

**La filosofía del predominio de la razón sobre los sentidos y el terror psicológico**  
**Deep within the Mind**

Valentino González Galvis  
Cod:58182014

Juan Pablo López  
Cod:47171016

Corporación Universitaria Unitec  
Escuela de artes y ciencias de la comunicación  
Programa de tecnología en Producción de Animación Digital

Bogotá, Distrito Capital

5 de mayo de 2021

**La filosofía del predominio de la razón sobre los sentidos y el terror psicológico**  
**Deep within the Mind**

Valentino González Galvis  
Cod:58182014

Juan Pablo López  
Cod:47171016

Cristina Ayala Arteaga  
Codirectora metodológica

Wilson Javier Rivera Barreto  
Codirector disciplinar

Corporación Universitaria Unitec  
Escuela de artes y ciencias de la comunicación  
Programa de tecnología en Producción de Animación Digital

Bogotá, Distrito Capital  
5 de mayo de 2021

## **Agradecimientos**

En primer lugar, a Dios, el ser omnipotente que nos ha guiado a través de nuestra vida y a lo largo de nuestra carrera universitaria de animación que ya está culminando y a nuestros padres por habernos facilitado la oportunidad de estudiar animación los cuales siempre han creído y apoyado nuestros dones artísticos.

A los profesores, que nos han enseñado lo mejor posible todos sus conocimientos en animación, les agradecemos a todos ellos y a las personas que nos han orientado y guiado por este hermoso camino artístico de la animación

# La filosofía del predominio de la razón sobre los sentidos y el terror psicológico Deep within the Mind

## Tabla De Contenido

|  |    |
|--|----|
| Justificación  | 2  |
| Pensamiento filosófico de Descartes  | 2  |
| Desarrollo y razón de la experiencia virtual                                 | 3  |
| Objetivos  | 5  |
| Objetivo general   | 5  |
| Objetivos Específicos  | 5  |
| Marco Teórico  | 6  |
| El jugador dentro de la experiencia virtual                                  | 6  |
| El pienso, y luego existo de Descartes se divide en cuatro fases:            | 7  |
| La existencia del más allá y Descartes                                       | 8  |
| La realidad aumentada  | 9  |
| Estado del Arte  | 10 |
| Inicios del género de terror en los videojuegos                              | 10 |
| Análisis de referentes   | 14 |
| Los referentes aplicados en el juego   | 15 |
| Metodología  | 17 |
| El pensamiento del filósofo Descartes representado en la experiencia virtual | 19 |
| Referentes   | 21 |
| Desarrollo   | 22 |
| Reflexiones y consideraciones finales  | 52 |
| Lista de referencias   | 54 |
| Anexo  | 56 |

## **Justificación**

Desde el momento en que nacemos nos acogemos a nuestros sentidos, dependemos de ellos y son totalmente confiables, nos trazan el camino por donde debemos dirigirnos y nos da pistas sensoriales de lo que ocurre en nuestro entorno, confiamos en ellos, pero en algunas ocasiones se ven envueltos en situaciones confusas y nos llevan a perdernos en miedo irracionales, sentir que los ojos de las pinturas nos siguen o ver figuras en sombras de objetos inanimados, son prueba clara que nuestro sentidos no son cien por ciento confiables.

El punto al que se quiere llegar con esta experiencia virtual es poder simular este tipo de situaciones, donde el usuario se encuentre en un entorno que sea capaz de engañar estos sentidos y llevarlo así a una confusión irracional, guiado por preguntas las cuales le darán la capacidad de terminar la experiencia, queremos ver, analizar y observar la interacción del usuario con nuestro juego.

Este proyecto llamado dentro de lo profundo de la mente está basado en los postulados teóricos de la filosofía de Rene Descartes titulada *“Discurso del Método”* en su cuarta parte *“pienso, luego existo”* el juego se compone de una serie de obstáculos donde el principal objetivo es salir de la casa, dentro de ella se encontrará con una serie de preguntas donde se pondrán a prueba su razonamiento mientras los componentes audiovisuales tratarán de cambiar su opinión.

## **Pensamiento filosófico de Descartes**

En este juego se manejan la metafísica descrita por Rene Descartes donde asegura que la opinión y experiencia común de la humanidad no eran confiables para buscar la verdad, dando nos a tener que nuestros sentidos primitivos no son totalmente confiables, y que, si queremos encontrar la verdad, hay que, acogernos al razonamiento.

En primer lugar, Descartes pondrá en duda lo más inmediato de lo que se supone obtenemos la verdad de las cosas: los sentidos, o sea, lo que vemos, tocamos y oímos. Dirá al respecto de ellos que nos engañan de vez en cuando y que es prudente no confiar nunca en aquello que nos ha engañado, aunque solo haya sido por una sola vez. Con lo que los tomará como dudosos instrumentos para la obtención de conocimiento. Pone de testimonio lo engañosas que son las percepciones sobre lo lejano, como ocurre en el caso de una torre que al verla

uno de lejos le parece redondeada, pero al acercarse se percata de que es cuadrada(Barahona,2018)

Como nos asegura Rene Descartes todas aquellas situaciones amparadas por la imaginación son totalmente dudables, y por ende erróneas, el libro del método fue inspiración para la filosofía moderna y métodos de investigación. Tomando en cuenta este pensamiento, se quiere sumergir al espectador a una experiencia sensorial, donde pueda experimentar la fortaleza del pensamiento ante la insinuación tal vez errónea de los sentidos, ya que no decimos que los sentidos sean en su totalidad mentira, pero sí sugerimos que se pueden engañar y dar paso a nuevas experiencias, sin comprometer ningún otro elemento externo.

### **Desarrollo y razón de la experiencia virtual**

Para lograr una verdadera experiencia virtual de terror psicológico se necesitan incluir elementos que logren simular un ambiente de terror como lo son el sonido, el escenario o atmósfera estos principalmente y para reforzar este elemento de terror es necesario desarrollar una historia de buena calidad que sumerja aún más al usuario dentro en el juego. Esta puede ser incluida de varias formas como lo es en una narración al inicio del juego donde se le explique de manera breve y concisa al usuario la crónica del juego, como en Deep within the Mind donde se le explica al jugador por medio de una breve conversación entre el protagonista y otra persona a través de una llamada de celular la razón por la cual este está en ese lugar, también dentro del juego se podrá ver un periódico donde el encabezado de este enuncia que la casa en la cual se desarrolla el juego se encuentra calificada como la casa más escalofriante de Colombia, más nunca se explica la razón. Este elemento refuerza la parte de que los sentidos nos suelen engañar ya que la casa no está embrujada, pero el protagonista al creer que sí lo está al entrar dentro de la casa irá perdiendo la cordura imaginando todos los elementos de terror dentro de la misma.

Para lograr unificar aún más las dos temáticas se formularán cuestionarios apegados a esta filosofía de los sentidos y la razón relacionadas con los elementos de terror de la casa, así se obtendrán dos finales alternativos dependiendo de las respuestas del jugador dentro de este.

“El videojuego es un medio viable para la narrativa, siendo a su vez único para la expresión de historias.” Los elementos de estas obras, siendo su género y uso del terror u horror, sus mecánicas, cámara, monstruos, escenarios y objetos, han sido utilizados con intenciones tanto narrativas como para el incentivo del terror u horror. El miedo es uno único gracias a la interacción que ofrecen las mecánicas, creando una inmersión y una experiencia para el jugador. Aún queda algo de tiempo para que el videojuego consolide unas normas narrativas firmes y aceptadas mundialmente, pero sin duda el medio va por el camino adecuado. El futuro de este no puede ser más brillante. (Sanchez,2019,p128)

Se quiere lograr gracias a la creación de este proyecto, un videojuego de terror psicológico que sea único dentro de su género al incluir el tema filosófico de Descartes, ya que hay muchos juegos de este género, pero pocos o ninguno que se relacionen con la filosofía, siendo este tema algo infravalorado o poco expuesto siendo olvidada en los medios audiovisuales como en la animación. El proyecto Deep within the Mind servirá como exponente de esta temática de una manera entretenida y terrorífica a la vez.

Logrando así la diversidad y ampliación del género de terror en los videojuegos al incluir una temática poco usada en estos como lo es la filosofía, también generando esta reflexión para la creación de cualquier otro tipo de material audiovisual, donde se logre la unión de varias temáticas que resulten interesantes y atractivas poco usadas, para el público en general.

¿Qué elementos visuales y narrativos permiten el diseño de una experiencia virtual en donde se experimente y explore el terror psicológico a través del pensamiento filósofo del Francés René Descartes?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Definir los elementos visuales y narrativos para el diseño de una experiencia virtual en donde se experimente y explore el terror psicológico a través del pensamiento filosófico del filósofo francés René Descartes.

### **Objetivos Específicos**

Crear por medio del software de Unity un videojuego donde el jugador experimente el miedo psicológico en primera persona.

Lograr un ambiente sombrío que le transmita terror al usuario con la ayuda de las preguntas filosóficas, las cuales, hagan cuestionar al jugador la veracidad de lo que sucede a su alrededor.

## Marco Teórico

En este espacio del marco teórico se desea profundizar más el concepto filosófico enfocado a un video juego de realidad virtual y el cómo se realizará la unión de estos dos conceptos para la creación de la experiencia de videojuego virtual "*Deep within the Mind*", logrando de esta manera la unión de la filosofía de Descartes y la sensación de horror de un juego de terror.

*Deep within the Mind* o En lo profundo de la mente, cómo sería su traducción al español, donde un punto de partida para explorar este documento, es la relación filosófica que se quiere enlazar, uniendo un pensamiento tan antiguo como la filosofía, con una herramienta moderna como lo son los videojuegos, usando para la creación de este juego herramientas virtuales como la ambientación, perspectiva, sonidos envolventes, texturas y animaciones.

La pregunta "Qué es y qué no es" le abrió los ojos a la verdadera naturaleza de la realidad. Desde ese momento, Descartes cuestionó todo lo que veía, tratando de separar lo verdadero de lo falso. Partiendo de la pregunta "¿Hay algo que yo sepa de lo que esté seguro?". Sabía que no podía confiar en ninguna evidencia basada en sus sentidos, pues estos a veces lo engañaban: una vara derecha parece torcida si la metes en un vaso de agua. ("Qué es y qué no es": el sueño de René Descartes que revolucionó las matemáticas, 2018)

## El jugador dentro de la experiencia virtual

Los usuarios de *Deep within the Mind* al adentrarse en las entrañas de una casa abandonada, la cual aparentemente está embrujada por entes malignos deberán hacer todo lo posible por salir de esta ;al estar completamente encerrados deberán hallar la salida hallando la llave principal; durante el nivel deberán responder unos cuestionarios con base a la filosofía de las ilusiones de los sentidos y los sueños según descartes mientras son puestos a prueba por los

sonidos y experiencias inexplicables dentro de la casa. Todo esto con la finalidad de que ellos mismos sepan si son más susceptibles por sus sentidos o si son más racionalistas.

### **El pienso, y luego existo de Descartes se divide en cuatro fases:**

1. La evidencia como criterio de verdad. 2. El análisis de las evidencias. 3. La síntesis o recopilación de los análisis. 4. La comprobación final de los análisis y síntesis. Esto es el método deductivo que se sigue aplicando en cualquier trabajo científico y en general en cualquiera que pretende explicar la realidad. Ir más lejos es tarea del lector. Descartes lo hizo, aunque la **unión de cuerpo y alma** no queda suficientemente demostrada con él y la búsqueda continuó con las aportaciones de más filósofos. (Lopez,2017)

El pensamiento existe sin necesidad de una materia física, refiriéndose al alma como el pensamiento(mente) y asegura que cuando dejamos de pensar dejamos de ser(existir), y que no son necesarios los sentidos para “ser”, pero aun así los tenemos presentes y con ellos podemos buscar la verdad absoluta.

Aunque lo que se mire se vea real, o que la imaginación sea lógica, si detrás de esto no tenemos una investigación o un fundamento que respalde este pensar, no podemos tomar esto como verdadero. La realidad virtual es la inversión de los sentidos a un mundo artificial, donde con nuestro juego le queremos transmitir al jugador el terror por medio de imágenes, sonidos y más donde al mismo tiempo se encuentre el pensamiento filosófico por medio de los cuestionarios los cuales les hagan reflexionar si lo que se encuentra a su alrededor es real o falso.

