

La música como el alma de los videojuegos

Music as the Soul of Video Games

1. Blanca Mery Rolón Rodríguez
2. Natalia Salcedo Ortega
3. José David Cuberos Campo

Recibido: 22-09-2024
Aprobado: 21-12-2024

Resumen

La música en los videojuegos está marcada unos de los elementos más impactantes que moldean la experiencia del jugador cuando inicias un juego, las melodías y ritmos transmiten esas emociones, generan expectativas y crean recuerdos que permanecen mucho después de que la pantalla se apaga. La música o soundtrack no solo acompaña la aventura, sino que la transforma, haciendo que cada nivel y escena se convierta en un instante lleno de significado y emoción. juegos como Halo y Skyrim demuestran han demostrado a lo largo del tiempo de los juegos un hito grande, con una banda sonora épica puede despertar sentimientos incluso antes de que la historia comience, mientras que juegos como Super Mario Galaxy irradian felicidad y energía con melodías alegres que hacen que los jugadores se sientan parte de la aventura.

Palabras clave: cultura, emoción, experiencia del jugador, inmersión, música.

Abstract

Music in video games is one of the most impactful elements that shape the player's experience. When you start a game, the melodies and rhythms convey those emotions, generate expectations, and create memories that remain long after the screen is turned off. Music, or soundtracks, not only accompany the adventure, but transform it, making each level and scene a moment filled with meaning and emotion. Games like Halo and Skyrim have demonstrated over time that gaming is a major milestone. An epic soundtrack can awaken emotions even before the story begins, while games like Super Mario Galaxy radiate happiness and energy with upbeat melodies that make players feel part of the adventure.

Keywords: culture, emotion, immersion, music, player experience

Programa académico: blancam.rolon@fesc.edu.co. ORCID: 0000-0001-5670-5737. Institución: fesc. Ciudad: Cucuta. País: Colombia. CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002422703.

Programa académico: Ingeniería de Software. Correo electrónico: est_n_salcedo@fesc.edu.co. ORCID: 0009-0006-9410-6085. Institución: Fundación de Estudios Superiores Comfanorte. Ciudad: Cúcuta. País: Colombia. CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002422679.

Programa académico: Ingeniería de Software. Correo electrónico: est_jd_cuberos@fesc.edu.co. ORCID: 0009-0006-0778-4196. Institución: Fundación de Estudios Superiores Comfanorte. Ciudad: Cúcuta. País: Colombia.

***Autor de correspondencia:** blancam.rolon@fesc.edu.co



© [2025]. Editada por la Fundación de Estudios Superiores Comfanorte.

Introducción

La música en los videojuegos es una parte muy importante porque le da vida a la experiencia de jugar. Las melodías y efectos pueden despertar emociones, ayudar a guiar dentro del juego y hacer que uno se sienta realmente dentro de mundos llenos de aventuras, tensión o recuerdos.

Desde los primeros sonidos simples hasta las grandes orquestas que hoy acompañan a muchos juegos, la música ha cambiado de la mano con la tecnología y la creatividad de los creadores. Actualmente, hay bandas sonoras tan impresionantes que pueden compararse con las del cine, dejando claro el poder que tienen para enriquecer la experiencia de quienes juegan. La intención aquí es reflexionar sobre ese camino y el lugar tan importante que ocupa dentro de la cultura gamer.

La música utilizada en los videojuegos también se ha convertido en un medio para reconocer personajes y definir generaciones. Casos como las melodías de Super Mario ilustran cómo un tema musical puede quedar incrustado en el recuerdo de millones de individuos. Este artículo tiene como objetivo aclarar que la música no es un mero adorno, sino un componente esencial en los videojuegos (Eartes, s.f.).

Metodología

Para este trabajo se usó una revisión de información encontrada en artículos y textos sobre la música en los videojuegos y sobre cómo ha ido cambiando con el tiempo. Se consultaron ejemplos de juegos conocidos como Pong, Super Mario Bros, The Legend of Zelda o Final Fantasy, que ayudaron a entender cómo pasamos de sonidos simples a músicas orquestales y digitales.

