International Journal of Innovation and Pedagogy
e-ISSN: 3151-8281
Artículo original / Original article
Vol. 3 Nº. 2 / e-92 / Jun-Dic, 2026

Importancia e Influencia de los Elementos Audiovisuales en el Diseño y Desarrollo de Videojuegos Modernos

Importance and Influence of Audiovisual Elements in the Design and Development of Modern Video Games

Isabela Gutiérrez Rodríguez
Investigador independiente, Colombia
https://orcid.org/0009-0003-2822-935X
igutierrezro@unadvirtual.edu.co
Cesar David Monroy Rodríguez
Universidad Nacional Abierta y a Distancia: Bogotá, Colombia
https://orcid.org/0000-0003-2087-2976
cesard.monroy@unad.edu.co

Corresponding author: igutierrezro@unadvirtual.edu.co

Citar como: Gutiérrez Rodríguez, I., & Monroy Rodríguez, C. D. (2026). Importancia e Influencia de los Elementos Audiovisuales en el Diseño y Desarrollo de Videojuegos Modernos. *International Journal of Innovation and Pedagogy, 3*(2), 92. https://doi.org/10.64325/IJIP.v3i2.92

Recibido: 05-09-2026
Aceptado: 10-10-2026
Publicado: 20-11-2026

Editor: Mgtr. Daniel Roman-Acosta PhD. (c)

Copyright: © 2026 Isabela Gutiérrez Rodríguez, Cesar David Monroy Rodríguez; Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de uso y distribución Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

e-ISSN: 3151-8281 Vol. 3 Nº. 2 / e-92 / Jun-Dic, 2026

ABSTRACT

Audiovisual elements are the main communication channel between a video game and its player. This article analyzes how sound, animation, color, symbolism, and composition contribute to the creation of meaningful experiences in modern video games. A qualitative case-study design was adopted, using Horizon Zero Dawn (Guerrilla Games, 2017) as the main case and Ghost of Tsushima (Sucker Punch, 2020) as a comparative case to assess the transferability of the findings. Data collection combined non-structured observation of gameplay with web analytics of 24 user comments retrieved from Vandal and Google reviews between June and December 2025, systematized through an observation sheet and triangulated with theoretical frameworks on immersion, aesthetics, semiotics, and player experience. Results show that the visual dimension operates as the core of immersion, that adaptive sound design reinforces emotional engagement and narrative comprehension, and that audiovisual synchronization and sound-balance failures act as barriers that return the player to a conscious plane. The discussion, contrasted with recent indexed research, shows that aesthetic coherence and sensory feedback are the mechanisms that mediate between audiovisual elements and experience. As a contribution, an integrated and triangulated model is proposed, linking the voice of the player community with theory, with practical implications for the Latin American and Colombian digital creative industry.

Keywords: animation, color, composition, immersion, symbolism, sound.

RESUMEN

Los elementos audiovisuales constituyen el principal canal de comunicación entre el videojuego y el jugador. Este artículo analiza cómo el sonido, la animación, el color, la simbología y la composición inciden en la generación de experiencias significativas en los videojuegos modernos. Se adoptó un enfoque cualitativo con diseño de estudio de caso, tomando como caso principal Horizon Zero Dawn (Guerrilla Games, 2017) y como caso comparativo Ghost of Tsushima (Sucker Punch, 2020) para valorar la transferibilidad de los hallazgos. La recolección combinó observación no estructurada del gameplay y analítica web de 24 comentarios de usuarios extraídos de Vandal y Google reseñas entre junio y diciembre de 2025, sistematizados mediante una ficha de observación y triangulados con referentes teóricos sobre inmersión, estética, semiótica y experiencia del jugador. Los resultados evidencian que la dimensión visual opera como eje de la inmersión, que el diseño sonoro adaptativo refuerza la conexión emocional y la comprensión narrativa, y que las fallas de sincronización audiovisual y de balance sonoro actúan como barreras que devuelven al jugador al plano consciente. La discusión, contrastada con investigación reciente indexada, muestra que la coherencia estética y el feedback sensorial son los mecanismos que median entre los elementos audiovisuales y la experiencia. Como aporte, se propone un modelo integrado y triangulado que vincula la voz de la comunidad de jugadores con la teoría, con implicaciones prácticas para la industria creativa digital latinoamericana y colombiana.

Palabras clave: animación, color, composición, inmersión, simbología, sonido.

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

e-ISSN: 3151-8281 Vol. 3 Nº. 2 / e-92 / Jun-Dic, 2026

INTRODUCCIÓN

Los elementos audiovisuales constituyen el principal canal de comunicación entre el videojuego y el jugador, pues posibilitan la transmisión de información que genera respuestas emocionales y sensoriales e inciden directamente en la experiencia de juego. En la actualidad los videojuegos son una de las expresiones artísticas y culturales de mayor impacto, y su valor ya no se explica únicamente por sus mecánicas, sino por la manera en que integran recursos audiovisuales para construir mundos inmersivos. En este trabajo se entienden como elementos audiovisuales el sonido —música diegética y extradiegética, efectos (SFX), voces, diálogo y silencio—, la animación —modelado y movimiento 3D, rigging, animación procedural, keyframe y sistemas de blendshapes—, el color y la iluminación, la simbología —cultural y narrativa— y la composición, entendida como la integración coherente de todos ellos. La inmersión, resultado esperado de esa integración, se concibe como el estado en que el jugador se ve absorbido por la experiencia virtual (Brown y Cairns, 2004).

Estos conceptos se articulan con marcos teóricos consolidados sobre la experiencia del jugador. El modelo GameFlow (Sweetser y Wyeth, 2005) y la noción de flujo (Csikszentmihalyi, 1990) explican el disfrute y la concentración; el marco Mecánicas, Dinámicas y Estéticas —MDA— (Hunicke et al., 2004) describe cómo la estética emerge de la dinámica de juego; la Teoría de la Autodeterminación (Ryan et al., 2006) aporta la noción de competencia y motivación intrínseca; los estudios sobre color y emoción (Joosten, 2010; Labrador, 2020) y la ludomusicología (Collins, 2013; Fernández-Cortés, 2020) fundamentan el análisis de lo cromático y lo sonoro; y la semiótica del videojuego (Pérez Latorre, 2012) sustenta la lectura de la simbología. Integrar estos referentes en la introducción y la metodología —en lugar de presentarlos como capítulos independientes— responde a la estructura propia del artículo científico.

Pese a la relevancia del tema, persiste una distancia entre la manera en que los desarrolladores emplean los recursos audiovisuales y la forma en que los jugadores los perciben y valoran. Además, son escasos los estudios en español que conecten de manera sistemática y trazable la voz de la comunidad de jugadores con los fundamentos teóricos de la estética, la semiótica y la inmersión. Esta investigación busca cubrir ese vacío mediante un análisis cualitativo que sistematiza comentarios reales de usuarios y los triangula con la observación del gameplay y la teoría.

El objetivo general es analizar cómo los elementos audiovisuales influyen en la experiencia del jugador en los videojuegos modernos, identificando de qué modo el sonido, la animación, el color, la simbología y la composición inciden en la inmersión, la conexión emocional y la comprensión narrativa. Para ello se toma como caso principal Horizon Zero Dawn (Guerrilla Games, 2017) y, con el fin de valorar la transferibilidad de los hallazgos, se incorpora Ghost of Tsushima (Sucker Punch, 2020) como caso comparativo.

La originalidad del estudio radica en proponer un modelo integrado y triangulado que vincula tres fuentes —la observación no estructurada del gameplay, la analítica web de comentarios de la comunidad y los referentes teóricos— para explicar cómo cada elemento audiovisual se traduce en efectos concretos sobre la experiencia del jugador. Frente a trabajos previos, centrados casi siempre en un único recurso o en un solo título, este artículo articula el conjunto de los elementos audiovisuales, los valida mediante un caso comparativo y aporta una lectura en español con implicaciones para la industria creativa digital latinoamericana. El documento se organiza en formato IMRaD: metodología, resultados, discusión y conclusiones.

