

**index•comunicación** | nº 12(2) 2022 | Páginas 207-225  
E-ISSN: 2174-1859 | ISSN: 2444-3239 | Depósito Legal: M-19965-2015  
Recibido el 19\_01\_20XX | Aceptado el 11\_03\_2022 | Publicado el 15\_07\_2022

# EL 'SURVIVAL HORROR' ENMARCADO EN LA CULTURA DEL MIEDO: ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS 'AMNESIA' Y 'VISAGE'

**SURVIVAL HORROR FRAMED IN THE CULTURE OF  
FEAR: ANALYSIS OF THE VIDEO GAMES 'AMNESIA'  
AND 'VISAGE'**

<https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Elsurv>

**Antonio Campos Méndez**

Universidad de Sevilla  
camposmendezantonio@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0003-4974-680X>

**Sara Rebollo-Bueno**

Universidad de Sevilla  
srebollo@us.es  
<https://orcid.org/0000-0001-8179-6562>



**Para citar este trabajo:** Campos, A. y Rebollo-Bueno, S. (2022). El *survival horror* enmarcado en la cultura del miedo: análisis de los videojuegos 'Amnesia' y 'Visage'. *index.comunicación*, 12(2), 207-225.  
<https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Elsurv>

**Resumen:** En un contexto marcado por la cultura del miedo es interesante conocer cómo este se refleja en las manifestaciones culturales, ya sean estas literarias, cinematográficas o videolúdicas. En este estudio se identifican los rasgos y características del contexto que aparecen en las mecánicas, dinámicas y estéticas del juego (MDA, por sus siglas en inglés) en el *survival horror*, un género que coloca al jugador como protagonista en primera persona y donde la muerte es el principal atractivo. Para ello, se realiza un análisis de casos MDA de *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) y *Visage* (SadSquare Studio, 2020). De esta forma, se obtienen conclusiones como, por ejemplo, la importancia que le otorga el jugador a la supervivencia a miedos que ni siquiera forman parte de la narrativa o, incluso, a cómo evitar a los enemigos, pues suele ser la única oportunidad del jugador para hacer frente a sus temores.

**Palabras clave:** cultura de masas; videojuegos; miedo; riesgo; supervivencia.

**Abstract:** In a context characterized by the culture of fear, it is interesting to know how this is reflected in different cultural manifestations, be they literary, cinematographic or videoludic. This study identifies the features and characteristics of context that appear in the mechanics, dynamics, and aesthetics of gameplay (MDA) in survival horror, a genre that places the player as a first-person protagonist and where death is the main attraction. For this purpose, an MDA case analysis of *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) and *Visage* (SadSquare Studio, 2020) is carried out. This leads to conclusions such as the importance the player attaches to survival of fears that are not even part of the narrative or, for example, how to avoid enemies, as this is often the player's only chance to confront their fears.

**Keywords:** Mass Culture; Videogames; Fear; Risk; Survival.

## 1. Introducción

Fruto del trágico atentado del 11 de septiembre de 2001 en Nueva York contra las Torres Gemelas, las sociedades se han visto sumidas en la cultura del miedo; concepto que hace referencia al contexto caracterizado por una sensación continua y generalizada de incertidumbre, inseguridad y ansiedad (Beck, 2008; Salazar, 2009; Salvador, 2015; Furedi, 2018). De esta forma, a raíz del ataque terrorista, los niveles habituales de alarma social en Occidente se vieron incrementados (Gil Calvo, 2003) hasta el punto de comenzar a percibir que el peligro podía estar en cualquier parte, condicionando no solo el presente sino también el futuro (Bauman, 2003 y 2007; Beck, 2008); algo que se resume bien en los conceptos de «clima del miedo» de Furedi (2018) o «sociedad del riesgo» de Beck (2008). Al fin y al cabo, riesgo y miedo son dos conceptos compatibles, dependientes y complementarios (Korstanje, 2010), pues es la vulnerabilidad generada por el riesgo, real, potencial o imaginario, la que provoca que el sujeto desencadene la emoción del miedo (Korstanje, 2010; Boscobonik, 2016).

Esta situación contextual, como no podía ser de otra forma, se transfiere a los textos/productos de la cultura de masas, cobrando especial sentido en los géneros del terror y el horror, ya sea en la literatura, en el cine, en las series de televisión o en los videojuegos: “El terror es un género centrado en las angustias de la existencia cotidiana, en nuestros temores en cuanto individuos y en cuanto sociedad” (Pérez Ochando, 2017). Al respecto, la construcción terrorífica del videojuego posee un amplio catálogo de mecanismos y procesos que han elaborado una expresión cambiante, evolucionando junto con la sociedad y desposeyendo de elementos al jugador para hacer frente a peligros desconocidos. Por tanto, y en relación con la cultura del miedo, los sujetos tienen menos componentes que le ayuden a eliminar el riesgo y su sentimiento de vulnerabilidad, tomando el miedo un papel relevante en la narrativa y, en general, en sus vidas. En este sentido, la presente investigación trata de analizar el papel de los videojuegos de terror en primera persona en conexión con la cultura del miedo y la sociedad del riesgo.

### 1.1. Videojuegos, cultura de masas y contexto sociocultural

En su origen, los videojuegos se inspiraron fundamentalmente en el cine. La construcción expresiva y formal aludía a elementos reconocibles por el público, lo que provocó que distintos directores cinematográficos fueran introduciéndose en el medio (Donovan, 2018: 218). Uno de los primeros directores que trataron de trasladar su visión al medio videolúdico fue Steven Spielberg, con una adaptación de *ET, el extraterrestre* (Atari, 1982) siguiendo el estilo de *Pac-Man* (Namco, 1980). Sin embargo, dicho intento fracasó, pues su planteamiento jugable era errático y el consumo de videojuegos descendió (Egenfeld Nielsen

et al., 2020: 76). Con la revitalización del medio, acontecida gracias a la aparición de nuevas plataformas de juego tanto americanas —Apple II— como japonesas —Nintendo Entertainment System— (Donovan, 2018: 185) directores de cine como George Lucas, trataron de unirse al avance del videojuego, creando una de las desarrolladoras más potentes: Lucasfilm Games. Su idea era trasladar planteamientos clásicos del cine al videojuego, pero con una libertad creativa que permitiera un desarrollo discursivo (Donovan, 2018: 219), como con *The Secret of the Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1987).

