



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

TEMA:

**Los personajes de videojuegos como recurso de invención
identificatoria en jóvenes adultos.**

AUTORA:

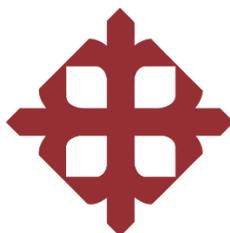
Medina Campozano, Amy Camila

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA CLÍNICA**

TUTOR:

Psic. Cl. García Navas, Javier Emilio, Mgs.

**Guayaquil, Ecuador
24 de febrero del 2025**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Medina Campozano, Amy Camila** como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Psicología Clínica**.

TUTOR

JAVIER EMILIO GARCIA NAVAS
Digitally signed by
JAVIER EMILIO
GARCIA NAVAS
Date: 2025.02.17
12:17:52 -05'00'

f. _____
Psic. Cl. García Navas, Javier Emilio, Mgs

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____
Psic. Cl. Estacio Campoverde, Mariana de Lourdes, Mgs.

Guayaquil, al 24 del mes de febrero del 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Medina Campozano, Amy Camila**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria en jóvenes adultos** previo a la obtención del título de **Licenciada en Psicología Clínica**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, al 24 del mes de febrero del año 2025

LA AUTORA

f. _____

Medina Campozano, Amy Camila



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Medina Campozano, Amy Camila**

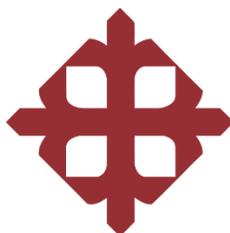
Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria en jóvenes adultos**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, al 24 del mes de febrero del año 2025

LA AUTORA:

f. _____

Medina Campozano, Amy Camila



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

INFORME DE COMPILATIO

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

amy.medina

2%
Textos sospechosos

2% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
< 1% entre las fuentes mencionadas

1% Idiomas no reconocidos (ignorado)

10% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: amy.medina.docx
ID del documento: 1afe42413a5af1aa1df23502f722a2e7e7cfb71b
Tamaño del documento original: 1,33 MB
Autores: []

Depositante: Javier Emilio García Navas
Fecha de depósito: 12/2/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 12/2/2025

Número de palabras: 29.276
Número de caracteres: 186.423

Ubicación de las similitudes en el documento:

TEMA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN: Los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria en jóvenes adultos.

AUTOR: Medina Campozano, Amy Camila

INFORME ELABORADO POR:

JAVIER EMILIO GARCIA NAVAS
Digitally signed by JAVIER EMILIO GARCIA NAVAS
Date: 2025.02.17 12:17:52 -05'00'

f. _____

Psic. Cl. García Navas, Javier Emilio, Mgs

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi mamá por haberme dado la oportunidad de seguir esta carrera por su gran esfuerzo. A mi padre, por sus palabras de aliento y acompañarme a lo largo de mi formación universitaria. De la misma manera quiero agradecer a mis amigos: Miguel y Andrea, por su amor y motivación, sobre todo quiero agradecer a:

Aldo, te admiro mucho hermano.

Mel, eres más grande de lo que crees.

Mederos, nos veremos pronto amigo.

De igual manera, quiero expresar mi agradecimiento a mi tutor de tesis, Psic. Cl. Javier Emilio García Navas, por su guía, paciencia y especialmente por su profundo conocimiento en psicoanálisis y videojuegos, el cual resultó fundamental para el desarrollo de esta investigación.

Finalmente, y no por ello menos importante, quiero agradecer a Hideo Kojima, por crear Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

“Earth may not be forever, but we still have the responsibility to leave what traces of life we can. Building the future and keeping the past alive are one and the same thing”

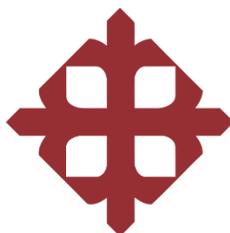
Solid Snake

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis amigos por su compañía y gran inspiración.

A la memoria de David Lynch, cuya filosofía, desde muy joven, me ayudó a recordar la importancia de capturar y honrar cada idea, por muy fugaz que parezca.

Rest in Power!



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Estacio Campoverde, Mariana de Lourdes

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

(NOMBRES Y APELLIDOS)

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

(NOMBRES Y APELLIDOS)

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

CALIFICACIÓN

Nota: _____

ÍNDICE DE CONTENIDO

ÍNDICE DE FIGURAS	XIII
RESUMEN.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
INTRODUCCIÓN.....	2
Planteamiento del problema.....	4
<i>Pregunta general</i>	7
<i>Preguntas específicas</i>	7
Objetivos.....	7
<i>Objetivo general</i>	7
<i>Objetivos específicos</i>	7
Justificación	8
ANTECEDENTES	10
CAPÍTULO 1	14
Personajes de videojuegos.....	14
Las primeras máquinas de arcade.....	15
Década de los 70s: las primeras consolas de videojuegos	18
Década de los 80s: Primera introducción hacia los personajes de videojuegos.	19
Juego de Rol (RPG).....	21
Década de los 90s y 2000s: Cómo los personajes de videojuegos pasaron a ser mas complejos	22
Narrativa emergente: El jugador dentro de un mundo dinámico	29
Juegos independientes	31
Personajes No Jugables (NPC).....	33
CAPÍTULO 2	36
Invención de identificación.....	36
Identidad e Identificación: de lo común a lo singular.....	38
Invención	40
Caracterización de la invención de identificación en sujetos psicóticos y neuróticos.....	42
Síntoma e invención	42
Multiplicidad de la identificación y su relación con el síntoma	44

CAPÍTULO 3	47
Los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria.....	47
Identidad en personajes de videojuegos.....	47
Identidad Inmersiva.....	53
Relación de los personajes de videojuegos con la terapéutica.....	55
CAPÍTULO 4	62
Metodología	62
Enfoque.....	62
Paradigma.....	62
Método	62
Técnicas e instrumentos de recolección de información	63
Población.....	63
CAPÍTULO 5	65
Presentación y análisis de resultados	65
Presentación de resultados.....	65
Análisis de resultados	73
Resultados del grupo focal a jóvenes adultos.	73
CONCLUSIONES.....	78
LISTA DE REFERENCIAS	80
ANEXOS	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Tabla de variables para grupo focal a jóvenes adultos.	65
Tabla 2	Resultados del grupo focal a jóvenes adultos	66

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Una versión Atari 2600.....	16
Figura 2 Nintendo Entertainment System con su control.....	19
Figura 3 Sony PlayStation, se muestra con un controlado DualShock y una tarjeta de memoria	28

RESUMEN

La presente investigación propuso estudiar a los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria en jóvenes adultos desde el enfoque psicoanalítico. La importancia de esta investigación radica en comprender como los personajes de videojuegos funcionan como objetos de identificación dentro del registro simbólico, permitiendo a los jóvenes adultos construir su subjetividad a través de la narrativa del videojuego. El objetivo de la investigación fue analizar la influencia de personajes de videojuegos como recurso de invención de identificación en jóvenes adultos por medio del método descriptivo, revisión bibliográfica y grupo focal para una práctica clínica con jóvenes adultos de una comunidad en línea de México. La investigación se realizó desde el enfoque cualitativo, donde se trabajó desde el paradigma interpretativo, por medio del método descriptivo y las técnicas de recolección de datos utilizadas fueron: revisión de fuentes bibliográficas y las grupo focal a jóvenes adultos que se realizó de manera virtual. La población escogida fueron jóvenes adultos de una comunidad en línea de México. Dentro de los resultados se concluyó que, en la mayoría de los jóvenes adultos entrevistados se identifica con un personaje de videojuego, los cuales funcionan como un recurso que contribuye a la constitución del Yo y en la construcción de su subjetividad.

Palabras Claves: PSICOANÁLISIS; PERSONAJES DE VIDEOJUEGOS; INVENCION; IDENTIDAD INMERSIVA; IDENTIFICACION

ABSTRACT

The present research proposed to study video game characters as a resource for identification invention in young adults from a psychoanalytic approach. The importance of this research lies in understanding how video game characters function as objects of identification within the symbolic register, allowing young adults to build their subjectivity through the video game narrative. The objective of the research was to analyze the influence of video game characters as a resource for identification invention in young adults through the descriptive method, bibliographic review, and semi-structured interviews for a clinical practice with young adults from an online community in Mexico. The research was conducted from a qualitative approach, where the interpretive paradigm was used, through the descriptive method, and the data collection techniques used were review of bibliographic sources and semi-structured interviews with young adults that were conducted virtually. The chosen population were young adults from an online community in Mexico. The results showed that most young adults interviewed identify with a video game character, which functions as a resource that contributes to the constitution of the Self and the construction of their subjectivity.

Keywords: PSYCHOANALYSIS; VIDEO GAME CHARACTERS; INVENTION; IMMERSIVE IDENTITY; IDENTIFICATION

INTRODUCCIÓN

En esta investigación, se trata de analizar los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria en jóvenes adultos, debido a la subjetividad y el impacto cultural en los personajes de videojuegos que logran crear nuevas características simbólicas junto a las temáticas sociales que envuelven a los jóvenes adultos, y conllevan a los videojuegos a ser parte de un recurso en donde se constituyen nuevas formas de nombrarse y de reflejarse ante el mundo.

Fernando y Moreno (2023) explican en su investigación *El avatar como medio de representación de la identidad en el uso de los videojuegos de rol* lo siguiente acerca de la identidad:

La relación que establece un jugador con el videojuego a partir de las normas y reglas que vienen con la realidad simulada a la que se vincula, en el que se encuentra con otro (real o simulado) con el cual interactúa y genera un vínculo a partir de un rol y una representación predeterminada o construida, la cual le da al jugador una función, un objetivo y una identidad dentro del videojuego. (p. 38)

Los personajes de videojuegos se componen entre varios aspectos que logran manifestarse hacia los jóvenes adultos, estas características se transmiten ligado al contexto de la historia, la complejidad de los personajes, los modos de juego y su tipo de género, que conforman parte de un catálogo en donde los jóvenes adultos, a partir de la premisa de “yo soy ese”, ubican una identificación relacionada a un ideal del sujeto. Ayala, et al. (2014) en su disertación *La identificación del gamer con los personajes de los videojuegos* indican lo siguiente:

Intentarán mejorar al yo y permitir al sujeto cuestionarse qué de ese objeto desea incorporar, qué aspectos de su estructura desea modificar; no se trata estrictamente de algo que el yo se proponga e insista, sino más bien de una modificación más allá de la voluntad del sujeto. (p. 7)

La invención identificatoria se basa en la invención en donde los individuos toman de un recurso; en este caso, los personajes de videojuegos, como recurso

de la cual el adulto joven puede asociarse con el personaje y acorde a sus experiencias y proyección pueden crear una identidad.

Acorde al Instituto de investigación tecnologías y producción – ITP (2023). La presente investigación guarda correspondencia con el *Dominio 5: Educación, comunicación, arte y subjetividad*, dado que dentro del dominio se plantea:

La Psicología, con la riqueza que presenta la diversidad de enfoques, fundamentos, métodos, procesos y procedimientos, va configurando paradigmas y escuelas tradicionales y contemporáneas que posibilitan posiciones profesionales de identificación o síntesis de las mismas. (párr.4)

Relacionado al dominio y el tema de investigación es importante determinar un análisis que pertenecen en un sentido de comprender la fenomenología de los adultos jóvenes y su construcción de identidad ya que son parte de los conceptos dentro de la psicología y de un sistema que convoca el eje de la subjetividad.

El eje de la Secretaría Nacional de Planificación (2021) con el que guarda correspondencia la investigación es el Eje Social, ya que indica en su Objetivo 6. Garantizar el derecho a la salud integral, gratuita y de calidad:

Como nación existe la necesidad de concebir a la salud como un derecho humano y de abordarlo de manera integral enfatizando los vínculos entre lo físico y lo psicosocial, lo urbano con lo rural, en definitiva, el derecho a vivir en un ambiente sano que promueva el goce de todas las capacidades del individuo. (párr. 3)

Este objetivo permite contemplar las dimensiones del derecho a la salud mental y en relación con la investigación, es necesario reflejar que la población de adultos jóvenes puede mediar por la necesidad de acceder a quienes requieran de un servicio basado en la salud psicosocial.

Según el *Plan de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas del Ecuador* (2024), la investigación guarda correspondencia con el *Objetivo 3 de Salud y bienestar*, debido que indica: “Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades” (párr. 3.4) y su meta implica promover la salud

mental y el bienestar que es relacionado a la población de adultos jóvenes y también dirigido a más individuos de otras edades.

Es importante porque ligado a mi experiencia personal y clínica, he situado a individuos que forman un nombre o una identidad por medio de un personaje de videojuego, también se ha reflejado en otras fuentes como lo puede ser la música y la literatura, en donde las teorías psicológicas han ubicado este fenómeno pero desde un ámbito más “ocasional”, hoy en día las identificaciones pueden nombrarse con varias recursos, algunas con más contenido simbólico, pero que no dejan de significar un elemento importante para cada persona, se ha reflejado en las redes sociales en forma de memes, demostrando que más individuos puedan encontrar esta similitud de identificarse y mencionar la frase “Yo”.

Es necesaria para contextualizar a aquellos individuos que alguna vez se han encontrado con una introyección en los videojuegos; en este caso, a una comunidad en línea de México, comunidad que se encuentra en la etapa de adultez joven y se han posicionado como sujetos que alguna vez han encontrado una identidad en personajes de videojuegos. También invita a varias comunidades de varias edades que alguna vez encontraron una similitud entre ellos y un personaje de videojuego, por lo inusual que parezca, es transferible a cualquier etapa de vida, otorgando autoconocimiento en la sociedad, como para la disciplina de la psicología que pueda explicar este componente sobre las identificaciones.

La presente investigación tiene por defecto un enfoque cualitativo, ligado a un método descriptivo que ayude a desarrollar las ideas en relación a los análisis de las variables, así mismo llevado a una técnica de recolección de datos como el grupo focal, con la perspectiva de estudiar a la población de los jóvenes adultos.

Planteamiento del problema

Actualmente se ha identificado que existe un incremento de adultos jóvenes jugando videojuegos, en especial del tipo de rol de acción y géneros similares con el que se relacionen. Hace algún tiempo en una reunión que tuve con unos compañeros mientras jugábamos videojuegos, de forma muy intrépida apareció la conversación acerca de la identificación que surgía en ellos a través de los

personajes de los videojuegos que jugaban en ese entonces; los videojuegos en cuestión fueron *Dark Souls*, *Hotline Miami*, *Fallout 4*, entre otros, lo cual despertó un trabajo de introspección relacionado a la característica particular que representaba en ellos. Esto me llamó la atención de manera que pregunté la razón que significaba este personaje para ellos, de la cual respondieron de una manera subjetiva en torno a cada uno de ellos, “*Me siento igual que él*”, “*No lo sabría explicar*”. De ahí, poco a poco, fui identificando con otro grupo de personas que conozco dicha pasión, lo cual me llamó la atención; si bien eran personajes de videojuegos con una historia muy compleja, algunos incluso encontraban esta identificación en relación con la banda sonora de los videojuegos o *soundtrack* del mismo. Las personas que se representan en esta ocasión eran parte del incremento de adultos jóvenes que lograban identificarse con personajes de videojuegos, en especial los videojuegos de tipo de rol de acción.

Sin embargo, ¿por qué los semblantes de los personajes de los videojuegos funcionan como un recurso de identificación para el adulto joven?, ¿qué sucede a nivel subjetivo para que se exteriorice de esta manera? Hay que recordar que los personajes de los videojuegos convocan una vía hacia la representación de la identidad, donde se construye una invención de identificación, señálese, por ejemplo, la complejidad de los personajes, el contexto de la historia, el tipo de personalidad que representa, etc.

