

Los mecanismos y el mundo de los videojuegos como forma de manifestación de los rasgos psicóticos del personaje protagonista

Alejandra González¹
Universidad Católica Andrés Bello
Caracas, Venezuela
amgonzalez.24@est.ucab.edu.ve
ORCID: 0009-0003-1706-4879

Resumen

En el mundo de los videojuegos, la construcción del *playworld* y el uso de los mecanismos de juego representan las bases para la experiencia del jugador. En un contexto como el del videojuego, la capacidad de los mecanismos y el mundo de dar a conocer al jugador la trama se convierte en eje central de la experiencia. En *Out of Hands* (2025), la construcción del *playworld* y los distintos mecanismos que se encuentran como elementos principales permiten que la psique del personaje protagonista se convierta en el centro de exploración del jugador. Cuando todos los elementos que componen la psique se presentan al jugador a través los de mecanismos de impulso del protagonista, es posible observar la manifestación de algunos rasgos psicóticos que llevan al desarrollo completo de la trama y sus posibles finales. Teniendo todo esto en consideración, el objetivo de este trabajo es explorar las maneras en las que el *playworld* y los mecanismos de impulso sirven como herramientas para la exposición de los elementos psicóticos pertenecientes al personaje protagonista.

Palabras clave: *playworld*, mecanismos de impulso, videojuegos, rasgos psicóticos, psique.

¹ Estudiante del sexto semestre de la Escuela de Letras de la Universidad Católica Andrés Bello.



The mechanisms and the game world of videogames as a form of manifestation of the psychotic traits of the main character

Abstract

In the world of videogames, the construction of the playworld and the use of game mechanisms represent the bases for the player experience. In a context like the one of videogames, the ability of the mechanisms and the game world to make known the plot to the player becomes the central axis of the experience. In *Out of Hands* (2025), the construction of the playworld and the different mechanisms found as main elements allow the psyche of the main character to act as the centre of exploration for the player. When all of the elements that form the psyche are presented to the player through the impulse mechanisms of the protagonist, it is possible to observe the manifestation of some psychotic traits that lead to the complete development of the plot and its possible endings. Having all this in mind, this work seeks to explore the ways in which the playworld and the impulse mechanisms act as tools for the exploration of the psychotic traits of the main character.

Keywords: playworld, impulse mechanisms, video games, psychotic traits, psyche.

Los videojuegos, en muchos casos, sirven como medio de comunicación entre su contenido y el jugador. En la mayoría de ocasiones (en especial en los juegos con enfoque de «terror psicológico»), la conexión entre el *playworld* y el propio jugador se convierte en un elemento central al momento del desarrollo de la trama. Un buen ejemplo de esto puede hallarse en el juego *Out of Hands*, desarrollado por Game River y publicado en 2025. A través de una serie de mecanismos de juego, el jugador es capaz de explorar distintas áreas de la psique del personaje protagonista, y –dependiendo de las decisiones tomadas– será capaz de llegar a un final distinto. El objetivo de este trabajo es, por tanto, explorar la forma en la que el mundo del juego y algunos de sus mecanismos sirven como herramientas para manifestar y presentar al jugador los rasgos psicóticos del personaje protagonista.

Como base para el análisis tanto del *playworld* como de los tres mecanismos a trabajar es importante tener en consideración algunos de los elementos planteados por Freud en su obra *La interpretación de los sueños diurnos*² (1900). Lo primero es la concepción de los sueños como forma de realización de deseos reprimidos. Lo segundo es que cada uno de los sueños puede interpretarse desde dos matices de contenido diferentes: el contenido manifiesto y el contenido latente; el manifiesto conforma la llamada «fachada del sueño», y el latente conforma los significados reales y subyacentes presentados en el contenido manifiesto.