La entrada en la década de 1990 supuso un cambio de perspectivas. El medio siguió mirando al cine para la creación de sus historias, pero el aparato jugable se iba imponiendo. Videojuegos como *Resident Evil* (Capcom, 1996), *Silent Hill* (Team Silent, 1999) o *Parasite Eve* (Squaresoft, 1998) se estructuraban como expresiones de terror mediatizadas, otorgando el protagonismo a un *gameplay* que iría ampliándose, hasta el punto de que el propio jugador llegaría a verse representado como una figura casi autoral (Donovan, 2018: 378), mientras el videojuego se iba acercando cada vez más a una consciencia sobre el contexto, dando libertades a los receptores para su realización. Así, obras como *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar, 2004) se centraron en los sistemas de poder en la sociedad a partir del desempeño libre del jugador (Donovan, 2018).

No obstante, no fue hasta 2010 con la llegada de *Limbo* (Playdead, 2010) cuando se produjo el *boom* del videojuego independiente (Egenfeld Nielsen et al., 2020); una corriente que se establecería como parte esencial de la industria, tanto por su condición como por la influencia ejercida sobre el circuito más popular. Este videojuego independiente se dirige constantemente al ser humano, a su papel como individuo, a la ridiculización de la sociedad, a la equiparación sexual y racial, etc. con una mayor consciencia sobre el mundo en el que se desarrolla (Egenfeldt Nielsen et al., 2020).

Este aumento de consciencia sobre el entorno y el contexto en el que se desarrollan los videojuegos se entiende mejor conociendo que los productos de la cultura de masas tienen un vínculo directo con el contexto político, social, cultural y económico en el que se crean y difunden. Umberto Eco (1973) expone que la cultura de masas es válida para mostrar y evidenciar un contexto histórico concreto, pues esta crea un universo vinculado a la realidad que refleja la sociedad en la que se origina e implanta. Como apuntaba Adorno (2008), no existe la individualidad en la cultura de masas, sino que esta última se identifica con una idea generalizada de la sociedad y del entorno, creándose así una realidad única para todos (Hernández-Santaolalla, 2018).

En relación con los videojuegos, estos «en tanto objetos culturales, conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias

del contexto social que las diseña» (Esnaola Horacek y Levis, 2008: 52), por lo que conocer dichas variables contextuales es esencial tanto para entender el medio en sí, como para comprender sus claves culturales. De esta forma, dirán Muriel (2018), Castillo Torres (2018) y Sedeño (2010) que, al reflejar el contexto, los videojuegos también se convierten en artefactos de aprendizaje del entorno y «factor de dinamización de la conducta y del pensamiento» (2010: 185). De hecho, los videojuegos no solo consiguen crear un escenario basado en el contexto real del jugador, sino que, además, también le otorga la capacidad de cambiarlo: «el propio sujeto construye la expresión simbólica de sus preocupaciones, sueños, esperanzas y temores...» (Esnaola Horacek y Levis, 2008: 51). Esto conlleva que el jugador sea capaz de crear sus personajes y tomar sus propias decisiones, dándole al avatar una identidad concreta, esto se relaciona con Hall (1996), el cual afirma que la cultura de masas también ayuda a moldear y crear identidades, partiendo de una previa representación.

En definitiva, el contexto es una variable influyente tanto en la creación como en el desarrollo del juego, pero, también, en cómo el jugador se sitúa en el entorno, en lo que aprende y en lo que construye. Por tanto, es interesante conocer cómo la cultura del miedo y la sociedad del riesgo, al ser conceptos vertebrales para entender el contexto en el que está sumergida la sociedad, afecta a los videojuegos como productos culturales.

## 1.2. El miedo en los videojuegos. El *survival horror*

La traslación del terror al videojuego ha conocido distintas expresiones, si bien el género jugable y argumental ha persistido, es cierto que las narrativas difieren. El relato en *Resident Evil* (Capcom, 1996) se centra en la acción, elaborando su construcción terrorífica en la falta de recursos para responder al ataque de los enemigos, mientras que *Silent Hill* (Team Silent, 1999) se adentra en el terror psicológico y en un interés constante sobre la atmósfera como elemento clave de su estructura narrativa y jugable. Al hablar del espectro argumental, nos referimos a la idea implícita en la temática y en el *gameplay*: la supervivencia, un término que está vinculado al riesgo, pues el individuo busca sobrevivir al peligro que le genera miedo (Beck, 2008). El *survival horror* consiste en la realización de puzzles y en el enfrentamiento contra enemigos alejados de la condición humana en un espacio cerrado (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020: 10); un encapsulamiento que evoca una especie de sensación de «enterramiento vivo» (Kirkland, 2009) al que sobrevivir.