Lo real sería lo que comprende nuestra realidad física, lo tangible y material y lo falso es todo lo que se encuentra dentro del espectro imaginativo ;el plano astral donde se encuentran los espectros y el mundo paranormal, si nuestros sentidos según descartes la mayoría de las veces son falsos, representamos este pensamiento por medio de las experiencias paranormales ;las cuales queremos aclarar que serán solo parte de la imaginación del usuario, al ser expuesto a un ambiente desconocido que a la vez resulta desolador y solitario. Llegando este a imaginarse un

ambiente hostil y paranormal, todo esto por los enigmas de una casa deshabitada y todo lo que conlleva estar dentro de una de manera personal

### **La existencia del más allá y Descartes**

El objetivo de este proyecto no es negar de manera tajante la existencia verdadera de los seres paranormales; ya que en algún momento de nuestras vidas muchas personas han tenido este tipo de encuentros con seres del más allá y hasta la fecha ,hay numerosos casos documentados que han sido estudiados por expertos en el tema y se han podido llegar a reconocer estos casos como verdaderos, por lo cual sería algo absurdo negar estas experiencias y tacharlas como erróneas, lo que queremos realmente con esta experiencia virtual es transmitirle una reflexión al usuario donde logré comprender que es más positivo en muchos aspectos de la vida tener un pensamiento racional que uno apegado meramente a los sentidos ya que todo lo que captamos a través de nuestros 5 sentidos no siempre es real o verdadero este solo será verificado y comprobado por nuestro raciocinio.

Sin duda la realidad virtual nos acerca a una realidad inexistente, logrando reforzar nuestro proyecto siendo algo que Rene Descartes no hubiera podido imaginar en sus tiempos, y a pesar de que el mundo actual como lo conocemos este tan avanzado en estos temas tecnológicos y las personas sean más razonables, seguimos siendo víctimas de nuestros sentidos y seguramente siempre lo seremos.

La experiencia que se plantea en este proyecto es principalmente para la observación de que tanto nos dejamos llevar por nuestros sentidos y la manera en como usamos el razonamiento propio para la solución de los problemas.

*“Para investigar la verdad es preciso dudar, en cuanto sea posible, de todas las cosas”*

*Rene Descartes*

Se debe dudar de todo especialmente de nuestros sentidos ya que estos nos engañan con frecuencia; muchas veces las cosas que percibimos con la vista, el olfato, el tacto, o el gusto no son del todo verdadero en ese momento es cuando entra la razón; la única en la que realmente

podemos confiar ya que según el pensamiento de Descartes se puede llegar al conocimiento a través del intelecto, donde el ser humano es el único privilegiado con el razonamiento.

Lo que queremos resaltar primordialmente de la filosofía de Descartes para poder aplicarla en nuestra experiencia de realidad virtual de terror es; que *la razón siempre va a estar por encima de los sentidos* ya que estos suelen engañarnos con frecuencia; la manera en que queremos plasmar esta teoría es por medio de las preguntas encontradas en el juego donde serán de tipo racionalista basados en la razón y en los sentidos más que todo, donde se harán preguntas como “¿realmente crees que alguien te observa en este momento?” donde si la respuesta es positiva se sabrá que el jugador se deja llevar más por los sentidos que por la razón.

*“Desprenderte de todas las impresiones de los sentidos y de la imaginación y no te fíes sino de la razón”* Rene Descartes

### **La realidad aumentada**

Dentro de nuestra experiencia virtual Deep within the Mind, queremos implementar también esta herramienta RA, la cual ha empezado a coger relevancia en la última década con juegos como Pokemon Go para dispositivos Android y IOs respectivamente, el RA sirve como herramienta para facilitar la vida en muchos aspectos ya que en la actualidad se emplea dentro del trabajo como guía para los empleados o como mapa en sitios turísticos. La RA funciona de varias formas siendo una con el uso de imágenes las cuales la cámara detecta y activa esta función, pudiendo ver desde infografías hasta modelos 3D animados en nuestro entorno.

**Figura 1.** *Pokemon y la realidad aumentada*



*Nota.* Pikachu (2018), RA, Niantic© <https://es.digitaltrends.com/realidad-virtual/niantic-futuro-realidad-aumentada/>

## **Estado del Arte**

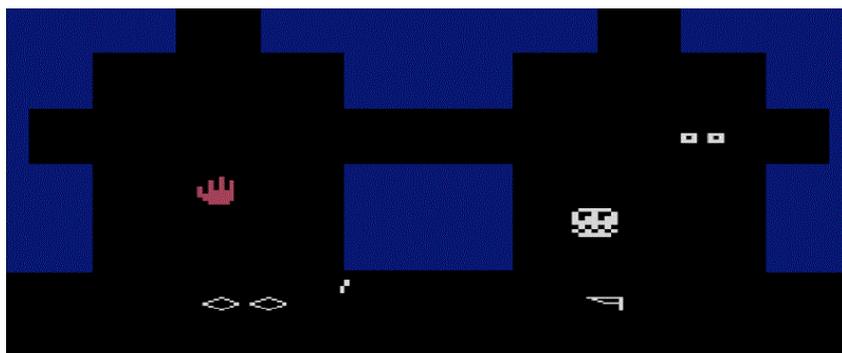
Para poder lograr un juego que realmente cause terror en los jugadores, primero se deberá explorar todo lo que compone al género de terror en los videojuegos, desde su historia empezando con los primeros juegos de este género hasta la actualidad.

Explicando el funcionamiento del mecanismo de terror con los principales referentes de terror para así poder aplicarlo a nuestro proyecto, teniendo como referente principal videojuegos de terror psicológico los cuales se centran más en los miedos en la mente del jugador, que en la violencia como objetivo de terror principal. Se sabe que este género de juegos se inició gracias a los libros y películas de ficción de terror

## **Inicios del género de terror en los videojuegos**

El primer videojuego de horror que se desenvuelve dentro de una casa embrujada en de la historia fue creado por la empresa de videojuegos *Atari*; *Haunted House* en 1982 siendo este juego el pionero del género de horror de supervivencia para futuros títulos, este juego a pesar de ser de terror estaría más enfocado en la recolección de objetos para así avanzar a nuevas zonas del juego donde los enemigos serian solo de dos tipos; murciélagos y fantasmas.

**Figura 2.** *Videojuego Haunted House*



*Nota.* Hunted House(1982)videojuego Atari 2600 escrito por James Andreassen y publicado por Atari, Inc © Atari <https://macabro.mx/macabrogamers-horror-en-pixeles-el-miedo-en-la-era-del-atari/>

En ese mismo año saldría el juego de Monster Bash otro juego que se desarrollará en una casa embrujada; este juego sería de la compañía SEGA e implementaría las figuras clásicas del terror de culto como Drácula o Frankenstein donde perseguirán por la mansión al protagonista (pequeño rojo) donde este se defendería con láseres rojos de los monstruos luego; años más tarde en 1986 otro juego de terror basado principalmente en *Haunted house* de 1982 fue lanzado al mercado por la misma compañía (SEGA) este juego complementaría el anterior con nuevas trampas y enemigos. El primer juego de horror de supervivencia en formato RPG fue Shiryu Sensen: War of the Dead ,lanzado en 1987 desarrollado por *Fun Factory* para la plataforma de PC.

La historia es de un miembro de SWAT la cual rescata a los sobrevivientes de una ciudad infestada de monstruos, este juego fue uno de los primeros de terror en evitar una atmósfera oscura y espeluznante a través del uso de música y gráficos. La compañía de *Nintendo* la cual tiene títulos famosos de terror como lo es la saga de *Resident Evil*; en 1989 lanzaría el juego de *Sweet home* para la plataforma *NES* desarrollado por *capcom*, este estaría basado en la película japonesa con el mismo nombre, la que trata de cinco cineastas que entran a una casa abandonada en búsqueda de cuadros de pintura, el jugador tendrá que mantenerlos vivos a los cinco mientras se topa con fantasmas de todo tipo.

**Figura 3.** *Alone in the Dark*



*Nota.* Alone in the dark(1992)videojuego desarrollado por Infogrames en 1992 para PC  
 ©infogrames [https://as.com/meristation/2020/06/06/analisis/1591425708\\_934007.html](https://as.com/meristation/2020/06/06/analisis/1591425708_934007.html)

Pero en 1992 el juego que realmente le daría más visibilidad al género de terror además de ser el primer juego en 3D sería *Alone in the Dark* del cual se utilizarían varias cosas de este para títulos posteriores del género como *resident evil*, aparte de tener cuatro continuaciones y dos películas basadas en el juego. El ambiente se desarrollaría en una casa embrujada y abandonada, donde el jugador tendría que explorar la casa coleccionando objetos y resolviendo rompecabezas más que todo, también hay enemigos, pero no es muy común toparse con uno siendo estos algo torpes, pudiendo llegar a esquivarlos sin atacarlos necesariamente, en el inicio del juego también se podrá escoger el género del personaje. Dos años después se lanzaría un juego en donde el jugador podría alternar las tres vistas de perspectiva (tercera persona, visión general y primera persona), este juego sería *Doctor Hauzer* donde no habría enemigos clásicos como fantasmas, sino que el enemigo sería la casa, teniendo que resolver varios rompecabezas y enigmas. El primer juego desarrollado en CGI y en full motion; siendo similar a una película de terror fue *D* del año 1995 el cual se desenvuelve en primera persona, este juego no se podía pausar ni mucho menos guardar la partida teniendo que completar obligatoriamente en un tiempo aproximado de dos horas, este tocaba temas como el canibalismo teniendo además tres diferentes finales según las acciones del jugador (bueno, malo y secreto).

Durante el mismo año (1995) saldría otro juego de terror; *clock tower*; También ambientado en una mansión conocida como la mansión del reloj (clock tower) en este se interactuaba con un *point and click* a los objetos, sería más sigiloso, conocido por su falta de

luchas, solo siendo capaz de huir del enemigo llamado el hombre tijera el cual persigue a los jugadores dentro del juego, utilizando la astucia como la única manera de escapar de este, *clock tower* tiene más de 9 finales alternativos.

Un año después con la llegada de *Resident Evil* (el mal que reside) a la plataforma de Sony (playstation) este juego logró posicionarse muy bien dentro del género de horror con varias continuaciones hasta el presente y varias adaptaciones cinematográficas, mangas, novelas y figuras coleccionables, este exitoso juego reutilizo varios elementos de juegos pasados como *Alone in the Dark* utilizando sus ángulos característicos de cámara así mismo reutilizando también cosas del juego *sweet home*.

**Figura 4.** *Resident Evil*



**Nota.** Resident Evil(2021)playstation 5 es un videojuego en desarrollo perteneciente al género de horror de supervivencia desarrollado y publicado por Capcom. ©Sony  
[https://www.eurogamer.es/articles/resident-evil-village-demo-maiden-walkthrough-secrets-8002\\_3](https://www.eurogamer.es/articles/resident-evil-village-demo-maiden-walkthrough-secrets-8002_3)

*Silent Hill* es otro de los títulos de videojuego de terror de culto con un notable éxito como su antecesora *Resident evil*; el primer juego lanzado en el año 1999 nos cuenta la historia de Harry Mason quien busca desesperadamente a su pequeña hija Cheryl a través del pueblo de

Silent Hill; en este se luchará con personajes espeluznantes (enemigos) explorando a su vez el pueblo en busca de objetos coleccionables y resolviendo acertijos este tiene más de 5 finales alternativos según las decisiones que el jugador tome en el juego.

### **Análisis de referentes**

Los juegos de terror psicológico se centran en todas las áreas de la mente donde el espectador o en este caso el jugador se ve envuelto por un malestar emocional y psíquico al verse envuelto en ambientes escalofriantes, la presencia de sombras y básicamente por el miedo a lo desconocido. Uno de los varios juegos en donde se usa el terror psicológico es el de Amnesia: The Dark Descent(2010) desarrollado en primera persona; de aventura y exploración en un lugar oscuro donde habitan criaturas terroríficas, donde la única forma de sobrevivir es no topándose con estos monstruos y evitar permanecer mucho tiempo en la oscuridad ya que de ser el caso el personaje irá perdiendo la cordura llegando a alucinar y perder la vista.