METODOLOGÍA

Enfoque y diseño

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de carácter interpretativo, adecuado para explorar significados, prácticas y contextos que los métodos cuantitativos no capturan (Creswell y Poth, 2018; Denzin y Lincoln, 2018). Se adoptó un diseño de estudio de caso, centrado en la comprensión de la dinámica presente en contextos específicos (Stake, 2013) y orientado a analizar el objeto en su contexto real (Bromley, 1986). El caso principal fue Horizon Zero Dawn (Guerrilla Games, 2017), seleccionado por ser un título AAA de mundo abierto reconocido por la integración de sus elementos audiovisuales. Con el propósito de fortalecer la validez y la transferibilidad de las conclusiones, se incorporó un segundo caso

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

e-ISSN: 3151-8281 Vol. 3 Nº. 2 / e-92 / Jun-Dic, 2026

comparativo, Ghost of Tsushima (Sucker Punch, 2020), un título de la misma generación en el que lo audiovisual cumple un papel estructurante en la experiencia.

Corpus y muestra

El corpus estuvo conformado por 24 comentarios de usuarios extraídos de dos plataformas: el medio especializado Vandal (vandal.elespanol.com), perteneciente al grupo El Español, y la sección de reseñas de Google. La recolección se realizó entre junio y diciembre de 2025. El muestreo fue intencional o propositivo, orientado a los objetivos del estudio. Se aplicaron los siguientes criterios de inclusión: (a) comentarios redactados en español; (b) que hicieran referencia explícita a uno o más elementos audiovisuales —color, iluminación, animación, gráficos, música, efectos de sonido, voces, composición— o a la inmersión; y (c) que presentaran contenido valorativo o descriptivo sustantivo. Se excluyeron los comentarios duplicados, el contenido irrelevante o ajeno al tema (spam u off-topic) y las opiniones sin referencia audiovisual. El tamaño de la muestra se determinó por saturación temática, es decir, hasta que los nuevos comentarios dejaron de aportar categorías o matices distintos a los ya identificados.

Instrumento y procedimiento

El instrumento fue una ficha de observación no estructurada, construida a partir de las propuestas de análisis semiótico del videojuego de Pérez Latorre (2012) y de los aportes de Gee (2007) sobre discurso y comunidades digitales, y complementada con la analítica web como técnica para estudiar el comportamiento de los usuarios más allá del simple conteo (Kaushik, 2009). Cada registro de la ficha (Tabla 1) incluye cinco campos: la escena o fragmento del juego, el comentario del jugador, la dimensión y el elemento audiovisual observado, la interpretación cualitativa y el referente teórico asociado. El procedimiento se desarrolló en cinco fases: (1) observación no estructurada del gameplay personal de cada caso; (2) extracción y depuración de los comentarios según los criterios definidos; (3) codificación temática de los registros en tres dimensiones —sonora, visual y de jugabilidad—; (4) interpretación cualitativa de cada registro; y (5) triangulación de los hallazgos.

Estrategias de validación cualitativa

Para asegurar el rigor se emplearon varias estrategias. En primer lugar, la triangulación de fuentes, que contrasta la observación del gameplay, los comentarios de la comunidad y la literatura teórica; a ello se suma la triangulación teórica, que interpreta cada hallazgo desde más de un marco (GameFlow, MDA, Autodeterminación, inmersión y color-emoción). En segundo lugar, la trazabilidad del corpus, garantizada por la ficha (Tabla 1), que permite auditar el vínculo entre cada comentario, su dimensión y su interpretación. En tercer lugar, la descripción densa de los casos y la búsqueda de saturación temática. Finalmente, se reconoce la reflexividad y la subjetividad interpretativa propias del enfoque cualitativo, asumidas de forma explícita como parte del proceso de análisis. El uso de asistencia de inteligencia artificial en la edición del texto se detalla en la sección correspondiente.

RESULTADOS

Caracterización audiovisual del caso principal (Horizon Zero Dawn)

En el plano visual, Horizon Zero Dawn emplea el color de manera meticulosa y estratégica: las paletas cambian según los biomas y las tribus, con tonalidades tenues que evocan calma e inocencia en las escenas iniciales y colores fríos, brillos y neón que representan la tecnología de los Antiguos. El color cumple, además, una función de jugabilidad, al orientar la atención del jugador hacia ítems y objetivos. La animación 3D combina rigging avanzado, animación procedural, keyframe, sistemas de blendshapes y efectos visuales (VFX): las máquinas reaccionan de forma coherente con la física y la biomecánica, Aloy exhibe microexpresiones faciales y movimientos adaptativos, y los entornos responden a la interacción (vegetación que se aparta, huellas y partículas en la nieve o la arena).

La simbología articula un sistema visual coherente e identificable —el logotipo de GAIA, los glifos de los calderos y los tatuajes de la tribu Nora— que refuerza la narrativa y la identidad cultural de cada comunidad. En el plano auditivo, la banda sonora, con más de ochenta composiciones dirigidas por Lucas van Tol, fusiona instrumentos orgánicos y

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

e-ISSN: 3151-8281 Vol. 3 Nº. 2 / e-92 / Jun-Dic, 2026

sintetizadores para reflejar la dualidad entre naturaleza y tecnología; la música diegética y la extradiegética se combinan con un diseño de efectos en formato 3D y un uso estratégico del silencio. Finalmente, la composición integra estos recursos mediante reglas visuales (planos, capas, regla de los tercios, líneas guía) y sonoras (espacialidad, motivos, capas de sonido), cuyo resultado buscado es la inmersión.

Ficha de observación aplicada

La Tabla 1 presenta el instrumento aplicado al caso principal. Reúne los 24 comentarios seleccionados de Vandal y Google reseñas, clasificados por dimensión y elemento, con su interpretación cualitativa y el referente teórico correspondiente, lo que permite auditar la triangulación realizada.

Tabla 1

Ficha de observación no estructurada: comentarios de jugadores (Vandal y Google reseñas), dimensión, interpretación cualitativa y triangulación teórica

Escena / fragmento	Comentario del jugador (Vandal / Google)	Dimensión y elemento	Interpretación cualitativa	Referente teórico
Inicio: Un regalo del pasado Epílogo: Al borde de la extinción	El trabajo artístico es brutal y gráficamente poco más se puede decir que no se haya dicho y visto ya.	Visual/artístico — gráficos	Se percibe como el trabajo visual tiene un gran impacto estético y técnico, permitiendo entender que se trata de una producción atractiva que crea experiencias visuales gratas y profundas, que cautivan al jugador y refuerzan la inmersión en el entorno.	McGonigal (2011) argumenta que los juegos permiten generar experiencias significativas colectivas. Schell (2010): La experiencia coherente y atractiva va más allá de lo técnico.
Inicio: Un regalo del pasado Epílogo: Al borde de la extinción	El sonido es también excelente, la música es de gran calidad y acompaña a la perfección cada situación en el juego, los sonidos ambientales son muy buenos.	Sonora — Sonido ambiente/Música	El diseño sonoro es de gran calidad y aporta significado a los ambientes y escenas, gracias a su función adaptativa. La música y los efectos acompañan de manera precisa la	Sweetser y Wyeth (2005) - GameFlow: El feedback y los estímulos sensoriales (sonido adaptativo) son clave para la inmersión y la experiencia gratificante.