Aunque el terror como tal ha formado parte activa de los primeros inicios del videojuego, con obras como *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987) y *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995), el *survival horror* comienza a desarrollarse con voz propia en la década de 1990 con títulos como los ya

mencionados *Resident Evil* (Capcom, 1996) y *Silent Hill* (Team Silent, 1999). En un principio, las posibilidades del medio dieron lugar a la estructuración de aventuras gráficas para, posteriormente, dar mecánicas al jugador en la recepción del terror. De esta forma, la necesidad de supervivencia recaía cada vez más en el jugador, estableciendo una mayor complejidad y profundidad (Ramírez Moreno, 2015: 56). Por ejemplo, *Clock Tower* bebe del cine *slasher*, donde un asesino persigue a jóvenes hasta acabar con ellos. La mecánica se basa en el *point and click*, lo que permitía una serie de mecánicas intercambiables según el lugar donde se hiciera *click*: moverse, esconderse, lanzar objeto, etc. La respuesta a nivel sensorial era mínima, algo crucial para la retroalimentación con el cibertexto (Krzywinska, 2015: 5), y la finalidad era clara: la supervivencia, sin posibilidad de confrontar al enemigo. En cambio, en *Resident Evil* o *Silent Hill*, por su parte, mantienen ese interés por sobrevivir, pero otorgan más elementos/herramientas al jugador para salir indemne, dándole una mayor sensación de control.

Esto se establece a partir de distintas consideraciones. Una de ellas es la naturaleza preprogramada del videojuego. Al construir situaciones establecidas en el mismo código de juego, junto con las dinámicas explicadas, la sensación de control por parte del jugador es ilusoria (Krzywinska, 2002; Fernández Ruiz y Puente Bienvenido, 2015). Por ejemplo, si el jugador encuentra un enemigo en solitario, su proceso de elección permite opciones óptimas, mientras que, con un grupo de enemigos, las opciones se reducen y prácticamente ninguna otorga seguridad. Existe un interés de la narrativa en la exploración, necesaria para la superación de los puzzles como dinámica activa del *survival horror*. Dentro del terror, el videojuego establece fuerzas ocultas que operan para que la existencia del jugador en el entorno sea problemática (Krzywinska, 2002). De esta forma, el jugador obtiene menos agencia sobre sus actos que, en determinados momentos y situaciones, produce una sensación de pérdida y vulnerabilidad (Krzywinska, 2015). Así, existen elementos que trasladan al jugador la idea de que no posee el control de la experiencia, estableciendo la necesidad de huida (Pinchbeck 2009: 79). Estos elementos se centran en criaturas alternativas alejadas de la condición humana y, por tanto, manifiestan peligro (Carroll, 2003; Fernández Ruiz y Puente Bienvenido, 2015).

El avatar representa el «yo» en la pantalla, permitiendo una conexión con el espacio y actuando como punto de vista del jugador, donde el avatar puede caer derrotado, pero la constitución del jugador persiste, pudiendo ‘resucitar’ con cada sesión de juego (Kirkland, 2009). De hecho, el *survival horror* tiene la muerte (derrota) como uno de sus grandes atractivos, constituyendo una sensación física transgresora (Krzywinska, 2002: 13). En esta línea, destaca la

exploración, pues la visión llega a expandirse en 360 grados advirtiéndolo, incluso, aquello que pueda aproximarse (Krzywinska, 2002), tratando de sorprender al jugador con lo que queda fuera. Jugador y avatar se encuentran en una misma situación corpórea, reforzada a partir de la idea de vulnerabilidad constante, tratando de situar a ambos como víctimas sin control ni capacidad de comprensión (Pinchbeck, 2009: 97).

### **1.3. El aprendizaje del entorno en los videojuegos**

El espacio de movimiento es esencial. Como parte de la dinamización que establece la experiencia, el aprendizaje del movimiento es parte intrínseca del interés y del desafío, pero va más allá de la contemplación del mismo, estructurándose como un elemento de realización y presencia. Las mecánicas se hacen evidentes en el entorno, pues el aprendizaje necesario acaba obteniendo una capa más de profundidad.

En este sentido, Swink (2009) define el espacio simulado como la relación entre la interacción física de los objetos y la presencia del diseño de niveles (2009: 139). Interactuar con el espacio virtual/físico implica una mecánica como tal, referida a la acción con el entorno. Además, los elementos preestablecidos en la obra se hacen evidentes, sin embargo, esta composición no es inmovible ni persistente en lo visual. El autor divide tres niveles del entorno: (1) la impresión del espacio, (2) su evasión inmediata y la de los objetos y, por último, (3) la cercanía personal establecida en la experiencia (2009: 139). De hecho, Swink (2009) basa esta idea en la visión del jugador y en cómo se entrelaza con sus posibilidades dentro del entorno: si el espacio es largo y se expande, invita a la exploración y a la consideración del avatar como un individuo más en el mundo del juego; si se aprecia un espacio cerrado, la interacción se acerca a la introspección del jugador. Esto hace que el segundo nivel en la construcción del entorno quede supeditado a la apertura o clausura dispuesta. De este modo, una vez que se han considerado los parámetros del entorno en términos de extensión, será la disposición de los objetos la que dé lugar a la interacción o evasión.

En relación con lo anterior, la alteración espacial del entorno a partir de la situación de los objetos se convierte en una de las principales posibilidades para establecer desafíos (Swink, 2009: 147). Cuando se presentan enfrentamientos contra enemigos, la consideración de los objetos no solo se limita al peligro que entrañan *per se*, sino también a la distancia con respecto al avatar, así como a las aperturas para superar el enfrentamiento o proceder al escape. Así, aunque el espacio se estructure como un elemento preestablecido, la determinación sobre su recorrido y desarrollo pertenece al entendimiento y desempeño del jugador. Es cierto que existe una predisposición a partir de las dinámicas del propio juego; no obstante, es el jugador el que responde con unas

mecánicas concretas. Estas respuestas a través de las mecánicas, se dan gracias a la familiaridad del entorno, de tal forma que remite a una experiencia sensorial de su propio mundo. Es decir, buena parte del aprendizaje establecido y de los desafíos dispuestos se presentan a partir de la relación del jugador con su mundo interior y cotidiano (Swink, 2009: 148).

En definitiva, sirviéndose de elementos estructurales con relación a la retroalimentación emisor-receptor observada en el medio, el terror videolúdico ha trascendido su perspectiva mediada hacia una reflexión sobre la misma condición humana y su supervivencia interactiva.