Manhunt es otro juego de terror psicológico bastante polémico lanzado en el 2003 para la playstation 2 ya que fue señalado por los críticos como un juego altamente violento y oscuro, llegando a ser censurado varias veces por sus modos de ejecución utilizando armas, gráficos violentos ,sangrientos y otros elementos del mismo, a pesar de la polémica *game informer* lo elogió dándole una puntuación de 9.25/10 : "Es una premisa de que los lugares aterradores juegos psicológicos en un callejón sin salida. Los crímenes que se cometen son indescritibles, pero el juego que lleva a estos horrendos actos y pulido es tan feroz que es emocionante".(Game Informer,2007)

*Alan Wake* ;otro juego de este género ; fue considerado uno de 10 mejores juegos del año 2010 por la revista *time* debido a sus gráficos e historia envolvente también por su proceso de desarrollo el cual duró más de 5 años, la trama de este trata sobre Alan Wake ; un exitoso novelista quien trata de resolver el caso de la desaparición de su esposa Alice, donde a su vez es perseguido y atormentado por una entidad oscura quien convierte sus propios escritos en una realidad y este poco a poco va perdiendo la cordura.

Otro juego de culto de terror psicológico y uno de nuestros mayores referentes por la historia, el ambiente en el cual se desarrolla y la experiencia de primera persona es el juego lanzado en 2016 *Layers Of Fear* un juego donde el protagonista es un pintor trastornado donde lo único que quiere es terminar su obra maestra, el jugador tratando de cumplir este objetivo, experimentará la locura y las vivencias trágicas de este pintor con flashbacks del pasado, todo esto ocurre dentro de una casa. PT siendo el siguiente referente principal para la creación de nuestro juegos el demo que nunca se culminó el cual hubiera sido nombrado Silent Hills, de la saga de *Silent Hill* del año 2014 P.T (playable teaser) con la ayuda de Guillermo del Toro; este demo irónicamente supera a muchos juegos completados del género, gracias a todos los elementos que lo componen como el sonido envolvente y desolador, el lugar donde se desarrolla que a pesar de ser una casa normal es inquietante, misterioso y lúgubre además por el ente que te persigue por la casa llamado Lisa. Sin duda un juego de culto que se ganó muchos seguidores alrededor del mundo y es una lástima que no se haya culminado del todo.

Por último, se encuentra *Dawn of Fear* el cual se desarrolla también dentro de una casa embrujada, y sigue la historia de Alex después de que regresa al lugar que habitaron sus familiares al enterarse del suicidio de su madrastra, habiendo perdido a su padre y hermanastro en un accidente. Al regresar se encuentra con una casa completamente embrujada.

### **Los referentes aplicados en el juego**

Según los referentes mencionados anteriormente de videojuegos de terror a los referentes a lo largo de la historia de los juegos de terror todos estos es que están ambientados en una casa ya sea esta embrujada o abandonada, donde en la mayoría la casa es el ambiente principal estando presente durante todo el juego, en todos los referentes se utilizan rompecabezas y objetos coleccionables para poder avanzar en el juego, donde en nuestro juego los objetos coleccionables serían las llaves para poder abrir las puertas del conocimiento pudiendo así contestar los cuestionarios, otro referente serían los finales alternativos, donde en *Deep within the Mind* habrían dos; positivo y negativo siendo el positivo, el final bueno, donde el jugador al conseguir

la llave final la cual abre la puerta principal contestando las preguntas de manera racionalista, pudiendo escapar de la casa, o un final negativo o malo en el cual el jugador al contestar según sus sentidos, no encontraría la llave final envés se vería a sí mismo como el verdadero monstruo. Finalmente, otro referente destacable es que en todos estos juegos y en la mayoría de manera general siempre hay un enemigo, en nuestro caso sería la propia mente del jugador, donde al dejarse llevar por sus temores irá perdiendo la cordura a medida que avanza el nivel.

### **Fusión de la filosofía y el terror psicológico**

Para lograr juntar exitosamente el pensamiento del filósofo Descartes, con el tema de terror logrando que este pensamiento cause de alguna forma horror en el jugador haciéndolo pensar, este factor dependerá de la calidad de las preguntas relacionadas al tema, también de su formulación llegando a producir en el jugador cierto pavor cumpliendo así nuestro objetivo, jugando con la mente de nuestros jugadores. Teniendo en cuenta que el terror psicológico se centra en la mente del jugador ,explorando y descubriendo sus miedos más profundos, hay varios factores de nuestro juego que representan a la perfección un juego bien ejecutado de terror psicológico, como lo es el ambiente solitario y aterrador de la casa abandonada alejada así mismo de la civilización, perdida en el tiempo; un perfecto escenario de terror psicológico donde priman los ambientes lúgubres y solitarios donde el jugador le teme a lo desconocido e imperceptible. Llegando a imaginar muchas veces cosas y situaciones inexistentes hurgando en lo profundo de su mente llegando a crear objetos e imágenes irreales. Todo al sentirse desamparados por el ambiente oscuro y sombrío envueltos en el suspenso, sonidos inexplicables y experiencias paranormales.

## Metodología

*¿Sueles guiarte más por los sentidos que por la razón?*

*Deep within the Mind* siendo un videojuego de terror psicológico y filosófico, único en este género, quiere lograr hacerle entender al usuario que la razón siempre va a ser lo verdadero y que va a estar primero que los sentidos ya que estos pueden resultar siendo irreales y por ende falsos. Conjuntamente con la parte consternante y sombría que vendría siendo el escenario, el ambiente, los sonidos y las preguntas inquietantes con relación a esta filosofía.

Para lograr la unión de ambos temas tanto el filosófico como el de terror, se creó un ambiente escalofriante por medio de una casa abandonada, ubicada en los suburbios; perdida en el tiempo, donde al iniciar el juego el personaje principal estará allí, al frente de la casa y al ser alguien muy curioso quien también se dedica a la exploración de casas abandonadas junto con su mejor amigo a quien le dice parcero, quien no pudo acompañarlo en esta ocasión por su trabajo, este le recordara al protagonista por medio de una llamada corta, que el protagonista se comprometió a entrar y este tendrá que hacerlo.

### Figura 5. Fragmento de la conversación inicial

```
Ext. Casa abandonada. Día
Suenan el timbre de celular el PROTAGONISTA contesta
    PARCERO
    ¿Ya llegaste?
    Protagonista
    si (serio y cortante)...parece porque me dejó solo en esto? (algo
    asustado)
    PARCERO
    (RISA) lo siento pero el trabajo ya no me deja ni respirar...tu
    ya sabes como es..
    Protagonista
    No no creo que que pueda entrar...me tiembla todo y tengo
    resto de frío
    PARCERO
    Tienes que hacerlo lo prometiste ... además...que es lo peor
    que te podría pasar?ya lo hemos hecho antes varias veces lo
    recuerdas?
    PROTAGONISTA
    ok ... .te llamo luego...bye...
Cuelga la llamada
```

Al entrar finalmente a la casa el jugador será posteriormente encerrado, para poder encontrar la llave que abre la puerta principal, este tendrá que buscar otras llaves escondidas en esa casa, teniendo como objetivo que encontrar las 3 llaves que se encuentran ubicadas en los

cuartos de ese aterrador lugar, mientras las busca será atormentado por sonidos y acontecimientos espeluznantes, los cuales se asemejan a una pesadilla viviente generando, terror psicológico al no poder ver lo que se oye, el jugador deberá también por medio de preguntas orientadas con la filosofía de descartes responder si los sucesos que acontecen a su alrededor son reales o falsos por medio de respuestas con un simple sí o un corto no. Estas 9 preguntas sólo podrán ser contestadas con las tres llaves escondidas dentro de la casa, donde antes de poder abrir la puerta estas tendrán que ser contestadas para poder entrar y por ende avanzar en el nivel, siendo 3 preguntas por cada puerta.

Al final el jugador será expuesto a dos finales alternativos dependiendo de sus respuestas dentro de los cuestionarios del juego. El final positivo o neutro se obtendrá al responder las preguntas más por su razonamiento, entendiendo que lo que oye solo es percibido por sus sentidos más básicos como lo son la audición y la visión, por ende, que puede ser falso, consiguiendo en el último cuarto la llave que abre la puerta principal pudiendo salir de la casa.

El final negativo o malo se obtendría al contestar las preguntas guiándose solo de los sentidos, percibiendo todos los sucesos como la verdad absoluta sin recurrir a la razón, donde en vez de hallar la llave final, el jugador se vería en el espejo como un monstruo; el verdadero y único monstruo quien ha estado generando todos los sucesos gracias a la imaginación de su propia mente.

El juego te cuestiona constantemente sobre ti mismo. Nuevamente, y gracias al terror psicológico, la obra se convierte en un espejo del individuo, del jugador. A las mismas preguntas, cada persona tendrá una respuesta diferente. Nos asusta pensar sobre lo que somos y lo que ello implica, nos hace conscientes de nuestra propia existencia y eso es incómodo. Cada uno de nosotros tenemos una imagen idealizada de nosotros mismos, por un lado, y una imagen de lo que realmente somos, por otro. Y esa parte, como ya hemos visto antes, suele ser incómoda y cruel. Este juego expone ambas opciones y te pregunta cuál eres realmente, y te habla de lo que no quieres oír.

(Fernandez,2017, p54)

## **El pensamiento del filósofo Descartes representado en la experiencia virtual**

Las puertas, por su parte también reflejan el pensamiento del filósofo Rene Descartes y su teoría de los sentidos, debido a que estas representan, el alma, los 5 sentidos y finalmente la razón, siendo estas 4 puertas realmente ,donde en la primera puerta denominada la puerta de los sentimientos, se encuentra un corazón reflejando todo lo que representan estos y lo que en la filosofía sería llamado el ama, rescatando de él los sentimientos más puros y buenos del ser humano incluyendo los valores ,esperanza y el destino mismo. Siendo esta la puerta más básica al no tener que usar ningún sentido para hallar la verdad absoluta.

Como todas las operaciones o funciones del alma, las pasiones son pensamientos. El pensamiento es la actividad que revela la realidad de la substancia que piensa, y permite delimitar con claridad las funciones que corresponden al alma y al cuerpo del hombre. Frente a la filosofía escolástica contemporánea, Descartes niega las potencias vegetativas y sensitivas del alma y sostiene que el calor corporal, la nutrición y la locomoción son actividades de la máquina de nuestro cuerpo. Siempre que se trata de determinar las funciones del alma frente a las del cuerpo, Descartes presenta una lista bastante parecida: la res cogitans duda, afirma, niega, entiende, ignora, quiere, no quiere y también imagina y siente. (Parellada,2000, p236)

La segunda puerta “de los sentidos “es la que representa en su totalidad a los 5 sentidos siendo el principal el gusto, donde la llave que abriría la puerta sería un dedo simbolizando el sentido del tacto. Otra puerta que representa los sentidos es la tercera puerta nombrada la puerta de la sabiduría, la cual se simboliza por medio de un ojo representando la visión y los sentidos que pueden ser engañados por este sentido, el más usado y confiado por nosotros los seres humanos, el más cercano a la verdad, pero a la vez lejano, por eso es la última puerta ya que se acerca más a la verdad absoluta.

Guenencia y Camacho (2019) propusieron la existencia de tres sentidos en la filosofía cartesiana, siendo estos ;un sentido colectivo, otro universal y por último uno distributivo, otros donde pueden ser percibidos externamente de forma colectiva,también se encuentra la posteridad y las otras personas las cuales pueden ser conocidas o desconocidas“. (p.263)

Por último se encuentra la puerta del conocimiento la cual como su nombre lo indica se interpreta que al alcanzar esta puerta se ha llegado al verdadero conocimiento, al guiarse más por la razón que por los sentidos donde “Descartes pretende sustraer razones para dudar, adquiriendo

mediante el empleo condicional de la racionalidad una posición cognitiva desde la que los escenarios escépticos dejan de tener sentido”(Gomez,2010,p137)

## **Tema**

Terror Psicológico y filosófico

## **Objetivo**

Lograr que los jugadores utilizando su razonamiento por medio de los cuestionarios planteados en el juego en base a preguntas con base en la filosofía de Rene Descartes; respondan a estas preguntas, encontrándose a su vez atrapados en un ambiente de terror representado por medio de una casa abandonada, donde sus sentidos serán puestos a prueba al sentir ser perseguidos por algo o alguien.