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

			acción, logrando transmitir emociones y otorgando coherencia a cada momento narrativo.	
Inicio: Un regalo del pasado Epílogo: Al borde de la extinción	La historia, sin duda es de lo más interesante que recuerdo en un buen tiempo en el medio, no solo se trata de la historia de Aloy y su desarrollo como personaje sino de todo lo que el mismo mapeado te cuenta.	Narrativa/ Emocional — Inmersión/Historia	Se observa una narrativa bien estructurada y original que no solo se centra en la historia principal de Aloy y la IA GAIA, sino en todo lo que rodea a ese mundo post apocalíptico lleno de historia y aventuras.	Brown y Cairns (2004): La narrativa bien estructurada facilita la absorción (engrossment) e inmersión total. Tavinor (2008): La narrativa es un híbrido de historia e interactividad.
Introducción: Inicio: Un regalo del pasado Epilogo: Al borde de la extinción	Este juego tiene tanta personalidad que basta con ver una imagen de un escenario, enemigo o NPC para saber a qué juego pertenece y eso es algo que no cualquiera logra.	Visual/Artístico — composición audiovisual	El videojuego logra desarrollar su propia esencia y estilo visual mediante el diseño, la composición y la coherencia de cada uno de sus elementos. Esto genera una identidad artística única y reconocible, capaz de diferenciarlo en el panorama de los videojuegos actuales.	Schell (2010): Creación de una experiencia y esencia visual coherente y unificada.
2.	Es increíble	Visual — animación/Gráficos	Los detalles	Schell (2010):

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

Lecciones de lo salvaje	como de cargados están los mapas, las texturas de las piedras, maderas, etc.., la nitidez absoluta de todo hasta el más mínimo detalle.		gráficos como el modelado y el texturizado resultan atractivos para el usuario y generan una conexión profunda con el entorno. La fidelidad visual invita a la exploración y refuerza la sensación de estar dentro de un mundo vivo y tangible.	Creación de una experiencia y esencia visual coherente y unificada.
11. Fin del creador 12. El cementetrico 19. El corazón de los Nora	Anoche explorando una montaña nevada, anochecía en el juego y empezó a crearse un reflejo solar de tono rojo por las superficies que era increíble de creer, un pasote.	Visual — Iluminación/animación	La elección de colores e iluminación natural en escenas al aire libre genera una sensación de un mundo vivo, coherente con el ambiente y el paso del tiempo en la tierra.	Joosten (2010): Los colores e iluminación influyen directamente en las emociones y la coherencia ambiental.
3.La punta de la Lanza 7.Buscadora de las puertas	Ese bosque es PRECIOSO sencillamente... pobladísimo de árboles de hoja otoñal, cubiertos desde las raíces a las copas y el suelo abarrotado de hojas caducas y demás vegetación.	Visual — composición visual/animación/gráficos	La similitud entre objetos naturales y elementos de la vida real, junto con su correcta ubicación y coherencia espacial, generan una conexión significativa con el entorno. Esto enriquece la inmersión del jugador y	Schell (2010): La coherencia en el diseño refuerza la credibilidad del mundo.

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

				aumenta la credibilidad del mundo representado.	
Inicio: Un regalo del pasado Epílogo: Al borde de la extinción	Juntamos el despliegue técnico (las conversaciones están muy bien hiladas, haciendo referencia a momentos anteriores y contradicciones entre declaraciones de diferentes personas, muy chulo).	Sonoro — Narrativa/Voces y diálogo		Los diálogos de cada personaje son complejos, evolucionan y tienen coherencia con la narrativa y su personalidad, lo que revela conflictos y emparejamientos que enriquecen las relaciones humanas de la historia.	Sicart (2009): Los diálogos pueden revelar conflictos y dilemas éticos en las relaciones. Tavinor (2008): Los diálogos complejos enriquecen la narrativa híbrida
Inicio: Un regalo del pasado Epílogo: Al borde de la extinción	La gran mayoría de los personajes secundarios tienen una personalidad interesante y un diseño magistral, precisamente el diseño artístico es uno de los puntos fuertes de este Horizon.	Visual/artístico animación/diseño	—	El diseño de personajes desde la visión narrativa y artística es profunda y bien fundamentada, cada uno cuenta con una personalidad propia y un diseño que destaca y encaja en el contexto social.	Hunicke, LeBlanc y Zubek, (2004)- MDA: El diseño (estética) de los personajes está fundamentado en su personalidad (dinámica).
Inicio: Un regalo del pasado Epílogo: Al borde de la extinción	Disfrute cada segundo invertido en una historia QUE TE MEAS de lo enormemente bien elaborada que esta, y para nada	Visual/Narrativa inmersión/Historia	—	La narrativa es intensa, elaborada y satisfactoria, con una construcción argumental que incluye momentos de gran carga emocional. Estos picos	Brown y Cairns (2004): Los picos emocionales contribuyen a la absorción (engrossment) e inmersión total.

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

	sencilla pero tampoco difícil de entender.		narrativos generan una conexión sólida entre el jugador y la historia, manteniendo el interés a lo largo de toda la experiencia.	
6.La matriz de la montaña 11. Fin del creador 20.La montaña que cayo	El juego tiene tonos entre primitivos y electrónicos pero que refuerzan muchísimo el acabado artístico.	Visual/artístico — Dualidad entre lo tribal y la tecnología/Historia	Desde la historia hasta el diseño visual se aprecia una dualidad entre la tecnología y la naturaleza, que constituye un punto clave en la estética y el estilo del videojuego. Esta tensión conceptual refuerza la identidad de la obra y le otorga un carácter distintivo.	McGonigal (2011): La dualidad naturaleza/tecnología permite repensar relaciones sociales y el mundo.
Inicio: Un regalo del pasado Epílogo: Al borde de la extinción	Gráficos: una maravilla visual. La iluminación y detalle gráfico son increíbles. La dirección artística también es una gozada.	Visual/artístico — Iluminación/Gráficos	La estética realista del videojuego supone gráficos de buena calidad que sean detallados en cuanto a texturas, colores, iluminación, gráficos y físicas que contribuyan a construir espacios visualmente atractivos y artísticos.	Schell (2010): La búsqueda de gráficos detallados y atractivos es parte de crear una experiencia artística coherente. Joosten (2010): Texturas, colores e iluminación impactan emocionalmente.
Inicio: Un	La BSO:	Sonoro/Musical — Banda	Una Banda	Sweetser y

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

regalo del pasado Epílogo: Al borde de la extinción	preciosa música, totalmente atmosférica y evocadora. Recuerda a la de TW3 pero mejor.	sonora y Sonido 3D	sonora extensa y bien diseñada puede expresar emociones y sentimiento de los personajes en escenas particulares, así como complement ar ambientes y brindar identidad a las culturas de ese mundo post apocalíptico.	Wyeth (2005) - GameFlow: La música es un estímulo sensorial clave para expresar emociones y crear ambientes. McGonigal (2011): La banda sonora contribuye a crear identidad cultural y experiencias compartidas.
21.La sombra que se cierne	Las animaciones faciales en las escenas de diálogo son pelín penosas.	Visual — Animación 3D, blendshapes	La desincroniza ción de los audios de diálogo y las animaciones fáciles generan poca credibilidad y realismo, afectando la experiencia del usuario y debilitando la conexión emocional. Este error puede deberse a un uso inadecuado de sincronizació n automática.	Sweetser y Wyeth (2005) - GameFlow: Un feedback pobre (desincronizaci ón) rompe la inmersión y el control.
14. Hacia las tierras fronterizas 22. Al borde de la extinción	Cambios climáticos demasiado anárquicos, sin transición. Me ha dado la impresión de que se pasa del día a la noche con	Visual /Jugabilidad — Animación 3D	Este tipo de cambios pueden dar la sensación de un espacio artificial donde los cambios ambientales y atmosféricos	Brown y Cairns (2004): Los cambios bruscos y poco coherentes impiden la progresión hacia la inmersión total.