A pesar de ello, los videojuegos son el conjunto de muchos de los recursos mencionados anteriormente, ya que incluye de la misma forma, una banda sonora, una referencia al arte de las películas y de los libros, todos estos elementos, ligado a la experiencia de este tipo de género de videojuego, los videojuegos de rol de acción como indica Mota, (2023) en su artículo de Experiencia de usuarios en los videojuegos RPG (Role Playing Game):

Una particularidad con respecto a los otros géneros de los que ya he hablado es que la evolución de su jugabilidad y de la experiencia del jugador, pocas veces ha tenido un cambio radical, es más bien una evolución continua que mejora y amplía la idea primigenia. (párr. 3)

Esto significa que estos géneros de videojuego sumergen al adulto joven en un entorno que lo invita a adaptarse en diferentes situaciones donde se exploran las posibilidades de adentrarse en aventuras, experiencias, momentos de combate que involucran una narrativa que va más allá de un sistema de recompensas, todas estas ideas van en relación con los videojuegos, por lo tanto, ¿A qué responde esta experiencia en la que se encuentra el adulto joven?

Así también da lugar, a la forma de una posible invención de identificación, de manera que el personaje del videojuego refleja entre lo más íntimo del sujeto como indica Freud en Psicología de la masas y análisis del yo, “La identificación es, además, desde un principio, ambivalente, y puede concretar, tanto en una exteriorización cariñosa como en el deseo de supresión” (Freud, 1921, p. 19).

Esto se deriva en que existen aspectos que operan de forma inconsciente en el sujeto. Toykin, (2020) en su investigación Dinámicas e identificación grupal en gamers de Lima, el caso de competitividad en el videojuego League of Legends realizada en Lima, Perú refiere que:

La representación de la imagen del equipo configura referentes de identidad a partir de elementos como el nombre, el símbolo, la indumentaria y el estilo de juego. Además, el espacio de representación en redes sociales les permite expresar su identidad grupal a través de imágenes, texto, fotos, videos y otras publicaciones. Así también, su dinámica grupal evidencia patrones de territorialidad en lugares físicos y de territorialidad en entornos virtuales, donde ejercen un conjunto de facultades y modos de comportamiento: (a) las cabinas de juegos, torneos presenciales y gaming house configuran espacios físicos donde emergen comportamientos con características propias, sociolectos, criterios de humor, reconocimiento y competencia; (b) los entornos virtuales del videojuego e internet propician interacción grupal a través de la representación de personajes y perfiles de usuarios, y conforman comunidades virtuales en función de intereses comunes. (p. 593)

Esto implica que los aspectos, en el ámbito grupal, pueden llegar a desarrollar una identidad en relación a los videojuegos, una suerte de invención que puede

venir desde el detalle más escondido o elaborado, hasta lo más superficial que puede intentar interpretar(se); sea, en su naturalidad, una formación del constructo relacionado con el personaje del videojuego o los elementos que ayudan a representar este personaje; como puede provenir del protagonista principal, antagonista, o un personaje no jugable, conociendo en detalle, el estilo del personaje. Todos estos elementos que resultan de recurso para el adulto joven, es una vía de sublimación para poder identificarse y a la vez poder plantear la pregunta, ¿de qué manera lo que ya existe en el sujeto, se construye en una invención de identificación?, ligado al elemento que se interpreta en los personajes de videojuegos.

De aquí surgen las preguntas para la investigación:

Pregunta general

¿Cómo influyen los personajes de videojuegos en la construcción de la identidad de los jóvenes adultos?

Preguntas específicas

- ¿De qué manera se manifiestan los personajes de videojuegos?
- ¿Qué es una invención de identificación?
- ¿De qué manera los personajes de videojuegos surgen como un recurso de invención de identificación para una población de jóvenes adultos que participan en una comunidad en línea de México?

Objetivos

Objetivo general

Analizar la influencia de personajes de videojuegos como recurso de invención de identificación en jóvenes adultos por medio del método descriptivo, revisión bibliográfica y grupo focal para una práctica clínica con jóvenes adultos de una comunidad en línea de México.

Objetivos específicos

- Describir a los personajes de videojuegos por medio de una revisión de fuentes bibliográficas.
- Definir la invención de identificación por medio de una revisión de fuentes bibliográficas.

- Identificar como los personajes de videojuegos pueden funcionar como un recurso de invención de identificación por de revisiones bibliográficas y grupo focal a una población de jóvenes adultos que participan en una comunidad en línea de México.

Justificación

Esta investigación es necesaria porque centra su estudio en los personajes de videojuegos como recurso de invención de identificación en una población específica de jóvenes adultos de México con 19 a 25 años. Puesto que la subjetividad y el impacto cultural de los personajes de videojuegos han logrado crear nuevas características simbólicas junto a las temáticas sociales que envuelven a los jóvenes adultos, y conllevan a los videojuegos a ser parte de un recurso en donde se constituyen nuevas formas de nombrarse y de reflejarse ante el mundo.

De esta forma, los personajes de videojuegos en esta población se componen de varios aspectos que logran manifestarse hacia ellos, estas características se transmiten por medio del contexto de la historia, la narrativa de los personajes y su tipo de género, conformado de un nombramiento en donde los jóvenes adultos; a partir de la premisa de “yo soy ese”, ubican una identificación relacionada a un ideal del sujeto.

Esta investigación es necesaria para reconocer que los videojuegos funcionan mucho más allá que un elemento de entretenimiento, los personajes cumplen funciones donde ofrecen espacios interactivos donde los jugadores pueden experimentar una relación simbólica.

La investigación se realizó a partir del enfoque cualitativo, debido a que no se trabajó con estadísticas o variables objetivas, se trabajó desde el paradigma interpretativo, por medio del método descriptivo. Las técnicas utilizadas fueron fuentes bibliográficas y grupo focal a jóvenes adultos. Se trabajará con la población de jóvenes adultos en México que hayan jugado videojuegos.

En cuanto a las limitaciones, la principal fue la distancia ya que los jóvenes adultos se encuentran en el país de México. Por ende, se trabajó de manera virtual.

Otra limitación fue acerca de la poca información que se analiza en relación con los videojuegos como elementos subjetivos.

El primer capítulo se desarrolla la descripción de los personajes de videojuegos, se explora su desarrollo y evolución narrativa y gráfica. Se explora como se han transformado de ser personajes simples a figuras narrativamente complejas con identidades definidas. También como ha permitido que su evolución ha permitido que su narrativa influya en los jugadores.

El segundo capítulo se define la invención de identificación desde J.-A. Miller, la cual el apartado estudia la identidad y la invención, enfocándose en como los sujetos construyen el sentido del Yo, explorando la invención en sujetos psicóticos y neuróticos. Además, se desarrolla la idea de las diversas formas que la identificación pueden estar vinculada a procesos subjetivos específicos.

El tercer capítulo está compuesto por la conexión entre los personajes de videojuegos y la construcción de la identidad. Se explora como el jugador y su identidad se ve reflejado en el personaje de videojuego, analizando como la interacción puede facilitar a la exploración de la identidad.

ANTECEDENTES

Para la construcción de antecedentes se realizó una revisión bibliográfica donde se encuentran libros, trabajos de titulación y artículos científicos a nivel nacional, internacional y de Latinoamérica los cuales se presentan a continuación.

Ayala y Romero (2014), pertenecientes a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador en Quito - Ecuador, realizaron en su disertación llamada *La Identificación Del Gamer Con Los Personajes De Los Videojuegos* una investigación que se llevó a cabo en el evento de Doragon III y a partir de un taller con la temática referente a la identificación. El objetivo de la disertación fue determinar los efectos de los personajes de los videojuegos en función de su identificación, un término psicoanalítico que explica la estructuración psíquica y la construcción del sujeto mediante la incorporación de rasgos de objetos. La metodología usada en la disertación fue un estudio psicoanalítico realizado en adultos jóvenes de 20 a 25 años en agosto y octubre del 2014 y el instrumento usado fue un cuestionario de 10 preguntas aplicado a 50 personas seleccionadas aleatoriamente durante el evento del Doragon III, realizado en agosto en Quito del año 2014. Se aplicó un cuestionario adicional a un taller con la temática referente a la identificación en relación con los personajes de videojuego La disertación dió a conocer a modo de resultado general: evidenciar que existe identificación en los gamers con los personajes o avatares que se utilizan dentro de los videojuegos. En la población estudiada se constató la influencia de este medio en los usuarios en diferentes niveles. Mencionaron que varios de los rasgos trabajados en el grupo focal se caracterizan por definir de alguna forma parte de sus vidas, ya sea como algo que desearon o como algo que sí lograron.

Mendizábal (2004), en su tesis para la obtención del título de magister en *Estudios de la Cultura titulado Maquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*, explica que los videojuegos son parte esencial de la cultura contemporánea, ya que develan un impacto que tiene estos en la vida de las personas. La metodología usada fue una cualitativa por medio de una revisión bibliográfica. El estudio tuvo como objetivo abordar las

problemática cultural-ideológica de los videojuegos y proponer el libro en planteamiento como discusión de artefactos políticos en la actual sociedad hedonista.

Peralta (2014), en su trabajo titulado *Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana*, realizó un estudio social sobre las dinámicas de construcción identitaria y en las formas de representación de la cultura gamer ecuatoriana. El estudio tuvo como objetivo analizar el conjunto de actores, humanos y no-humanos, que configuran el entorno del gamer ecuatoriano y que, a su vez, estructuran su identidad como sus formas de representarse. La metodología que se utilizó fue cualitativa y se usaron métodos analíticos como instrumento de investigación para analizar la identidad y la representación de los gamers ecuatorianos. Como resultado de la investigación se reiteró que la identidad se construye principalmente en base a la reputación que se ha formado el gamer.

Moreno, et al. (2022), en su artículo titulado *Sinopsis sobre el desarrollo socioafectivo en la adultez joven. Retos para la investigación en el contexto colombiano*, realizaron un análisis en la Universidad de San Buenaventura de Colombia. El artículo como objetivo tuvo acerca de identificar los avances de la investigación realizada sobre el desarrollo socioafectivo en los adultos jóvenes en Colombia durante el periodo del 2010 al 2020. La metodología usada fue la cualitativa por medio de una revisión narrativa y se analizaron investigaciones y documentos teóricos que abordaran el desarrollo socioafectivo en la adultez joven en Colombia. Como resultado, habla de las tareas del adulto joven, una de ellas en relación con la socialización de ideales y la proliferación de estos hacia otros jóvenes con los mismos intereses y como forma de defender los ideales con los que se identifica el adulto.

Saavedra, et al. (2022), docentes en la Universidad de Buenos Aires, en su práctica clínica realizaron un trabajo titulado *Una Lectura Desde El Psicoanálisis de la Adultez Joven en Nuestro Tiempo*. El artículo tiene como metodología el análisis de textos, dentro de la teoría psicoanalítica, en el marco de la teoría freudiana y su reformulación lacaniana, desde un punto de vista descriptivo con

la finalidad de nuestra práctica clínica que tenía una particular dificultad al avanzar este movimiento hacia la salida exogámica. En este punto, se interrogaba acerca de los goces promovidos en nuestro tiempo y su incidencia en la posibilidad de realizar dicho pasaje. En contraposición, ubicamos la práctica del psicoanálisis en su dimensión subversiva respecto de la tendencia de la época.

Toykin (2020), quien pertenece a la Pontificia Universidad Católica del Perú realizó un artículo titulado *Dinámicas e identificación grupal en gamers de Lima, el caso de competitividad en el videojuego League of Legends*. El artículo tuvo como objetivo principal comprender los aspectos culturales que emergen en las dinámicas grupales a partir del consumo de videojuegos en Lima. La metodología presentada en el artículo fue cualitativa y dentro de sus instrumentos se usaron la observación participante, la conversación semiestructurada y las entrevistas estructuradas. Para su realización se tomaron en cuenta las variables identificación, juego, performance, territorialidad, consumo, distinción y masculinidad. Como resultado se obtuvo que los jugadores, por medio de su actividad, son protagonistas de sus diferentes contextos competitivos y promueven su dinamismo. Ante esto ellos se categorizan como gamers, teniendo así un sentido de pertenencia a un grupo amplio que consume tecnologías y contenidos simbólicos de entretenimiento y competición.

Muriel (2023), en su capítulo del libro titulado *Video Games and Identity Formation in Contemporary Society* (Videojuegos y formación de identidad en la sociedad contemporánea). El objetivo del artículo describía centrarse en lo que nos dicen las identidades de los videojuegos sobre los procesos contemporáneos de formación de identidad. La metodología usada se encontraba basado en teóricos sociales que han abordado la crisis de identidad en la sociedad contemporánea, el capítulo establece un marco teórico que describe el cambio en los modelos de construcción de identidades desde aquellos basados en identidades sólidas y permanentes a aquellos centrados en identidades fluidas y fragmentadas. Como resultado se obtuvo la comprensión de la paradoja de la identidad. La identidad sigue siendo un concepto necesario para hacer pensables

aspectos de la realidad social, pero, a la vez, es evidente que la identidad no nos permite abordar adecuadamente esos aspectos. Parece que es necesario hablar de identidad, para hablar de cosas que la identidad no puede explicar. Lo videojuegos prefiguran, entonces, el escenario post-identitario que está emergiendo en la sociedad contemporánea.

Jingyang, et al. (2023), en su estudio titulado *The construction of gamer identity in narratives about video game playing and formal education learning experiences*. (La construcción de la identidad gamer en narrativas sobre videojuegos y experiencias de aprendizaje en educación formal). El objetivo del estudio fue describir la perspectiva de la identidad del jugador en donde la identidad tiene un papel crucial en la investigación del aprendizaje. La metodología usada fueron métodos narrativos para investigar la construcción de la identidad de los individuos, ya que la narrativa es el medio con el que los humanos dan sentido a sus identidades y también se usaron entrevistas dirigidas a 10 participantes en entrevistas individuales, con tres para cada participante. Aplicando el retrato narrativo, analizamos los datos de los participantes. Los resultados evidenciaron cuatro aspectos principales en sus construcciones de identidad gamer: identificación en el juego, expansión de la comunidad social, efecto restaurador, significado de reconocimiento. Se argumentó que la identidad del jugador ofrece significados alternativos y potencialmente útiles que pueden ayudar al jugador a construir aún más su estructura de identidad de aprendizaje.

Szolin, et al. (2023), en su investigación titulada *"I am the character, the character is me": A thematic analysis of the user-avatar relationship in videogames*. ("Yo soy el personaje, el personaje soy yo": Un análisis temático de la relación usuario-avatar en videojuegos). La metodología de estudio fueron entrevistas semiestructuradas con 12 jugadores de videojuegos del Reino Unido y Estados Unidos de edades entre 18 y 27 años. El objetivo del presente estudio fue explorar cómo los jugadores experimentan su relación usuario-avatar en los videojuegos, con especial atención a elementos relacionados con el efecto proteus tanto durante como después del juego mediante análisis temático.

CAPÍTULO 1

Personajes de videojuegos

En sus orígenes, los personajes de videojuego representaban la simplicidad de una producción naciente, a primera vista, se enfocaba más en la innovación técnica que por la profundidad narrativa. “Hay que pensar también a los videojuegos como herramientas de relación y no de aislamiento. Es decir, al entramado de relaciones, de diálogos y emociones que se pueden fomentar a través de estas prácticas de juego” (Belli y López, 2008, p. 161). Los videojuegos han moldeado la forma de entretenimiento, en sus inicios donde fueron estigmatizados a ser solo un entretenimiento pasajero que luego se formaría en algo mucho más grande.