Sabiendo ya esto, podemos explorar el primero de los elementos que dan forma a la narrativa del videojuego: el del *playworld*, el cual es definido por Frasca como «el mundo del juego, en un sentido principalmente físico y material»³. En el caso de *Out of hands*, el *playworld* se construye en una dialéctica de mundos: el considerado como «el mundo real» y el conformado por los segmentos enumerados como «sueños». Cada uno de estos *playworlds* cuenta con sus características propias y juega un papel diferente en la narrativa general de la historia, pero el hecho de tener dos *playworlds* distintos influye en gran medida a la experiencia del jugador, y al mismo tiempo representan espacios diferentes dentro de la psique del personaje protagonista.

² Sigmund Freud, *La interpretación de los sueños*, trad. Luis López-Ballesteros (Madrid: Alianza Editorial, 2013).

³ Gonzalo Frasca, *Juego, videojuego y creación de sentido: Una introducción* (Madrid: Akal, 2009), 3 [39].

El tiempo que el jugador pasa en el mundo real del videojuego es reducido y ocurre principalmente al inicio, al final, y en el intermedio de los distintos capítulos. Los sueños, en cambio, son el *playworld* principal, donde ocurre la mayor parte del desarrollo de la historia y donde se encuentran la mayor parte de los mecanismos con los que interactuará el jugador. Todo esto puede basarse en el análisis de Murray sobre las «*simulations of complex systems*»⁴, quien plantea que «one of the most important elements in simulation design is establishing the boundaries of the world, both physical and conceptual»⁵.

El primer *playworld* presenta imágenes realizadas en *stop motion*, y cuenta con solo 4 ubicaciones para explorar, las cuales conforman la habitación en la que se encuentra el personaje protagonista. Durante este segundo *playworld* el estilo utilizado para representar a los sueños se separa del *stop motion*, y en cambio utiliza animaciones en 2D. La principal diferencia entre ambos *playworlds* es su variabilidad. El mundo real nunca cambia su apariencia de forma significativa, mientras que cada segmento de sueños cuenta con una distribución, iluminación y música (o sonidos ambientales) que los diferencia del anterior o del siguiente.

Las modificaciones del *playworld* del mundo real que ocurren por influencia son mínimas, permitiendo interacciones limitadas con algunos de los objetos colocados en la habitación que conforman la interfaz del menú general, de la colección de música y de la colección de arte del videojuego. Los únicos elementos hallados en esta área que se vuelven pertinentes a la narrativa surgen únicamente tras algunas acciones específicas llevadas a cabo en el mundo de los sueños del protagonista, y surgen como consecuencia directa de las nuevas informaciones que descubrió durante cada uno de sus sueños.

Los sueños, por su parte, son el *playworld* que más reacciona a los estímulos del jugador: en algunos casos, las acciones del jugador permiten avanzar en la narrativa. En otras le permite obtener objetos o expandir el área de exploración. Mientras más interacciones ocurran entre el *playworld* y el jugador, mayor influencia tendrá el segundo sobre el primero. La narrativa está estructurada de tal forma en que el llamado *input* del jugador sea registrado constantemente, permitiendo que las distintas líneas narrativas se activen o desactiven dependiendo de las decisiones que tome.

Conociendo todo esto, podemos explorar entonces los tres mecanismos en específico que se van a trabajar forman parte de la psique del personaje y que son los más susceptibles a las acciones del jugador

⁴ Esto es, simulaciones de sistemas complejos

⁵ Janet H. Murray, *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice* (Cambridge, MA: MIT Press, 2012), 142.