## **Descripción**

El jugador deberá entrar a una casa abandonada en primera persona, donde será encerrado posteriormente para tener que buscar la llave de la puerta principal para poder salir, mientras el jugador esté en la casa, tendrá experiencias o visiones paranormales las cuales aumentarán a medida que avanza el nivel. Para encontrar la llave que abre la puerta principal tendrá que encontrar otras llaves durante el juego los cuales serían objetos coleccionables teniendo que abrir varias puertas, mediante las cuales tendrá que responder preguntas con tema filosófico, al llegar a la última puerta el jugador según sus respuestas tendrá un final positivo y otro negativo, donde en el negativo se observa a sí mismo como el verdadero monstruo, o uno positivo donde obtendrá la última llave y podrá salir.

## **Alcance**

La experiencia virtual Deep within the Mind podrá ser jugada en la página de Naddie <https://naddie.co/cpg/> .El video juego propuesto se desarrolla en 3D, en un único nivel y para un jugador donde el personaje principal se visualizará en primera persona, es decir no será visible para el jugador; se ejecutará en plataforma web únicamente y no recopilan información personal de quien lo utilice, tampoco guardará datos de progreso del jugador por lo cual cada vez que se abra o se recargue la página se reiniciará completamente el juego.

## Referentes

**Figura 6.** *Videojuego Dawn of Fear*



**Nota** Dawn of Fear Dawn of Fear (2020).Desarrollado por Brok3nsite para las plataformas de playstation 4 y Microsoft Windows © Sony,Microsoft <https://www.vidaextra.com/analisis/dawn-of-fear-analisis-review-precio-experiencia-juego-para-ps4> . De libre uso

**Figura 7.** *Videojuego Layers of fear*



**Nota** Layers of fear(2016)Desarrollado por Bloober Team,Incuvo S.A. para las plataformas de Nintendo Switch, PlayStation 4, Android, Microsoft Windows, GNU/Linux, Mac OS, Xbox One ©Pawel Niezabitowski,Michał Król <https://generacionxbox.com/layers-of-fear/>De libre uso

**Figura 8.** *Videojuego PT*



**Nota** PT(2014)De la serie de Silent Hill ,Desarrollado por Kojima Productions para la plataforma de playstation 4 © Sony <https://www.vidaextra.com/videos/nuevo-video-p-t-revela-que-otros-sitios-estaba-lisa-que-supieramos> .De libre uso

## **Desarrollo**

### **RA en el videojuego**

La empresa colombiana Naddie es una empresa de realidad virtual y aumentada la cual ha trabajado con varias empresas para la creación de proyectos de alta calidad. En nuestra experiencia virtual habrá un espacio de realidad aumentada utilizando a Naddie y su software de *Praxyz*, complementando la experiencia de terror del juego, siendo esta una calavera modelada en 3D la cual tendrá a su vez una animación que logre asustar al usuario, esta experiencia se podrá acceder únicamente a través del escaneo de una imagen dentro del juego la cual está diseñada para que la cámara la detecte activando la RA a través de la App de Praxyz, esta solo se podrá descargar en dispositivos Android a través de Play Store.

**Figura 9.** *Experiencia de RA*



### Recursos externos-Bibliotecas Web

Para la escenografía de Deep within the Mind utilizamos principalmente recursos externos como lo son las bibliotecas de modelos en 3D de las paginas, free 3d y Unity store.

**Figura 10.** *Casa Abandonada-donde se desarrollará el juego*



*Nota* Casa antigua modelo 3d(2015-2019)modelo descargado de free3d.com  
<https://free3d.com/es/modelo-3d/old-house-33499.html>

**Figura 11.** *Cerca principal de la casa abandonada del juego*



*Nota.* Cerca de madera/ladrillo, modelo 3D (2019) Free3d.com <https://free3d.com/3d-model/woodbrick-fence-57848.html>

**Figura 12.** *Carro viejo enterrado en el jardín de la casa*



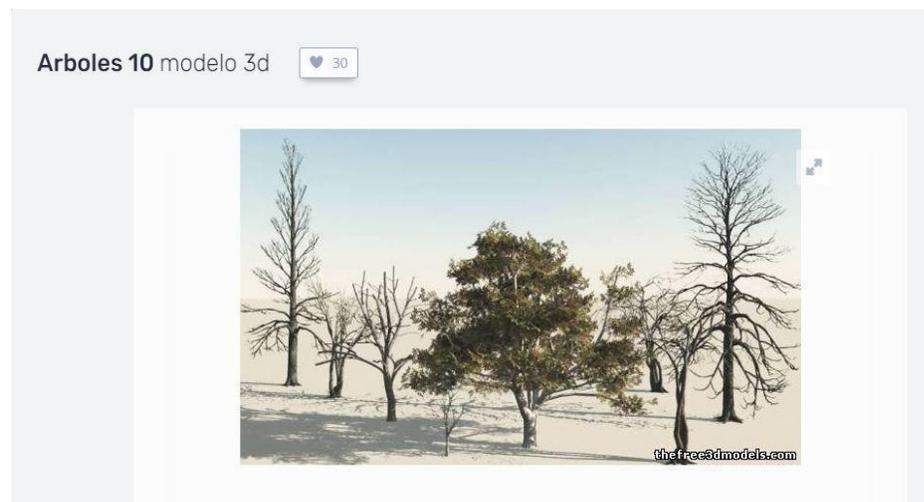
*Nota.* Rusted car, modelo 3D(2019)free3d.com <https://free3d.com/3d-model/rusted-car-250922.html>

**Figura 13.** *Carro estacionado afuera de la casa*



*Nota.* Drift Car(2020)Unity Asset Store(ya no se encuentra disponible)

**Figura 14.** *Árboles exteriores*



*Nota.* Arboles 10 modelo 3d (2019)free3d.com <https://free3d.com/es/modelo-3d/trees-10-57738.html>

**Figura 15.** *Silla de ruedas ubicada en la entrada de la casa*



*Nota.* Silla de Ruedas ,modelo 3d(2019)free3d.com  
<https://free3d.com/3d-model/wheelchair-outlast-91581.html>

**Figura 16.** *Reloj de pared viejo*



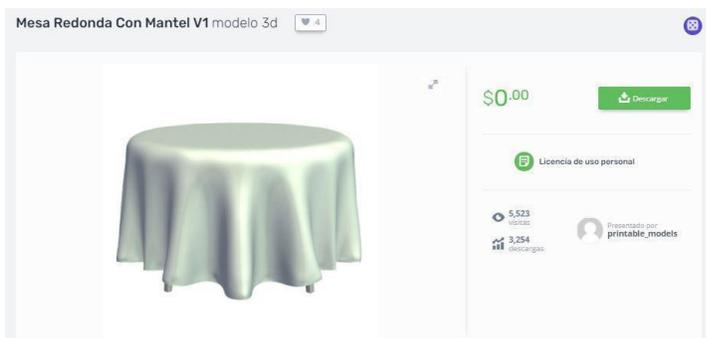
*Nota.* Reloj de Pared De Madera Antiguo, modelo 3d (2019)free3d.com <https://free3d.com/3d-model/ancient-wooden-wall-clock--44304.html>

**Figura 17.** Mueble de Cocina



*Nota.* Mueble de TV modelo,3d(2019)free3d.com <https://free3d.com/es/modelo-3d/--736908.htm>

**Figura 18.** Mesa de la cocina



*Nota.* Mesa Redonda Con Mantel V1 ,modelo 3d(2019)free3d.com

<https://free3d.com/es/modelo-3d/round-table-with-tablecloth-v1--722804.htm>

**Figura 19.** *Inodoro*



*Nota.* Baño modelo 3d(2019)free3d.com <https://free3d.com/es/modelo-3d/toilet-26557.html>

**Figura 20.** *Cama del cuarto principal de la casa abandonada*



*Nota.* Cama de metal viejo modelo 3d(2019)free3d.com <https://free3d.com/es/modelo-3d/old-metal-bed96580.html>

**Figura 21.** *Reloj grande de sala*



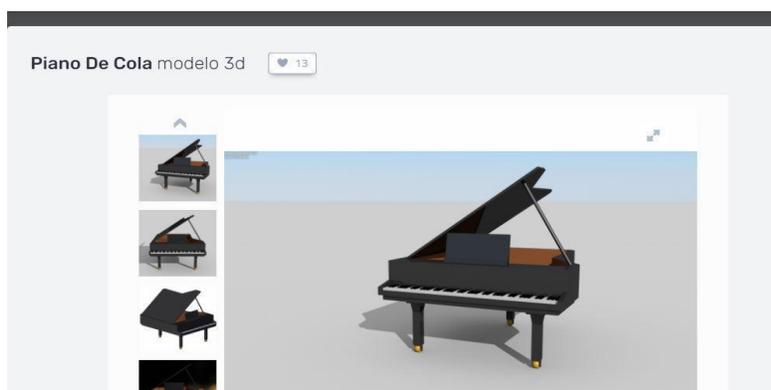
*Nota.* Reloj De Escritorio modelo 3d(2019)free3d.com <https://free3d.com/es/modelo-3d/desk-clock-3ds-max-2016-obj-792919.html>

**Figura 22.** *Comedor de exterior*



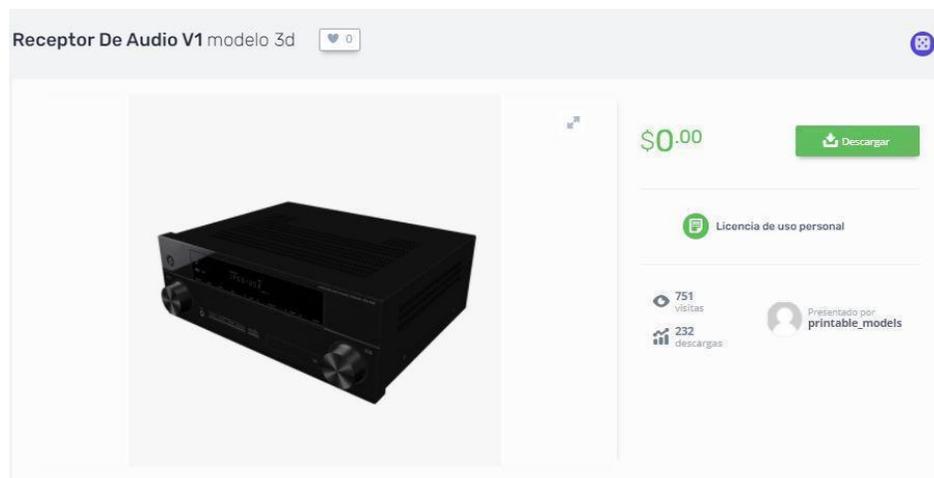
*Nota* Juego de Comedor 4 sillas 2 Tonos modelo 3d(2019)free3d.com <https://free3d.com/es/modelo-3d/4-chair-2-tone-dining-set-3998.html>

**Figura 23.** *Piano que suena solo*



*Nota. Piano de cola modelo 3d (2019) free3d.com <https://free3d.com/es/modelo-3d/grand-piano-20735.html>*

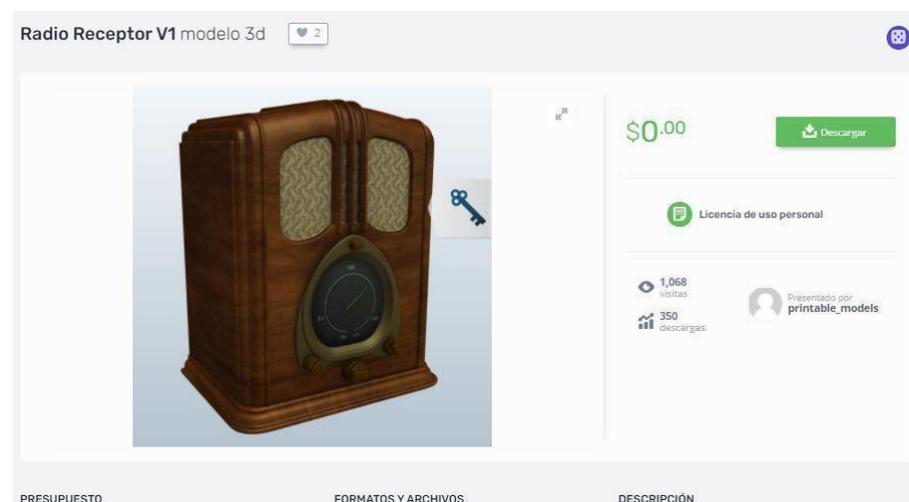
**Figura 24. VHS**



*Nota. Receptor De Audio V1 modelo3d(2019)free3d.com*

*<https://free3d.com/es/modelo-3d/-audio-receiver-v1--363825.html>*

**Figura 25. Radio que se sintoniza solo**



*Nota. Radio receptor V1 (2019) free 3d.com <https://free3d.com/3d-model/receiver-radio-v1--749790.html>*