Con el paso del tiempo demostraron el potencial de ser incluidos como una forma de arte, “después de los seis artes clásicos y los tres artes nuevos (el cine, el cómic y la televisión), los videojuegos eran el décimo arte” (Wolf y Perron, 2005, pág. 9). También conciliaron la idea que los videojuegos tuvieron una mejoría al añadir la adición de una narrativa interactiva. Wolf & Perron (2005) comentan sobre la importancia acerca de cómo los medios han madurado referente a los videojuegos como medio digital:

Actualmente el videojuego es considerado todo tipo de cosas, desde ergódico (de trabajo) hasta lúdico. Se lo considera narración, simulación, performance, re-mediación (paso de un medio a otro) y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social, y –no hace falta decirlo- un juguete y un medio de distracción. (p. 2)

Belli y López (2008) agregan “En los últimos treinta años es un fenómeno que todavía no se ha estudiado en profundidad por los investigadores sociales. Sobre todo, la presión generada por la idea de que las tecnologías “impactan” sobre las personas y sobre la sociedad” (p. 160). Esto indica que los videojuegos comenzaron a influir en la cultura popular, atrayendo tanto a niños como a adultos.

Los primeros personajes de videojuegos comenzaron siendo lo que se describe ahora, como simples y unidimensionales, los protagonistas eran figuras esquemáticas desarrollados para que ejecutaran acciones repetitivas y carecían de tramas que correspondían a un lenguaje técnico que estaban limitadas por la época.

Sin embargo, esta simplicidad comenzó a transformarse. A medida que los videojuegos adquirían un lugar más central en la cultura popular, los personajes de videojuegos dejaron de ser simples avatares funcionales para convertirse en fuentes narrativas que aporten algo significativo, en este caso, al jugador. “Los modelos de los personajes eran más realistas, al punto que era mucho más fácil entender el propósito que los impulsaba y es mucho más fácil relacionarte con ellos” (Snead, 2014, minuto 25). A medida del avance de la tecnología, también evolucionó la representación que tienen los personajes de videojuegos.

Esta evolución, estaba muy lejos de ser únicamente un añadido técnico, refleja el cambio paulatino en la relación entre el jugador y videojuego. Los personajes han pasado de ser simples herramientas funcionales a intermediarios simbólicos, permitiendo al jugador proyectarse en ellos. Sin embargo, el desarrollo no fue inmediato, sino que se debe a un resultado de un largo recorrido que comenzó con las primeras máquinas de arcade, donde las ideas de un personaje complejo eran prácticamente inexistentes. “El propio medio es un objeto en movimiento, que no deja de cambiar y transformarse mientras intentamos elaborar una teoría y definirlo” (Wolf & Perron, 2005, p. 2)

Las primeras máquinas de arcade

Con la ayuda de la Magnavox Odyssey, siendo la consola fundadora doméstica de videojuegos, diseñada por Ralph Baer, con un diseño modesto fue pionera en llevar los videojuegos a los salones recreativos, Belli y López (2008) añaden acerca del trabajo de Baer:

Empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la Magnavox Odyssey, el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se

conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados.
(p. 162)

Junto con la Atari 2600 y su capacidad para usar cartuchos intercambiables, permitieron a los jugadores experimentar múltiples juegos en un solo dispositivo. En sus inicios, las máquinas de arcade estaban diseñadas con un hardware rudimentario, limitado a ejecutar controles básicos y mecánicas sencillas.

Figura 1 Una versión Atari 2600.



En el ámbito doméstico, la consola Atari 2600 (lanzada en 1977) marcó un hito al permitir llevar los videojuegos a los hogares, consolidándose con títulos como la versión casera de Space Invaders en 1980. Los jugadores no conocían nombres, historias o motivaciones, ya que el objetivo principal era claro y directo: alcanzar la meta a través de acciones repetitivas y objetivos específicos. Según Belli y López (2008) a través de su artículo en *Breve historia de los videojuegos*, estas máquinas representaron la piedra angular de la industria:

Space Invaders se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos (destacando los microprocesadores y los chips de memoria), aparecieron en los salones recreativos juegos como Space Invaders (Taito) o Asteroids (Atari) y sistemas domésticos como el Atari 2600. (p. 162)

En la década de los 70s, se sentaron las bases para la transformación que se verían en los videojuegos para pasar de simples experiencias interactivas a plataformas narrativas complejas. “Desde mediados de los años setenta, lo normal era que las historias y los personajes se originaran en el cine y la

televisión y se trasladaran a los videojuegos –y no al contrario” (Wolf & Perron, 2005).

Los sistemas de la época funcionaban con circuitos dedicados para ejecutar tareas específicas, sin procesadores generales como los que se usan hoy, por lo tanto, esto restringía las posibilidades gráficas y narrativas. Inclusive el aporte del sonido en el videojuego para aquel entonces no era tan elaborado, solo se contaba con efectos sonoros simples, sin música de fondo

A medida que los avances tecnológicos permitieron una mayor capacidad gráfica y de almacenamiento, los desarrolladores empezaron a dotar a sus creaciones de identidades más definidas. Eguía et al. (2012) enfatiza en como los videojuegos permiten al jugador adoptar una identidad en un espacio narrativo interactivo:

El juego ofrece la posibilidad de experimentar con nuevas identidades ya que podemos tener tantas identidades como videojuegos y el individuo vive una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente, lo que le permite experimentar con el contenido y el contexto.
(p. 11)

Mientras que en las primeras máquinas de arcade los jugadores interactuaban con mecánicas simples, los videojuegos contemporáneos ofrecían un espacio donde los individuos pudiesen proyectar y explorar aspectos de su psique.

Fue entonces como los personajes de videojuegos comenzaron a emerger de avatares funcionales, a pasar a transformarse como funcionarios narrativos que facilitaban una conexión emocional y simbólica con el jugador. “El individuo vive una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente, convirtiéndose en un entorno donde puede poner en práctica la pluralidad de mecanismos y recursos” (Eguía et al. 2012, p. 11)

Especialmente en contextos comerciales como los salones recreativos. La creación de personajes con profundidad o narrativas detalladas quedaba fuera del alcance técnico y conceptual de la época.

Sin embargo, esta limitación inicial marcó un punto de inflexión que permitió la transición hacia las primeras consolas de videojuegos, donde el enfoque

comenzó a cambiar. A medida que los videojuegos dejaron de estar restringidos a los salones recreativos y llegaron al ámbito doméstico; o sea a nuestros hogares, surgió la posibilidad de desarrollar títulos con narrativas más elaboradas y personajes que empezaban a adquirir una mayor definición.

Década de los 70s: las primeras consolas de videojuegos

Aunque las consolas domésticas como la NES popularizaron personajes icónicos, el camino hacia esta innovación comenzó con títulos como *Gun Fight* (Midway, 1975). Este videojuego, originalmente desarrollado en Japón bajo el nombre de *Western Gun* por Taito, fue uno de los primeros en incorporar personajes humanos y una narrativa básica, aunque recreativa. En lugar de centrarse en vehículos o naves espaciales, comunes en aquellos juegos de la época, *Gun Fight* representaba un duelo entre dos pistoleros del salvaje oeste. Su mecánica de juego, junto con su ambientación temática, introdujo una dimensión narrativa novedosa. Según Midcore (2018) en su reseña acerca del videojuego indica que:

El *Western Gun* original de Taito permite a los dos jugadores moverse por cualquier lugar de la pantalla. La versión de Midway, *Gun Fight*, restringe a cada jugador a sus respectivas partes de la pantalla y también aumenta el tamaño de los personajes. (párr. 2)

El videojuego fue innovador por romper con los esquemas predominantes de la industria de los videojuegos de ese momento, apartándose de lo monótono que podrían haber sido los títulos de aquel entonces. “*Gun Fight* se mantiene bastante bien para un primer *shooter* en tercera persona, y da una impresión positiva de lo que se puede esperar de futuros juegos.” (Midcore, 2018, párr 8). Agregando que su enfoque humanizado sentó las bases para continuar con una narrativa compleja y estética que se desarrollaría en años posteriores.

Figura 2 Nintendo Entertainment System con su control



Década de los 80s: Primera introducción hacia los personajes de videojuegos.

Al mismo tiempo, la popularidad de los salones recreativos a fines de los 70 y principios de los 80s, impulsada por juegos como *Pac-Man* (1980) y *Donkey Kong* (1981), influyó en las primeras consolas. Remarcando a Wolf y Perron (2004) responden nuevamente a este cambio:

Cuando *Pac-Man* se convirtió en una serie de dibujos animados de televisión, y la película *The Last Starfighter* se basó en un juego de Atari que no se había llegado a terminar ni a hacer público a causa –en parte– de la quiebra de la empresa en el año 1984 (p. 6).

Estos juegos no solo introdujeron personajes icónicos, sino que también se incorporaron a ser parte de una fuente de inspiración en el séptimo arte, llevando a inspirar mucho más allá del catálogo estático de aquel entonces.

En la década de los 80s, llega la NES en 1983 (Famicon en Japón), la industria de los videojuegos dio un paso significativo hacia la creación de personajes reconocibles. Un caso especial es *Donkey Kong*, su primera aparición fue en el videojuego de *Mario Bros*, (en este entonces conocido como *Jumpman*), un personaje que más tarde se convertiría en un icono global con *Super Mario Bros* (1985), uno de los juegos que definió la era de la Nintendo Entertainment System (NES). “El primer videojuego diseñado por Shigeru Miyamoto en los años 80 fue *Donkey Kong*, el cual fue creado por su deseo de hacer algo distinto a lo popular de aquella época: las naves y los asteroides” (Ayala & Romero, 2014, pág. 22)

A partir de la década de los 80s, comenzó a reconocerse a los personajes de videojuegos por sus nombres. Sin embargo, esto todavía era limitado; conocer el

nombre del personaje no era lo bastante suficiente. En el caso del protagonista de Mario Bros, se sabe que debe rescatar a la princesa Peach del villano Bowser, pero queda hasta ahí.

No se revela si existe algún interés amoroso o una convicción de ser un héroe por parte de Mario; solo se sabe que la princesa debe ser rescatada y el juego concluirá en su fin.

Lo mismo sucede con Pac-Man, personaje que debe acabar con los fantasmas antes de que ellos lo derroten, superando el nivel para avanzar al siguiente, pero el juego repite el mismo patrón sin añadir una razón que explique esa acción monótona.

A la par de la realización de videojuegos como *The Legend of Zelda* (1987), que incluyó una trama más elaborada posteriormente y a su vez personajes secundarios con roles significativos. Acorde a Lambie (2019) en su artículo llamado *The Legend of Zelda: The Birth of Nintendo's Epic Fantasy Series* menciona acerca de este acontecimiento:

Para ello, Miyamoto se basó en gran medida en los recuerdos de su infancia de la campaña de Kioto. Quería reproducir en forma de videojuego la misma sensación de asombro y emoción que sentía cuando exploraba bosques y cuevas cuando era niño, para introducir el placer de descubrir cosas o la ansiedad de perderse en un laberinto. (párr. 6)

Su diseño fue un salto notable, ya que introdujo el enfoque que profundizó en la interacción entre el jugador y el mundo ficticio. *The Legend of Zelda* destacó por ser uno de los pioneros en ofrecer una narrativa no lineal, donde el jugador podía explorar libremente un vasto mapa en busca de objetos, acertijos y desafíos que influían directamente en el desarrollo de la historia.

Además, su protagonista, *Link*, presentó una variedad de personajes secundarios que; aunque no siempre tenían diálogos extensos, aportaban elementos claves a la narrativa. Por ejemplo, la princesa Zelda, aunque inicialmente se presenta como el objetivo de ser rescatada, se convirtió en un personaje central cuya conexión está intrínsecamente conectada con el protagonista y el conflicto del juego.

Juego de Rol (RPG)

Esto indica que el propósito de este crecimiento fue gracias un tipo de género de videojuego en específico, los RPG, también conocidos como juegos de roles. Según Terrasa (2024) acorde a su artículo titulado *¿Qué es un juego RPG?* Explica de mejor forma la definición de los juegos RPG:

Antes que nada, hay que señalar que RPG por las siglas en inglés del término Role-Playing Game. Sus orígenes se remontan a esas largas partidas entre amigos en sótanos y garajes, con grandes tableros, dados con muchas caras, lápiz y papel. Experiencias que permitían a los jugadores sumergirse en mundos imaginarios, asumir roles específicos y vivir aventuras personalizadas. (párr. 2)

Se basan en asumir el rol de un personaje y de explorar su mundo vasto. Debido a este desarrollo narrativo, los videojuegos de esta época demostraron que los villanos van mucho más allá de ser simples obstáculos, como Ganondorf que comenzó a ser un antagonista elite por narrativa, con la premisa de dominar el reino de Hyrule, utilizando el poder de la trifuerza, a ser un personaje deconstruido por una alienación moral (villano o antihéroe).

La implementación de un sistema de progresión fue lo que caracterizó que se fomentara el apego emocional del jugador, en este caso hacia Link. A medida que se avanzaba en el videojuego, nuevas habilidades y armas surgían para ir mejorando en el juego, reflejando una mejora en su capacidad para enfrentar desafíos. Este sistema reforzaba la conexión entre el jugador y el personaje, ya que inspiraba a que mejorara dentro del juego, como en mejorar en habilidades que lo requerían.

El avance tecnológico impulsó que la experiencia del jugador sobrepasara sus límites, el sistema de guardado fomentó que los jugadores pudiesen embarcarse en la historia de manera paulatina, con continuaciones posteriores y sin interrupciones. El hardware de las consolas durante los 80s permitió ciertas innovaciones narrativas. Según Wolf y Perron (2004) en referencia a la actividad sobre los sistemas generales de los videojuegos y elementos respecto a la interfaz de los videojuegos comentan:

En realidad, la interfaz es el punto de unión entre la entrada y la salida, entre el hardware y el software, entre el jugador y el propio juego material, y es el portal a través del cual se desarrolla la actividad del jugador. Se puede defender que la actividad del jugador es el centro de la experiencia del videojuego, y quizás sea lo más importante desde el punto de vista del diseño. Es el elemento del videojuego sobre el cual se escribe más, y hasta ahora todas las teorías del videojuego parecen estar de acuerdo con la idea de que sin actividad del jugador no habría juego. (P. 17)

Cabe recalcar que los avances en almacenamiento junto con la mejoría en las capacidades técnicas y la ambición de los desarrolladores en incluir elementos gráficos y narrativos. Abrieron la puerta para poder inspirar a más desarrolladores a innovar en videojuegos y personajes que comenzaran a tener trasfondos más profundos.

Década de los 90s y 2000s: Cómo los personajes de videojuegos pasaron a ser mas complejos

A pesar del auge de la cual los videojuegos crecían, surge la pregunta, ¿de qué manera se conciliaron los videojuegos como herramienta para poder impulsar las historias que representaron en la década de los 90s? La llegada de la *Super Nintendo Entertainment System* (SNES) en 1990 y la *Sony PlayStation* en 1994, la industria tuvo otro cambio radical. La adición de gráficos avanzados, mejora de sonido y la capacidad de almacenamiento mucho mayor, ayudaron a mejorar la creación de personajes con una narrativa tridimensional. Según el proyecto de Academia-Lab (2024) en su artículo llamado *Historia de los videojuegos* comenta acerca de los acontecimientos de la década:

Los principales desarrollos de la década de 1990 incluyen la popularización de los gráficos de computadora en 3D usando polígonos (inicialmente en salas de juegos, seguidos por consolas domésticas y computadoras) y el comienzo de una mayor consolidación de editores, juegos de mayor presupuesto, mayor tamaño de equipos de producción y colaboraciones con tanto en la industria musical como en la cinematográfica. (Sección 4)

En los años 90s, surgieron personajes de videojuegos con mayor complejidad, marcando una transición de historias simples, como rescatar a una princesa o escapar de fantasmas, a narrativas profundas. Estos nuevos personajes no solo avanzaban niveles, sino que tenían un trasfondo detallado y misiones personales que permitían a los jugadores conocer más sobre ellos.