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

	demasiada rapidez y casi sin aviso. Es sólo una sensación		son bruscos y poco coherentes, creando una ruptura de la sensación espacial y temporal realista del juego.	
Inicio: Un regalo del pasado Epilogo: Al borde de la extinción	La paleta de colores es la más rica y variada que había visto hacía tiempo en un juego así.	Visual — Color	El color se emplea como una herramienta fundamental para crear personajes, ambientes y escenarios atractivos, variados y coherentes con el contexto narrativo. La riqueza cromática refuerza la identidad visual y contribuye a la inmersión del jugador	Joosten (2010): El color es una herramienta clave para crear ambientes atractivos y coherentes narrativamente.
Inicio: Un regalo del pasado Epílogo: Al borde de la extinción	Fue amor a primera vista, apenas 30 minutos jugando y me atrapo completame nte, gráficos excelentes y bien detallados, la historia es muy original he interesante, muchas opciones de personalizac ión, un gran mundo abierto que invita a la exploración (literalment	Visual /Jugabilidad — Composición audiovisual/animación/M úsica	El desarrollo de un videojuego supone la integración de diversos elementos visuales y auditivos para crear mundos llenos de aventuras y diversos escenarios con gráficos atractivos que invitan al usuario a continuar la aventura después de cada misión, la música por otro lado es	Hunicke, LeBlanc y Zubek, (2004)- MDA: La composición es la unión de Mecánicas (jugabilidad) y Estéticas (audio/visual).

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

	e no sabes lo que te vas a encontrar), la música es bella y cumple su función de ambientar el entorno.		un acompañante continuo que agrega emociones en formas de sonido a cada d escenario y aventura, esto junto a una buena historia compone un videojuego envolvente, inmersivo y emocionante.	
Inicio: Un regalo del pasado Epílogo: Al borde de la extinción	Lo tiene absolutamente todo: gráficos, fluidez, banda sonora, gameplay exquisito, mundo abierto y precioso con multitud de secretos, una historia atractiva, y prácticamente ningún bug (cosa muy inusual en juegos de este tamaño). De los mejores juegos de PS4 sin duda alguna, y el mi favorito personal de la generación. OBRA MAESTRA.	Visual/sonoro — Gráficos/Música/narrativa/composición audiovisual	La buena composición de los elementos audiovisuales y la narrativa ayudan a crear experiencias inolvidables donde cada una de las herramientas toma sentido estimulando a una experiencia emocional y envolvente. En ocasiones una propuesta artística y visual tan grande puede tener errores y causar problemas de jugabilidad, pero en este caso está bien implementadas y se complementan a la perfección entre ellas.	Livingstone y Brown (2005) también han señalado el papel del audio y color en la afectividad del jugador. Schell (2010): La coherencia entre todos los elementos crea una experiencia emocional envolvente. Sweetser y Wyeth (2005) - GameFlow: La composición es un estímulo sensorial que favorece la inmersión.

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

Inicio: Un regalo del pasado Epílogo: Al borde de la extinción	Excelentes gráficos y gama de colores, historia profunda, inmersiva y bien echa, una gran variedad de enemigos como equipamiento, y sin huecos argumentales, anquen sería bueno que su sistema de combate cuerpo a cuerpo fuera más complejo.	Visual/Narrativa Gráficos/colores/narrativa	—	Se destaca la belleza visual y la riqueza de la narrativa postapocalíptica, compleja y bien estructurada. Sin embargo, el sistema de combate cuerpo a cuerpo resulta limitado, lo que genera repetitividad en el enfrentamiento contra máquinas y enemigos. Esta debilidad afecta la dinámica del juego con el paso del tiempo.	Tavinor (2008): Fortalezas en lo visual (ludología) y narrativa, pero debilidad en la mecánica de combate (ludología). Ryan, Rigby y Przybylski (2006): La repetitividad puede minar la sensación de competencia y variedad (motivación).
2. Lecciones de lo salvaje. Epílogo: Al borde de la extinción.	Es un juego regular. Destaca bastante para algunos por sus graficas. Me gusta harto como sandbox, hay momentos bien ominosos dentro del juego, en esto destaca lo visual, harto. Se queda muy muy corto de narrativa, muy predecible, y muy fome.	Visual /Jugabilidad Narrativa/Gráficos/animación/mecánicas	—	Aunque el videojuego se destaca visualmente gracias a los gráficos, colores, animación y simbología, así como por su mapeado extenso que invita a la exploración, no está acompañado de un narrativa sólida y mecánicas variadas, lo que da la sensación de un juego monótono y repetitivo,	Hunicke, LeBlanc y Zubek, (2004)-MDA: Disociación entre Estéticas (gráficos) y Mecánicas (jugabilidad), afectando la Dinámica. Ryan, Rigby y Przybylski (2006): La falta de mecánicas variadas y narrativa sólida reduce la autonomía, competencia y engagement.

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

	Creo que da mucho que desear. Lo recomiendo si quieres algo no difícil de recorrer con lo que satisfacer la vista.		afectando el ritmo y profundidad del juego, terminando por la pérdida de interés del usuario.	
Inicio: Un regalo del pasado. 13. El campo de los caídos. Epílogo: Al borde de la extinción.	La mejor palabra para describirlo es intensamente realista, el sonido de estas máquinas gigantes nunca tuvo tanto impacto y la forma en que las máquinas se comunican es mucho más clara. El Zancador es un nivel de diversión completamente diferente ahora que entiendo que lo que una vez llamé "ataque de viento" es su voz usándose para empujarme hacia atrás, ya que puedo escuchar su voz venir hacia mí.	Sonoro — Sonido 3D/Efectos de Sonido maquinas	El diseño sonoro de las máquinas genera gran impacto y se percibe intensamente realista. El jugador puede identificar no solo ataques, sino también “voces” o señales acústicas que transmiten intenciones, lo que eleva la inmersión. Esta representación auditiva de los enemigos enriquece la jugabilidad y la percepción de amenaza en el entorno.	Sweetser y Wyeth (2005) - GameFlow: El sonido 3D proporciona feedback crucial y estímulos sensoriales para la inmersión.
Inicio: Un regalo del pasado Epílogo: Al borde de	Lo único que no me gusta cuando se trata de los sonidos, es	Sonoro — Efectos de Sonido	Se aprecia que, a pesar de la calidad general del diseño	Sweetser y Wyeth (2005) - GameFlow: Un feedback sonoro pobre

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

la extinción	el sonido de la lanza cuando atacas a enemigos o robots, suena débil y no muy satisfactorio. Como que no hay impacto. En cuanto al resto, estoy de acuerdo, el diseño de sonido es muy bueno.		sonoro, existen ciertos elementos que no transmiten la intensidad adecuada. En particular, el sonido de la lanza al golpear carece de fuerza, lo que reduce la sensación de impacto en combate. Este detalle puede disminuir la satisfacción del jugador en enfrentamientos cuerpo a cuerpo, aunque no afecta al resto del paisaje sonoro, que se mantiene inmersivo.	(falta de impacto) reduce la calidad de la experiencia.
2. Lecciones de lo salvaje	¡La música de fondo está TAN FUERTE que ahoga el diálogo! Luego, cuando la bajé en la configuración y también bajé los efectos de sonido, Aloy y Roth respiran tan fuerte que también ahogan el audio. Además, aprecio lo que intenta hacer el	Sonoro — Música/diálogos	El balance de audio presenta fallos que afectan la experiencia inmersiva. La música, al estar demasiado alta, opaca los diálogos, lo cual obliga al jugador a modificar configuraciones. Además, la respiración excesivamente fuerte de los personajes interfiere	Sweetser y Wyeth (2005) - GameFlow: Problemas de balance rompen la inmersión y dificultan el feedback claro.