Por tanto, y como se ha señalado, referentes como Eco (1973) o Hall (1996) aventuraban que la cultura de masas se concibe dentro de un contexto específico que incide sobre los productos culturales. Como se desarrolló, el contexto marcado por la cultura del miedo (Furedi, 2018) y la sociedad del riesgo (Bauman, 2007; Beck, 2008) ha llevado a la sociedad a una atmósfera marcada por la inseguridad y la incertidumbre. Conociendo esto y concibiendo la supervivencia como un elemento indispensable en el *survival horror* (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020) es interesante analizar cómo los elementos culturales del riesgo, la vulnerabilidad, el miedo, etc. son reflejados, así como conocer si los jugadores tienen que desarrollar habilidades para enfrentarse o, al menos, para sobrevivir (Krzywinska, 2015). En esta línea, el objetivo principal del presente estudio es identificar las características de la cultura del miedo y la sociedad del riesgo en las mecánicas, dinámicas y estéticas de los videojuegos. Este objetivo se complementa con otros dos objetivos secundarios: OS1, detectar el uso de la vulnerabilidad del jugador a través de la experiencia de juego; y OS2, identificar cómo se dispone el escenario de los videojuegos de terror para trasladar la idea de que existen riesgos potenciales. Asimismo, atendiendo a la revisión teórica previa, se plantea una hipótesis de partida:

H1: Los videojuegos de terror en primera persona reflejan variables de la cultura del miedo como la vulnerabilidad, el riesgo, la incertidumbre o la necesidad de supervivencia.

Estos objetivos y esta hipótesis se concretan en una pregunta de investigación (PI1): ¿Cuáles son las mecánicas y dinámicas del *survival horror* que se reflejan en los videojuegos con relación a la emoción del miedo?

## 2. Metodología

Para responder a los objetivos, la hipótesis y la pregunta de investigación se ha aplicado el método de análisis conocido como modelo de diseño *Mechanics, Dynamics, Aesthetics* (MDA) (Hunicke, Leblanc y Zubek 2004), ya realizado por estudios previos, como los de Harms, Wimmer, Kappel y Grechenig (2014) o los de Kusuma, Wigati, Utomo y Suryapranata (2018). Este modelo se basa en el



estudio de estos tres elementos propios del videojuego (mecánicas, dinámicas y estética), centrándose en la construcción terrorífica y en las alusiones al jugador en la experiencia. Las mecánicas expresan aquello que puede hacer el jugador, mientras que las dinámicas se basan en las disposiciones preestablecidas que el jugador debe valorar durante el desarrollo. Por último, la estética trata de identificar la expresión que adopta el videojuego a nivel audiovisual y, además, la forma en la que esta actúa sobre el jugador. El estudio de estos tres elementos se basa en la identificación de las acciones disponibles como mecánicas de juego y su implicación para con el desempeño del jugador en dos vertientes. Por un lado, la primera se dirige hacia su relación con las dinámicas de juego de las obras y, por otro lado, la segunda engloba los elementos dispuestos en el entorno y la configuración atmosférica como parte de la elaboración terrorífica.

Esta metodología se ha aplicado a dos casos. El primero es *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), una obra que se caracteriza por su innovación tanto en el videojuego independiente como en el *survival horror*. La utilización de la primera persona durante todo el desarrollo, así como la indefensión de la que dispone el jugador, convirtieron su experiencia en un fenómeno inesperado (Reiss, 2015: 2). El segundo caso es más reciente, toma el testigo del primero diez años después, ya que *Visage* (SadSquare Studios, 2020) actualiza tanto el entorno como las mecánicas y dinámicas de *Amnesia* para favorecer su intencionalidad primigenia en un espacio distinto a la par que reconocible para el jugador. Asimismo, al tratarse de dos juegos con una diferencia de diez años de su creación, se obtendrán resultados comparativos entre dos décadas distintas dentro de la propia cultura del miedo establecida.

### 3. Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos divididos en dos apartados, los cuales coinciden con los videojuegos analizados, finalizando con una comparativa entre ambos.

#### 3.1. *Amnesia: The Dark Descent* (2010)

En *Amnesia*, la lucha no es una mecánica posible, por lo que la vulnerabilidad del jugador se lleva a la máxima expresión; por tanto, sin golpear a los enemigos y sin poder derrotarlos, solo queda una alternativa: la huida. Asimismo, esta percepción de vulnerabilidad aumenta por la disposición de juego, pues, a pesar de que en el *survival horror* el jugador podía observar al personaje en tercera persona, en *Amnesia* se sitúa en primera persona. Esto quiere decir que los laterales y la espalda están totalmente desprotegidos y la presencia de personajes es totalmente incierta para el jugador.

Ante tal escenario, el videojuego otorga otra serie de opciones mecánicas. A pesar de la imposibilidad de presentar oposición, la evasión permite distintas alternativas, la principal es la capacidad de coger e interactuar con objetos que pueden utilizarse en beneficio del jugador. Gracias a esta, el objeto pertenece al avatar y, por ello, está supeditado a sus movimientos, convirtiéndose en una figura flotante que choca con el entorno al entrar en contacto. En una situación de peligro, dicha herramienta puede ser lanzada a cualquier parte del espacio, provocando un ruido que despiste a los enemigos. Esta mecánica de lanzamiento de objetos queda supeditada a la acción de cogerlos. Además de poder despistar enemigos, se trata de una mecánica fundamental para acceder a otras partes del entorno y avanzar en la aventura.