La investigación fue de tipo descriptivo, ya que lo que se buscó fue leer, resumir y reflexionar sobre lo encontrado, sin hacer experimentos ni encuestas. Se tomó lo más importante de cada fuente y se trató de explicar con palabras claras cómo la música en los videojuegos ha tenido un papel clave para darle emoción y sentido a la experiencia de jugar.

Resultados y discusión

Marco teórico

La música en los videojuegos cada vez llama más la atención, porque no es solo algo que suena de fondo, sino una parte importante de la experiencia de jugar. Collins (2008) dice que la música en los videojuegos no es fija, sino que cambia según lo que hace el jugador y lo que pasa en el juego. No es como en el cine, donde la música ya está hecha y siempre suena igual. En los juegos, la música se adapta a lo que está pasando, como si también estuviera viva (Collins, 2013; Zehnder & Lipscomb, 2006). Nagore (2004) menciona que la música en los juegos se puede ver de muchas formas. A veces es como una obra en sí misma, y otras veces cambia todo el tiempo dependiendo de la situación. Sweeney (2012) dice que no es igual escuchar la banda sonora sola que escucharla mientras uno juega, porque solo ahí tiene todo su sentido. Por eso hay quienes discuten si debe verse como algo independiente o como parte del juego en sí (Jørgensen, 2009; Summers, 2012). Stevens (2021) y Kamp (2014) explican que la música en los videojuegos tiene dos funciones principales. Una es ayudar a contar la historia y transmitir emociones, y la otra es orientar al jugador, guiándolo y ayudándole a decidir qué hacer. Van Elferen (2016) habla de esto

con su modelo ALI, que mezcla lo emocional, lo mental y lo interactivo, mostrando que la música actúa como una especie de guía que mete al jugador dentro del mundo del juego (Huiberts, 2010; Phillips, 2014).

Medina-Gray (2016, 2019) habla del concepto de modularidad, que básicamente significa que la música se construye con partes que cambian según lo que hace el jugador. Esto se puede ver en juegos como *Okami* o *Super Mario Galaxy*, donde las canciones no son siempre iguales, sino que se adaptan a cada momento (Munday, 2007; Kamp et al., 2016). Hart (2018, 2021) analiza la música desde la idea de los signos y dice que hay que distinguir entre los sonidos y las reglas que hacen que suenen de cierta forma o en cierto momento. Además, comenta que el jugador también influye, porque interpreta la música según sus recuerdos, su cultura o sus emociones. Así, la música no es algo fijo, sino algo que se construye entre los creadores, la tecnología y quien juega (García Jimeno, 2024). Otro punto importante es el aspecto cultural. Tagg (2012) explica que muchas melodías de videojuegos hacen referencia a obras anteriores o a juegos pasados, lo que genera un sentimiento de nostalgia y de identidad gamer. Un ejemplo claro son las canciones de *Super Mario Bros.* y *The Legend of Zelda*, que ya son parte de la cultura popular. Además, como dicen Eartes (s.f.) y Kline (2014), la música en los videojuegos funciona como un lenguaje que une a diferentes generaciones y culturas.

Discusión

La música de los videojuegos, para concluir, no es solamente un adorno; es un sistema que combina historia, tecnología, cultura y jugabilidad (Lipscomb & Zehnder, 2004; Summers, 2016). Desde los sonidos más simples hasta las grandes orquestas actuales, siempre ha tenido el propósito de conmover y orientar al jugador. Analizarla no solo contribuye a la musicología, sino que también permite comprender cómo se unen lo virtual y lo real en experiencias únicas (Tagg, 2013; Collins, 2016).

La música en los videojuegos tiene un poder mucho más grande del que la mayoría imagina. Es capaz de despertar un montón de emociones, de cambiar por completo la forma en la que percibimos una escena y de quedarse grabada en nuestra memoria durante años. Desde la introducción de cualquier juego hasta los créditos finales, la música nos acompaña, transmitiendo sensaciones y preparando al jugador para todo lo que está por vivir. Con tan solo una melodía puede generarse expectativa, emoción o incluso nostalgia antes de ver la primera cinemática o el tutorial. Ejemplos muy claros de esto son *Halo* o *Skyrim*, títulos cuyas composiciones logran elevar el hype e incluso crear una primera impresión inolvidable antes de que la historia comience.