**Figura 26.** *Mesa de madera*



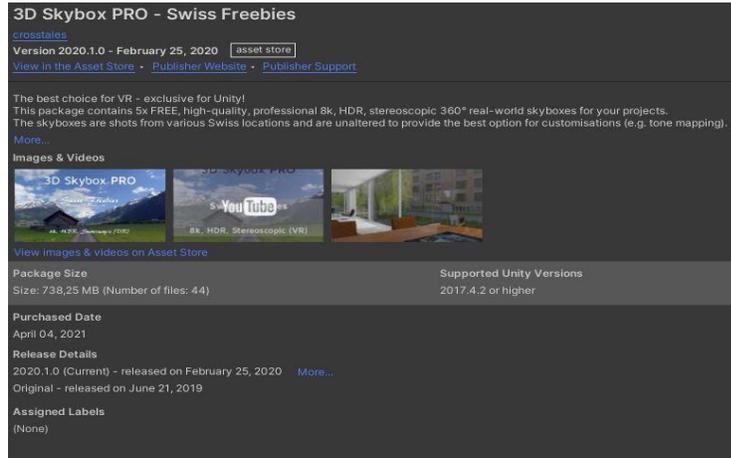
*Nota.* Mantel De Piedra V1, modelo 3d(2019)free3d.com <https://free3d.com/es/modelo-3d/-stone-mantel-v1-24552.html>

**Figura 27.** *Radio del dormitorio*



*Nota.* Radiograma Mueble V2 modelo 3d(2019)<https://free3d.com/es/modelo-3d/radiogram-furniture-v2--438231.html>

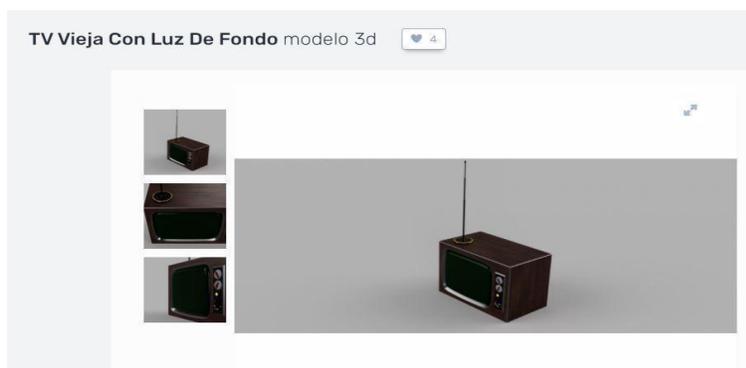
**Figura 28.** Skybox utilizado en el juego



*Nota.* 3D Skybox Pro swiss freebies (2020)Unitystore.com

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/3d-skybox-pro-swiss-freebies-148724>

**Figura 29.** TV vieja que se prende sola



*Nota.* TV vieja con luz de fondo, modelo 3d,free3d.com <https://free3d.com/es/modelo-3d/old-tv-with-backlight-809492.html>

**Figura 30.** *Sofá de la sala*



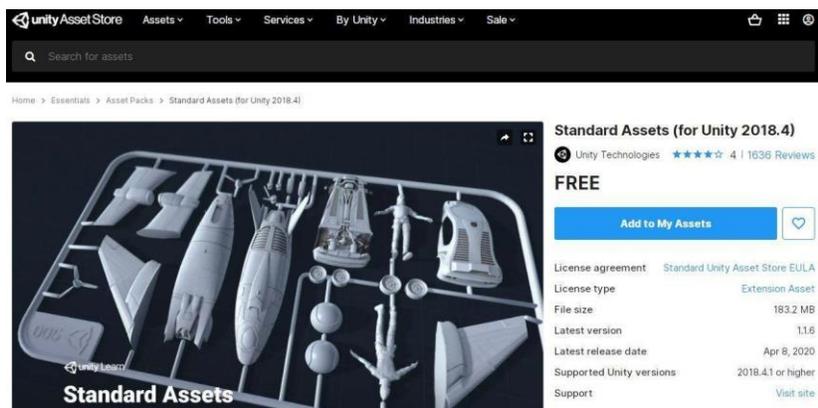
*Nota.* Escena de Sofa + Mesa modelo 3d(2021)free3d.com <https://free3d.com/es/modelo-3d/-665576.html>

**Figura 31.** *Silla*



*Nota.* Silla modelo 3d(2019)free3d.com <https://free3d.com/es/modelo-3d/chair-255345.html>

**Figura 32.** *Controlador de primera persona*



*Nota.* Standard Assets (for Unity 2018.4)(2018)Unity.com

<https://assetstore.unity.com/packages/essentials/asset-packs/standard-assets-for-unity-2018-4-32351>

Estos son todos los objetos dentro del juego que fueron descargados desde la web de páginas como free 3d y Asset store de Unity los cuales fueron modificados para personalizar más el juego. El resto de objetos que aparecen en el juego que no aparecen en la lista anterior fueron modelados y texturizados por nosotros.

### Objetos Coleccionables

Los objetos coleccionables del juego son las llaves las cuales abren las puertas dentro de la casa.

#### Llaves

**Figura 33.** *Llave de corazón*



Esta llave abre la puerta de los sentimientos dentro de la casa abandonada, se encuentra encima del reloj de sala, el objetivo del jugador es encontrarla para poder contestar 3 preguntas y avanzar en el nivel.

**Figura 34.** *Llave del dedo de brujo*



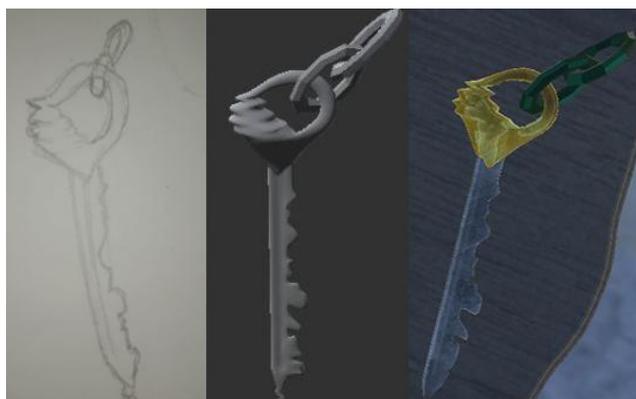
Esta llave abre la puerta de los sentidos dentro de la casa abandonada, se encuentra ubicada en el piso junto al lado inferior de la cama, el objetivo del jugador es encontrarla para poder contestar 3 preguntas y avanzar en el nivel.

**Figura 35.** *Llave del ojo*



Esta llave abre la puerta de la sabiduría dentro de la casa abandonada, se encuentra ubicada encima de la mesa de la cocina, el objetivo del jugador es encontrarla para poder contestar 3 preguntas y avanzar en el nivel.

**Figura 36.** *Llave dorada*



Esta llave abre la puerta del conocimiento al obtener el final positivo, se encuentra ubicada encima de la mesa del espejo, el objetivo del jugador es encontrarla para poder abrir la puerta final y terminar el juego

## Objetos interactivos del juego

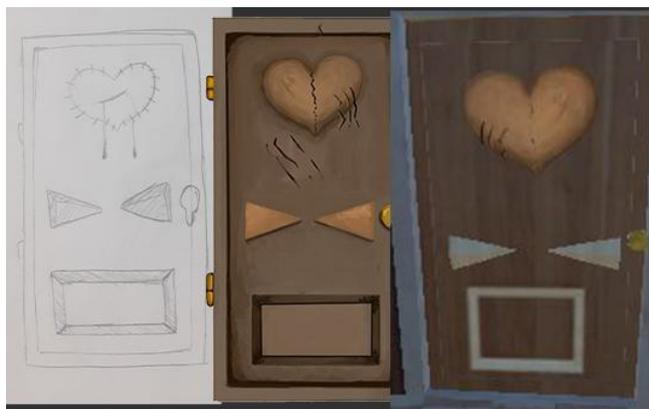
Dentro del juego hay varios objetos con los que el usuario puede interactuar directamente debido a la implementación del script Raycast.

### Raycast Script

Este script funciona con un puntero el cual se encuentra ubicado en el centro del Canvas principal, el cual permitirá que el usuario interactúe con su entorno al hacer click en los objetos por medio de este puntero, el cual también al detectar un objeto interactuable cambiara de color rojo a negro.

### *Puertas*

**Figura 37.** *Puerta de los sentimientos*

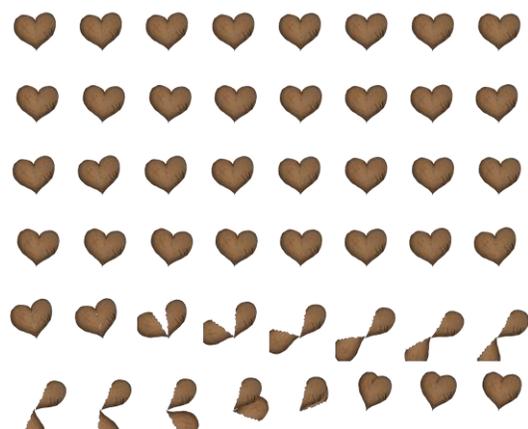


Esta puerta sólo se abre encontrando la llave del corazón para luego contestar las 3 preguntas con tema del alma y su significado en la filosofía

**Significado:** Esta puerta representa el reflejo de los sentimientos y todo lo relacionado con las necesidades del alma siendo el corazón una guía para dominar la moral.

**Animación:** Esta puerta cuenta con una animación en loop en el formato de sprite del corazón observándose el rompimiento del mismo. Esto solo se podrá observar al mantener el puntero sobre la puerta.

**Figura 38.** *Sprite de la animación*



**Figura 39.** *Puerta de los sentidos*

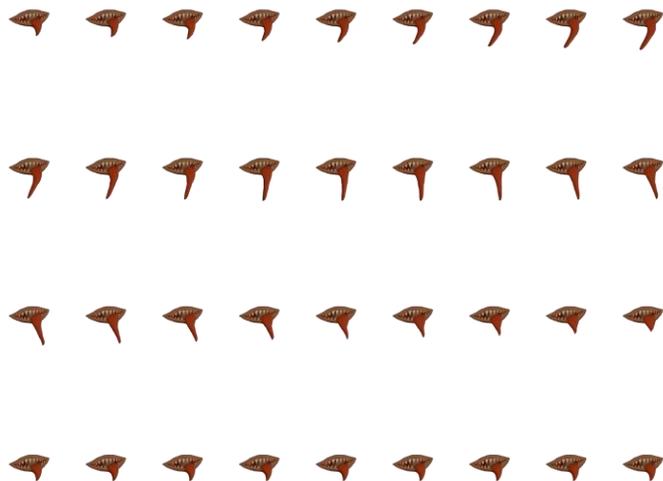


Esta puerta sólo se abre encontrando primero la llave del dedo del brujo para luego contestar las 3 preguntas con tema de los 5 sentidos y su significado en la filosofía aplicados al juego de terror.

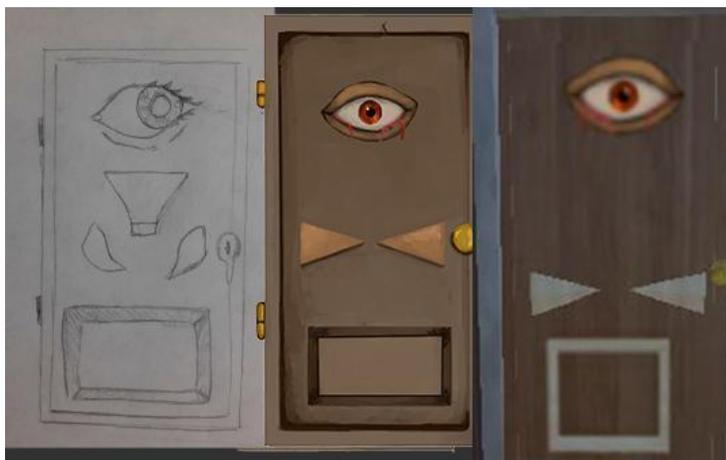
**Significado:** Esta puerta representa el reflejo de los sentidos más básicos siendo estos el gusto y el tacto.