El encuentro con enemigos es parte sustancial del desarrollo de *Amnesia*, pero no forma parte del objetivo principal de la experiencia. El propósito fundamental es la resolución de puzzles, es decir, desafíos del entorno que permiten abrir nuevas zonas, obtener recursos relevantes y/o encontrar cuestiones pertinentes al argumento. Aquí entra de nuevo en acción la mecánica de coger objetos, ya que algunos forman parte del movimiento del avatar mientras que otros son fuentes de texto e información, pudiendo derivar hacia pistas para la resolución de puzzles presentes o futuros e, incluso, aportar nuevos datos. Así, el jugador debe inspeccionar cada recoveco del entorno, activando nuevas mecánicas como la apertura de cajones, armarios o cofres. Esta posibilidad se hace crucial para obtener recursos que le faciliten el desarrollo de la experiencia. Entre los más relevantes destacan los frascos de aceite, pues permiten rellenar el farol que posee el avatar, produciendo luz para recorrer el entorno, lo cual se relaciona con el hecho de que una de las principales dinámicas del título sea la oscuridad, posicionándose esta como un peligro considerable durante toda experiencia, pues se basa en la premisa de que, cuando el avatar permanece demasiado tiempo en la oscuridad, su cordura disminuye. Se trata de un estado que acarrea consecuencias sobre la supervivencia del jugador en la experiencia de juego, pues si la cordura desciende, se presentan visiones anormales y los enemigos tienen más facilidades para encontrar al jugador.

Aquí entra en juego la mecánica de la iluminación. Para poder recorrer estos espacios oscuros, el jugador posee dos opciones: (1) iluminar su propio farol, gastando así frascos de aceite o, si tiene la posibilidad, (2) iluminar antorchas utilizando cerillas limitadas. Si opta por la primera opción, el jugador deberá ser consciente de la corta duración de los frascos, así como de la escasa cantidad que posee de este artilugio. Si decide iluminar el espacio con cerillas, la problemática se encontrará en el gasto de este elemento, el cual es limitado durante la experiencia. La complejidad no se ciñe solamente al gasto de

recursos, sino que la luz conlleva otro peligro añadido, pues gracias a ella los enemigos podrán detectar con mayor facilidad al jugador. De este modo, las combinaciones de distintas opciones permitirán la superación de los desafíos.

Respecto a la estética de *Amnesia*, con el objetivo de reforzar la idea de vulnerabilidad, se incide en construcciones de espacios con cierta apertura que sugieren el descontrol por parte del jugador. Son estancias en las que siempre hay elementos que quedan fuera del alcance del avatar, pues necesitan que este recorra una distancia para obtenerlo que puede llevar a la derrota. Esta amplitud en el entorno, por tanto, atrapa al jugador en una inmensidad de peligro. En concreto, estos espacios remiten a una inspiración victoriana, pues el videojuego se sitúa en un castillo lleno de diversas secciones en las que se desarrolla la narrativa principal a partir del memorando del personaje. Asimismo, como parte de la estética, *Amnesia* utiliza el sonido como forma de marcar la presencia de lo invisible, pues incide sobre la existencia de elementos desconocidos, colaborando con la experiencia sensorial junto a la oscuridad.

### 3.2. *Visage* (2020)

Este videojuego se presenta como heredero de *Amnesia*; no obstante, sus estructuras difieren en gran medida. En el caso de *Visage*, se sitúa al jugador en una casa común, reconocible por la familiaridad propia del hogar, mostrando al protagonista con una familia que él mismo ha secuestrado. Por tanto, se observa que la identificación con el avatar difiere, considerándolo como una figura peligrosa alejada de la debilidad que presentaba el protagonista de *Amnesia*.

Con el avance por el primer pasillo, el videojuego presenta su propuesta mecánica, muy similar a la de *Amnesia*. La interacción con los objetos se convierte en una constante, mostrando diferentes utilidades durante la experiencia. *Visage* une a esta mecánica una nueva posibilidad debido a que, a diferencia de *Amnesia*, se distingue el uso de la mano derecha del de la izquierda, pudiéndose combinar elementos de ambas manos y manipularlas conjuntamente. Igualmente, la interacción con los objetos permite abrir o cerrar puertas, así como tocar diversas estructuras del entorno.

Asimismo, en esta primera parte del juego, se establece una de las dinámicas más importantes de la experiencia: los eventos aleatorios. La presentación de estos se realiza a partir de la rotura de una bombilla, a la que sigue una pantalla que advierte sobre la presencia de este tipo de situaciones. Se trata de circunstancias que provocan que el jugador tenga la necesidad de estar alerta siempre por si suceden. En cierto modo, *Visage* plantea una paradoja constante que afecta al raciocinio del jugador durante la experiencia, pues no se trata de predecir los eventos aleatorios, sino de reconocer diversas formas del entorno y valorar la actuación en consecuencia. La aleatoriedad puede presentarse de

muchas formas, siendo la más común la referida a aquellos espacios que permanecen oscuros al tratar de encender una luz, pues esta puede o no funcionar. El comportamiento del jugador ante una situación u otra difiere por completo. Por lo tanto, esta aleatoriedad se establece como una dinámica que se funde con la composición del entorno. Al igual que en *Amnesia*, permanecer en la oscuridad durante un tiempo prolongado afecta a la cordura del avatar. Sin embargo, en este videojuego es posible revertir los efectos de la pérdida de cordura al utilizar fármacos repartidos por la casa, lo cuales, por supuesto, son muy limitados. En cualquier caso, siguen existiendo espacios de oscuridad que están fuera del control del jugador. En *Amnesia* existía una consciencia sobre aquellas zonas afectadas por la oscuridad, de tal forma que la preocupación del jugador se ceñía al control sobre la luz. En cambio, *Visage* se sirve de la aleatoriedad para revertir la adaptación del jugador. Esto quiere decir que el videojuego ofrece la posibilidad de que el jugador trate de encender la luz de las estancias que va descubriendo. No obstante, hay que tener en cuenta que no hay ningún indicador de que el interruptor funcione; en el caso de que esto no sea así, existen bombillas repartidas por el espacio que pueden ser utilizadas por el avatar, aunque, al tratarse de un recurso limitado, habrá zonas en las que la oscuridad no podrá evitarse.