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

	sonido envolvente, pero por el amor de Dios, pongan el diálogo en ambos oídos durante las escenas cinemáticas.		con la claridad del sonido. Esto revela problemas de mezcla sonora y distribución de audio en cinemáticas, los cuales debilitan la narrativa auditiva.	
15. El sol perecerá 16. Maldición de la oscuridad	Hace poco pude jugarlo en un sistema 5.1. Las peleas contra los Tramplers y los Frostclaws fueron al menos el doble de intensas. Antes lo jugaba principalmente con audífonos. Date una vuelta por la Joya (la jungla) y escucha los sonidos de los acechadores caminando por ahí, se siente la tensión de la pelea. Tengo ganas de escuchar todos los nuevos.	Sonoro — Efectos de Sonido/Sonido 3D	La experiencia sonora alcanza un nuevo nivel al jugar con sistemas envolventes como 5.1. En este caso, las peleas se perciben más intensas y los ambientes naturales como la jungla transmiten tensión gracias a la riqueza de sonidos. Esta mejora evidencia cómo el videojuego está diseñado para aprovechar tecnologías de sonido avanzadas como el 3D, reforzando la inmersión y el realismo.	Sweetser y Wyeth (2005) - GameFlow: El sonido envolvente maximiza los estímulos sensoriales y la inmersión.

Hallazgos por dimensión

En la dimensión sonora, los comentarios reconocen el sonido adaptativo y la narrativa auditiva —la música atmosférica, los efectos ambientales y el sonido 3D de las máquinas— como uno de los mayores aciertos del título. No obstante, también se registran fallas de balance y mezcla: usuarios que señalan que la música ahoga los diálogos, que la respiración

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

de los personajes interrumpe la inmersión o que el feedback de ciertas armas resulta poco satisfactorio.

En la dimensión visual, la mayoría de los comentarios subraya la coherencia y la identidad visual del juego, la iluminación y el color como recursos emocionales y el elevado nivel de detalle en texturas y modelados; los jugadores describen que el título posee una "personalidad propia". Como contraparte, se reportan incoherencias en animaciones y transiciones, expresiones faciales poco realistas en algunos diálogos y cambios climáticos abruptos que afectan la credibilidad.

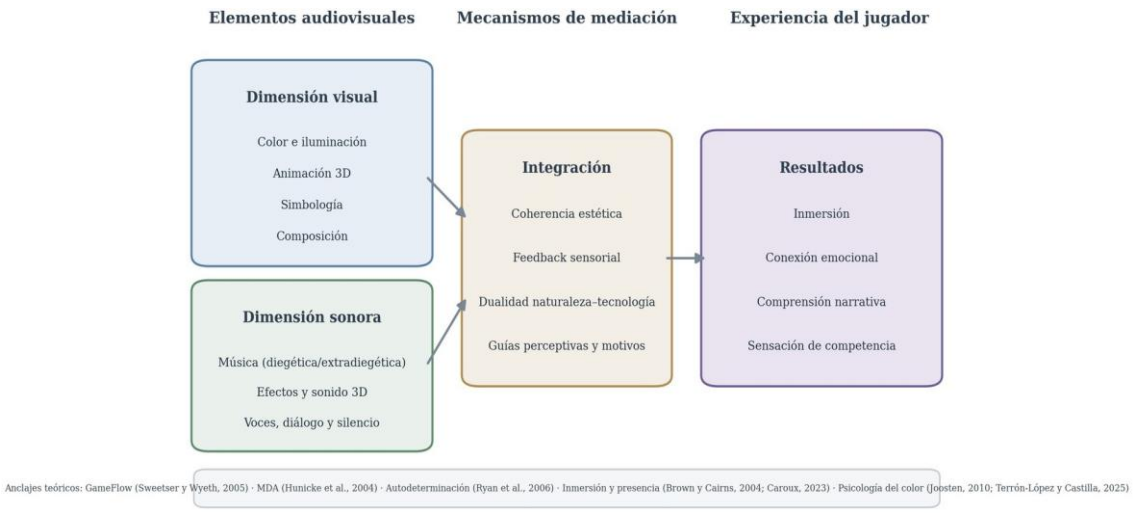
En la dimensión de jugabilidad, los usuarios valoran el desafío estratégico frente a las máquinas, pero advierten cierta repetición en las mecánicas cuerpo a cuerpo, una selección de armas limitada y misiones secundarias poco variadas, factores que, con el tiempo, generan sensación de rutina.

DISCUSIÓN

Los hallazgos confirman que la dimensión visual funciona como eje de la inmersión, mientras que la sonora refuerza la conexión emocional y la comprensión narrativa, y que ambas se ven limitadas cuando aparecen fallas técnicas. La Figura 1 sintetiza el modelo interpretativo que se desprende del análisis: los elementos audiovisuales, agrupados en una dimensión visual y una sonora, se integran mediante mecanismos de mediación —coherencia estética, feedback sensorial, dualidad naturaleza-tecnología y guías perceptivas— que producen los resultados de experiencia (inmersión, conexión emocional, comprensión narrativa y sensación de competencia).

Figura 1

Modelo de síntesis: relación entre los elementos audiovisuales y la experiencia del jugador



Coherencia estética e inmersión visual

La preeminencia de lo visual coincide con la investigación reciente. El meta-análisis de Caroux (2023) demuestra que las decisiones de diseño relacionadas con los gráficos y el sonido incrementan de manera significativa la sensación de presencia, lo que respalda empíricamente el peso que los jugadores atribuyen a la calidad audiovisual. La lectura del color como herramienta emocional (Joosten, 2010) se ve reforzada por la revisión sistemática de Terrón-López y Castilla (2025) sobre la psicología del color en videojuegos, y por la evidencia experimental de Steinhaeusser et al. (2022), quienes muestran que iluminación, color y diseño del entorno inducen emociones concretas. La coherencia e identidad visual que la comunidad percibe como "personalidad propia" dialoga con Schell (2010) y con el marco MDA (Hunicke et al., 2004), según el cual la estética emerge de la dinámica; asimismo, la conexión afectiva descrita coincide con el modelo de diseño emocional e inmersión propuesto por Núñez-Pacheco et al. (2022).

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

e-ISSN: 3151-8281 Vol. 3 Nº. 2 / e-92 / Jun-Dic, 2026

Diseño sonoro: feedback y ludomusicología

Los aciertos y fallos sonoros se explican bien desde el modelo GameFlow (Sweetser y Wyeth, 2005): el feedback auditivo fortalece la experiencia cuando es claro y coherente, pero la rompe cuando falla el balance o la mezcla. La riqueza de la banda sonora y su función cultural se comprenden mejor a la luz de la ludomusicología (Collins, 2013; Fernández-Cortés, 2020), que sistematiza el estudio de la música y el audio como elementos narrativos y no meramente decorativos. Las quejas sobre el feedback poco satisfactorio de ciertas armas remiten a la Teoría de la Autodeterminación (Ryan et al., 2006): cuando la retroalimentación sensorial no confirma la eficacia de la acción, se debilita la sensación de competencia y, con ella, la motivación intrínseca.

Caso comparativo: Ghost of Tsushima (2020)

El contraste con Ghost of Tsushima (Sucker Punch, 2020) confirma la transferibilidad de estos hallazgos. Este título lleva más lejos el uso de lo audiovisual como guía diegética: sustituye buena parte de la interfaz por el "viento guía", por bandadas de aves y por elementos cromáticos que orientan al jugador sin indicadores intrusivos, y acompaña la acción con una partitura adaptativa de raíz japonesa. Su diseño se apoya en el environmental storytelling y en la narrativa espacial propia de los mundos abiertos (Castro Balbuena, 2024; García Moreno, 2021), y alcanza lo que Abela (2023) describe como un espectáculo audiovisual de construcción mítica. La estética de sus paisajes y ruinas se relaciona con la lectura ludonarrativa de la ruina propuesta por Castiñeiras López (2023). Al igual que Horizon Zero Dawn, Ghost of Tsushima emplea color, animación y sonido para sostener la inmersión y afirmar una identidad cultural; la diferencia principal reside en que el primero minimiza la interfaz mediante señales audiovisuales diegéticas, mientras que el segundo destaca por la densidad de su diseño sonoro de máquinas. Esta convergencia respalda la idea de que la coherencia audiovisual, y no un recurso aislado, es el mecanismo que media la experiencia, más allá de un único título.

