

**Los videojuegos de terror desde una  
mirada académica:  
*The World of Scary Video Games: Study in  
Videoludic Horror***

*Horror video games from an academic perspective:  
The World of Scary Video Games: Study in Videoludic Horror*

**Erick Alfonso García Aranguren** (Venezuela)  
Instituto de Investigaciones de la Comunicación  
Universidad Central de Venezuela  
**erickgarcia1779@gmail.com**

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

## Los videojuegos de terror desde una mirada académica: *The World of Scary Video Games: Study in Videoludic Horror*

**Erick Alfonso García Aranguren**

Instituto de Investigaciones de la Comunicación

Universidad Central de Venezuela

<https://orcid.org/0000-0001-5044-6981>

Han tenido que pasar muchos años para que la academia comprenda la importancia del estudio de los videojuegos, esto ha sido más notorio cuando nos referimos a temas considerados aún menos importantes, como por ejemplo aquellos relacionados con lo fantástico y/o el terror. No obstante, a pesar de las dificultades y de las resistencias que algunos académicos han tenido, otros tantos han comprendido la importancia de estas temáticas y entre estos estudiosos tenemos la suerte de encontrarnos con el erudito investigador Dr. Bernard Perron, profesor de la Universidad de Montreal, quien por años ha dedicado sus estudios –principalmente– al conocimiento profundo y teorización de los videojuegos y, especialmente, aquellos pertenecientes al género del horror, ofreciendo a los lectores, desde una perspectiva académica, un conocimiento mucho más amplio sobre este medio. Por ejemplo, uno de sus varios libros, *“Silent Hill: The Terror Engine”* (2012), es una monografía dedicada al análisis del videojuego de terror y supervivencia *Silent Hill* (cuyo primer título fue lanzado en el año 1999), en donde Perron describe la estructura narrativa del juego y destaca las influencias cinematográficas y literarias que han permitido que el mismo se convierta en uno de los favoritos de los fanáticos del género *survival horror*.

Sin embargo, su trabajo más sustancial sobre los videojuegos de terror –hasta el momento– lo podemos apreciar en su más reciente publicación, titulada: *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* (2018), una obra que recoge años de trabajo y expresa el profundo conocimiento que el autor tiene sobre el tema, convirtiéndose en un libro ambicioso que logra adentrarnos en el territorio de los juegos de terror detalladamente, haciendo énfasis en las propiedades y estructuras formales de lo que Perron define como horror videolúdico, una categoría que el autor irá explorando y describiendo a lo largo de todo el libro.



*The World of Scary Video Games* es un libro diverso que explora en profundidad el tratamiento del horror en diferentes videojuegos, pasando por diversas temáticas que van del horror psicológico expuesto en juegos como *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games 2010) hasta la representación de la monstruosidad y el miedo en juegos como *Alone in the Dark* (Infogrames 1992), *Resident Evil* (Capcom 1997), entre otros tantos.

El libro se encuentra dividido en tres partes, en las que el autor se pasea por el género, la historia y la forma de los videojuegos de terror. La primera parte: El género (*The genre*), está compuesta de cuatro capítulos. En el primer capítulo Perron hace énfasis en cómo se define el horror en los videojuegos, para luego, dar paso a un segundo capítulo que describe detalladamente el término *“survival horror”*, siendo esta la principal categoría de estudio a lo largo de la obra. A partir de aquí, Perron trata de dejar atrás el horror como categoría general

**PERRON, Bernard** (2018). *The World of Scary Video Games: Study in Videoludic Horror*. New York: Bloomsbury.

para centrarse únicamente en el horror de supervivencia y aunque esto puede parecer una restricción en cuanto al desarrollo conceptual del género, puesto que sólo representa un fragmento del extenso mundo de los juegos de terror, permite que el estudio se enfoque directamente en uno de los géneros más populares y no se disperse en discusiones que, tal vez, pueden resultar poco provechosas para el estudio.

Sin embargo, para culminar adecuadamente la primera parte del libro, en los dos últimos capítulos Perron vuelve a la categoría amplia del terror, es así como en el tercer capítulo busca descifrar la noción de miedo, tomando para ello teóricos como Rick Worland, Noël Carroll y Philippe Dubois. Mientras que el cuarto capítulo busca trazar ciertos elementos que permitan descifrar las principales nociones del horror videolúdico, es decir, este apartado expone detalladamente las características de los videojuegos de miedo. Si bien es uno de los capítulos más densos del libro, aporta al lector y a los entusiastas de este tipo de temas, importantes datos que pueden ser usados en el análisis de estos videojuegos. En este sentido, el autor propone una pirámide de videojuegos de miedo, que va desde los menos terroríficos a aquellos en donde el miedo es el objetivo principal del juego, siendo éstos los que más presencia tienen en el libro.

