



# El desafío de crear un juego de terror

Nicolás Eduardo Savoia  
UADER (Universidad Autónoma de  
Entre Ríos)  
Basavilbaso, Argentina  
nicolassavoia1@gmail.com

**Abstract**—Este trabajo busca realizar una breve investigación sobre las herramientas, el objetivo y el modo por el cual se crea un video juego de terror.

**Keywords**—miedo, ansiedad, angustia, videojuego, emociones, terror.

## I. INTRODUCCIÓN

Los video juegos de terror constituyen un género reconocido en la actualidad con un gran número de títulos disponibles para jugar. Destacan por representar modos de jugabilidad particulares y característicos de su propio género. Atraen a gran parte del público y obtienen mucha popularidad, pero no en todos los casos. Algunos juegos son catalogados como insuficientes o de poca calidad comparado con otros. Lo que se busca analizar en este escrito es por qué existe tanta diferencia en esta interpretación de lo que es de buena calidad y lo que no lo es. En este género no suele existir un termino medio y todo se reduce a si el video juego logra asustar o no a los jugadores.

## II. MIEDO, ANGUSTIA Y ANSIEDAD

### A. Miedo como respuesta emocional

Las emociones forman un papel importante a la hora de desarrollar un videojuego, ya que son las que motivan e incentivan a los jugadores a involucrarse en los mismos. “El estudio de la emoción nunca es sencillo porque las emociones forman parte de un proceso vivo y pueden sufrir múltiples y enigmáticas transmutaciones, voluntarias e involuntarias, conscientes e inconscientes”[1]. Si consideramos esa perspectiva involuntaria de las emociones podemos pensar que los videojuegos pueden ser una herramienta para despertarlas y particularmente nos interesa el miedo en este escrito. “El miedo es una reacción ante un peligro concreto y conocido que lo justifica; es, pues, un mecanismo de defensa propio de los seres vivientes, del mundo animal”[2]. Los videojuegos buscan generar miedo a través de bestias, asesinos o criaturas fantásticas.

### B. Ansiedad y angustia como complemento

“Angustia y ansiedad se suelen usar como sinónimos. Ambos términos derivan de «anxius» y «angor»: estrechez”[2]. A diferencia del miedo la ansiedad, o también angustia, no se generan a través de un elemento preciso y objetivo, se construye justamente en la incertidumbre. “Sin embargo, en la ansiedad y en la angustia, algo sólo propio del

animal llamado humano, hay un miedo sin saber a qué, un temor inexplicable de algo que no se puede definir (...)”[2]. Esa característica intangible de la ansiedad es lo complejo de lograr en un videojuego o en cualquier otra interpretación artística o literaria. A lo largo de los últimos años los video juegos han experimentando con diferentes herramientas y/o estrategias con la intención de generar en sus jugadores emociones y experiencias similares al terror.

## III. LA CONSTRUCCIÓN DE UN JUEGO DE TERROR

Para que un videojuego sea considerado dentro del género del terror debe lograr, en primera medida, generar miedo y angustia. “Esta atmósfera de terror se consigue arrebatando el control sobre las amenazas al jugador, generando una situación de miedo permanente que, al igual que en la sociedad del riesgo y la cultura del miedo, el jugador no solo tiene que enfrentar los peligros reales, sino, también, los potenciales e imaginarios.”[3]. Campos Mendéz y Rebollo-Bueno en su análisis realizan una investigación donde comparan dos juegos llamados “Amnesia” y “Visage”. Obtienen como conclusión que para producir esta emoción de miedo deben presentarse ciertos requisitos. “A pesar de que en *Visage* el entorno no sea tan abierto, no provoca un mayor sentimiento de seguridad. De hecho, alimenta la idea de que la seguridad es parte del pasado, por lo que el individuo no puede calificar ningún sitio como «seguro»”[3]. Más allá de los detalles individuales del juego, lo que interesa de esta interpretación es que *Visage* construye una ambientación que pone al jugador en constante alerta ya que no existen espacios aparentemente seguros, proponen un espacio propenso a generar ansiedad. Otro títulos como “*Resident Evil 3*”[4], para evitar esta constante y agotadora sensación de ansiedad, construyeron espacios dentro del juego donde el jugador sabe de ante mano que nada puede suceder ahí. Estas se diferencian por ser habitaciones cerradas con una música particular que las identifican. Otro análisis de los autores respecto a las herramientas utilizadas “En *Amnesia*, el sonido del entorno ayuda a generar esa idea de constante peligro, que lleva al jugador a pensar en riesgos imaginarios y/o potenciales, algo que también se alimenta gracias a los puntos ciegos.”[3]. Vemos como en este caso es el sonido el que aporta a construir un ambiente terrorífico, alimenta la imaginación y despierta otro sentido además del visual. “En ambos casos, hay un factor esencial que aparece en las mecánicas del juego y que tiene un vínculo directo tanto con la supervivencia como con la vulnerabilidad: la

oscuridad.”[3]. Otra de las herramientas que se utilizan en este tipo de video juegos es la oscuridad como interceptor de la visibilidad y ocultado elementos en el espacio. Alguna vez el objetivo es simplemente no ocultar nada y simular que puede haber algo ahí.

#### CONCLUSIONES

Crear un juego de terror es una tarea compleja que requiere de la utilización de distintas herramientas para generar emociones como miedo o ansiedad. Entre estas se analizaron la sensación de inseguridad, los sonidos y la oscuridad. Pero este escrito no es suficiente para representar la infinidad de estrategias que se pueden aprovechar de manera creativa para motivar al jugador a sentarse frente a la pantalla y padecer estas emociones. Para ampliar este investigación se podría hablar de la reducción de los movimientos del jugador, como limitador del escape o combate; otro recurso comúnmente utilizado son las escenas cinematográficas para profundizar en el dramatismo; otra herramienta son los famosos “jump scare” que representan un susto repentino y extremo. Lo que podríamos concluir sobre estas características de los video juegos de terror es que buscan limitar al jugador, colocarlos en situaciones de incomodidad y la creación de una atmósfera de inseguridad y constante peligro.

#### REFERENCIAS

1. E. Bericat Alastuey. (2012). Emociones. Sociopedia.isa, 1-13.
2. A. Cimiano. Miedo, angustia y ansiedad. <https://psicoanalistalfredocimiano.es/noticias/miedo-angustia-y-ansiedad>.
3. A. Campos Méndez, y S. Rebollo-Bueno. (2022). “El ‘survival horror’ enmarcado en la cultura del miedo: análisis de los videojuegos ‘amnesia’ y ‘visage’”. <https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/19697>.
4. Resident Evil 3 (1999). <https://game.capcom.com/residentevil/es/about-portal.html>.