**Animación:** Esta puerta cuenta con una animación en loop en el formato de sprite de la boca observando el movimiento de la lengua. Esta solo se podrá observar al mantener el puntero sobre la puerta.

**Figura 40.** *Sprite de la animación*



**Figura 41.** *Puerta de la sabiduría*



Esta puerta sólo se abre encontrando primero la llave del ojo para luego contestar las 3 preguntas con tema de la verdadera sabiduría en la filosofía aplicada al juego de terror

**Significado:** Esta puerta representa el reflejo de los sentidos por medio de la visión, uno de los sentidos más complejos de engañar

**Animación:** Esta puerta cuenta con una animación en loop en el formato de sprite del ojo moviéndose a los dos extremos del mismo para luego volver a su posición neutra. Esta solo se podrá observar al mantener el puntero sobre la puerta.

**Figura 42.** *Sprite de la animación*

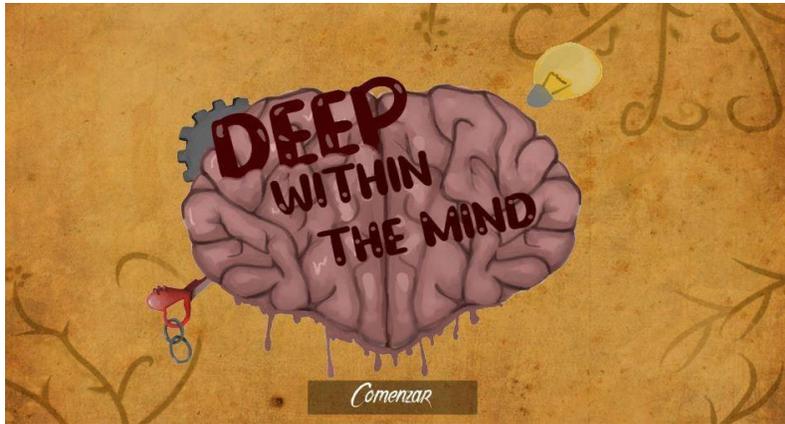


**Figura 43.** *Algunos de los objetos interactuables dentro del juego*



## Interfaces de Usuario

Figura 44. *Splash screen del juego*



Pantalla principal del juego donde se observa el logo y el botón para iniciar el juego

Figura 45. *Aviso del juego*



Pantalla sucesora de la principal, en la cual se observa un mensaje del objetivo en el juego de manera concisa, breve e innovadora. Por último, se encuentra el botón de continuar

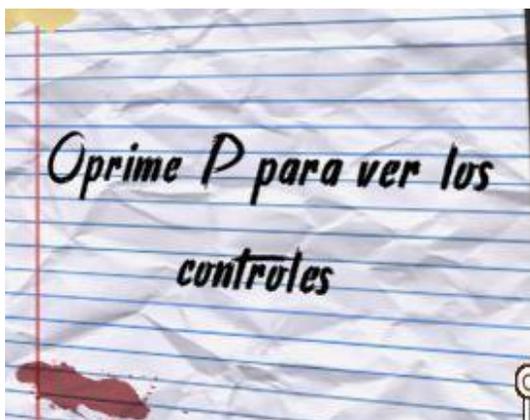
**Figura 46.** *Interfaz principal del usuario*



En este interfaz el usuario puede ver los objetos con los que puede interactuar durante todo el juego, estos son:

- El contador de las llaves coleccionadas
- El celular para llamar al partero
- El encabezado del periódico
- Las puertas y sus significados en el juego

**Figura 47.** *Interfaz recordatorio para acceder a los controles del juego*



*Nota.* Este interfaz se encuentra en el interior de la casa, donde se indica la tecla necesaria para poder acceder al interfaz de los controles.

**Figura 48.** *Interfaz indicativo de los controles del juego*



En esta pantalla que se activa al oprimir la tecla P se encuentran los controles respectivos del juego siendo estos los siguientes:

mover el mouse: Observar el entorno

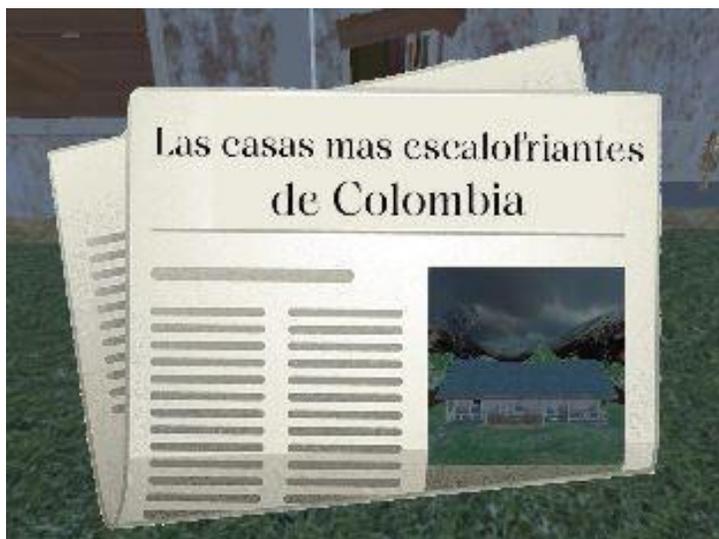
- **Click Izq del mouse:** Interactuar con los objetos coleccionable del juego
- **flechas del teclado:** Moverse en el entorno
- **Z:** ver las puertas del juego
- **X:** ver el periódico ampliado
- **C:** llamar al parcero

**Figura 49.** *Interfaz animación de llamada*



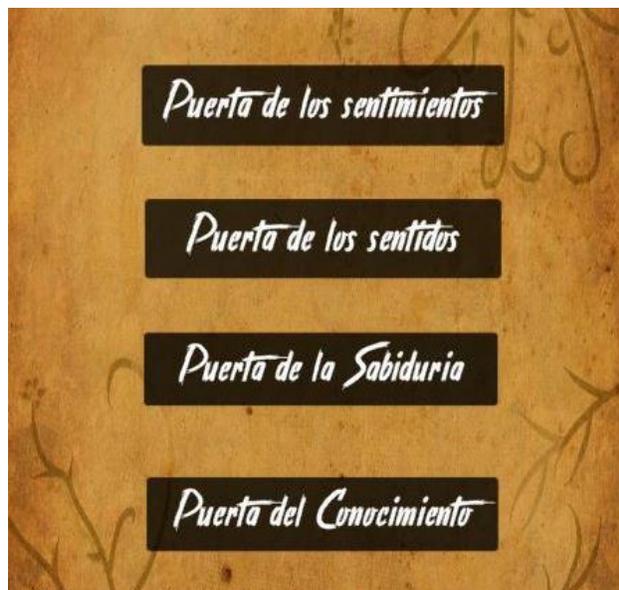
En este interfaz se observa un loop de animación de una llamada esto al oprimir la tecla C también se oirá el sonido del buzón de mensajes, para crear un ambiente mas paranormal.

**Figura 50.** *Periódico ampliado*



Se observa en el encabezado del periódico que la casa del juego hace parte de las casas más espeluznantes de Colombia; sin explicar la razón.

**Figura 51.** *Puertas del juego*



En este interfaz se encuentran los botones para abrir otros interfaces donde se encuentra el significado de todas las puertas y una imagen de sus respectivas llaves del juego.

**Figura 52.** *Interfaz de la puerta de los sentimientos*

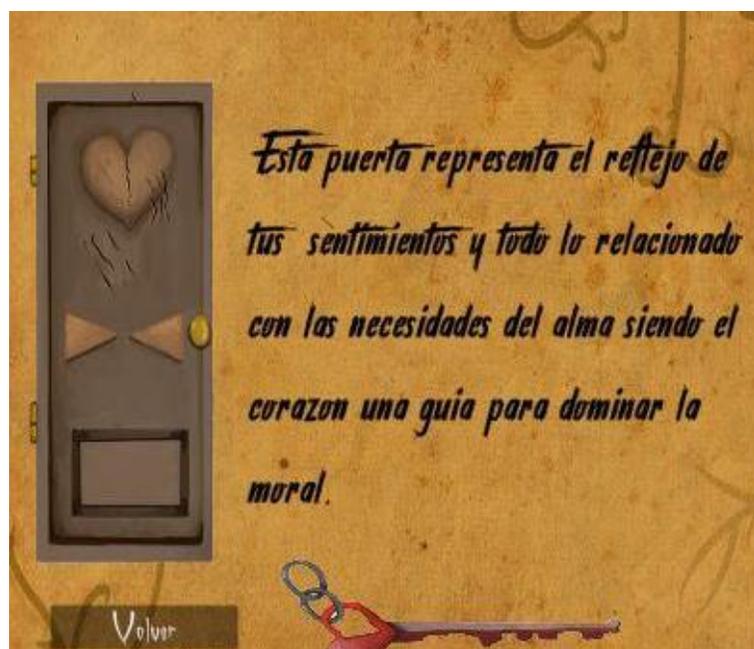


Figura 53. Interfaz de la puerta de los sentidos

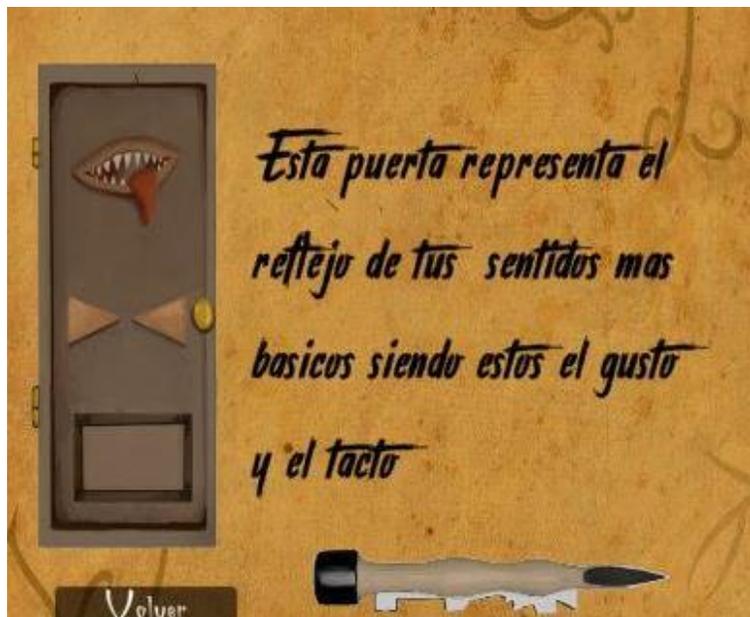
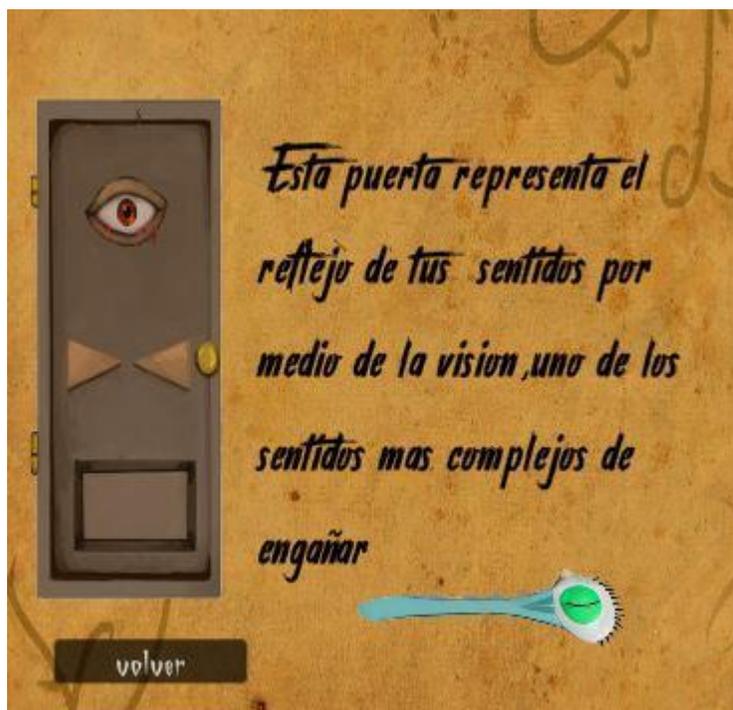
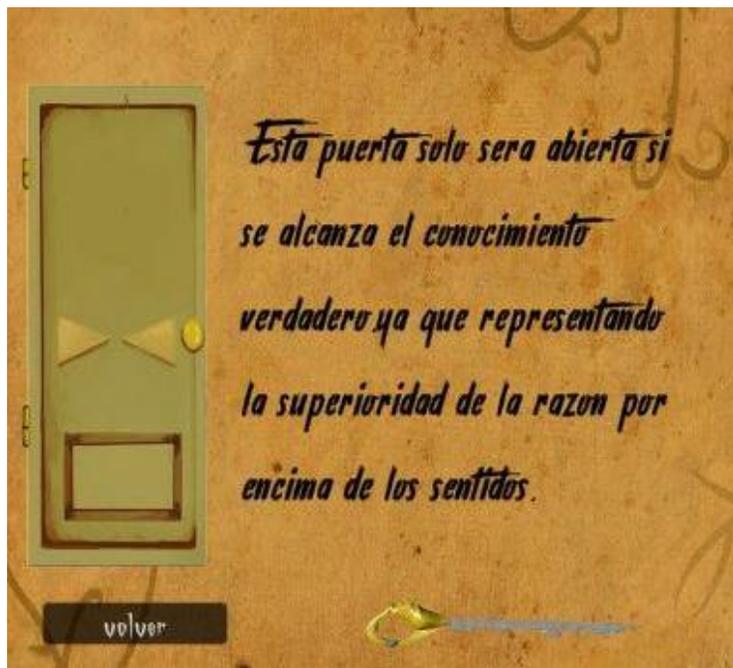