Originalidad y aporte científico

El aporte central del estudio no reside en describir un videojuego, sino en proponer y aplicar un modelo integrado y triangulado que conecta la voz de la comunidad de jugadores —recogida mediante analítica web— con la observación del gameplay y con la teoría estética, semiótica y de la experiencia del jugador. Frente a investigaciones previas que suelen abordar un solo elemento (el color, el sonido o la animación) o un único caso, este trabajo articula el conjunto de los elementos audiovisuales, los organiza en un esquema de mediación (Figura 1) y los somete a validación mediante un caso comparativo. A ello se suma su carácter de contribución en español, que amplía la literatura disponible para investigadores y desarrolladores de la región.

Implicaciones para la industria latinoamericana y colombiana

Los resultados tienen implicaciones prácticas para el contexto creativo digital de la región. La investigación sobre la producción latinoamericana muestra que su valor competitivo se juega en la tensión entre lo regional y lo cosmopolita (Ramírez-Moreno y Navarrete-Cardero, 2024) y que los estudios locales enfrentan restricciones económicas y de reconocimiento (Garfias Frías y Rivera Mata, 2022). En ese marco, la evidencia de este estudio sugiere que los desarrolladores colombianos y latinoamericanos —con presupuestos habitualmente más ajustados que los de un título AAA— pueden priorizar la coherencia audiovisual y una simbología culturalmente arraigada como palancas de diferenciación, en lugar de competir por potencia técnica bruta. El uso de señales audiovisuales diegéticas (a la manera del viento guía de Ghost of Tsushima) permite reducir costos de interfaz, y la incorporación de paisajes sonoros, cromáticos y simbólicos propios de las culturas locales —como Horizon articula las identidades tribales— puede convertir la identidad regional en un activo estético y comercial. Este enfoque es especialmente pertinente para la formación y la práctica en programas de ingeniería multimedia en Colombia.

Limitaciones

El estudio presenta las limitaciones propias del enfoque cualitativo e interpretativo. Se centra en un caso principal y un caso comparativo, con una muestra no probabilística de 24

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

comentarios procedentes de dos plataformas y redactados en español, por lo que sus conclusiones no son estadísticamente generalizables. La interpretación, aunque triangulada, conserva un componente subjetivo. Estas limitaciones abren la puerta a las líneas de investigación que se señalan en las conclusiones.

CONCLUSIONES

El análisis documental y la opinión de los jugadores permitieron comprender cómo los elementos audiovisuales inciden de forma directa en la experiencia del jugador. El sonido, la música, el color, la animación y la simbología se confirman como piezas fundamentales para construir experiencias capaces de conectar emocionalmente con el usuario, lo que demuestra que los videojuegos encuentran en lo audiovisual un puente artístico entre la obra y el jugador.

Las técnicas empleadas —la observación no estructurada, la analítica web y el estudio de caso— resultaron útiles para organizar puntos de vista subjetivos y objetivos y para integrarlos de forma coherente con la teoría sobre la estética, la inmersión y la experiencia del jugador. El feedback de usuarios obtenido en Vandal y Google reseñas confirma que una adecuada implementación audiovisual impacta positivamente en la satisfacción del jugador y en el reconocimiento del videojuego, mientras que las fallas de balance sonoro, sincronización o variedad mecánica disminuyen la inmersión y señalan áreas de mejora.

Como implicación práctica para diseñadores colombianos y latinoamericanos, se concluye que priorizar la coherencia audiovisual y una simbología culturalmente propia constituye una estrategia viable de diferenciación frente a producciones de mayor presupuesto, y que las señales audiovisuales diegéticas ofrecen una vía eficiente para guiar al jugador y reducir costos de interfaz.

Como líneas futuras, se recomienda validar el modelo propuesto (Figura 1) mediante estudios con jugadores en entornos controlados, ampliar el corpus a un mayor número de títulos —incluidas producciones latinoamericanas— y combinar el enfoque cualitativo con mediciones cuantitativas de presencia e inmersión, con el fin de robustecer la transferibilidad de los hallazgos.

REFERENCIAS

Abela, C. A. B. (2023). The mythic experience: The audiovisual spectacle of the Biwa Hoshi narrative and performance in Ghost of Tsushima. [sic] – A Journal of Literature, Culture and Literary Translation, 13(3). https://www.sic-journal.org/Article/Index/731

Anguera, M. T., Blanco Villaseñor, A., Hernández Mendo, A., y Losada López, J. L. (2011). Diseños observacionales: ajuste y aplicación en psicología del deporte. Cuadernos de Psicología del Deporte, 11(2), 63–76. https://revistas.um.es/cpd/article/download/133241/122911

Armenteros Gallardo, M. (2011). Efectos visuales y animación [Trabajo académico, Universidad Carlos III de Madrid]. Repositorio institucional E-Archivos. https://e-archivo.uc3m.es/bitstreams/2f099287-e067-4ca2-9e00-7b020dc5ee63/download

Armenteros, M., y Fernández, M. (2011). Inmersión, presencia y flow. Contratexto, (19), 165–177. https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/download/190/166

Arnheim, R. (1974). Art and visual perception. University of California Press. https://www.academia.edu/download/35822948/Arnheim_Rudolf_Art_and_Visual_Perception_1974.pdf

Arshad, M. R., Yoon, K. H., Manaf, A. A. A., y Ghazali, M. A. M. (2019). Physical rigging procedures based on character type and design in 3D animation. International Journal of Recent Technology and Engineering, 8(3), 4138–4147. https://www.researchgate.net/publication/336306246

Asinsten, J. C. (2015). El sonido: edición de sonido en computadora para proyectos en Clic, multimedia y otras actividades educativas [Unidad didáctica]. Academia.edu. https://www.academia.edu/download/34957678/sonido.pdf

Attademo, G. (2023). Colour and light for storytelling and storydoing in museum videogames. Cultura e Scienza del Colore – Color Culture and Science, 15(2), 83–89. https://www.academia.edu/106642786/Colour_and_Light_for_storytelling_and_storydoing_in_museum_videogames

Barberena, M. I., y Jaunarena, J. (2017). El sonido en la narración audiovisual. Universidad Nacional de La Plata. https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/74563/Documento_completo.pdf

Belli, S., y Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital, (14), 159–179. https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

e-ISSN: 3151-8281 Vol. 3 Nº. 2 / e-92 / Jun-Dic, 2026

Berenguer Ibar, E. (2018). El sonido como herramienta narrativa en los videojuegos [Tesis de grado, Universitat Politècnica de Catalunya]. Repositorio institucional. https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/125537/Memoria_Berenguer_Ibar_Eric_TFG.pdf

Bromley, D. B. (1986). The case-study method in psychology and related disciplines. John Wiley y Sons.