En grandes títulos de videojuegos, se encuentra *Cloud Strife* de *Final Fantasy VII* (1997), videojuego desarrollado por *SquareSoft*, este videojuego dejó una gran marca por desarrollar personajes que luego se categorizarían como problemático y distante (apuntando hacia Cloud), con una narrativa que explora su identidad y conflictos internos, por medio de la pérdida y del trauma. Según Suzume (2018) en su artículo *Cloud Strife y la superación del trauma, un acercamiento al personaje* agrega acerca del análisis de Cloud, “Así pues, una pensaría que la simplificación de su carácter debería haber hecho felices a muchos. Pero no, porque gran parte de los juegos lo mantienen en su faceta más «emo», distante y desconfiada” (párr. 3). Lo que genera escenas emotivas y una inmersión emocional al jugador.

Estos elementos, relacionados con la lucha emocional e interna, hacen que los jugadores experimenten la sensación de enfrentarse a situaciones que podrían ocurrir en algún momento de sus vidas. (Ravala, 2005, como se citó en Eguía et al, 2012) describe este fenómeno psicosocial de la siguiente manera:

La experiencia de juego depende del contexto en que se produce, la presencia o ausencia de personas cuando se juega y la relación afectiva con dichas personas modifica la experiencia de juego, un grupo de jugadores unido por lazos afectivos genera una historia de interacciones mayor que un grupo de desconocidos. (p. 5)

Para desarrollar esta idea, la narrativa de *Cloud* estaba marcada por su falsa percepción de sí mismo como un héroe ex-soldado, un equipo que encubre su verdadera historia al ser individuo común afectado por los experimentos de *Shinra*, forman un conflicto interno que lleva lo desencadena en una crisis de identidad, que se desarrolla luego a través de giros narrativos inesperados junto con escena emotivas.

Un momento clave en el videojuego es cuando Cloud confronta la realidad de su pasado en el *Lifestream*, un punto crucial en el que debe aceptar quién es realmente. Este arco narrativo no solo muestra su desarrollo como personaje, sino que también invita al jugador a reflexionar sobre la construcción de la identidad personal y el impacto del trauma. Suzume (2018) agrega también respecto a la escritura que innova *Final Fantasy VII* respecto a la variedad de los personajes que respondían frente a sus adversidades:

Los traumas están para que guíen a los personajes. No todos pueden ser machotes y esconder su dolor sin derramar una sola lágrima, como podría pasar con Auron, o ser alegres y forzarse a tirar adelante como Snow. No todos están predispuestos a soltar risas ridículas y forzadas como Yuna o Tidus. No todos pueden morir con una sonrisa en los labios como Zack. (Párr. 59)

Durante la década de los 90, el impacto emocional en los videojuegos alcanzó un nuevo nivel gracias al uso de cinemáticas prerrenderizadas. Estas consistían en secuencias de video o animaciones creadas por fuera del motor gráfico del videojuego y se insertaban en el juego como un video previamente grabado. A diferencia de las cinemáticas generadas en tiempo real, que utilizaban el mismo motor gráfico del videojuego, las prerrenderizadas permitían un mayor detalle visual y complejidad técnica. Este avance tecnológico no solo mejoró la calidad visual, sino que también revolucionó la manera en que se narraba la historia, marcando un hito en la evolución de la narrativa en los videojuegos.

Estas escenas, junto con la música compuesta, también conocida como OST y la banda sonora que a través de los años se convirtieron en piezas emblemáticas que perduraron en la historia, para mencionar de ejemplo se ubica el alegórico tema de “*One-Winged Angel*” perteneciente al personaje de *Sephiroth* de *Final Fantasy VII* y la banda sonora de *The Legend of Zelda*.

Estas piezas musicales hicieron que las experiencias inmersivas y la jugabilidad de estos títulos ayudasen a conectar con el jugador a los personajes

Cabe recalcar que la dirección de los videojuegos ya se iba separando de lo funcional, desarrollando un nivel de complejidad en base a los narrativo sin

precedentes en la industria. “Estas narraciones buscan mostrar las diferentes posibilidades que se nos presentan en cada momento de decisión. Pero para que el autor pudiese desarrollar estas distintas perspectivas es necesario contar con un medio tecnológico capaz de brindar esas posibilidades” (Esnaola y Levis, 2008, p. 55).

Es así donde los temas que los videojuegos presentaban debían ser igual de complejos, pero que de todas formas funcionara para un público que pueda involucrarse con la temática del videojuego.

A partir de otros referentes, se encuentra a *Solid Snake*, personaje de la franquicia de *Metal Gear Solid* (1998) creado por Hideo Kojima. Este personaje es descrito como alguien que debe luchar constantemente con la culpa y el sentimiento de ser una herramienta creada para la guerra, lo que lo convierte en un protagonista complejo y profundo. *Solid Snake* no solo destaca por su destreza, sino también por la carga emocional que conlleva su rol, lo que lo diferencia de otros héroes de videojuegos. Según García (2017) en su investigación *La historia a través de los videojuegos: la guerra fría en la saga Metal Gear* acerca de los estudios individuales de los personajes de Metal Gear Solid sobre Solid Snake menciona que:

Este es un mecanismo del guion para crear un personaje universal. Al no representar a ningún país, cualquier jugador del mundo podría identificarse con él, y al mismo tiempo, el creador estaría favoreciendo una trama que en principio sería más neutral en cuanto a los bandos, puesto que no coloca a ninguna nacionalidad como protagonista. (p. 82)

Esta neutralidad permite a Solid Snake trascender barreras culturales, convirtiéndolo en un exponente narrativo que invita -en este caso, a la reflexión de los conflictos bélicos- y sus implicaciones políticas ligadas a una filosofía orweliana-existencial. Su carácter introspectivo y la ausencia de una identidad nacional definida refuerzan la capacidad del jugador para proyectarse en él, logrando una experiencia más personal y universal.

La elección de Hideo Kojima al crear un personaje con esta característica también tiene un impacto en la narrativa de la saga. Solid Snake opera al mismo

tiempo como observador y actor dentro del videojuego de manera global, debatiendo temas como el control gubernamental, la ética de la guerra y el peso de las decisiones individuales en escenarios de conflicto. Según Gerblick (2024) en su artículo sobre Hideo Kojima, indica la siguiente transcripción de una entrevista:

Por supuesto, todo el mundo todavía tenía sus dudas sobre la premisa básica", dijo Kojima. "Todos se preguntaban: '¿Un juego de escape será realmente divertido...?' Pero una vez que pusimos en marcha una versión que funcionaba, y vieron que aparecía ese signo de exclamación cuando el enemigo se sorprendía, eso les convenció del concepto. Entonces todos cambiaron de tono: '¡Esto va a funcionar!'. (párr. 5)

Este primer enfoque permitió que el juego empezara a abordar cuestiones filosóficas y políticas, lo cual expandió su impacto y relevancia más allá de la acción, atrayendo a un público que busca algo más que entretenimiento. Su complejidad psicológica y su neutralidad convirtieron al juego y al personaje a ser partícipes de invitar a los jugadores a una introyección, a la empatía y el análisis, posicionándose como un referente clave en la narrativa interactiva, sin dejar de ser un videojuego que jugaba con la trivialidad de mostrar momentos fuera de la rigidez y seriedad del tema.

De manera adicional, se encuentra otro personaje llamado *Master Chief* o Jefe Maestro, cuyo nombre real es John-117, protagonista de la saga Halo (2001), el Jefe Maestro es un personaje que también representa un hito en la evolución dentro de los personajes de videojuegos basados en el combate.

El Jefe Maestro es un super soldado mejorado genéticamente, destaca por la profundidad de su narrativa, la cual explora temas como su identidad, su sentido del deber y la compleja relación emocional que desarrolla con Cortana, una inteligencia artificial que lo acompaña a lo largo de la saga.

La relación con Cortana trasciende el arquetipo de ser un héroe frío y mecánico, la conexión entre ellos dos aporta una dimensión emocional al personaje, mostrando su vulnerabilidad y humanidad. Cortana no solo actúa como una guía táctica, sino también como un vínculo emocional que le permite

al jugador explorar aspectos profundos de su personalidad. Según James Dorn (2024) en su análisis acerca de la relación entre Cortana y el Jefe Maestro, indica lo siguiente:

A lo largo de las campañas de Halo, el Jefe Maestro prioriza constantemente mantener a Cortana intacta y a su lado sobre otros objetivos críticos para la humanidad. Algunos ven esto como evidencia de que, para el Jefe, Cortana es más que un activo táctico o incluso un compañero de guerra de confianza. (párr. 2)

La relación simboliza un equilibrio entre la lógica y la emoción, mientras que los diálogos entre ambos crean momentos de introspección que refuerzan el sentido de propósito del Jefe Maestro.

Es por ello que el Jefe Maestro no solo se presenta como un guerrero enfrentándose a alienígenas, sino que también es un exponente para explorar temas universales como la responsabilidad, el sacrificio y la soledad. Estas cualidades hicieron que el personaje sea tridimensional, capaz de resonar emocionalmente con los jugadores y enriquecer la experiencia inmersiva del videojuego.

En relación de los años 90, los avances en hardware y tecnología permitieron que las consolas de videojuegos facilitasen el contenido que el videojuego mostraba para aquel entonces. La Super Nintendo Entertainment System y la Sony PlayStation introdujeron mejoras significativas en la capacidad de memoria y procesamiento, lo que habilitó gráficos más detallados y transiciones de las gráficas 2D a 3D, creando un progreso que mejoró la calidad visual y también sentó las bases para un desarrollo más profundo de las personalidades de los personajes y de sus historias.

Figura 3 Sony PlayStation, se muestra con un controlado DualShock y una tarjeta de memoria



Con estas innovaciones, los videojuegos dejaron de ser simples entretenimientos interactivos para transformarse en medio narrativos complejos capaces de explorar los temas que exponían.

Un factor clave en esta década, fue la inclusión del almacenamiento CD-ROM, que representó un avance revolucionario en la industria al permitir que la capacidad de datos sea mucho mayor en comparación con los cartuchos tradicionales, que no solo hizo posible que los juegos facilitaran la narrativa extensa, sino que también implementó las cinemáticas impresionantes que llevaron a experimentar a los jugadores más adelante. Wolf y Perron (2004) agregan respecto a este componente técnico:

Otro motivo que hizo aumentar el interés por los juegos fue la introducción, en 1992, de los juegos en soporte CD-ROM. Su gran capacidad de almacenaje permitía hacer un uso más detallado de los gráficos e incluso de los fragmentos de vídeo de movimiento completo para juegos de uso doméstico. (p. 7)

Este avance permitió que varios títulos de videojuegos revolucionaran su diseño gráfico y su calidad visual, juegos como *Mother 3* o *Earthbound* incorporaron una narrativa elaborada con una banda sonora completa, priorizando estos elementos sobre los gráficos, que pasaron a un segundo plano. Los juegos de rol marcaron un hito en las consolas domesticas de la época al lograr un nivel de detalle y profundidad nunca visto.

Por otros medios, las influencias como el cine y la televisión ayudaron a impulsar la complejidad narrativa de los personajes. Adoptaron la técnica

narrativa de los arcos de personajes y el uso de cinematográficas, lo que enriqueció significativamente la experiencia inmersiva en los videojuegos.

Al mismo tiempo, la innovación tecnológica desde las computadoras marcó un punto de inflexión para la industria. Belli y López (2008) destacan como, en paralelo, se desarrollaron entornos tridimensionales que aportaron nuevas dimensiones al diseño y la jugabilidad:

Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados desde las "2D y media" de Doom, 3D completas de 4D Boxing a las 3D sobre entornos prerenderizados de Alone in the Dark. (p. 164)

El desarrollo de los entornos tridimensionales marcó no solo un avance técnico, sino también una profunda transformación en el ámbito de los videojuegos, el progreso de la cual se evidenció una estrecha conexión entorno a la influencia mutua entre lo técnico y lo narrativo fue el papel que el cine inspiró en los videojuegos.

Hicieron que los videojuegos se adaptaran al requisito de una evolución de gráficos que permitiera dar una gran posibilidad recreativa, permitiendo construir historias elaboradas, a la mano de innovar no solo en la calidad visual, sino a dar lugar a forma de narrativa interactiva que se generaba a partir de las acciones del jugador dentro del mundo del juego.

Este paso se dio una vez que los videojuegos se trasladaron hacia las computadoras. Este suceso más adelante sería definido como el pico que redefinió la experiencia del jugador, al colocarlo como el lugar de acceso adicional y más fácil a comparación de las consolas.

Narrativa emergente: El jugador dentro de un mundo dinámico

Como se mencionó anteriormente, la narrativa emergente surge a partir de las historias previamente diseñadas y elaboradas por los desarrolladores de videojuegos. Estas tramas realizadas de manera cuidadosa y estructurada se presentan ante el jugador a través de cinemáticas y diálogos que siguen una progresión lineal.

Los elementos narrativos son expuestos de forma controlada y directa, de esta manera guía al jugador por un camino definido mientras se descubren los acontecimientos del desarrollo de la historia. Según Elisa Pont (2020) destaca un aspecto esencial en referencia a los videojuegos modernos que conllevan la narrativa emergente:

A día de hoy, los videojuegos no pueden entenderse sin que el público al que va dirigido interactúe con la obra. En este sentido, los juegos de rol o del género Role-Playing Game, (RPG, por sus siglas en inglés), son aquellos en los que el jugador se convierte en casi un personaje más de la acción. *Final Fantasy*, *Fallout* o *Skyrim* serían ejemplos de este tipo de videojuegos. (párr. 11)

El enfoque es particularmente relevante debido que dentro del género de los juegos de rol (RPG), la interacción del jugador con el mundo del videojuego sobrepasa el límite de permitir al jugador “habitar” como un personaje activo. Como referencia, la compañía *Quantic Dream* ha desarrollado lo que sería cerca de un nuevo género en los videojuegos, ejemplos como *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013), *Detroit: Become Human* (2018) se encuentran denominados como *película interactiva*, descrito como un subgénero de aventura gráfica, donde los jugadores trascienden el papel tradicional del jugador como espectador, convirtiéndolo en un sujeto activo que elabora su propia historia dentro del marco establecido por los desarrolladores.

Cabe destacar que dentro del marco de este tipo de subgénero presenta ciertas limitaciones. Su capacidad de exploración paradigmática está restringida ante la narrativa impuesta de los desarrolladores, donde existe las limitaciones narrativas y una implicación, de la cual tiende a mantenerse dentro de un conjunto definido de posibilidades llevado de una mecánica preestablecida, generando así una experiencia única que, en gran medida, se repite durante la rejugabilidad, lo que quiere decir, nuevamente comenzar el videojuego desde el principio.

De esta manera, la narrativa emergente se enfoca en las interacciones del jugador dentro del videojuego. En lugar de seguir un guion de manera estática,

los jugadores crean sus historias a través de sus decisiones y acciones dentro del juego, surgiendo de manera orgánica.

En juegos como *Minecraft*, permiten la creación de narrativas propias sin una trama predeterminada, nada está escrito ni preestablecido. En los juegos de mundo abierto, se ofrece al jugador la libertad de moldear las historias y el desarrollo de los personajes de manera única, lo que añade profundidad a este tipo de narrativa colocándose en este caso, con un enfoque de libertad creativa a comparación de los títulos previamente mencionados, en los juegos de mundo abierto los jugadores son libres de explorar, de construir y de vivir aventuras personales en un mundo completamente abierto.

Esta dinámica no solo fomenta la creatividad lúdica, sino que también establece un vínculo entre el jugador y el mundo, ya que cada acción tiene un impacto. Del mismo modo que títulos como *Disco Elysium* (2019) permite a los jugadores tomar decisiones que afectan el desarrollo de la historia, los personajes y el mundo que los rodea, este tipo de juegos poseen la capacidad de moldear esta narrativa otorgando a los jugadores un sentido de pertenencia que resulta difícil de replicar en narrativas que son más lineales. De manera adicional, también se ha encontrado una expresión particularmente rica en los juegos independientes.