Figura 54. Interfaz de la puerta de la sabiduría



**Figura 55.** *Interfaz de la puerta del conocimiento*



### **Cuestionarios**

Los cuestionarios estarán diseñados en forma de pergamino y serán preguntas con tema de la filosofía de los sentidos y la razón, siendo binarios los modos de respuesta. Permitiendo saber si el jugador se influencia más por sus sentidos que siguiendo la razón. Para al final obtener uno de los dos finales del juego.

**Figura 56.** *Formato del interfaz de los cuestionarios*



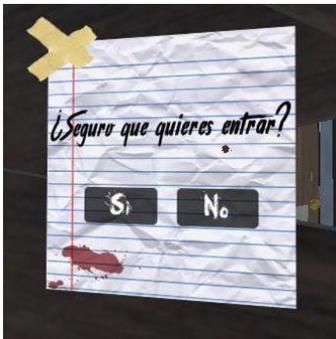
Este pergamino es la interfaz principal del juego, apareciendo como base para las preguntas y respuesta las cuales son binarias.

### Tipografía

Las tipografías usadas en el proyecto fueron *terror back in the night* para los textos extensos y *Oh No* para los textos en botones con las respuestas binarias respectivamente.

### Formulación de preguntas

**Figura 57.** Interfaz, primera pregunta del juego



El jugador tendrá que responder afirmativo a este interfaz; que se encuentra ubicado en la entrada de la casa, para el inicio posterior del juego siendo encerrado dentro de esta, de lo contrario no podrá entrar y por ende no se le daría inicio oficialmente al juego.

**Tabla 1.** Preguntas dentro del juego

|                   | <b>Puerta de los sentimientos</b>                   | <b>Puerta de los sentidos</b>  | <b>Puerta de la sabiduría</b>  |
|-------------------|---|--|--|
| <b>Primera</b>    | Responde con sinceridad ¿Te sientes tranquilo?      | ¿A pesar del ambiente paranormal ¿Crees que lo que oyes puede venir de otro lugar? | Es humano sentir miedo, lo importante es no dejarse influenciar por ese sentimiento ¿crees que esto pueda alterar tu realidad? |
| <b>Segunda</b>    | ¿Crees que esta experiencia te vuelva más valiente? | ¿Crees que pueda tratarse solo una pesadilla?                                      | El poder de la mente es ilimitado ¿Será que tu mente es la que ha creado todo lo que oyes y ves en este instante?              |
| <b>Tercera</b>    | ¿Crees en la existencia de seres paranormales?      | ¿Puede que lo que oigas sea sólo producto de tu imaginación?                       | ¿Hasta no comprobar usando el razonamiento humano, la veracidad de una creencia, es mejor no creer, qué opinas?                |
| <b>Respuestas</b> | SI/NO   | SI/NO  | SI/NO  |

## Finales alternativos

Hay dos finales accesibles al final de la experiencia virtual Deep within the Mind siendo uno positivo y otro negativo, los cuales dependen de las respuestas reveladas anteriormente. Según el número de veces que el usuario haya seleccionado las respuestas de No y Si, se obtendrán uno de estos dos finales.

### Final Positivo

En el final positivo el jugador encontrará la llave dorada al abrir la puerta de la sabiduría permitiéndole salir de la casa, esto al lograr el mayor número de respuestas positivas(SI) dentro de los cuestionarios respondidos previamente durante la experiencia virtual.

**Figura 59.** *Final positivo del juego*



### ***Final Negativo***

En el final negativo el jugador encontrará el reflejo de sí mismo convertido en un monstruo a través de un espejo del cuarto final, impidiéndole así salir de la casa al no encontrar la llave dorada, esto al lograr el mayor número de respuestas negativas (NO) dentro de los cuestionarios respondidos previamente durante la experiencia virtual.

**Figura 60.** *Final negativo*



**Figura 61.** *Bocetos del monstruo reflejado en el espejo*



*Nota.* Bocetos iniciales del reflejo del jugador al tener el final negativo

## Pantalla final del juego

Al terminar ambos finales del juego se puede acceder a esta pantalla la cual es la final dentro del juego, agradeciendo al usuario por jugar, donde se puede observar la tarjeta de realidad aumentada la cual le permitirá al usuario visualizar esta experiencia indicando los pasos a seguir para verla, por último, se encuentra el botón de reinicio del juego para empezar el juego nuevamente.

**Figura 63.** *Interfaz final*



## Sonido

A través de los objetos interactivables del juego se pueden oír los sonidos característicos de estos, siendo algunos realizados por nosotros y otros descargados y editados desde la web.

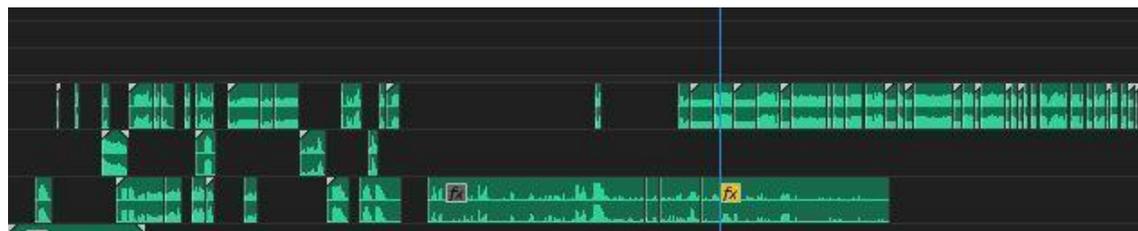
**Figura 64.** *Biblioteca de sonidos usados en el juego*



## Mezcla de sonido final

La mezcla de sonido final donde se usaron sonidos ambientales de terror y otros elementos la cual suena dentro de la casa se editó en Premiere Pro con recursos de audio disponibles encontrados en la web.

**Figura 65.** *Edición de audio en Premiere Pro*



## Reflexiones y consideraciones finales

Deep within the mind es un juego único en el género de terror psicológico, logrando involucrar el pensamiento filosófico de Rene Descartes, consiguiendo que por medio de un único nivel el juego logre generar sentimientos de terror a los usuarios por medio de las preguntas filosóficas hechas en el juego ,esto a pesar de que la filosofía no está relacionada con el horror ,todo esto se alcanzó principalmente en la manera en que se formularon las preguntas consiguiendo involucrar el terror y la filosofía en una sola ,siendo reforzado por la parte sombría que componen todos los sonidos escalofriantes y la escenografía siendo una casa completamente abandonada en los suburbios pérdida además en el tiempo.

El ambiente de opresión y soledad está patente desde los primeros minutos de juego y la extraña instalación científica en la que nos introducimos no ayuda. A través de la utilización de la cámara en primera persona, la desarrolladora pone a prueba su nuevo motor gráfico HPL9 que nos permite interactuar con nuestro entorno de una manera nunca antes vista. A través del cursor podemos tener un grado de control físico del entorno bastante bueno, lo que permitía a los desarrolladores jugar con puzzles físicos a la hora de avanzar. Frictional Games elimina casi por completo de la ecuación los combates al dotarnos solo de herramientas de trabajo que, si bien pueden usarse en defensa, son bastante débiles...(Gurpegui,2015,p24)

Con el desarrollo de este proceso investigativo el cual involucra dos temas principales que son, la filosofía de descartes y el terror psicológico, pude ampliar mi área de conocimiento en muchos sentidos ya que gracias a la adquisición de este pensamiento filósofo del predominio del raciocinio sobre los sentidos lo he ido involucrado en mi forma de percepción de las cosas la cual ha mejorado mi forma de cuestionamiento, pensamiento ,análisis y reflexiones volviéndome alguien más lúcido con una capacidad de deducción más elevada, aplicando esto en mis procesos creativos , por otro lado con respecto al campo de los animación siento que puedo aplicar los conceptos aprendidos también en el diseño y creación de videojuegos ,gracias a esta experiencia virtual, y el dominio de la plataforma de Unity para la creación de plataformas de entretenimiento para nuevos proyectos futuros.

Por medio de esta experiencia virtual quiero aportar de alguna forma a la sociedad en general ya que la mayoría de veces las personas se dejan dominar por sus sentidos en la actualidad, sin hacer uso de la razón ,impidiendo que estos piensen y reflexionen por sí mismos, al mismo tiempo también aportar a personas que estén involucradas con la creación de plataformas de entretenimiento, como los juegos de terror donde en mi proyecto hago énfasis de la importancia de expandir esta clase de juegos al involucrar un tema como la filosofía.