En la segunda parte: La historia (*The history*), Bernard Perron hace un completo recorrido histórico del género, iniciando en 1981 con el lanzamiento de *Haunted House* (Atari 1982) y finalizando con la llegada de *Resident Evil VII: biohazard* (Capcom 2017). Para establecer un recorrido coherente, el autor distribuye la historia en dos capítulos (5 y 6) que se subdividen en tres eras: Grupo o "Cluster" (de 1981 a 1991), Cristalización y Bipolaridad (de 1992 al 2017). A lo largo de este recorrido se mencionan los primeros videojuegos que, a través de la experimentación, dieron vida al género (*videogames* como *Ant Attack*, White 1983 y *Sweet Home*, Capcom 1989), los videojuegos que inauguraron formalmente el género *survival horror* (*Alone in the Dark*, Infogrames 1992, *Resident Evil*, Capcom 1996 y *Silent Hill*, Konami 1999) y finaliza con la descripción de los juegos más recientes, concluyendo que los juegos de miedo pertenecientes a la "Biopolaridad" se dividen en *games* que se orientan al enfrentamiento o peleas y otros que se enfocan en la huida para lograr la supervivencia.

Es importante realizar un inciso e indicar que, si bien el apartado histórico ofrece un recorrido completo y coherente, el mismo se encuentra principalmente enfocado en los videojuegos *survival horror*, dejando de lado un grupo amplio de juegos de horror que no se relacionan directamente con el género abordado. Sin embargo, esto no resulta un inconveniente, puesto que Perron deja claro desde el principio hacia dónde se dirige teórica y conceptualmente el estudio.

Dicho esto, pasamos a la tercera parte del libro: Las tácticas de miedo (*The scare tactics*), la cual se divide en cuatro capítulos que describen las cualidades del horror videolúdico. A lo largo de los dos primeros capítulos de este apartado (7 y 8) se detallan las principales particularidades que deben tener los videojuegos que se consideran terroríficos y, además, se realiza una acertada comparación entre estos videojuegos y el género de terror cinematográfico para establecer semejanzas entre ambos. Asimismo, distingue la relación de inmersión que los jugadores asumen con este tipo de juegos y cómo la visión y la audición juegan un papel fundamental en la relación que existe entre el jugador y el *videogame*.

Por su parte, en el capítulo nueve, Perron nos sorprende con una precisa descripción del espacio en los videojuegos de terror. Asume que la mayoría de estos juegos poseen una puesta en escena o una estética gótica, en donde los espacios laberínticos son fundamentales para lograr la tensión que el jugador necesita. También afirma que los espacios en los videojuegos de miedo activan el sentido de la visión, de allí que elementos como, puertas ocultas, pasillos pocos iluminados, entre otras características, son esenciales para crear una atmósfera de miedo.

Y como debe ser, Bernard Perron finaliza magistralmente *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* (2018) con un décimo capítulo que describe las características de los principales protagonistas de todo *survival horror*: el monstruo y el jugador (sus personajes). Sin duda, para Perron, la figura del monstruo es fundamental, puesto que él representa la transgresión de toda lógica y nos invita a transitar el camino de la metafísica hasta encontrarnos en un cara a cara en donde el jugador deberá acabar con la amenaza que el monstruo representa, para así -finalmente- salir airoso de su pesadilla. Este apartado

final, sin duda, puede ser considerado un método para el desarrollo de videojuegos terroríficos que logren captar al espectador desde sus diversos sentidos.

Para finalizar, podemos decir que *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* (2018) es un libro que define magistralmente los videojuegos del género *survival horror*, pero que, lamentablemente, no va más allá, no amplía el género del terror videolúdico. Asimismo, otra debilidad presente en el texto es que algunos términos son abordados de forma superflua y si el lector no se encuentra familiarizado con algunos textos académicos sobre videojuegos, cinematografía y literatura de terror, el texto puede resultar complicado. Sin embargo, más allá de estas consideraciones, podemos afirmar que el libro de Bernard Perron es un texto apasionado y fascinante, un recurso académico que debería estar en todos los estantes de los amantes del terror. Sin duda, *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* (2018) es un referente académico que todos los investigadores del tema sabrán agradecer... Esperemos llegue pronto su versión en español.

---

**Erick Alfonso García Aranguren:** Licenciado en Comunicación Social de la Universidad Bicentennial de Aragua (UBA) y Magister Scientiarum en Comunicación Social del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO) de la Universidad Central de Venezuela (UCV). Profesor, Investigador y miembro del Comité Académico de la Especialización en Educación para el Uso Creativo de la Televisión del ININCO-UCV e investigador del Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva (OBITEL), capítulo Venezuela.