Juegos independientes

Se definen a los juegos independientes como aquellos que son desarrollados por productoras independientes, comúnmente conocidos como *Indie Games*, se caracterizan por ser equipos que operan fuera del amparo de grandes empresas o distribuidoras de videojuegos, estas pequeñas empresas cuentan con recursos más limitados, por lo que la experimentación y la expresión artística sobresalen de los intereses comerciales:

Ejemplos como *Undertale* (2015) y *Hades* (2020) han demostrado que incluso con recursos limitados, es posible crear personajes complejos y narrativas emergentes ricas. Incluso con las limitaciones y las expectativas de las grandes productoras, los desarrolladores independientes tienen la libertad de explorar temas complejos.

Se explora en *Undertale*, un videojuego centrado en la historia de un protagonista humano que cae hacia un mundo subterráneo habitado por monstruos, buscando encontrar una salida hacia la superficie. El protagonista de *Undertale* es un personaje sin nombre, a lo largo del juego es un personaje que refleja la determinación, moralidad, identidad y las relaciones interpersonales, donde se analizan temas como la venganza y las convicciones.

El nombre del protagonista es definido posteriormente como *Frisk*, donde se encuentra con personajes como *Sans*, *Papyrus* y *Undyne*, en donde cada sección del juego se analizan temas como la depresión y el perdón. La novedad que añade *Undertale* son los *plot-twist*, también conocidos como *Giro Radical e inesperado de la trama*, que se refiere a una técnica por el escritor en donde se sorprende al público, en este caso el jugador, cambiando los hechos de este. Los giros radicales en *Undertale* se basan acerca de términos como LV y EXP, que comúnmente se conoce como términos para *Level* (Nivel) y *Experience* (Experiencia), que luego terminan revelándose de manera distinta dentro de la narrativa del juego, LV termina traducándose a *Level of Violence* (Nivel de Violencia) y EXP se traduce a *Execution Points* (Puntos de Ejecución).

Esta revelación surgía de manera en donde el jugador derrotaba un Jefe o Boss, era para demostrar el nivel de maldad del protagonista. De esta forma, el juego implica que dependiendo el desarrollo del protagonista existen diferentes finales, la ruta neutral, la ruta pacifista verdadera y la ruta genocida. “Nuestras acciones cuentan. Y mucho. “Es por ello que el juego alberga un gritón de finales diferentes. Pero más allá de definir el final, las pequeñas acciones irán moldeando el videojuego ya que el nivel de detalle es increíble” (de Benito, 2016, párr. 9).

La capacidad de las decisiones del jugador se alinea con el diseño central del juego. El creador, Toby Fox, desempeña esta narrativa dinámica para romper la cuarta pared haciendo que los jugadores se enfrenten a las consecuencias de sus decisiones de una manera emocional impactante.

Acercas del videojuego Hades, es un juego *roguelike* (subgénero que se caracteriza por una aventura a través de laberintos que son generados al azar)

que combina elementos de la mitología griega. El juego destaca por su enfoque innovador en base a la narrativa, el jugador asume el rol con Zagreus, el protagonista, quien decide escapar repetidamente del inframundo para alcanzar el Monte Olimpo. A lo largo del juego, se enfrenta a diversos desafíos y enemigos, recibiendo la ayuda de otros dioses griegos.

Su carácter valiente y determinado, así como su historia de fondo, añaden una profunda dimensión emocional al juego. *Zagreus* busca salir del Hades para encontrarse con su mamá Perséfone después de darse cuenta de que su madrastra no es su mamá. El elemento fuerte del videojuego son las interacciones entre los personajes y como se maneja la dinámica de los problemas familiares y sociales de forma directa pero natural.

Lo que diferencia a Hades de otros juegos tipo *roguelike* es su enfoque en la historia y los personajes, cada experiencia es única en su contenido. Los personajes no son solo un añadido, sino que alteran la experimentación del videojuego.

De esta manera los videojuegos independientes aportan q los personajes y la historia de un videojuego sea suficiente para que la estética de los videojuegos logre ser más complejos sin elementos extravagantes.

Personajes No Jugables (NPC)

Acercas de los personajes NPC (Non-Playable Character), también conocidos como Personajes No Jugables, se diferencian de los personajes principales que están controlados por el mismo juego, los NPC poseen un rol muy específico para cada escenario.

Estos personajes disponen de comportamientos y acciones predeterminadas que influyen en el desarrollo del juego. El desarrollo de los NPC ha evolucionado, debió que su comportamiento es casi automático y genérico.

Sin embargo, gracias a juegos como *Dark Souls* (2011), se han introducido NPC memorables, como *Siegmyer de Catarina*, cuya historia relata a este personaje como un caballero en busca de una aventura y emociones. Más adelante, se revela que este personaje tenía una esposa, pero en el momento

que se fue de aventura, no era consciente de su muerte. Acorde a Wikidot (2017) en

Siegmeyer es un caballero de Catarina que ha llegado a Lordran en busca de aventuras y emociones, aunque no esté totalmente preparado para ello y su hija esté en contra. Se le ve a lo largo del juego y tiene varios eventos que continúan su historia. A menudo se mete en problemas a medida que avanza, pero siempre se mantiene optimista de que de alguna manera el obstáculo será superado (normalmente por los No Muertos Elegidos). Por lo general, se lo verá durmiendo o meditando sobre su problema actual, decidido a continuar su aventura, dondequiera que lo lleve. (párr. 1)

Lo sustancial de Siegmeyer es la representación de cumplir la promesa que le hace a un amigo. De hecho, su interpretación en relación con el jugador es debido a su autodeterminación que se ve intervenida una vez que el jugador se implica con él, ayudándolo a resolver los nuevos problemas con el que se encuentre.

Inicialmente la inteligencia artificial no concedía que los NPC fuesen más reactivos ante la interacción con el jugador. Hoy en día, gracias a la optimización del desarrollo de la inteligencia artificial se le han incluido capas de emociones al diseño de los NPC, atribuyéndoles pequeñas historias que aportan a la narrativa principal en forma de misiones secundarias.

Por ejemplo, en los juegos como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), los NPC tienen rutinas diarias que incluyen trabajar, comer y dormir, lo que añade una capa de realismo al juego:

Las cualidades más notables de los NPC en *Skyrim* son que te miran directamente y son actuados por voz. Esto se presta a la sensación de inmediatez: el lenguaje corporal y la voz del NPC están atentos a ti y ayudan a mantener la ilusión de una interacción dinámica en lugar de una guionizada. (Quigley, 2018)

De esta forma, la inserción de NPC con historias envolventes han integrado historias muy elaboradas, incluida las misiones secundarias y diálogos significativos enriqueciendo la experiencia. La interacción con el jugador y los NPC modernos influyen en la trama añadiendo capas de desarrollo al personaje

principal, inclusive en los momentos donde no se amerita una acción relacionada a ellos.

En apartados anteriores se mencionó el personaje de Cortana, del videojuego Halo, una inteligencia artificial (IA) que proporciona apoyo táctico y emocional al *Jefe Maestro*, añadiendo profundidad a la narrativa del juego.

Cortana, con su capacidad de aprender y adaptarse, posee una personalidad compleja, caracterizada por su sarcasmo e ingenio y ser completamente leal al *Jefe Maestro*. La relación emocional entre Cortana y el jugador (relacionado hacia el *Jefe Maestro*) se enriquece a través de su función debido a que ella fue diseñada para ser el complemento técnico, actuando como consejera moral y una guía durante el juego para él (y para nosotros).

Esta dualidad permite una distinción clara entre el deber ayudar al personaje principal y al jugador mostrando la complejidad dinámica del personaje.

La evolución de los NPC en los videojuegos ha transformado la experiencia del juego, permitiendo a los jugadores interactuar con personajes más complejos y realistas. A medida que la tecnología continúa avanzando, los NPC seguirán desempeñando un papel crucial en la creación de videojuegos cada vez más inmersivos y aportando en el desarrollo de la narrativa emergente.

De esta forma, los personajes de videojuegos han abarcado la evolución de la narrativa emergente. Ha redefinido la forma en que los jugadores interactúan con los videojuegos, permitiendo que las historias lleven la experiencia más allá de una simple recepción de una historia predeterminada. Los personajes de videojuegos pasan de ser meros individuos con un simple propósito, a tener la capacidad de vivir y moldear las historias a través de sus decisiones, lo que otorga un papel activo y protagónico en relación con la construcción de los atributos que le pueden relacionar.

Así mismo este fenómeno no se limita únicamente a títulos particulares, todos los medios que se enfoque a la producción de videojuegos pueden innovar la experimentación de narrativas complejas donde no se requieran de recursos extravagantes para ofrecer experiencias profundas y memorables.

CAPÍTULO 2

Invención de identificación

Desde la perspectiva de J.-A. Miller sobre la invención psicótica, el registro RSI (Real, Simbólico e Imaginario) revela un sujeto que utiliza la identificación como mecanismo para estabilizar las tensiones que emergen en su relación con el Otro. Esta relación se estructura a través del lenguaje y se despliega en los tres registros lacanianos, inicialmente interpretados desde la psicosis, pero aplicables también a la neurosis. La identificación se abarca a partir de la formación del yo y los discursos sociales, para poder implicar la invención de identificación se debe explorar su bricolaje, sus dimensiones y distinciones entre la identidad e identificación.

Freud (1923) describe a la identificación como un proceso psíquico clave en la formación del Yo, el cual surge de identificaciones múltiples y conflictivas, muchas de ellas inconscientes. Por su parte, Jacques Lacan, formula de nuevo al retomar idea, enfatizando que el sujeto está estructurado alrededor de una falta constitutiva y se sostiene a través de un semblante, el opera como una forma de anudamiento entre lo simbólico, lo imaginario y lo real, concepto que desarrolla en su teoría del *sinthome*.

En el complejo de Edipo, este proceso contribuye en la construcción de un Yo que organiza la experiencia subjetiva. La identidad puede alienarse con ciertos aspectos que se indican desde la *Teoría del Self* que describe Heinz Kohut. Su relación es compleja como Lacan lo indica en el Seminario 23 acerca del *sinthome*, explicado como una invención que estabiliza al sujeto frente a su falta.

En el texto de Freud (1921) en *Psicología de las masas y análisis del yo* define a la identificación como “la forma primitiva del enlace afectivo de un objeto” (p. 42), abarcando el yo y el imago del cuerpo, se vincula este concepto de la identificación en relación con el complejo de Edipo, este proceso es constitutivo del yo, debido a que el sujeto subraya que la identificación primaria se da con los padres. Toloza (2021) en su artículo *El Complejo de Edipo Reactualizado* indica lo siguiente:

Comienza a manifestarse una nueva identidad que al principio es extraña, sorprendente, incluso temible y difícil de controlar, pero que está abierta a ser llenada por las fuerzas de la vida. Esas mismas fuerzas pueden abrumar al yo; de ahí que los adolescentes necesiten pertenecer a un grupo que hace las veces de un gran yo auxiliar. (párr. 28)

La instancia indica que el niño internaliza las normas y prohibiciones representadas por la figura paterna, identificándose con esta y, a la vez, separándose de ella mediante la represión. Así el yo se organiza alrededor de las identificaciones, lo que establece las bases de la identidad, pero desde una lógica fragmentada. A partir de la interpretación de Sánchez-Barranco et al. (2006) realiza respecto a la enseñanza de Lacan hacia la identificación indica que:

Lacan dará un paso más, abordando la organización topológica del sujeto, marcando claramente la diferencia entre el yo-corporal (Yo o moi), el yo-sujeto (yo o je) y el yo-sujeto del inconsciente (\$), suponiendo éste último algo que es representado por una cadena de significantes de alguna forma taponada o vedada, cosa que no es posible con el yo-corporal (Yo o moi), fruto de las primitivas y básicas identificaciones, ni con el yo-sujeto (yo o je), que, como se ha dicho, es el sujeto de la enunciación. (p. 4422)

De acuerdo con el término de la identificación, acorde a Lacan (1966) en Escritos I, se retoma y reformula a la teoría freudiana con el concepto del Estadio del Espejo:

Es un drama cuyo empuje interno se precipita de la insuficiencia a la anticipación; y que, para el sujeto, presa de la ilusión de la identificación espacial, maquina las fantasías que se suceden desde una imagen fragmentada del cuerpo hasta una forma que llamaremos ortopédica de su totalidad —y hasta la armadura por fin asumida de una identidad alienante, que va a marcar con su estructura rígida todo su desarrollo mental. (pp. 102-103)

Este momento estructurante del sujeto ocurre cuando el niño, frente a su imagen especular, se identifica con una totalidad imaginaria que no posee, pero que le es otorgada por el reconocimiento del Otro. En relación con la totalidad

imaginaria, de esta forma en el esquema de los tres registros, el imaginario está asociado con las identificaciones primarias y las imágenes especulares, tal y como se manifiesta en el estadio del espejo.

La identificación con la imagen en el espejo inaugura una relación alienante, ya que el sujeto nunca será realmente esa imagen perfecta. Sin embargo, esta identificación es fundante del Yo, que se estructura a partir de esta ilusión de completud. “La imagen tiene además una dimensión simbólica dada por el marco cultural histórico en el que está incluida” (Rabinovich, 1995, pág. 5). El yo imaginario no es auténtico ni autónomo; siempre está mediado por el Otro, y por el deseo de reconocimiento.

Identidad e Identificación: de lo común a lo singular

Las identificaciones funcionan a través del anudamiento de los registros imaginario, simbólico y real. Aquí, la identidad también se construye mediante invenciones, pero estas suelen ser más flexibles y estar mediadas por la inscripción simbólica del Nombre del Padre. Miller amplía este planteamiento al señalar que estas identificaciones pueden coexistir y entrar en conflicto, produciendo desplazamientos en la identidad.

A partir de este punto, existe una diferencia clave entre la identidad y la identificación, la identidad relacionada con la ilusión de completud y consistencia que el sujeto busca en el orden imaginario, y la identificación como un proceso dinámico que articula los registros imaginario, simbólico y real, en constante relación con el deseo del Otro. En el imaginario, las relaciones tienden a ser especulares, influenciada desde el discurso de la masa y las relaciones con el otro.

En relación con los registros, mientras que el imaginario trabaja con las semejanzas y las imágenes, el simbólico introduce el lenguaje y las diferencias, reconfigurando la relación del sujeto con su identidad.

En la última enseñanza de Lacan (1976), introduce el concepto de la relación con la consistencia simbólica del sujeto y la inscripción de su goce. Lacan plantea desde el nudo borromeo, la representación en torno al sinthome, “lo simbólico es aquí lo que nos es preciso pensar como el significante, siendo el significado un

síntoma, como tal distinto del cuerpo, a saber, de lo imaginario” (p. 13). La relación deviene con el valor atribuido al sujeto por el Otro, lo que luego le dará el nombre de rasgo unario, un reconocimiento que trasciende lo imaginario y que anuda los tres registros. Haddad (2011) lo define así en su artículo de *La función del rasgo unario*, “el rasgo unario permite formalizar el concepto de identificación, separarlo definitivamente de la identidad y no reducirlo a su vertiente imaginaria” (p. 329).

Según Lacan, se asienta en la teoría de Freud acerca de la inscripción de un trazo que permite al sujeto identificarse como parte de un grupo y a la vez diferenciarse de este, el rasgo tiene el propósito de ser una marca simbólica que genera una identidad singular, pero de manera incompleta o siempre inconclusa.

Carla Noejovich (2021) lo explica desde su tesis doctoral *Tiempo y constitución del sujeto en psicoanálisis*:

Entonces, el rasgo unario es marca de una diferencia, inicio de la cuenta, el significante fálico resignifica esta diferencia, esta marca primera y al hacerlo, enlaza al sujeto con el campo del Otro, en cuyo espacio queda ubicado el “objeto a”. (p. 156)

En el seminario 21, Lacan plantea que la identificación no se debe entender únicamente como una incorporación de un rasgo del Otro, sino como una invención del sujeto para sostener su singularidad. El planteamiento se encuentra en un punto culminante en relación con el Seminario 23 donde profundiza la conceptualización del *sinthome*, donde Lacan lo elabora como una posible solución en donde cada sujeto construye para poder anudar su estructura.