sobre el *playworld*. Estos mecanismos son nombrados como *Logic*, *Mystery* y *Action*⁶. Según los estudios en psicología en la rama de psicología clínica dinámica, estos mecanismos pueden considerarse como manifestaciones de los *rasgos psicóticos* que presenta el personaje protagonista a lo largo de la historia y que, dependiendo de la inclinación que el jugador muestre, llevarán a uno de los 4 distintos finales posibles. Estos mecanismos son capaces de desarrollarse de esta forma gracias a la construcción del *playworld* de los sueños en sí, desenvolviéndose, en su mayoría, en un plano de sueños interconectados con una gran cantidad de simbolismos y misterios, aunque también aparecen en el *playworld* del mundo real (incluso si su influencia es completamente distinta). Estos mecanismos participan de inicio a fin durante el desarrollo del juego, y cada una de ellas funciona como un impulso distinto del protagonista, formando una red de contradicciones entre ellos que llevan al jugador a inclinarse o priorizar un elemento distinto de su psique. Si se les estudia desde la perspectiva de la psicología clínica dinámica, *Logic*, *Mystery* y *Action* pueden interpretarse como mecanismos de defensa, los cuales son definidos como mecanismos inconscientes y propios del Yo, que se encargan de manejar las cargas y los afectos que el individuo no es capaz de sobrellevar, como, por ejemplo, a través de la represión o el desplazamiento.

Si nos basamos en el estudio realizado por Bogost en *Persuasive Games*, podría considerarse que los mecanismos de impulsos se encuentran dentro de lo que denomina como *procedural rhetoric*⁷, a la cual describe como «a practice of using processes persuasively. More specifically, procedural rhetoric is the practice of persuading through processes in general and computational processes in particular»⁸. Cada uno de estos mecanismos busca persuadir desde sus propias posturas al jugador, lo que inclinará la interfaz de interacciones hacia el uno o el otro, siguiendo las líneas de decisiones y consecuencias para poder formar el camino narrativo hacia un final en específico.

Si se estudian los *playworlds* con los mecanismos *Logic*, *Mystery* y *Action*, puede verse gran parte de las estructuras narrativas que el juego busca presentar al espectador. Los mecanismos no interactúan de forma directa con ninguno de los *playworlds*, si no que dependen de la forma en que el jugador sí lo hace. Dependiendo de las acciones del jugador, los mecanismos serán más o menos favorecidos que los otros,

⁶ Lógica, Misterio y Acción.

⁷ Retórica procedural.

⁸ Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (Cambridge, MA: MIT Press, 2007).

inclinando la preferencia a su favor y desarrollando esa línea narrativa. Es bajo estas condiciones que surgen sus papeles como representaciones de los rasgos psicóticos del personaje protagonista.

Hay que tener en consideración que este juego basa sus mecanismos, *playworld* y *playformance*, en un viaje por los sueños del personaje protagonista para redescubrir los recuerdos, deseos y experiencias que fueron reprimidos debido a ciertos eventos desarrollados a su alrededor. Como todo este viaje ocurre en los sueños, dentro de la propia psique del protagonista, la influencia de los mecanismos de impulso se vuelve clara: dependiendo de la inclinación del jugador, uno de los impulsos se convertirá en la respuesta a los estímulos de dichos eventos reprimidos. Cada uno de los mecanismos de impulso representan uno distinto, lo que se encuentra bastante relacionado a sus propios nombres: *Logic* es el impulso lógico, racional y calculado, *Mystery* es el de lo subconsciente y lo intuitivo, y *Action* representa al instinto en su forma más pura y descontrolada. En la narrativa general, cada uno de estos mecanismos cuenta con una voz propia, lo que permite el avance de la historia en una serie de puntos clave.

Es dada esta voz propia donde surge su facultad persuasiva, y es dependiendo de la atracción que sienta el jugador por cada uno de ellos que se abren las líneas narrativas que llevan a cada uno de los posibles finales de la historia. Como cada mecanismo es la representación de un impulso, las acciones que llevan al jugador a favorecerlos son, por tanto, relacionados a ellos mismos.