Brown, E., y Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. En CHI'04 extended abstracts on human factors in computing systems (pp. 1297–1300). https://complexworld.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+(2004).pdf

Bueno Gutiérrez, D. (2018). El diseño y el arte en los videojuegos [Trabajo de fin de grado, Universidad Politécnica de Madrid]. Repositorio institucional. http://oa.upm.es/50803/1/TFG_DARIO_BUENO_GUTIERREZ.pdf

Cámara Molina, J. C. (2024). El uso de la IA como herramienta para la investigación académica: políticas editoriales y condicionantes éticos en el camino hacia su normalización. Derecom, (37), 33-46. https://doi.org/10.5209/dere.98112

Caroux, L. (2023). Presence in video games: A systematic review and meta-analysis of the effects of game design choices. Applied Ergonomics, 107, 103936.
https://doi.org/10.1016/j.apergo.2022.103936

Casas Reyes, C. E. (2024). Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual y de la estructura narrativa del videojuego "Beyond: Two Souls" [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional. https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/39974

Castiñeiras López, J. (2023). La estética de la ruina en el videojuego. Rúbricas históricas y metáforas visuales para el espacio ludonarrativo. Liño, (29), 179–188. https://doi.org/10.17811/li.29.2023.179-188

Castro Balbuena, A. (2024). Narratividad y mito en el videojuego de mundo abierto de fantasía épica. Mitos textuales, ambientales y performativos. Amaltea. Revista de Mitocrítica, 16, e90062. https://doi.org/10.5209/amal.90062

Collins, K. C. (2013). Playing with sound: a theory of interacting with sound and music in video games.
MIT Press. https://books.google.com/books?id=2RQHBAAAQBAJ

Creswell, J. W., y Poth, C. N. (2018). Qualitative inquiry and research design (4.ª ed.). SAGE Publications.
https://www.academia.edu/download/55010759/creswell_Qualitative_Inquiry_2nd_edition.pdf

Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: the psychology of optimal experience. Harper y Row. https://jazzietakesonamarathon.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/03/bf289-flow_the_psychology_of_optimal_experience-2-2.pdf

Denzin, N. K., y Lincoln, Y. S. (Eds.). (2018). Manual SAGE de investigación cualitativa (Vols. I-V). Editorial Gedisa.
https://pics.unison.mx/doctorado/wp-content/uploads/2020/05/manual_investigacion_cualitativa. pdf

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011, septiembre). From game design elements to gamefulness: defining gamification. En Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). https://www.researchgate.net/publication/230854710

Donoso, S., y Vielma, M. (2019). Estructuras narrativas y sistemas simbólicos para el desarrollo de productos como recursos didácticos para fortalecer las competencias. Actas de Diseño, (39). https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/download/5679/8516/

Duarte Montenegro, N. (2023). Diseño sonoro dinámico para la sonorización del videojuego [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio institucional. https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/56997/nduartemo.pdf

Duque Ros, J. M., Ibáñez Oliver, A., y Rojas Gil, C. (2004). Animación 2D y 3D (2.ª ed.). Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya. http://hdl.handle.net/10609/52985

El Transmisor. (2023, 30 de octubre). La comunidad de gamers y su influencia en la industria de los videojuegos. El Transmisor. https://eltransmisor.com/2023/10/30/la-comunidad-de-gamers-y-su-influencia-en-la-industria-de-los-videojuegos/

Everaert-Desmedt, N. (2004). La semiótica de Peirce (H. Balmaceda, Trad.). Signo, 1–14. https://nicole-everaert-semio.be/PDF/esp/semiotica_peirce.pdf

Fernández-Cortés, J. P. (2020). Ludomusicología: normalizando el estudio de la música de los videojuegos. Anuario Musical, 75, 181–199. https://anuariomusical.revistas.csic.es/index.php/anuariomusical/article/view/365

Gaete, M. (2023). FX especiales en la animación [Trabajo académico, Universidad Mayor, Escuela de Animación Digital]. Repositorio institucional. http://repositorio.umayor.cl/xmlui/handle/sibum/8914

García Moreno, R. (2021). Videojuegos de mundo abierto: propuesta de un modelo de análisis ludonarrativo. index.comunicación, 11(2), 109–132. https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Videoj

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

e-ISSN: 3151-8281 Vol. 3 Nº. 2 / e-92 / Jun-Dic, 2026

Garfias Frías, J. Á., y Rivera Mata, R. C. (2022). La industria del videojuego en México. Entre crisis económicas y prejuicios. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (160). https://doi.org/10.18682/cdc.vi160.6972

Gee, J. P. (2007). Social linguistics and literacies: ideology in discourses. Routledge. https://coehuman.uodiyala.edu.iq/uploads/

Gee, J. P. (2011). Reflections on empirical evidence on games and learning. En Computer games and instruction (pp. 223–232). https://books.google.com/books?

Goethe, J. W. von. (1810). Pandora: ein Taschenbuch für das Jahr 1810. Geistinger. https://books.google.com/books?id=k_xcAAAAcAAJ

González Sánchez, J. L. (2010). Jugabilidad: caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio institucional. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/5671/18931200.pdf

Guerrilla Games. (2017). Horizon Zero Dawn [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.

Hassan, L., Thibault, M., Harviainen, J. T., y Hamari, J. (2021). Introduction to the minitrack on engaging governance. En Hawaii International Conference on System Sciences (p. 2357). https://researchportal.tuni.fi/files/56115144/Introduction_to_the_Minitrack_on_Engaging_Governance.pdf

Hernández Rielo, L. (2019). Animación procedimental: dando vida a través del código [Trabajo de fin de grado, Universidad de Alicante]. Repositorio institucional. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/97009/1/Animacion_Procedimental_Dando_vida_a_traves_del_codigo_HERNANDEZ_RIELO_LAURA.pdf

Huizinga, J. (1938). Homo ludens: o původu kultury ve hře. Universidad de Leiden. https://www.ucl.cas.cz/edicee/images/data/prirucky/obsah/pruvodce/Homo%20ludens.pdf

Hunicke, R., LeBlanc, M., y Zubek, R. (2004). MDA: a formal approach to game design and game research. En Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI (Vol. 4, No. 1). https://cdn.aaai.org/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf

Joosten, E. (2010). Colors and emotions in video games. En 11th International Conference on Intelligent Games and Simulation GAME-ON 2010 (pp. 61–65). EUROSIS. https://www.spronck.net/pubs/GAMEON2010Joosten.pdf

Juul, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. MIT Press. https://archive.org/details/halfrealvideogam0000juul_o2u7

Kaushik, A. (2009). Web analytics 2.0: The art of online accountability and science of customer centricity. Sybex/Wiley.

Labrador, E. (2020). El uso del color en los videojuegos. Ediciones Héroes de Papel. https://content.e-bookshelf.de/media/reading/L-14507093-aef4920bea.pdf

Lárez, B. E. M. (2014). Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital: el caso de los videojuegos bélicos [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=131439

Laurel, B. (1993). Computers as theatre (reimpresión). Addison-Wesley. https://www.cs.cmu.edu/~social/reading/Laurel-ComputersAsTheatre.pdf

Lotman, I. M. (2002). El símbolo en el sistema de la cultura. Forma y Función, (15). https://www.redalyc.org/pdf/219/21901505.pdf

Lucich Rodríguez, D. A. (2021). El papel de los escenarios en el proceso de inmersión de los jugadores explorers dentro del género de aventura en los videojuegos [Trabajo de grado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio institucional. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/657149/LucichR_D.pdf

Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. Cognitive Science, 5(4), 333–369. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdfdirect/10.1207/s15516709cog0504_2

Massongill, C. (2017, agosto 31). Nos sentamos con el equipo de audio de Guerrilla para conocer cómo tomaron ventaja de la tecnología de audio 3D en Horizon Zero Dawn. PlayStation.Blog. https://blog.latam.playstation.com/2017/08/31/completando-la-experiencia-audio-3d-y-el-sonido-de-horizon-zero-dawn/

Maté, D. (2016). Animación y videojuegos: tres casos de transposición. En Animación y videojuegos. Universidad Nacional de las Artes. https://repositorio.una.edu.ar/bitstream/handle/56777/1439/

McGonigal, J. (2011). Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. Penguin Press. https://www.academia.edu/download/33627265/mc_gonigal.pdf

Montoya Rubio, A. M. (2020). Arte y narrativa: la música y los colores en el videojuego Gris. Journal of Sound, Silence, Image and Technology, (3), 25–40. https://www.raco.cat/index.php/JoSSIT/article/download/387491/481000