Ambas dinámicas sitúan al jugador en una situación de peligro constante, reforzada por elementos paranormales que rompen con la familiaridad de la casa, resaltando dos especialmente: las apariciones y los espejos. Por un lado, las apariciones se funden con la oscuridad, pues son personajes que asolan al jugador con un propósito narrativo, formando parte de los relatos del juego a partir de situaciones y conversaciones no muy esclarecedoras. Por otro lado, los espejos sirven como puzles y accesos a nuevas formas del entorno, su presencia destaca en cada zona recorrida, sirviendo como centro de atención para el jugador.

*Visage* posee una intencionalidad similar a *Amnesia* a partir de estructuras diferenciadas. La distancia reconocible en el castillo del primero es sustituida por una casa corriente, la cual supone un espacio que el terror ha tratado de desequilibrar. El hogar como lugar seguro ha tornado completamente hacia encantamientos e historias paranormales, construyendo la casa como un sitio que posee una estructura laberíntica, con descensos hacia entornos oscuros llenos de espejos y en el que las mecánicas propuestas en un inicio no sirven, pues quedan supeditadas a la misma construcción de la experiencia. De esta forma, *Visage* introduce al jugador en la mente de un criminal.

Ambos videojuegos poseen una consideración terrorífica similar, tanto a nivel jugable como narrativo. De este último elemento parte la construcción de

la experiencia, con dos protagonistas que desconocen el entorno. En *Amnesia*, la interacción con el espacio permite la narración en forma de *flashback* y, además, la constatación de los peligros que presenta. Por su parte, *Visage* introduce a su protagonista en una escena grotesca sin aportar más detalles, tratando de identificar el desarrollo narrativo como forma de castigo autoimpuesto en un espacio, *a priori*, seguro. En estas narrativas se sitúa al jugador, con dos personajes sufridores, tanto por su pasado como por un presente, que están marcados por una absoluta vulnerabilidad. Ambos títulos comparten una intencionalidad de supervivencia en un ambiente hostil.

Siguiendo con una comparativa entre los títulos, se observa un reflejo distinto de la cultura del miedo desde el *survival horror* dejando patente los diez años existentes entre uno y otro. Por ejemplo, como se ha mencionado, *Visage* en 2020 presenta un lugar tradicionalmente seguro como inseguro, incidiendo en la idea de que no existe un entorno libre de riesgos y miedo. Además, el propio jugador pasa de personificarse en una víctima a ser en sí mismo un peligro, el causante de todo lo que está viviendo: en *Visage* ni siquiera se puede confiar en el propio avatar. Asimismo, atendiendo a la importancia de la oscuridad en ambas narrativas, en *Amnesia*, se le otorga más capacidad de lucha contra ella dándole dos opciones: las cerillas o los frascos de aceite. Estas posibilidades en *Visage* se reducen y, de hecho, empeoran, pues el jugador tiene que enfrentarse a la aleatoriedad de la oscuridad, por lo que escapa más aún de su control. Esta aleatoriedad de *Visage* no se da solamente en relación con la oscuridad, sino en distintos tipos de eventos, lo cual aumenta la vulnerabilidad y la percepción de peligro potencial en el jugador, afectando al raciocinio del avatar. Por tanto, comparando ambos videojuegos originados en la cultura del miedo, observamos que *Visage*, diez años después y heredero de *Amnesia*, traslada aún más la vulnerabilidad, la incertidumbre, la posibilidad de riesgo y el miedo que su predecesor, reflejando de forma más explícita la sociedad y la cultura en la que cada vez más se encuentra el sujeto.

#### 4. Discusión y conclusiones

El contexto social y cultural post-11S está marcado por dos fenómenos: la cultura del miedo y la sociedad del riesgo (Bauman, 2003 y 2007; Beck, 2008; Furedi, 2018); un escenario que impregna las manifestaciones de la cultura de masas, como los videojuegos *Amnesia* y *Visage* que se analizan en este trabajo, más si cabe si se tiene en cuenta que dichos títulos se inscriben en el subgénero del *survival horror*, que tiene como objetivo principal la supervivencia del jugador, alimentando así la sensación de vulnerabilidad y terror de este (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020). Además, ambos son juegos en primera persona, por lo que el individuo experimenta lo que su personaje va desarrollando en el juego,

creando un vínculo estrecho entre el avatar y el jugador (Kirkland, 2009; Muriel, 2018).

Desde una perspectiva general, la supervivencia como objetivo se vincula con la sociedad del riesgo de Beck (2008), pues esta se caracteriza por vivir con constantes sentimientos de inseguridad e incertidumbre. Como desarrollaba Ramírez Moreno (2015), y con relación a los juegos en primera persona, la supervivencia en estos contextos depende de la mano del propio jugador a través de mecánicas y dinámicas concretas. Un ejemplo de esto es que tanto en *Amnesia* como en *Visage* la opción de enfrentarse a los enemigos no existe, por lo que los desafíos se centran en la huida, considerándose la mejor opción cuando se trata de *survival horror* (Pinchbeck 2009): los individuos carecen de control sobre los peligros y las amenazas se vuelven ubicuas. Al respecto, explicaban Beck (2008) y Korstanje (2010), esta falta de dominio sobre el entorno provoca que en muchas ocasiones no se tenga un miedo a una amenaza real, sino potencial, lo cual sucede en ambos videojuegos, pues ningún lugar es seguro y siempre existen posibles peligros que acechan al avatar. 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» (Beck, 2008; Furedi, 2018). Asimismo, el avatar de *Visage* es un peligro en sí mismo, lo cual hace referencia a la sociedad del riesgo (Beck, 2008), pues esta afirma que los sujetos son conscientes de que su futuro estará marcado por peligros que ellos mismos crean en su presente. 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.