Cabe recalcar que el *sinthome* no se deriva a una identificación, sino con el objetivo de interpretar la invención singular en donde permite al sujeto sostener su existencia frente al desorden del goce. De esta manera el *sinthome* redefine la identificación al incluir una dimensión creativa y contingente, anudando el sujeto a su real. Lacan continúa desarrollando la relación del sujeto con su identidad y el *sinthome* donde se disuelve como un concepto fijo, dando paso a una identificación que es constantemente reescrita en relación con el goce y el deseo.

Invención

La invención de la identificación se desplaza desde las primeras identificaciones imaginarias y simbólicas hacia la dimensión singular del *sinthome*. El concepto no solo redefine la relación del sujeto con el Otro, sino que también abre un camino hacia formas únicas de la subjetivación que no dependen de la ley simbólica. Miller amplifica esta perspectiva, destacando el papel de la invención en la estabilización del sujeto frente a su goce y su falta.

El término invención se opone naturalmente al de creación. El acento propio de la creación es – seamos tautológicos – su carácter creacionista. La creación pone el acento sobre la invención *ex nihilo*, a partir de nada. Es el acento teológico de la palabra creación (. . .) La invención se opone más fácilmente al descubrimiento. Se descubre lo que ya está ahí, se inventa lo que no está. Es por ahí que la invención es pariente de la creación. Pero el acento del término “invención” es en este caso una creación a partir de materiales existentes. Le daré de buen grado a la invención el valor del bricolage. (Miller, 2007, p. 2)

Para Lacan no es un proceso cerrado ni un resultado fijo, sino una continua alienación, donde no se debe a una creación sino de una constante reinversión donde el sujeto encuentra su lugar no específicamente de lo ya dado, si no apuntando más allá de lo que inventa.

En el seminario 3, Lacan introduce el concepto del Nombre del Padre, como parte de la estructura simbólica. El significante que regula el acceso del sujeto al lenguaje y organizador de la función del deseo. En este seminario, Lacan indica “lo que permite anudar el goce del cuerpo a la ley del lenguaje”. Esta función cuando hace falta, menciónese de ejemplo la psicosis, el sujeto queda atrapado en un goce no mediado por lo simbólico, lo que evidencia la importancia estructural de la identificación simbólica.

El Nombre del Padre opera como una identificación simbólica que estructura al sujeto en relación con el Otro y con el deseo. Sin embargo, Lacan deja claro que esta identificación nunca es completa. En el Seminario XI (1964), Lacan señala que el Nombre-del-Padre no es el único significante que organiza al sujeto, sino el punto de partida de una serie que siempre deja un resto. “un resto metonímico que corre bajo ella, elemento que no está indeterminado, que es una condición a la vez absoluta e imperceptible, elemento necesariamente en impasse, insatisfecho, imposible, ignorado, elemento que se llama el deseo” (p. 54)

Este resto, que se relaciona con el goce, introduce una tensión que atraviesa todas las identificaciones. En el seminario acerca del *sinthome*, Lacan (1975) menciona que no es algo que deba interpretarse, sino algo que el sujeto debe soportar como parte de su ser.

El hecho de que yo no haya encontrado otra manera de soportar el significante que escribirlo S es ya una suficiente indicación. Pero lo que queda, es que el significante, es decir lo que se modula en la voz, no tiene nada que ver con la escritura. En todo caso, esto es lo que demuestra perfectamente mi “nudo bo”. Eso cambia el sentido de la escritura, eso muestra que hay algo a lo cual se puede enganchar significantes, ¿y se los engancha cómo, a esos significantes? (p. 3)

Este énfasis en la invención singular redefine la clínica psicoanalítica, orientándola hacia la identificación no como un proceso de asimilación al Otro, sino como una creación que responde a la estructura del sujeto.

En sus conferencias, Lacan también aborda la dimensión ética de la identificación. En *El triunfo de la religión* (1974), señala que el sujeto debe encontrar su lugar no en la conformidad con el Otro, sino en la invención de una solución que le permita sostenerse frente al goce, “el hombre ya no sabe dar con el objeto de su deseo, y solo halla desdicha en su búsqueda, que vive con una angustia que limita cada vez más lo que podría llamarse su posibilidad inventiva” (p. 22). Este planteamiento subraya que la identificación no puede reducirse a un proceso normativo, sino que implica siempre un acto de invención.

Caracterización de la invención de identificación en sujetos psicóticos y neuróticos.

La relación con el síntoma, la identificación y la invención, en este apartado se aborda desde puntos distintivos entre las estructuras psicótica y neurótica desde la revisión de Lacan y Miller.

A partir de la invención de Miller, desde la psicosis, posee un carácter estabilizador que no se articula con las identificaciones tradicionales como funcionaria en el mecanismo de la neurosis. En la psicosis parte de la certeza de que el síntoma es del Otro. “Para el psicótico, como para el neurótico, el síntoma es lo que no va, lo que no funciona. Es la misma definición, pero en la psicosis lo que no funciona es el Otro, hay una exterioridad del síntoma” (Miller, 2018, pag, 33). El psicótico construye invenciones de manera singular que buscan suplir la falta desde el registro simbólico formando un sentido.

Así, en el neurótico, el síntoma puede buscar a través del psicoanálisis su complemento en el Otro, encontrar el Otro a quien quejarse, de quien quejarse. Pero el psicótico no necesita un análisis para encontrarlo, él ya llega. Así resalta el valor del dicho de Lacan, que parece una paradoja: que el psicótico es normal. Es decir, que para el psicótico el Otro no es normal, la anormalidad está unilateralizada completamente en el Otro. (pág. 33)

De esta manera, la diferencia en el neurótico está ligado en torno al síntoma y la relación con el Otro para lidiar con su conflicto, partiendo desde que el psicótico ya parte de la certeza de que el síntoma es del lado del Otro.

En torno a la invención y las identificaciones radican en la función del síntoma, en la neurosis, funcionan de manera más dinámica y automática, articuladas con el deseo del Otro. Por el lado de la psicosis, la invención responde a una necesidad estructural de estabilización ante la carencia de un anclaje simbólico en el Otro.

Síntoma e invención

A referencia del síntoma, en la neurosis se describe como el punto de conflicto en el que el sujeto no lo puede comprender todo, generando la necesidad de

encontrar en el Otro una respuesta o encontrar una asimilación, de esta forma, lleva al sujeto a construir identificaciones de las cuales se articula con el deseo del Otro y buscan integrar el sentido que se adquiere como perdido o ligado a la carencia. “Así, en el neurótico, el síntoma puede buscar a través del psicoanálisis su complemento en el Otro, encontrar el Otro a quien quejarse, de quien quejarse. Pero el psicótico no necesita un análisis para encontrarlo, él ya llega.” (Miller, 2018, pág., 33)

Por lado de la psicosis, el síntoma no se deriva en la relación con el sujeto, sino al Otro. En el psicótico, se encuentra en el ámbito externo, el Otro es transparente y ubicado aparte de él, fuera de sí. El fenómeno que explica Lacan responde ante la certeza de los actos y pensamientos esta determinados por una instancia ajena. Para el psicótico, el Otro parte de una investidura de la anormalidad radical que tiene de experiencia del síntoma.

La invención en la psicosis adquiere un rol más central para suplir una o La Carencia de una metáfora paterna, el Nombre del Padre estabiliza este significante. Miller (2018) explica desde su texto *Introducción a la clínica lacaniana: Conferencias en España* acerca de la intención de significación del sujeto: “Si hay discurso es porque se tiene una idea de lo que se desea decir. Si la cadena significante separa es porque se produce, retroactivamente, un efecto de significación” (pág. 35). De esta manera, el psicótico recurre a una invención singular de la cual intenta dar consistencia simbólica, referenciado en el caso Joyce.

En el caso Joyce, la invención no se enfoca hacia las identificaciones tradicionales como se representaría en el neurótico, sino que se constituye como un intento para estabilizar la posición subjetiva frente al desencadenamiento.

En el neurótico, la invención se comprende como un proceso creativo a través del cual el sujeto busca soluciones a los “impasses” de lo simbólico que le plantea su síntoma. Estas invenciones suelen estar mediadas por identificaciones con figuras significativas en el Otro, ya que, en la neurosis, el deseo del Otro y la falta simbólica representan significantes de la cual sacuden al sujeto.

Ambas estructuras dan el uso de la operación del lenguaje, el contraste surge a partir del vínculo con el significante y la manera en la que el sujeto responde ante el síntoma, en referencia a la neurosis y el vacío que habita en referencia al Otro, desde el psicótico. En el caso Schreber, su invención parte desde la misión divina elaborando una narrativa en la que Dios cumple en la función de Otro, el delirio no solo representa la manifestación, sino que también cumple con el intento de dar consistencia y alinear la cadena de significantes que, para Schreber, se siente fragmentado y caótico.

En este sentido, la invención no busca completar en el Otro, la operación sirve para generar un equilibrio subjetivo, de esta forma no todo psicótico va a orientarse hacia una identificación en el sentido tradicional, porque no es un referente estable o normativo. Al contrario del neurótico, es más dinámico y permite al sujeto articularse con los ideales, sosteniendo su posición desde lo simbólico.

Multiplicidad de la identificación y su relación con el síntoma

Las identificaciones se desenvuelven por medio del anudamiento de los registros RSI. Cabe recalcar que la identidad también se construye mediante invenciones, pero son más flexibles dentro del registro simbólico, las identificaciones -hablando en plural- no solo se justifica por ser parte de una masa, como Freud lo desarrolla. Acorde a Miller (1998) en su texto Los signos del goce indica lo siguiente:

Hablar de las identificaciones, en plural, no solo se justifica por el hecho de que sean múltiples, diversas y formen una miscelánea, tal como se lee en Freud con referencias al yo. Las identificaciones que el sujeto designa como yo no son necesariamente sistemáticas, coherentes y armoniosas. La regla es, más bien, que no lo sean. Los comienzos de un análisis muestran, ponen en evidencia, la discordancia de las identificaciones. Todo esto justifica pues el plural. (pág. 121)

Lacan planteó que el sujeto no tiene una identidad única, sino que se encuentra atravesado por múltiples identidades, donde la miscelánea que

menciona Miller en *La Invención Psicótica* señala que las identificaciones pueden coexistir y entrar en conflicto, produciendo desplazamientos en la identidad.

Pilar Dasí (2004) en su artículo titulado *Las cristalizaciones identificatorias en la neurosis obsesiva* plantea que en la neurosis obsesiva desempeña un papel en relación con el deseo. Deseo donde en la histeria “sabe”, pero en el obsesivo existe la pregunta en torno al Otro, pregunta que nunca será resuelta en su totalidad:

El mismo es sólo un espectador, y en ello estriba la posibilidad misma del juego y del placer que obtiene. Sin embargo, no sabe qué lugar ocupa. Lo que hace, lo hace a título de coartada. Esto si lo puede entrever y por eso casi nada de lo que ocurre tiene para él verdadera importancia. (par. 13)

De nuevo Miller (1998) en *Los Signos del Goce* responde: “Y no crean que cuando Lacan menciona la identificación con el síntoma se trata de algo muy distinto. La identificación con el síntoma se diferencia de la identificación que es puramente significativa e implica el goce” (pág. 289). Esta cita indica la conexión de una identificación surgida por el síntoma.

La autora Mónica Torres (2001) en su artículo *De la identificación al síntoma y retorno* responde en relación acerca de la identificación con el síntoma referido:

El síntoma, de alguna manera, es una solución a este imposible entre el sentido y lo real. Porque el síntoma es un modo de tratamiento de lo real por lo simbólico; el síntoma mismo es un modo de tratamiento de lo real por lo simbólico y en ese sentido es un modo de presencia de lo simbólico en lo real, quizás el único modo de presencia de lo simbólico en lo real. El síntoma, nos dirá Lacan, es lo único que demuestra que hay una incidencia de lo simbólico en lo real. El título mismo, por ejemplo, de Joyce, el síntoma, —que es el seminario que tiene ya en su título la palabra síntoma— es el paradigma de aquél que habría llegado a aceptar su “tú eres eso”. Joyce es el que llegó a aceptar el “tú eres eso” y llevar el “tú eres eso” hasta la identificación. Podríamos decirlo de otra manera, decirlo como “tú eres tú síntoma” y esto es la identificación al síntoma. (par. 29)

Existe de esta manera, una racionalización de cómo la identificación responde ante el síntoma, de modo que, en referencia a la invención, es un plus trabajado desde la metonimia y la metáfora.

De esta manera, existe una diferencia fundamental entre la invención identificatoria entre la neurosis y la psicosis, la manera en que el sujeto se relaciona con el Otro y en el papel que desempeña el síntoma dentro de cada una de estas estructuras clínicas.

Desde la neurosis, el síntoma se inscribe en una dinámica que esta estrechamente vinculada al deseo del Otro. Aquí el síntoma no es simplemente una manifestación sin la adquisición del sentido simbólico que el sujeto teje en su relación con el Otro. Este proceso impulsa la búsqueda de significado, donde la identificación permiten al sujeto construir no solo desde la perspectiva de la invención, si no una articulación dentro del registro simbólico.

A partir del contraste de la psicosis, la certeza de que el síntoma proviene del Otro impone la necesidad de que la invención singular estabiliza la posición subjetiva, funcionando como un suplente ante la falta de anclaje simbólico. La relación con el Otro adquiere un carácter radicalmente distinto, es una ruptura en el registro simbólico, no se apoya de la misma manera en el neurótico. En la psicosis no es un mero recurso creativo, sino una solución necesaria para que el sujeto permita estabilizar su posición subjetiva y, en muchos casos, evitar un desencadenamiento.

CAPÍTULO 3

Los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria

El presente capítulo abarcará de forma breve acerca de la relación entre los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria, en donde se incluirá el término de identidad inmersiva la cual desarrolla el planteamiento de que el personaje de videojuego explora un rol alternativo del entretenimiento y sirve como marco para la exploración de un vínculo significativo para el jugador.

Identidad en personajes de videojuegos

Acercas del concepto de la identidad en personajes de videojuegos, se la define por medio de la relación del avatar y el jugador, en donde el sujeto adquiere una representación por medio del videojuego.

En los personajes de videojuegos, el rasgo unario aparece como el elemento distintivo que permite que el sujeto se identifique con los personajes dentro de los géneros de acción y aventura, de los cuales pueden incidir en *shooters* de primera persona, videojuegos enfocados en supervivencia y sigilo y roles tácticos.

Esta representación se ubica por medio de los tres registros, la singularidad de la imagen, en la inscripción del personaje en el lugar dentro de la estructura del juego (esto incluye los títulos o roles específicos que le dan significado al personaje del videojuego), y desde el registro de lo real como el trazo imposible, que se manifiesta como el momento en que el personaje no simboliza por completo, pero responde a la particularidad del sujeto.

En tanto estructura, la articulación dinámica entre lo simbólico y lo imaginario, pueden privilegiarse entre uno y el otro dependiendo de la relación que el sujeto-jugador establece con él. No son exclusivos de cada registro, sin embargo, desde la singularidad de la imagen podría identificarse imaginariamente, experimentando una forma de completud ilusoria.

Desde la vertiente simbólica, son las reglas que le dan esa consistencia al personaje. Así, el videojuego puede ser entendido como un espacio simbólico

que interpela al jugador como sujeto del lenguaje, exigiendo su inscripción para poder participar en la experiencia.

Lacan (1973) menciona al sujeto como producto del lenguaje y desde el orden simbólico, a través del Seminario XI: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis: “El inconsciente está estructurado como un lenguaje” (pág. 28). La identificación siempre será un proceso inconsciente, operando en un nivel donde el sujeto no tiene un control consciente sobre las dinámicas que lo estructuran, el videojuego en este caso interpela al jugador dentro de un marco de significantes.

