



UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS

FACULTAD DE COMUNICACIONES

**PROGRAMA ACADÉMICO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y
MEDIOS INTERACTIVOS**

Player's perception in video games with horror narrative: analysis of the
audiovisual features in Resident Evil.

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciado en Comunicación Audiovisual y Medios
Interactivos

AUTOR(ES)

Marcos Huaman, Renzo Ricardo

0009-0001-6594-9968

ASESOR(ES)

Sayan Casquino, Yasmin Magna.

0000-0002-0922-0929

Lima, 03 de marzo de 2025

Dedicatoria

A mi madre, por ser mi faro en los momentos más oscuros, por su amor incondicional y por enseñarme a seguir adelante, incluso cuando las fuerzas flaquean. A la soledad, por convertirse en una sombra constante, por los silencios interminables que parecían consumirlo todo y, aun así, me obligaron a enfrentarme a mí mismo. A las películas, por abrirme las puertas a mundos llenos de historias que alimentaron mi imaginación y mi pasión por contar las mías propias. A los videojuegos, por ser mucho más que entretenimiento, por desafiar mi mente, despertar mi creatividad y recordarme que incluso en las dificultades siempre hay un camino para avanzar. Y a la depresión, mi compañera más cruel, que me arrastró a los abismos más oscuros, donde cada día parecía una lucha perdida. Pero incluso ahí, en ese vacío, encontré fragmentos de mí mismo que nunca habría conocido de otra forma. A todos ellos, que de una forma u otra moldearon el camino que me ha traído hasta aquí.

Agradecimientos

El autor desea expresar su gratitud a los participantes nacionales e internacionales que dedicaron su tiempo a formar parte de este estudio de investigación, así como a los profesores de la Facultad de Comunicaciones de la universidad involucrada en este estudio, por su apoyo y contribución para la realización de este trabajo.

Resumen

El análisis se centra en la percepción de los jugadores en los videojuegos de terror, particularmente en Resident Evil (Biohazard en Japón), reconocido por su narrativa y desafíos. Se investiga cómo los elementos audiovisuales, como el entorno y la música, influyen en la experiencia. Los resultados subrayan la importancia de estos elementos en la generación de miedo y tensión. Se destaca la interacción del jugador en la percepción del terror. En conclusión, el estudio muestra la relevancia de los elementos audiovisuales y la interacción para crear una experiencia de terror impactante en Resident Evil y juegos similares.

Palabras clave: Videojuegos de terror; Percepción del jugador; Elementos audiovisuales; Interacción del jugador.

Player's perception in video games with horror narrative: analysis of the audiovisual features in Resident Evil

Abstract

The analysis focuses on the perception of players in horror video games, particularly in Resident Evil (Biohazard in Japan), recognized for its narrative and challenges. It investigates how audiovisual elements, such as setting and music, influence the experience. The results underline the importance of these elements in generating fear and tension. The player's interaction in the perception of terror is highlighted. In conclusion, the study shows the relevance of audiovisual elements and interaction to create a shocking horror experience in Resident Evil and similar games.

Keywords: Horror Video Games; Player Perception; Audiovisual Elements; Player Interaction.

u201624089_Marcos Huaman, Renzo Ricardo

INFORME DE ORIGINALIDAD

5% INDICE DE SIMILITUD	5% FUENTES DE INTERNET	0% PUBLICACIONES	2% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	www.atlantis-press.com Fuente de Internet	5%
----------	---	-----------

Excluir citas	Apagado	Exclude assignment template	Activo
Excluir bibliografía	Activo	Excluir coincidencias	< 20 words