Mostajo Saez, U. (2024). Influencia del manga en los videojuegos: estudio de diferentes estilos y del uso de la iluminación y color [Trabajo de fin de grado, Universidad Rey Juan Carlos]. Repositorio institucional. https://burjcdigital.urjc.es/bitstreams/5a3839bf-e34d-45bf-8b8e-651921027745/ download

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

e-ISSN: 3151-8281 Vol. 3 Nº. 2 / e-92 / Jun-Dic, 2026

Neumann, J. von, y Morgenstern, O. (1994). Theory of games and economic behavior. Princeton University Press. https://uvammm.github.io/docs/theoryofgames.pdf

Norman, D. A. (1998). La psicología de los objetos cotidianos. Editorial Nerea. https://u-75.com/wp-content/uploads/2024/12/Psicologia_objetos_cotidianos-Donald-Norman.pdf

Núñez-Pacheco, R., López-Pérez, B.-E., y Aguaded, I. (2022). Diseño emocional e inmersión en videojuegos narrativos. El caso de Detroit: Become Human. Palabra Clave, 25(4), e2543. https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.4.3

Oria Martín, D. (2023). Animaciones faciales a tiempo real de personajes 3D en entornos virtuales [Trabajo de fin de grado, Universidad de La Laguna]. Repositorio institucional. https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/33479/Animaciones%20faciales%20a%20ti empo
%20real%20de%20personajes%203D%20en%20entronos%20virtuales.pdf?sequenc e=1

Ostrom, E. (1990). Governing the commons: the evolution of institutions for collective action. Cambridge University Press. https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1848&context=nrj

Padilla Sobrado, R. A. (2024). El impacto sociocultural de la animación. Espacio Diseño, julio–septiembre, 24–27. https://espaciodisenoojs.xoc.uam.mx/index.php/espaciodiseno/article/download/2635/259 1

Paredes, G. (2019). El uso del rumor en la prensa digital de videojuegos: análisis de contenido de los medios especializados Hobby Consolas, Vandal y 3DJuegos. Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación. https://revistascientificas.us.es/index.php/Ambitos/article/download/8469/8430

Pérez Latorre, Ó. (2012). Análisis de la significación del videojuego: fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso [Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra]. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf

Ramírez-Moreno, C., y Navarrete-Cardero, L. (2024). Transculturation in Latin American video game production: Between regionalism and cosmopolitanism. Games and Culture, 21(4), 724–745. https://doi.org/10.1177/15554120241273415

Rheingold, H. (1993). The virtual community: Homesteading on the electronic frontier (ed. revisada). Addison-Wesley. https://books.google.com.cu/books?id=fr8bdUDisqAC&printsec=copyright#v=onepage& q&f=false

Romero, Y. (2011). Sonido binaural: evolución histórica y nuevas perspectivas con los paisajes sonoros [Tesis de maestría, Universidade do Porto]. https://core.ac.uk/download/pdf/143383006.pdf

Ryan, R. M., Rigby, C. S., y Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: a self-determination theory approach. Motivation and Emotion, 30(4), 344–360. https://www.rochester.edu/warner/lida/wp-content/uploads/2022/11/02bfe513dd5936675000000 0.pdf

Schell, J. (2010). The art of game design: a book of lenses. CRC Press. https://www.pearson.fr/resources/titles/27440100949530/extras/2431_tdm.pdf

Sicart, M. (2009). Mundos y sistemas: entendiendo el diseño de la gameplay ética. Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 7(1), 45–61. https://revistascientificas.us.es/index.php/Comunicacion/article/download/21515/18976

Slater, M., y Sanchez-Vives, M. V. (2016). Enhancing our lives with immersive virtual reality. Frontiers in Robotics and AI, 3. https://www.frontiersin.org/journals/robotics-and-ai/articles/10.3389/frobt.2016.00074/full

Stake, R. (2013). Estudios de casos cualitativos. En N. K. Denzin y Y. S. Lincoln (Eds.), Las estrategias de investigación cualitativa (3.ª ed., pp. 134–164). Gedisa. https://books.google.com/books?id=1JPsDwAAQBAJ

Steinhaeusser, S. C., Oberdörfer, S., von Mammen, S., Latoschik, M. E., y Lugrin, B. (2022). Joyful adventures and frightening places – Designing emotion-inducing virtual environments. Frontiers in Virtual Reality, 3, 919163. https://doi.org/10.3389/frvir.2022.919163

Sucker Punch Productions. (2020). Ghost of Tsushima [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment. Sweetser, P., y Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games.

Computers in Entertainment (CIE), 3(3), 3–3. https://svn.sable.mcgill.ca/sable/courses/COMP763/newpapers/sweetser-05-gameflow.pdf

Tavinor, G. (2008). Definition of videogames. Contemporary Aesthetics, 6(1), 16. https://digitalcommons.risd.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1140&context=liberalarts_contempaesthetics

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92

Taylor, S. J., Bogdan, R., y DeVault, M. (2015). Introduction to qualitative research methods: a guidebook and resource (4.ª ed.). Wiley. https://download.e-bookshelf.de/download/0003/8860/84/L-G-0003886084-0007975607.pdf
Taylor, T. L. (2002). Living digitally: embodiment in virtual worlds. En R. Schroeder (Ed.), The social life of avatars: presence and interaction in shared virtual environments. Springer-Verlag. http://rhetoricandwriting.com/cyborg/wp-content/uploads/2014/02/Taylor-Living-Digitally-Embodiment-in-Virtual-Worlds.pdf
Terrón-López, P., y Castilla Cebrián, G. (2025). Color psychology in video games: A systematic literature review. Visual Review. International Visual Culture Review, 17(6), 75–93. https://doi.org/10.62161/revvisual.v17.5727
Tönnies, F. (1887). Gemeinschaft und Gesellschaft. F. Vieweg & Sohn. https://ia800506.us.archive.org/20/items/gemeinschaftundg00tn/gemeinschaftundg00tn.pd f
Villa Blanco, J. (2024). Concept art de los videojuegos aplicado a los juegos de mesa [Trabajo de fin de grado, Universidad Rey Juan Carlos]. https://burjcdigital.urjc.es/bitstreams/9684b0fa-e9ac-4060-8307-5ffe4d59f73c/download
Villagrasa, S., Duran, J., y Clares-Gavilán, J. (2009). Animación facial: cómo (re)crear el perfecto rostro humano 3D. En Memorias CISCI 2009.
https://dau.url.edu/bitstream/handle/20.500.14342/2861/C715HZ.pdf
Wellman, B. (2001). Physical place and cyber place: the rise of networked individualism. International Journal of Urban and Regional Research, 25(2), 227–252. https://www.researchgate.net/publication/4761190
Wenger, E. (1998). Communities of practice: learning, meaning, and identity. Cambridge University Press. https://www.wenger-trayner.com/wp-content/uploads/2022/06/2000-EWT-Article-for-Organization-CoPs-and-social-learning-systems.pdf

FUNDING / FINANCIAMIENTO
Not applicable / No aplica.

CONFLICT OF INTEREST / CONFLICTO DE INTERÉS
Not applicable / No aplica.

AUTHOR CONTRIBUTION / CONTRIBUCION AUTORAL
Conceptualization: Isabela Gutiérrez Rodríguez
Data curation: Isabela Gutiérrez Rodríguez
Formal analysis: Isabela Gutiérrez Rodríguez
Research: Isabela Gutiérrez Rodríguez
Methodology: Cesar David Monroy Rodríguez
Validation: Cesar David Monroy Rodríguez
Display: Cesar David Monroy Rodríguez
Drafting - original draft: Cesar David Monroy Rodríguez
Writing - proofreading and editing: Isabela Gutiérrez Rodríguez

DOI: 10.64325/IJIP.v3i2.92