Los significantes se dirigen al ideal que el sujeto desea alcanzar, aquello que se configura como deseable. Páramo (2008), en su artículo La construcción psicosocial de la identidad y del Self, destaca que el lenguaje desempeña un papel central en la configuración de la identidad:

Estas relaciones a su vez nos muestran qué observar del otro, y es en esa medida en que el otro contribuye a la construcción de nuestra identidad. El conocimiento que tenemos de nosotros mismos es el resultado de las demandas que hace la cultura por observar a través de las categorías verbales empleadas para ello, lo que se quiere que se observe de nosotros mismos” (p. 548).

El ideal también cumple como una forma de atribuirse a las cualidades que percibe en ese otro. La identificación no es simplemente un proceso de imitar, sino una operación compleja en la que el sujeto proyecta su deseo en el objeto y, a la vez, se aliena en él. Joel Dor (1995) desde Lacan señala que este proceso tiene sus raíces en el Otro primordial:

Hay que agregar que la dimensión de lo imaginario subyace, del principio al fin, en esta conquista de la identidad, desde el momento en que el niño se identifica con algo virtual (la imagen óptica) que no es él como tal, pero en la que, sin embargo, se re-conoce. (p. 46)

Las primeras identificaciones constituyen los cimientos del yo, por lo cual, estas primeras huellas inconscientes se reactivan continuamente a lo largo de la

vida del sujeto, especialmente en su relación con figuras que encarnan ideales o atributos que el sujeto percibe como reales.

Este proceso no solo implica llenar un vacío percibido, sino también atribuir al personaje un lugar en la economía psíquica del sujeto, donde representa tanto un ideal de lo que quiere ser como un espejo de lo que carece. Courel (2006) menciona en *Psicoanálisis y economía: plusvalía con plus de gozar* la dinámica que cumple esta ley económica en función de la ley del deseo:

Ese goce, faltante y ofrecido por la mercancía, sólo alcanzable en la escala invertida de la ley del deseo, es precisamente "el plus de gozar ... que permite el aislamiento de la función del objeto a". (..) De este modo, con la formulación del plus de gozar, el objeto a que causa al sujeto en el fantasma, el objeto causa de deseo, encuentra su lugar de inscripción en la época. (p. 306)

Así, la identificación opera como una estrategia inconsciente para manejar la falta estructural que define al sujeto, configurando un vínculo ambivalente con ese otro sentido y consistencia, pero que nunca puede completarlo del todo.

El sujeto se identifica con la representación imaginaria que da el personaje, lo puede encontrar poderoso o intrigante. Uno de los objetivos de los personajes de videojuegos es que su enfoque es para ofrecer una imagen llamativa e idealizada. A primera vista el sujeto puede identificarse con el personaje en función de su apariencia, habilidades o los atributos que desearía poseer, indicando un Yo ideal que opere desde esa instancia.

Como anteriormente exployado, en el estadio del espejo, el personaje actúa como un reflejo de la idealización del personaje. A pesar de esto, la relación especular puede ser alienante, debido a que la imagen del avatar no es completamente reflejada desde las limitaciones reales del jugador.

Los personajes de videojuegos a través de su narrativa y sus significantes se estructuran en relación con los roles y las funciones simbólicas asignadas al jugador. Esnaola y Levis (2008) en su artículo *La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional* apunta acerca de cómo la

relación o postura que alguien adopta frente al objeto influye en las significaciones que le atribuye:

Las narraciones, una vez instalado el lenguaje y con él la posibilidad de simbolizar mediante relatos los significados, temores y dudas, se constituyen en objetos transicionales. Narrar, darle una historia a lo innombrable nos permite el ejercicio de la función simbólica que necesita construir canales expresivos a través de los cuales darle voz a lo caótico y colocarlo bajo las convenciones que, mediante el orden del lenguaje, hemos construido en cada estilo. (p. 59)

El jugador asume un lugar mediado por el personaje, el personaje en sí mismo actúa como otro auxiliar que insta al sujeto, estableciendo reglas, desafíos y recompensas que estructuran la experiencia. De esta manera se forma una identificación que trasciende el lenguaje, conectando al sujeto con los significantes. Permite al sujeto construir significantes condicionados por su relación específica con el objeto de deseo.

En el texto de Sánchez-Barranco et al. (2006) titulado Reconstrucción histórica de la obra de Jacques Lacan explica lo siguiente en torno a la metáfora y metonimia:

Existirían, además, dos posibilidades de la incidencia del significante sobre el significado, según ideas de Jakobson, remitiendo una a la condensación, que concierne a una estructura de superimposición de significantes (metáfora), y la otra a un viraje de la significación, que se da en el desplazamiento (metonimia). (pág. 420)

Dentro del análisis lingüista de Jakobson, estas dos operaciones estructuran como el significante incide sobre el significado, de la cual no solo es lenguaje corriente sino también en los procesos simbólicos dentro del inconsciente.

En ese sentido, el lenguaje a referencia del significante y significado no se puede simbolizar completamente a lo que introduce el registro de lo real, aquello que se escapa de las imágenes y del lenguaje, toca el goce particular del sujeto y no es completamente simbolizado.

El jugador experimenta un goce único en la inscripción con el personaje del videojuego. En ocasiones, el videojuego puede llevar al jugador a confrontarse con lo real, rompiendo la ilusión de la identificación con el personaje y esto es debido a que el juego introduce escenas y/o decisiones morales complejas que sacuden al sujeto, obligándolo a enfrentar aspectos del yo que no están alienados con su ideal imaginario.

En el marco de lo Real, Lacan (1973) lo manifiesta en sus cuatro conceptos, aquello que se resiste a ser simbolizado por completo, permanece como un exceso, una falta, -en este caso- se representa como la ruptura dentro de la experiencia del jugador. Mientras que en el registro Simbólico e Imaginario se derivan hacia la estructura del lenguaje narrativo y visual, lo Real aparece en los límites antes mencionados.

Otro ejemplo que se manifiesta a modo de estructura es la presencia de un vacío narrativo, juegos como Dark Souls (2011) construyen el universo través de fragmentos de información que el jugador debe de recolectar y reconstruir, pero nunca ofrecen esta narrativa de forma completa, entregando detalles por detalles, este diseño, está lejos de entenderse como una carencia, el sujeto-jugador se introduce en la experiencia de la incompletud inherente, un espacio en esta brecha de significado, queda como la imposibilidad de abarcarlo todo, como puede ocurrir fuera de un videojuego. “Va a hacerles seguir otro orden, evidentemente, la de sus satisfacciones, las que encuentran su objeto en lo real puro y simple” (Lacan, 1953, p. 6)

El jugador, atrapado en esta brecha de significado, queda confrontado con lo que no puede ser dicho, comprendido o simbolizado por completo. Otro ejemplo que mencionar queda en referencia de la muerte misma, en este sentido, referido al personaje principal o avatar. Aunque en la mayoría de los casos que el juego permita reiniciar o continuar; se trata de una suerte de reconocer acciones que no se repiten en un futuro.

En Dark Souls (2011), algunas respuestas son elusivas y el progreso está marcado por la muerte constante. La dificultad y la repetición de la muerte interpone al jugador no solo enfrentándolo a la frustración, sino también a la

posibilidad de representar(lo), este enfrentamiento constante con lo real se convierte en una oportunidad para crear estrategias (referidos desde las soluciones).

La irrupción de la muerte representa una pérdida que quiebra la continuidad simbólica del juego, a pesar de que linealmente en el videojuego esto no es notorio, el sujeto se percatar de una salida simbólica.

Esto ha avanzado en la elaboración notoria de títulos con mecánicas que desafían esta ley, haciéndola cada vez más real, la mecánica de Permdeath (muerte permanente), hace que la experiencia de la pérdida se sienta completamente definitiva. La mecánica no solo introduce un nivel de tensión que desafía la jugabilidad, sino que además añade otra capa que obliga a valorar cada decisión, ya que cada decisión podría tener alguna repercusión adicional.

Además, lo Real emerge en el exceso que algunos videojuegos introducen, particularmente la representación de la violencia, el dilema ético y el sufrimiento. Títulos como Cyberpunk 2077 y Grand Theft Auto (GTA), obligan al jugador a tomar decisiones que no ofrecen una respuesta correcta, confrontándose con una carga que no puede resolverse dentro de las mecánicas que se encuentren dentro del videojuego. Esnaola y Levis (2008) comentan a fondo este fenómeno:

En este mundo de cambios tan vertiginosos e inestables, el narrador ha quedado desconcertado, enredado en las múltiples relaciones y posibilidades que se van abriendo ante su imaginación creadora. Si el narrador se ciñe a una determinada historia -tal es el caso de los relatos con argumentos lineales tradicionales- estaría realizando una opción dejando de lado a las múltiples posibilidades que existían en el momento previo a su elección. (p. 56)

Este exceso desborda la estructura narrativa y deja al jugador frente a un impacto que, lejos de resolverse, permanece como un trazo imposible de integrar plenamente.

La relación del jugador con el sistema también deja al descubierto aspectos del registro de lo real. En el videojuego Undertale, como se mencionó anteriormente, se rompe con la fantasía del control absoluto que el jugador

asume sobre el sistema. Al recordar decisiones previas, luego después de dar el reinicio en el videojuego, el juego desafía la ilusión de un “reinicio absoluto” y expone que el jugador nunca tuvo el dominio completo.

Este acto confronta al sujeto con una experiencia de imposibilidad, revelando los límites del poder que el sistema simbólico (referido hacia las reglas del videojuego) que le permite asumir. De esta manera, el videojuego introduce una experiencia que bordea lo real, en cuanto desestabiliza la certeza del sujeto y rompe con la experiencia cómoda que el jugador establece con el sistema.

Como última instancia, lo Real en los videojuegos se encuentra plenamente en una experiencia que irrumpe los márgenes de la jugabilidad, desafiando al jugador a enfrentarse con aquello que no puede ser domesticado por el lenguaje desde la narrativa del juego, lo real, se presenta como un trasfondo latente, ampliando la limitación de lo que el juego ofrece por medio de las representaciones simbólicas y visuales.

Identidad Inmersiva

Para definir la identidad inmersiva en los videojuegos, es fundamental considerar la representación y la narrativa presentes en su entorno. En esta sección, se aborda específicamente cómo la identidad se relaciona con los personajes de videojuegos. Según el autor James Gee (2003) en su investigación Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y el alfabetismo indica lo siguiente:

Cuanto más pueda un jugador manipular a un personaje del juego y tomar decisiones que impacten en el personaje, más invertirá el jugador en el personaje y en el juego a un nivel profundo. Esta inversión parece ser la base más profunda de la motivación de un jugador para seguir con un juego y, finalmente, dominarlo. (pág. 3)

La identidad inmersiva en este contexto no se limita únicamente a la empatía o conexión emocional con un personaje, sino que avanza una interacción más profunda que incluye el reconocimiento de valores, dilemas y experiencias que resuenan con el jugador.

El lenguaje de los videojuegos se manifiesta a través de su narrativa, donde la historia y los personajes son el puente que conecta emocional y socialmente, se potencia a través de la representación visual y simbólica de los personajes, quienes, en muchos casos, encarnan atributos o dilemas con los que el jugador puede identificarse.

Según Marchant (2020), en su investigación *Realidades inmersivas: viaje a través de la comunicación en los videojuegos*, señala que “la inmersión en primera persona se comprenderá como la posibilidad de visión directa del mundo virtual del juego, como si el jugador estuviese viviendo en carne propia lo acaecido en el relato” (párr. 17).

La saga de *Metal Gear Solid* abarca muy bien esta temática; cada vez que el jugador juega por primera o nuevamente el videojuego, será inmerso a través de la explicación de los parámetros de cómo funciona el entorno del juego, como lo es para entender la jugabilidad de este.

Esta inmersión se potencia cuando el diseño de los personajes y del universo del juego refleja atributos similares al jugador y al mundo real; no de manera física, sino respondiendo a la particularidad emocional o simbólica, tanto del jugador, como en el mundo ficticio en el que se ambienta. Existen protagonistas que enfrentan la realidad de sus acciones generando un fuerte impacto solo por tener una característica similar.

De este modo, los videojuegos crean un lazo inmersivo mediante narrativas y diálogos que permiten a los jugadores formar vínculos con los personajes, ya sea por similitudes en roles, dilemas éticos o experiencias compartidas. Esto significa que el espacio que ofrece el videojuego hace que el jugador reflexione sobre aspectos de su propia identidad o cuestionando situaciones de las cuales el videojuego puede enfatizar, facilitando así la construcción de un sentido.

Según Johan Huizinga (2000) en su libro *Homo Ludens*, destaca que el juego permite reinterpretar la realidad, especialmente en relación con la identidad, “La identidad, la unidad esencial de los dos, va mucho más allá de la correspondencia entre una sustancia y su imagen simbólica. Es una unidad mística” (p. 25).

Esta unidad mística que trae Huizinga alude en este contexto a la conexión intrínseca entre lo sustancial y lo simbólico en la persona (en este caso, el jugador). El juego, al originarse desde lo simbólico, trasciende el entretenimiento y se presenta como una expresión significativa que conecta profundamente con el sujeto.

Los videojuegos trascienden el entretenimiento al proporcionar un espacio de interacción simbólica donde el jugador puede explorar facetas de sí mismo que quizás no tienen cabida en la vida cotidiana. A través de personajes bien diseñados y narrativas profundas, el jugador no solo se identifica con el personaje, sino que también es particularmente evidente en géneros como los juegos de rol (RPG), donde el jugador no solo observa a los personajes, sino que tiene el poder de influir en sus decisiones y, por ende, en el desenlace de la historia.

Este nivel de control refuerza vínculo identitario y permite que la experiencia del juego se convierta en una extensión de la propia narrativa del jugador.

La identidad inmersiva en los videojuegos resulta ser mucho más que una estrategia narrativa, es una herramienta que abre un diálogo entre lo real y simbólico; entre el jugador y el personaje. Los videojuegos actúan como un espejo en el que el jugador puede ver reflejados sus deseos, miedos y aspiraciones, permitiendo que el acto de jugar se transforme en una experiencia mucho más enriquecida.

Relación de los personajes de videojuegos con la terapéutica

Los personajes de videojuegos tienen la suerte de funcionar como mediadores psicológicos para el sujeto que se encuentre rodeado. Esta función terapéutica se debe a la naturaleza interactiva y envolvente del medio, que fomenta la exploración lúdica, la creatividad y el aprendizaje. La interacción con personajes que poseen roles, características y dilemas específicos puede provocar un impacto directo en la psique del jugador, favoreciendo la introspección y el desarrollo de habilidades psicológicas.

De vuelta al análisis en el gameplay de *Metal Gear Solid* (1998), existe indirectamente la temática del sigilo y de ser activamente tácticos. Según

González e Igartua (2020) en su artículo *Deshumanización y legitimación de los conflictos armados en los videojuegos bélicos* lo explican de la siguiente manera:

En la saga de juegos Metal Gear Solid, es común encontrar de forma predominante elementos ludológicos que invitan al jugador a no emplear la violencia contra los enemigos; sin embargo, su uso sí se contempla de forma eventual en determinadas ocasiones, y es precisamente la forma de representar dicha violencia (sea recurrente o anecdótica). (p. 17)

Este enfoque promueve una experiencia lúdica que va más allá del simple entretenimiento y fomenta una reflexión activa sobre las propias acciones y decisiones. Los videojuegos pueden ayudar a escapar de una realidad ofreciendo una experiencia inmersiva como a la vez que ayuda a reducir el estrés y la ansiedad, mejorando las capacidades cognitivas, como la memoria, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Existen estudios que han señalado los beneficios de los videojuegos en la mejora de funciones cognitivas, los juegos estratégicos o de acción, como *The Legend of Zelda* o *Portal*, pueden fortalecer la memoria, la toma de decisiones y la resolución de problemas. “Estimulan la memoria a corto plazo (..), la memoria de trabajo (..) y la memoria episódica (aquella que se refiere al recuerdo de momentos, lugares, emociones y detalles de contexto de episodios de la vida)” (Bermúdez, 2024, pág. 5). En el ámbito terapéutico, este tipo de interacciones se utiliza para tratar trastornos como el déficit de atención, el estrés postraumático y la depresión.