Cada jugador tiene su banda sonora favorita, y seguramente por un montón de razones diferentes. Esto se debe a la conexión que se forma entre ciertas canciones y los momentos que vivimos dentro del juego, algo que le da a la experiencia un valor agregado que se queda con nosotros para siempre. La música no solo acompaña la partida, sino que transforma lo que sentimos, le da un matiz distinto a cada escena y convierte los recuerdos en algo mucho más fuerte.

Conclusión

La música o soundtrack, es sin duda, el alma de los videojuegos. Desde los primeros sonidos que nos reciben en el menú principal hasta las melodías que acompañan los créditos, su presencia define las emociones, guía la experiencia y deja una huella duradera en el jugador. Gracias a la música, los mundos digitales se sienten vivos, las escenas ganan profundidad y los recuerdos permanecen.

Cada nota, cada ritmo y cada composición tienen un propósito: hacernos sentir parte del juego. La música nos sumerge en esos mundos virtuales, hacernos sentir como una película interactiva, que somos el protagonista que puede tomar cualquier decisión o las que ofrece los juegos, todo eso convierte el silencio en historia y convierte cada partida en una experiencia única. Por eso, entender la música en los videojuegos es reconocer que detrás de cada aventura, cada victoria o cada derrota, siempre hay una melodía que nos acompaña, nos conmueve y nos recuerda por qué los videojuegos son, más que entretenimiento, una forma de arte.

Referencias

- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. MIT Press.
- Collins, K. (2013). *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. MIT Press.
- Collins, K. (2016). *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*. Routledge.
- Eartes. (s. f.). La música en los videojuegos. Recuperado de <https://www.eartes.com/>
- García Jimeno, J. (2024). Semiótica del sonido interactivo en los videojuegos. *Revista Iberoamericana de Medios Digitales*.
- Hart, C. (2018). Game Sound and Meaning: A Semiotic Approach. *Game Studies Journal*, 18(3), 45–60.
- Hart, C. (2021). The Rules of Game Music: Structure and Interpretation. *Ludomusicology Review*, 9(1), 22–39.
- Huiberts, S. (2010). *Captivating Sound: The Role of Audio for Immersion in Computer Games*. Utrecht School of the Arts.
- Jørgensen, K. (2009). *A Comprehensive Study of Sound in Computer Games: How Audio Affects Player Experience*. Aarhus University Press.
- Kamp, M. (2014). *Music in Video Games: Studying Play*. Routledge.
- Kamp, M., Summers, T., & Sweeney, M. (2016). *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Equinox Publishing.
- Kline, S. (2014). *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. McGill-Queen's University Press.
- Lipscomb, S. D., & Zehnder, S. M. (2004). Immersion in the Virtual Environment: The Role of Sound. *Journal of Media Psychology*, 9(1), 30–47.
- Medina-Gray, E. (2016). Modularity in Video Game Music. En M. Kamp, T. Summers & M. Sweeney (Eds.), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music* (pp. 53–72). Equinox Publishing.
- Medina-Gray, E. (2019). *Modular Music and Interactive Design in Games*. Oxford University Press.
- Munday, R. (2007). Music as Narrative in Interactive Media. *Contemporary Music Review*, 26(1), 75–88.
- Nagore, J. (2004). *La música y el videojuego: un análisis de su evolución y función*. Universidad de Barcelona.
- Phillips, W. (2014). *A Composer's Guide to Game Music*. MIT Press.
- Stevens, R. (2021). *Game Audio Culture: Critical Perspectives*. Bloomsbury Academic.

- Summers, T. (2012). *Understanding Video Game Music*. Cambridge University Press.
- Summers, T. (2016). *The Sound of Videogames: Music, Meaning and Interaction*. Routledge.
- Tagg, P. (2012). *Music's Meanings: A Modern Musicology for Non-Musos*. The Mass Media Music Scholarly Press.
- Tagg, P. (2013). *Analysing Popular Music: Theory, Method and Practice*. The Mass Media Music Scholarly Press.
- van Elferen, I. (2016). *Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model*. En M. Kamp, T. Summers & M. Sweeney (Eds.), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music* (pp. 32–52). Equinox Publishing.
- Zehnder, S. M., & Lipscomb, S. D. (2006). *The Role of Music in Video Games*. In *Frontiers of Media Studies*, 6(1), 1–7.