### Lista de referencias

- Barahona,J(2018,19 de marzo)¿Hay algo verdadero o es todo una ilusión? Descartes nos responde.Academia Play <https://academiaplay.es/hay-algo-verdadero-o-es-todo-ilusion-descartes-responde/>
- Fernandez,J(2017-2018)El terror psicológico ,un estudio sobre el miedo,Trabajo fin de grado ,Grado en bellas artes (Universidad de Sevilla)  
[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/73963/WAOTFG\\_130.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/73963/WAOTFG_130.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gomez,A(2010)Descartes,la autoevaluación de la razón, Cuadernos salmantinos de filosofía,volumen 37  
<https://summa.upsa.es/viewer.vm?id=30663&view=main&lang=es>
- Guenancia ,P y Camacho, E(2019)Los diferentes sentidos del Otro en Descartes(Ponencia) presentada en el “Primer Encuentro de Estudios Cartesianos en Español”, que tuvo lugar en la Universidad del Valle, Cali, Colombia, del 28 al 31 de mayo de 2012.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6901486>
- Gurpegui,C(2014.2015)La construcción del terror en los videojuegos: Alien: Isolation,trabajo fin de máster,Máster en Estudios Narrativos de Artes Visuales(Universidad Rey Juan Carlos)  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56204412/TFM\\_Carlos\\_Gomez\\_Gurpegui\\_1.pdf?1522509448=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa\\_construccion\\_del\\_terror\\_en\\_los\\_videoj.pdf&Expires=1619921693&Signature=Zu1xbkx8AX7bImQECm-WGQkvC8XsWQI77ejdShWD7jdayzGllj7nVuzWPFfeLX7H3OO2BxNqFB4V9B97VoZyfvkzbz8qQWOX~6SK1WYaTp8faShV8Ry7FWMrxPK0yjaCebt5qv2WUOSKMj5~TZtZla3EfGF9r5iJDcf88lbLj70EBDarPo-goqhoQ29qw-u1Notjip~uHYuYfq9HgJU8TZ1dt6UXDQUen8rYEZN63AYmDDsddqFAxgnMQMWP](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56204412/TFM_Carlos_Gomez_Gurpegui_1.pdf?1522509448=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_construccion_del_terror_en_los_videoj.pdf&Expires=1619921693&Signature=Zu1xbkx8AX7bImQECm-WGQkvC8XsWQI77ejdShWD7jdayzGllj7nVuzWPFfeLX7H3OO2BxNqFB4V9B97VoZyfvkzbz8qQWOX~6SK1WYaTp8faShV8Ry7FWMrxPK0yjaCebt5qv2WUOSKMj5~TZtZla3EfGF9r5iJDcf88lbLj70EBDarPo-goqhoQ29qw-u1Notjip~uHYuYfq9HgJU8TZ1dt6UXDQUen8rYEZN63AYmDDsddqFAxgnMQMWP)

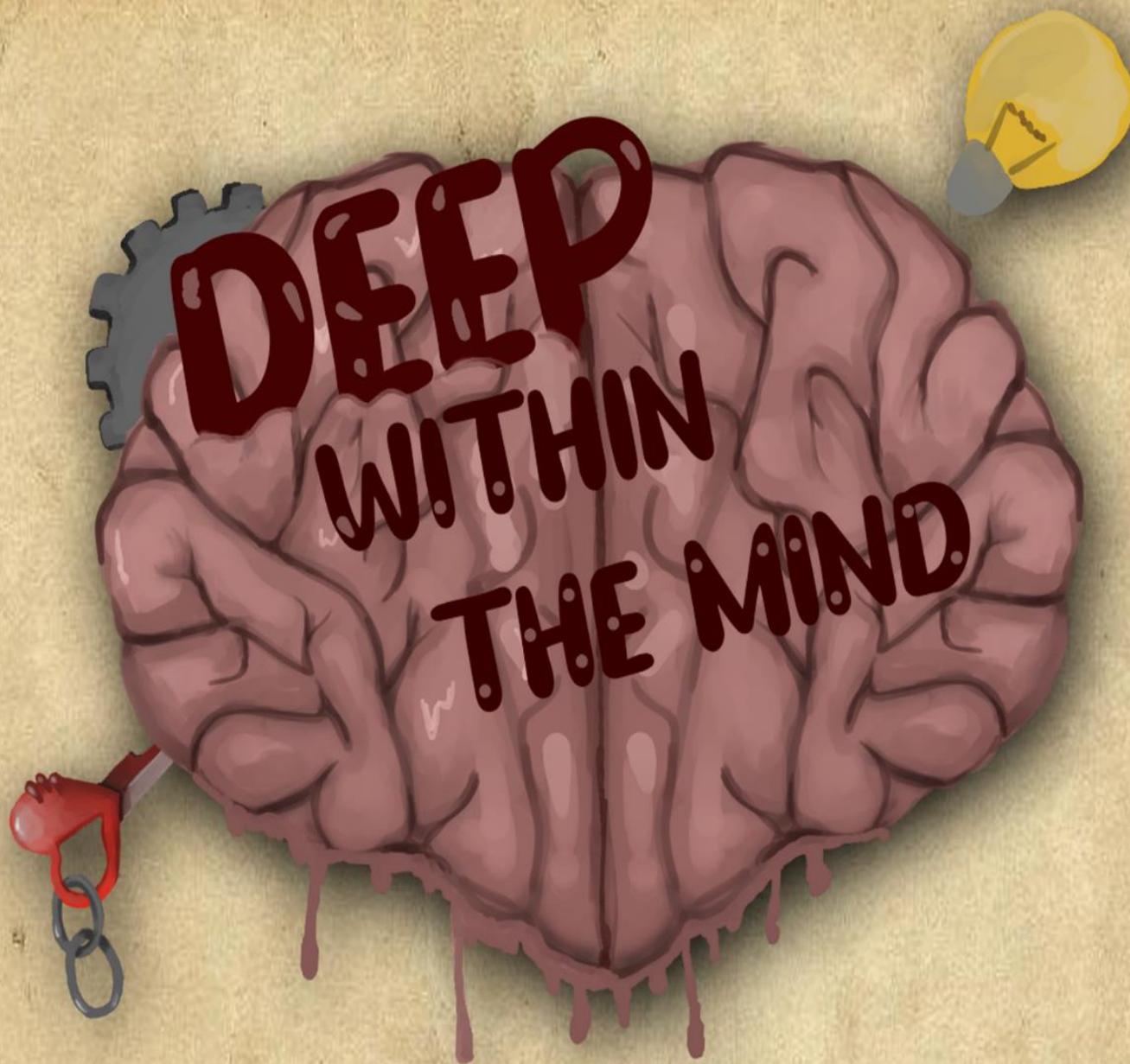
3CLbgHy0ioSKzSwlvmWppyBuwMZQ5YGfLfw8smwAL5HR9AbaDvlu5GNmnpO4e07ojaT7Ombkd6hgu7SErICy~rg6nuQ\_\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

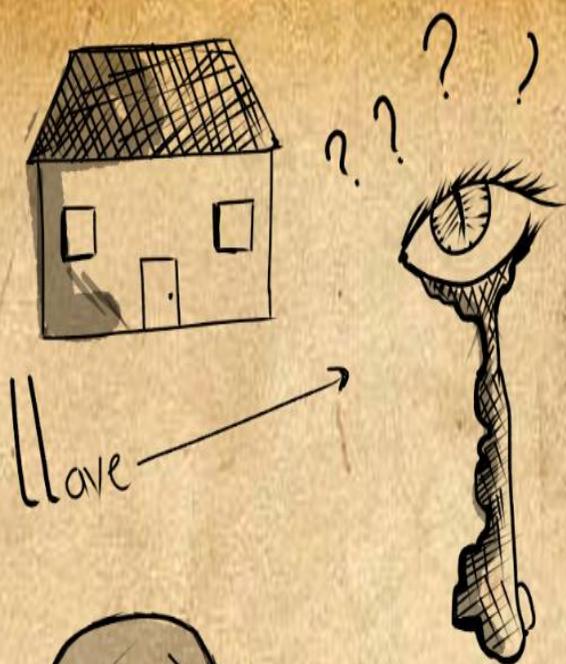
Lopez,M(2017,19 de agosto)La filosofía de descartes y su “cogito,ergo,sum.Adolescentes y mas <http://adolescentesyemas.com/la-filosofia-de-descartes-y-su-cogito-ergo-sum/>

Qué es y qué no es": el sueño de René Descartes que revolucionó las matemáticas (2018,25 de noviembre)BBC <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46310393>

Sanchez,B(2018-2019)Narrativa en el videojuego en base al género del terror y el horror, Grado en comunicación audiovisual,trabajo fin de grado, (Universidad de Sevilla facultad de comunicación)<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/92271/TFG%20-%20NARRATIVA%20EN%20EL%20VIDEOJUEGO%20EN%20BASE%20AL%20G%c3%89NERO%20DEL%20TERROR%20Y%20EL%20HORROR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## Anexos





En esta experiencia se busca dar un toque sombrío y paranormal a los escenarios y objetos que se utilizan dentro de la casa.

buscamos un realismo de los juegos del 2000, usando paletas

oscuras y frías



Peligro...



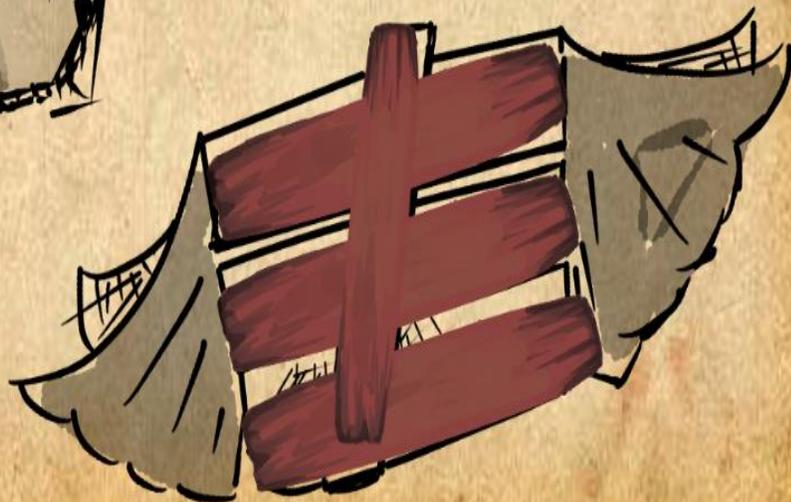
los objetos que se usan son antiguos y  
con un aspecto tenebroso, con esto  
poder dar un toque mas místico, y  
marcar mas el suspense  
de la historia



lampara



Sofa



las puertas fueron creadas con este aspecto para congeniar con las llaves y con la casa en general, con tonos en madera oscura y pintadas en acuarela digital



No entrar...



Puerta 1



Puerta 2



0

A un que parezcan que las llaves estan fuera de la paleta. el objetivo de estos colores es facilitarle la localizacion para el usuario.

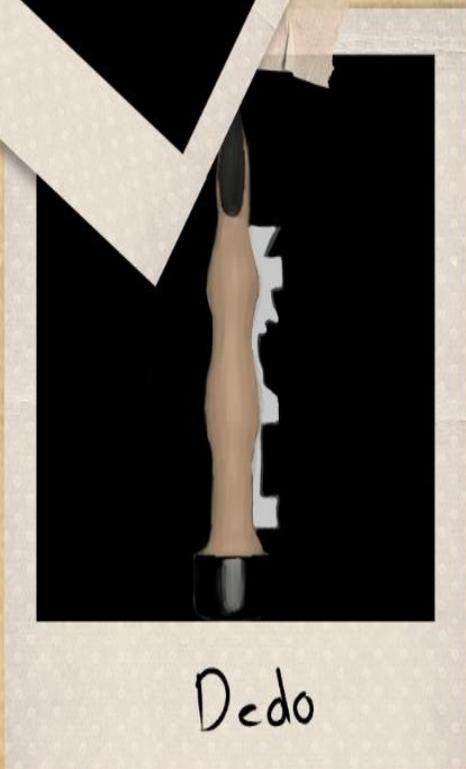
las llaves tienes este aspecto para congeniar con las puertas y ser mas facil su ubicacion



Covazo



Ojo



Dedo





Por intermedio del presente documento en mi calidad de autor o titular de los derechos de propiedad intelectual de la obra que adjunto, titulada “La filosofía del predominio de la razón sobre los sentidos y el terror psicológico Deep within the Mind”, autorizo a la Corporación universitaria Unitec para que utilice en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución (alquiler, préstamo público e importación) que me corresponden como creador o titular de la obra objeto del presente documento.

La presente autorización se da sin restricción de tiempo, ni territorio y de manera gratuita. Entiendo que puedo solicitar a la Corporación universitaria Unitec retirar mi obra en cualquier momento tanto de los repositorios como del catálogo si así lo decido.

La presente autorización se otorga de manera no exclusiva, y la misma no implica transferencia de mis derechos patrimoniales en favor de la Corporación universitaria Unitec, por lo que podré utilizar y explotar la obra de la manera que mejor considere. La presente autorización no implica la cesión de los derechos morales y la Corporación universitaria Unitec los reconocerá y velará por el respeto a los mismos.

La presente autorización se hace extensiva no sólo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato electrónico, y en general para cualquier formato conocido o por conocer. Manifiesto que la obra objeto de la presente autorización es original y la realicé sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de mi exclusiva autoría o tengo la titularidad sobre la misma. En caso de presentarse cualquier reclamación o por acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión asumiré toda la responsabilidad, y saldré en defensa de los derechos aquí autorizados para todos los efectos la Corporación universitaria Unitec actúa como un tercero de buena fe. La sesión otorgada se ajusta a lo que establece la ley 23 de 1982.

Para constancia de lo expresado anteriormente firmo, como aparece a continuación.

Firma



Nombre: Juan Pablo López Alfonso  
CC. 1122655010



Nombre: Valentino González Galvis  
CC. 1020838092