Al entrar en el bucle de peligros reales, potenciales e imaginarios, creando un «clima de miedo» (Furedi, 2018), la vulnerabilidad se apodera del individuo, como desarrollaban Boscobonik (2016) y Korstanje (2010); una vulnerabilidad que se torna esencial para entender *Amnesia* y *Visage*, pues sus mecánicas y dinámicas se centran en dicha sensación. En el caso de *Amnesia*, al tratarse de espacios de gran apertura, el descontrol de la situación y del lugar conllevan el aumento de la sensación peligro. Asimismo, ambos juegos alimentan la percepción de vulnerabilidad dejando partes desprotegidas del jugador, como la espalda, lo que supone que la visión se reduzca y, por tanto, el control. Como explicaba Furedi (2018), cuando los individuos dejan de tener control, la alarma, la inseguridad y la incertidumbre se convierten en una constante.

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. Mientras que en *Amnesia* el farol de luz es vertebral

para evitarla, la experiencia en *Visage* está supeditada a la aparición (o no) de eventos aleatorios que ayuden a sustraer la luz de los espacios. La excesiva exposición a dicho peligro lleva a la pérdida de cordura del personaje, de hecho, recordando a Pinchbeck (2009), la oscuridad en los videojuegos comunica muerte. No obstante, y remitiéndonos a Furedi (2018) respecto al miedo constante, la luz tampoco es sinónimo de seguridad, pues es más fácil que los enemigos perciban al avatar. El equilibrio de luz y oscuridad es la única forma que tiene el personaje de poder lograr su objetivo: sobrevivir. Esto es, precisamente, a lo que Krzywinska (2002) hace referencia cuando afirma que, al no poder enfrentarse al enemigo, el jugador debe desarrollar otro tipo de habilidades.

Este vínculo entre el contexto sociocultural y los videojuegos refuerza ideas específicas, como la expuesta por Adorno (2008) en la que la cultura de masas tiene una gran configuración de la conciencia de los receptores, pues les muestra el entorno. Conociendo estas características de *Amnesia* y *Visage*, y volviendo tanto a Esnaola Horacek y Levis (2008) como a Sedeño (2010), ambos juegos deben entenderse como manifestaciones culturales que ayudan al receptor a entender y conocer el contexto en el que se desarrollan, aportando símbolos, valores e, incluso, herramientas con las que desenvolverse en el entorno real. Dicho proceso es definido por Eco (1973) como «situaciones modelos» (1973: 31) que ofrece la cultura de masas.

En este sentido, los videojuegos reflejan el contexto, el cual está marcado por la cultura del miedo y la sociedad del riesgo, confirmándose así la primera de las hipótesis planteadas, a saber, que «los videojuegos de terror en primera persona reflejan variables de la cultura del miedo como la vulnerabilidad, el riesgo, la incertidumbre o la necesidad de supervivencia». Respondiendo a la pregunta de investigación (PI1): ¿Cuáles son las mecánicas y dinámicas del *survival horror* que se reflejan en los videojuegos con relación a la emoción del miedo? En ambos juegos se identifican la indefensión y la vulnerabilidad como factores claves, marcas históricas del *survival horror*. De hecho, es conveniente destacar la imposibilidad de luchar contra los enemigos, tratándose casi de una asimilación de la inferioridad por parte del avatar.

En definitiva, gracias a los resultados obtenidos con el análisis de casos, se vislumbra cómo la emoción del miedo que recorre las sociedades se ha adentrado en la cultura de masas, en concreto, en los videojuegos. *Amnesia* y *Visage* reflejan un entorno marcado por el miedo y la inseguridad, donde luchar por la supervivencia es el principal objetivo. 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. De hecho, una conclusión relevante es el reflejo que hacen las mecánicas de los juegos de la vulnerabilidad y la necesidad de supervivencia a través de la oscuridad en ambos juegos. Dicha oscuridad significa peligro y muerte, posicionando el equilibrio entre luz y oscuridad como una habilidad indispensable para superar con éxito el juego. Por todo esto, como futuras líneas de investigación, además de ampliar la muestra de este estudio, se propone realizar comparativas entre videojuegos que no pertenezcan al *survival horror*. De esta forma, se podrá observar cómo la cultura del miedo y la sociedad del riesgo operan en otros subgéneros del terror videolúdico.

## Agradecimientos

Agradecimientos especiales al Dr. Víctor Hernández-Santaolalla por su ayuda como guía en la realización del presente manuscrito.

## Referencias bibliográficas

- ADORNO, T. W. (2008). *Crítica de la cultura y sociedad I. Obra completa*. Akal.
- AMNESIA: The Dark Descent (PC) [Videojuego]. (2010). Frictional Games.
- BAUMAN, Z. (2003). *Comunidad: en busca de seguridad en un mundo hostil*. Siglo XXI.
- BAUMAN, Z. (2007). *Miedo líquido: La sociedad contemporánea y sus temores*. Paidós.
- BECK, U. (2008). *La Sociedad del riesgo mundial*. Paidós.
- BOSCOBOINIK, A. (2016). ¿Por qué estudiar los miedos desde la antropología? *Arxiu d'Etnografia de Catalunya*, (16), 119-136.  
<http://doi.org/10.17345/aec2016119-136>
- CARROLL, N. (2003): *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart* (1.a ed.). Routledge.
- CASTILLO TORRES, D. (2018). Una aproximación antropológica a la cultura digital latinoamericana de *World of Warcraft*. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 407-427. Recuperado de [https://redib.org/Record/oai\\_articulo1536226-una-aproximacion-antropologica-a-la-cultura-digital-latinoamericana-de-world-warcraft](https://redib.org/Record/oai_articulo1536226-una-aproximacion-antropologica-a-la-cultura-digital-latinoamericana-de-world-warcraft)
- DONOVAN, T. (2018). *Replay. La historia de los videojuegos*. Héroes de Papel.
- ECO, U. (1973). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Lumen.
- EGENFELDT NIELSEN, S., HEIDE SMITH, J. y PAJARES TOSCA, S. (2020). *Understanding Video Games*. Routledge.
- EGUÍA, J. L., CONTRERAS-ESPINOSA, R. S. y SOLAN-ALBAJÉS, L. (2012). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la