En el caso de los videojuegos, el jugador y los mecanismos de la historia entran en un estado de «pacto de ficcionalidad», lo que permite explorar temas complejos a través de distintas herramientas, como lo son los mecanismos de impulso. Dado este pacto, ambas partes se influyen mutuamente y, en el caso de *Out of Hands*, llevan al desenlace de los posibles impulsos del personaje protagonista, lo que lleva al final de cada línea narrativa. El impulso que sea favorecido por el jugador se convertirá, por tanto, en el impulso selecto a través del cual se manifestarán todos los rasgos psicóticos del protagonista al momento del fin de las líneas narrativas. Cada uno de ellos se desarrollará de forma distinta, y se encuentran claramente influenciados por el impulso más favorecido a lo largo de la partida. Cuando este mismo pacto se observa en relación con el *playworld* de los sueños, se puede encontrar que, dado lo abstracto de la estructura y lo complejo de lo representado en algunos de los sueños, la aceptación de la ficcionalidad se convierte también en una herramienta comunicativa y, por tanto, una representación de los distintos rasgos psicóticos que presenta el personaje protagonista en cada uno de los distintos segmentos del sueño en general.

ALEJANDRA GONZÁLEZ

Para concluir, me gustaría decir que la construcción del *playworld* y el uso de mecanismos del juego son elementos de extrema importancia, los cuales permiten que se cree una conexión entre el personaje protagonista y el jugador durante toda la experiencia de *Out of Hands*: cada uno de los elementos se encuentra relacionado, de una u otra forma, con el otro, y es la interacción que existe entre ellos la que permite la estructuración de toda la narrativa. Solo a través de esta conexión que existe entre los distintos elementos del juego (en especial el *playworld* y los mecanismos de impulso) le es posible al juego comunicar su significado interno a través de la exploración de los simbolismos únicos pertenecientes al personaje protagonista, y que a su vez enlazan las acciones propias del jugador con las posibles acciones y desarrollos de trama del contenido del juego, lo que eventualmente lleva a un desenlace acorde a todas las decisiones tomadas en el trayecto.

El *playworld* y los mecanismos de impulso son solo un fragmento de todas las herramientas que *Out of Hands* emplea para transmitir sus mensajes a sus jugadores, y existen muchos elementos simbólicos que, tras ser explorados, develan todavía más del estado psicótico que el protagonista se encuentra atravesando a lo largo de la narrativa.

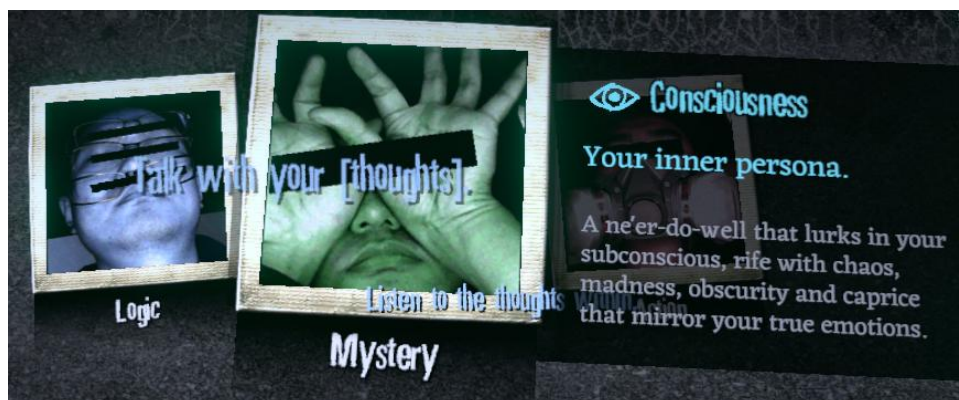
ANEXOS



Anexo 1. Mecanismos de impulse *Logic, Mystery and Action*.



Anexo 2. Presentación de *Logic*.



Anexo 3. Presentación de *Mystery*.



Anexo 4. Presentación de *Action*.



Anexo 5. Ejemplo de sueño.





Anexo 7. Ejemplo de sueño.

REFERENCIAS

Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

Frasca, Gonzalo. *Juego, videojuego y creación de sentido: Una introducción*. Madrid: Akal, 2009.

Freud, Sigmund. *La interpretación de los sueños*. Traducido por Luis López-Ballesteros. Madrid: Alianza Editorial, 2013 [1900].

Game River. *Out of Hands*. Videojuego. Publicado por Game River, 2025.

Murray, Janet H. *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.