
- Khalid, S. (2023, Marzo 23). How liminal spaces on-screen have captured imaginations. Recuperado de The Mancunion:
<https://mancunion.com/2023/03/26/liminal-spaces-have-captured-imaginations/>
- Korstanje, M. E. (2010). EL MIEDO EN EL NUEVO MILENIO: un abordaje.
- Krisch, J. A. (2022, Diciembre 28). Fatherly. Recuperado de
<https://www.fatherly.com/health/monsters-under-the-bed-childhood-fears>
- Muir, J. K. (2013). Horror Films FAQ. Hal Leonard Corporation.
- Pajkovic, N. (2023, April 25). What is an Indie Game? A Comprehensive Guide. Toronto Film School. Retrieved September 2, 2024, from
<https://www.torontofilmschool.ca/blog/what-is-an-indie-game/#what-is-an-indie-game>
- Partis, D. (2022, August 11). What should you charge for your indie game? GamesIndustry.biz. Retrieved September 6, 2024, from
<https://www.gamesindustry.biz/what-should-you-charge-for-your-indie-game>
- Picard, M. (2008). Video Games and Their Relationship with Other Media. In M. J. Wolf, The video game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond (pp. 293-300).

- Pinchbeck, D. (2009). Shock, horror: First-person gaming, horror, and the art of ludic manipulation. In *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (pp. 79-94).
- Potts, D. (2013). Academia.edu. Recuperado de https://www.academia.edu/17355420/The_connection_between_Lighting_and_Fear_Factor_in_Horror_Games
- Ramirez, I. (2021). Diccionario de términos de videojuego. Editorial Verbum, S. L.
- Real academia Española. (2023). Miedo. En *Diccionario de la Lengua Española*.
- Real Academia Española. (2023). Terror. En *Diccionario de La Lengua Española*.
- Royer, C., & Cooper, B. L. (2013). *The Spectacle of Isolation in Horror Films: Dark Parades*. Taylor & Francis Group.
- S&P Global. (2023). INTRO TO CREDIT RATINGS. Recuperado el 13 de junio de 2023, de S&P Global Ratings: <https://www.spglobal.com/ratings/en/about/intro-to-credit-ratings>
- Taylor, L. (2024, February 21). Lovecraft and Anime: The Art of Influence in Signalis. Medium. Retrieved October 31, 2024, from <https://medium.com/@gatherer286/lovecraft-and-anime-the-art-of-influence-in-signalis-279d18a78548>
- Turtle Beach. (2021, Febrero 3). Turtle Beach. Recuperado de <https://blog.turtlebeach.com/the-importance-of-audio-in-horror-games/>
- VG Insights. (2020, July 18). Are indie games priced too low? Video Game Insights. Retrieved September 6, 2024, from <https://vginsights.com/insights/article/should-developers-charge-more-for-an-indie-game>

YouGov. (2022, Junio 13). YouGov. Recuperado de

https://d3nk13psvxxpe9.cloudfront.net/documents/tabs_Phobias_20220608.pdf

Yu, P. (2022, Agosto 10). Acer corner. Recuperado de

<https://blog.acer.com/en/discussion/192/what-are-horror-games>

ANEXO 1

<https://docs.google.com/forms/d/1jFKS7WLWoTeGfN5nMgmtLtv1KbmZY5pW27YN716XJYw/viewanalytics>

Videojuegos de Terror

Mi nombre es Benjamín Tardivo y soy estudiante de videojuegos. Cree este formulario con la intención de recopilar datos que me sirvan para el desarrollo de mi tesis

** Indica que la pregunta es obligatoria*

1. Sexo *

Marca sólo un óvalo.

- Masculino
- Femenino
- Prefiero no especificar

2. Edad *

3. ¿Qué clases de videojuegos juegan? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Terror
- Aventura
- RPG
- Supervivencia
- Shooters
- Otro: _____

4. ¿Juegan videojuegos de terror? *

Marca sólo un óvalo.

- Sí
- No

5. En caso de no jugar videojuegos de terror ¿Por qué?

6. En caso de jugar videojuegos de Terror ¿Cuántos juegos de terror conocen?

7. En caso de jugar videojuegos de Terror

¿Qué es lo que más miedo o ansiedad les genera de estos? (se puede seleccionar más de 1 opción)

Selecciona todos los que correspondan.

- La oscuridad
- El audio/música
- La soledad a la que nos enfrentan
- La gestión de los recursos
- El no poder defenderse
- Las criaturas a las que debemos hacer frente
- Las ubicaciones y paisajes inquietantes
- Lo desconocido
- La inmersión
- Otro: _____

8. De las opciones seleccionadas anteriormente, ¿Por qué les causa miedo?

ANEXO 2

·¿Por qué la oscuridad genera una respuesta tan intensa de miedo en las personas? ¿Hay alguna base evolutiva o psicológica para esto?

·Los videojuegos de Terror tienden a dejarnos en soledad o aislados de contacto con otras personas ¿puede amplificar el miedo en contextos de terror? ¿Por que? ¿Qué papel juega la percepción de vulnerabilidad en este tipo de situaciones?

·¿Pueden las deformaciones faciales y otros aspectos grotescos generar miedo o aversión?
¿Qué es lo que hace que estas imágenes causen incomodidad o repulsión en los seres humanos?

·¿Por qué ciertos ambientes o escenarios (como hospitales abandonados, bosques oscuros, etc.) tienden a provocar miedo o ansiedad?

·¿Qué hace que el “miedo a lo desconocido” sea tan poderoso en el contexto del horror?

·En términos de terror psicológico, ¿reduciría el miedo si los jugadores logran entender o ver claramente el origen de una amenaza? ¿Por qué lo desconocido es a menudo más aterrador que lo que podemos ver o comprender?

·¿Tienen los puzzles o acertijos algún efecto sobre la experiencia de terror? ¿Pueden disminuir o aumentar la ansiedad en los jugadores al exigir un momento de calma, enfoque o atención?

·¿Cómo afectan el sonido (y la ausencia de él) a la percepción de peligro y miedo en el cerebro humano? ¿Es el silencio a veces más inquietante que el ruido?

·En juegos de terror, donde la huida es parte fundamental, ¿qué tipo de respuesta psicológica provoca el estar constantemente en peligro y tener que escapar? Por el contrario, ¿cómo cambia la experiencia de miedo cuando el jugador tiene la opción de enfrentar la amenaza en lugar de huir? ¿La posibilidad de confrontar lo aterrador disminuye la ansiedad o simplemente cambia la dinámica del terror?