- educación. *3ª TIC Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 1(2), 1-14. <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- ESNAOLA HORACEK, G. A. y LEVIS, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Education in the knowledge society (EKS)*, 9(3), 46-68. [doi.org/10.14201/eks.16789](https://doi.org/10.14201/eks.16789)
- E.T. EL EXTRATERRESTRE (Atari 2600) [Videojuego]. (1982). Atari.
- FERNÁNDEZ RUIZ, M. y PUENTE BIENVENIDO, H. (2015). Universos fantásticos de inspiración lovecraftiana en videojuegos survival horror. Un estudio de caso de *P.T. (Silent Hills)*. *Brumal, Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, 3(1), 95-118. [doi.org/10.5565/rev/brumal.177](https://doi.org/10.5565/rev/brumal.177)
- FUREDI, F. (2018). *How fear works: Culture of Fear in the 21st Century*. Bloomsbury Continuum.
- GIL CALVO, E. (2003). *El miedo es el mensaje: riesgo, incertidumbre y medios de comunicación*. Alianza Ensayo.
- GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (PlayStation 2) [Videojuego]. (2004). Rockstar Games.
- HALL, S. (1996). Introducción: ¿quién necesita «identidad»? En Stuart Hall y Paul Du Gay (coords.), *Cuestiones de identidad cultural* (pp. 13-39). Amorrortu editores.
- HARMS, J., WIMMER, C., KAPPEL, K. y GRECHENIG, T. (2014). Gamification of Online Surveys: Conceptual Foundations and a Design Process based on the MDA Framework. En Nordi CHI'14, *Proceedings of the 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational*, Helsinki. pp. 565-568.
- HERNÁNDEZ-SANTAOLALLA, V. (2018). *Los efectos de los medios de comunicación de masas*. Editorial UOC.
- HUNICKE, R., LEBLANC, M. y ZUBEK, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research, *AAAI Workshop*, 4(1), 1-6. Recuperado de <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>.
- KIRKLAND, E. (2009). Horror Videogames and the Uncanny en DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/horror-videogames-and-the-uncanny/>
- KORSTANJE, M. (2010). *El miedo en el nuevo milenio: un abordaje antropológico para comprender la postmodernidad*. Recuperado de <https://www.eumed.net/libros-gratis/2010a/660/index.htm>.
- KUSUMA PUTRA, G., WIGATI KRISTIA, E., UTOMO, Y. SURYAPRANATA P. y KHRISNA L. (2018). Analysis of Gamification Models in Education Using MDA

- Framework. *3rd International Conference on Computer Science and Computational Intelligence 2018*.
- KRZYWINSKA, T. (2002). Hands-On Horror. En Geoff King y Tanya Krzywinska, *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*, (pp. 206–223). Wallflower Press.
- KRZYWINSKA, T. (2015). Gaming Horror's Horror: Representation, Regulation, and Affect in Survival Horror Videogames. *Journal of Visual Culture*, 14(3), 293–297. <http://dx.doi.org/10.1177/1470412915607924>.
- LIMBO (PC) [Videojuego]. (2010). Playdead.
- MURIEL, D. (2018). El videojuego como experiencia. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 335-359. Recuperado de [https://www.academia.edu/36821866/El\\_videojuego\\_como\\_experencia](https://www.academia.edu/36821866/El_videojuego_como_experencia).
- PAC – MAN (Arcade) [Videojuego]. (1980). Namco.
- PARASITE EVE (PlayStation One) [Videojuego]. (1998). Squaresoft.
- PÉREZ OCHANDO, L. (2017). *Noche sobre América. Cine de terror después del 11-S*. PUV Universitat de Valencia.
- PINCHBECK, D. (2009). Shock, Horror: First-Person Gaming, Horror, and the Art of Ludic Manipulation. En Bernard Perron (ed.), *HORROR VIDEO GAMES Essays on the Fusion of Fear and Play*, (pp.124-145). McFarland & Company.
- RAMÍREZ MORENO, C. (2015). *Maestros del terror interactivo*. Síntesis.
- REISS, T. (2015). The only thing we have to fear is fear itself. Horror as a semiotic medium in Amnesia: The Dark Descent. *MueSem – Münchner Semiotik*. Recuperado de [http://www.muenchner-semiotik.de/ausgabe/2015/reiss\\_horror-as-a-semiotic-medium.pdf](http://www.muenchner-semiotik.de/ausgabe/2015/reiss_horror-as-a-semiotic-medium.pdf)
- RESIDENT EVIL (PlayStation One) [Videojuego]. (1996). Capcom.
- SALAZAR, R. (2009). La nueva estrategia de control social. Miedo en los medios y terror en los espacios emergentes. *Quórum académico*, 6(2), 106-123. <https://www.semanticscholar.org/paper/La-nueva-estrategia-de-control-social.-Miedo-en-los-Salazar/bbb411dc6737224ecee93598169d80ebaea9dc06>
- SALVADOR, L. (2015). *La pantalla distópica: Pesadillas del sueño americano en el cine post 11-S*. Valladolid: Ediciones Universidad de Valladolid.
- SEDEÑO, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 17(34), 183-189. [doi.org/10.3916/C34-2010-03-018](https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-018)
- SILENT HILL (PlayStation One) [Videojuego]. (1999). Team Silent.

- SWINK, S. (2009). *Game Feel: a game designer's guide to virtual sensation*. Morgan Kaufmann Publishers.
- THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND (PC) [Videojuego]. (1987). Lucasfilms Games.
- VISAGE (PC) [Videojuego]. (2020). SadSquare Studios.