A continuación, se presenta la entrevista de Pepe Herrera (2024) en su estudio para la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), en donde entrevistó al Dr. Bermúdez Rattoni, dedicado a la neurobiología de la memoria indicando que los videojuegos ayudan a la capacidad de mejorar el sistema nervioso central y a la atención:

“No es una actividad pasiva, como se cree, porque debemos interactuar con lo que vemos en la televisión. Si estoy jugando fútbol, debo ver cómo desarrollar la jugada para anotar un gol; si es un juego de acción, debo analizar mis acciones antes de ejecutarlas para que no muera mi

personaje. Los videojuegos emplean mucho nuestro cerebro, pero también otro tipo de habilidades, como las audiovisuales”, señaló el investigador emérito del Instituto de Fisiología Celular de la UNAM. (pág. 3)

Desde una perspectiva terapéutica, los videojuegos también tienen el potencial de funcionar como herramientas de escapismo de una forma saludable. La experiencia inmersiva que ofrecen permite a los jugadores desconectarse temporalmente de una realidad estresante o emocionalmente abrumadora.

Este "escape" no debe interpretarse como un acto de evasión negativa, sino como una oportunidad para reducir el estrés y la ansiedad que surge, al mismo tiempo que se promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

El juego *Stardew Valley* es aclamado por ofrecer unas experiencias con relación a las actividades que se encuentran en los pueblos pequeños, actividades que permiten a los jugadores encontrar consuelo en la simplicidad de las tareas rutinarias y una comodidad en la belleza del diseño artístico. Según Sara Borondo (2016) como lo explica en su *Análisis de Stardew Valley*, enfatiza que el juego permite una experiencia entretenida y ligera:

Stardew Valley ha resultado una agradable sorpresa con una jugabilidad muy buena que está realizada con pasión por el género, prescindiendo de tutoriales - aunque logra enseñar muy bien sus normas al jugador- y de elementos innecesarios; en ningún momento sientes que haya una parte de relleno, no hay largas chácharas ni enrevesadas historias y las horas de juego van pasando ligeras y entretenidas.

Los videojuegos también ofrecen la posibilidad de fomentar habilidades sociales a través de personajes secundarios y narrativas colaborativas. Los juegos multijugador, como *World of Warcraft* (2001), no solo conectan a los jugadores entre sí, sino que también les permiten trabajar en equipo, comunicarse y resolver problemas de forma conjunta.

En estos contextos, los personajes de los videojuegos actúan como mediadores que facilitan estas interacciones, promoviendo valores como la empatía, la cooperación y la resiliencia. En el documental llamado *The*

Remarkable Life of Ibelin, se encuentra el personaje de *Ibelin*, un personaje diseñado inicialmente como un simple mercader en el mundo virtual, donde adquirió una relevancia inesperada gracias a la interacción y las historias creadas por los jugadores a su alrededor.

El documental resalta que los avatares, en este caso, proyectan a través del sujeto los atributos emocionales y simbólicos, lo que les permite crear narrativas y encontrar en ellos una fuente de apoyo y conexión social. En el artículo publicado de Netflix escrito por Roxanne Fequiere (2024) explica el caso que se presenta en el documental:

Mats hizo precisamente eso, trascendiendo sus limitaciones físicas y convirtiéndose en una figura central en una comunidad en línea en expansión. "Uno de nuestros objetivos era mostrar [cómo es] crecer dentro del juego, y lo que descubrí fue que es algo similar a crecer en la vida real", dice Ree. "Mats comete errores. Pierde a dos de sus mejores amigos por un tiempo y luego pide perdón". (pág. 13)

Esta interacción dentro del juego permite que los personajes de videojuegos proporcionen implicaciones significativas en la salud mental y el bienestar emocional. Desde la introspección personal hasta la mejora de habilidades cognitivas junto con el desarrollo de conexiones sociales, de manera que los videojuegos han evolucionado para convertirse en una herramienta terapéutica versátil y poderosa.

En un mundo cada vez más conectado a lo virtual, la relación entre los personajes de videojuegos y los jugadores no solo son un medio de entretenimiento, sino también una puerta a nuevas formas de explorar, comprender y transformar la experiencia humana, velado desde la singularidad del sujeto.

En la tesis doctoral de Iván Mendizábal (2004) argumenta de una "tercera dimensión" en una referencia al estadio del espejo y su relación con el videojuego, donde lo ubica como una ilusión del espacio real donde la percepción hace ver y sentir cosas "dentro":

Los videojuegos en sí mismos cooptan y desdoblan al espacio de lo real. Puesto que la heterotopía es afín a espacios rizomáticos, mentales y utopías, los videojuegos vuelven a fundar tales espacios en su entorno gracias a lo hipertextual y lo multimedial de su forma. (pág. 47)

Lo que Mendizábal indica sobre co-optar y desdoblar, es en referencia a no solo tomar los elementos que se encuentran en el videojuego, sino también de transformarlos y expandirlos, esto aporta a interpretaciones alternativas y más complejas, haciendo hincapié en la posición de mediador en que los personajes reconfiguran una percepción, generando nuevas experiencias y formas de interacción.

Acercas de la *heterotopía* que se menciona, lo trae desde la filosofía de Michel Foucault, de la cual es un concepto que refiere un espacio cultural, donde describe varias capas de significados o de relaciones con otros espacios a simple vista. En el contexto de los videojuegos, estos espacios existen simultáneamente dentro y fuera del mundo cotidiano. Refiere que existe la capacidad de reflejar y de reimaginar la realidad que son aplicables en los videojuegos, debido a su capacidad para construir entornos simbólicos, imaginativos y alternativos.

El concepto de *Rizoma*, es construido desde la teoría filosófica de Gilles Deleuze y Félix Guattari en el segundo volumen llamado *Mil Mesetas de su obra Capitalismo y Esquizofrenia* (1972) en donde el espacio rizomático funciona para describir estructuras que no son jerárquicas y se encuentran en constante conexión, son como las redes de conexiones que pueden ir a diferentes lados pero todos van a un mismo destino, en el mismo texto indica lo siguiente:

Nunca hay que preguntar qué quiere decir un libro, significado o significante, en un libro no hay nada que comprender, tan sólo hay que preguntarse con qué funciona, en conexión con qué hace pasar o no intensidades, en qué multiplicidades introduce y metamorfosea la suya, con qué cuerpos sin órganos hace converger el suyo. (pág. 10)

Un libro no es un objeto cerrado, tampoco es una máquina de transformación aislada del sujeto que lo experimenta. Su sentido emerge en la relación con el lector, en la forma que articula su percepción con el objeto. Desde esta

perspectiva, el proceso de reconocimiento y construcción del Yo se refleja en el Estadio del Espejo.

Mendizábal (2004) conceptualiza el Estadio del Espejo como un espacio otro, donde el deseo entra en juego para construir una identidad, donde la imagen reflejada no solo devuelve una representación, sino que impone una tensión entre lo que se es y lo que se proyecta:

Los videojuegos son tecnologías especulares virtualizadoras. Inventan alteridad y producen a un tipo de individuo que juega con «representaciones ajenas para reencarnarlas llenas de reflejos propios» (Rekalde, 1997: 12). Como el espejo, su espacio virtual termina siendo sico-tecnológico desde el cual se elabora una discursividad impugnadora del yo, pero además un estado de crisis invocando la necesidad de liberación a través de una utopía. Es una semiosis basada en el reflejo. (pág. 49)

Al describirlos como elementos virtualizadores, los videojuegos no solo permiten al jugador habitar representaciones que no son propias y reconfigurar una identidad propia, lo que describe como explica en la cita “reencarnar los reflejos propios”. El estadio del espejo sugiere que el espacio virtual que ocupa el personaje del videojuego funcione como un lugar donde el Yo se desdobra y se enfrenta a versiones alternativas de sí mismo, nombrando así el espacio “sico-tecnológico que Mendizábal trae, combinando los aspectos psicológicos y tecnológicos, sirviendo como un entorno donde se cuestiona la estabilidad del yo.

El personaje en cuestión se convierte en un espacio donde la crisis pone en entredicho la certeza del sujeto y, al mismo tiempo, evoca un anhelo de liberación, representado lo que sería un acto lúdico en la identidad, actividad que desde la introspección puede generar una reflexión crítica sobre la identidad propia y acerca de las estructuras psíquicas que se enfrenta el sujeto.

En referencia de la “semiosis basada en el reflejo” indica que alude a la forma en que los significantes son producidos, estando profundamente ligados a la experiencia del jugador como sujeto reflexivo. Las interacciones en las que el jugador y el juego, se convierten en un espejo simbólico devuelve al sujeto en

una imagen de lo que podría ser, de igual forma llevar la posibilidad de re-imaginarse a sí mismo y al mundo en que se rodea.

Esto implica que el personaje, lejos de ser el portador de una experiencia, se lo transforma en una plataforma para cuestionar, explorar y reinventar tanto al Yo como a sus estructuras, llevándolo a un más allá del discurso social establecido.

En el caso de los videojuegos, la relación se encuentra con la capacidad para ofrecer las experiencias que no dependen de una narrativa rígida o unívoca. En lugar de obligar al jugador a seguir una única ley preestablecida, en este caso los personajes de videojuegos proponen múltiples posibilidades de exploración e interacción, permitiendo que el jugador construya su propio recorrido dentro del mundo del juego, reflejado en la complejidad y apertura del rizoma, que en este caso funciona como un elemento dinámico, fomentando una interpretación diversa y personalizada.

Los personajes de este modo reconfiguran estos espacios gracias a su naturaleza multimedial, esto significa que, por diferentes medios como las imágenes, el sonido (*soundtrack* y *OST*), el texto y la interacción inmersiva, permiten formas no lineales de exploración en donde se amplifican las posibilidades de las heteropías de Foucault haciendo tangible lo que no se podía permitir expresar o ser imaginado.

De esta manera los personajes de videojuegos sobresalen del margen de ser una forma de entretenimiento, a formar parte de una herramienta cultural y filosófica en se replantean como un recurso de invención identificatoria. Los jugadores encuentran figuras con las que pueden establecer vínculos simbólicos, proyectar aspectos de sus subjetividades e imaginar nuevas formas de ser en el mundo.

Estas interacciones replantean la relación con lo real, simbólico e imaginario, permitiendo al sujeto encontrar y explorar identificaciones singulares que propician a la vida de una respuesta propia ante la subjetividad del sujeto.

CAPÍTULO 4

Metodología

Enfoque

La investigación se realizó a partir del enfoque cualitativo debido a que implica analizar los datos no-numéricos obtenidos para el proceso de investigación dado que se basa en un método de recolección de datos enfocado en analizar los datos basados en la experiencia o comportamiento que las personas les atribuyen, dado que Hernández, et al. (2018) explica que “resulta conveniente para comprender fenómenos desde la perspectiva de quienes lo viven y cuando buscamos patrones y diferencias en estas experiencias y sus significados” (p. 9)

Por ende, esta investigación es de enfoque cualitativo porque por medio del grupo focal con jóvenes adultos ..., permitió describir y comprender el fenómeno investigado acerca de los personajes de videojuego como recurso de invención identificatoria.

Paradigma

La investigación se realizó desde el paradigma interpretativo. A raíz de esta perspectiva, se construye una analogía de la problemática abordada basado en el diálogo y comprensión de la conducta desde los significados de los sujetos, como indica Sautu (2003) “Su propósito es analizar los procesos y fenómenos sociales, prácticas, instituciones y patrones de comportamiento, para desentrañar los significados construidos alrededor de ellos, en un contexto o entorno que puede ser de redes de relaciones sociales, sistemas de creencias, rituales, etc” (p. 55).

No se pretende hacer generalizaciones a partir con el sujeto estudiado.

Método

Según Arias (2006) “Los estudios descriptivos miden de forma independiente las variables y aun cuando no se formulen hipótesis, tales variables aparecen enunciadas en los objetivos de investigación” (p.25).

El método descriptivo permite demostrar las relaciones entre las variables y de analizar una investigación para saber describir una relación causal e interpretar las causas de este. El método permitió obtener información a través del grupo

focal realizado a la población como también el estudio de fuentes bibliográficas, además se complementó la información con dichos y comentarios de los jóvenes adultos.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Las técnicas de recolección que se utilizaron fueron el uso de revisión bibliográfica, se empleó un grupo focal a través de la dinámica de grupo focal, el primero con relación a la modalidad de trabajo académico para analizar artículos científicos, debido que Guirao (2015) explica “en el contexto de la revisión comienza a entenderse en sí como un estudio en sí mismo, en el cual el revisor tiene un interrogante, recoge datos (en la forma de artículos previos), los analiza y extrae una conclusión.” (párr. 9)

El segundo enfoque permitió obtener una combinación de diversidad en las respuestas, el grupo focal se diseñó con una guía temática que contenía preguntas abiertas, las cuales sirvieron como base para explorar las percepciones, opiniones y experiencias de los integrantes del grupo.

El grupo focal, por su parte, se organizó de manera virtual mediante una llamada, reuniendo a un conjunto de participantes seleccionados estratégicamente, esta selección se realizó considerando su relevancia en relación con el fenómeno de los personajes de videojuegos.

Población

En la investigación se trabajó con la población de 7 adultos jóvenes, la cual pertenecen a una comunidad en línea de México, de la cual el grupo focal se dividió en dos grupos. Los grupos no cuenta con un ordenamiento de edad específico. El objetivo fue conocer sus perspectivas en cuanto a los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria. Según López (2004), “La población es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación” (p. 69). La investigación nace directamente de las experiencias compartidas por la propia población escogida.

Cabe destacar que esta investigación nace directamente de las inquietudes y experiencias compartidas por la propia población estudiada. A través de su participación en comunidades en línea, se observó un interés recurrente en

discutir cómo los personajes de videojuegos impactan en su identidad, emociones y formas de relacionarse con el mundo. Esto motivó la necesidad de profundizar en el tema, buscando comprender de manera más estructurada cómo los videojuegos, como medio interactivo y narrativo, sirven como herramientas para la reflexión personal y la construcción identitaria.

La muestra poblacional fue elegida a partir del grado de confianza, lo que asegura que los resultados obtenidos reflejan las características seleccionadas. Así la investigación surge como respuesta directa a las particularidades de la población elegida, destacando las experiencias y percepciones de cada uno de los miembros de la población.

CAPÍTULO 5

Presentación y análisis de resultados

Presentación de resultados

A continuación, se presentarán los resultados del grupo focal tomadas a siete jóvenes adultos, donde se realizará un análisis respectivo acorde a las variables establecidas.

Esta información es fundamental y de mayor importancia, debido a que proporciona mayor conocimiento sobre la realidad de los jóvenes adultos, tanto a nivel fenomenológico como a nivel psicológico.

La información personal de los entrevistados se mantiene de forma anónima según el acuerdo de consentimiento informado.

- Se presentará a cada entrevistado como: Sujeto 1, Sujeto 2, Sujeto 3, Sujeto 4, Sujeto 5, Sujeto 6, Sujeto 7.

Para la presente investigación se realizó una tabla de variables con su respectiva definición.

Tabla 1

Tabla de variables para grupo focal a jóvenes adultos.

Variables	Relevancia	Preguntas
Identificación con personajes de Videojuegos	Cuanto más pueda un jugador manipular a un personaje del juego y tomar decisiones que impacten en el personaje, más invertirá el jugador en el personaje y en el juego a un nivel profundo. Esta inversión parece ser la base más profunda de la motivación de un jugador para seguir con un juego y,	¿Alguna vez te has identificado con un personaje de videojuego?
		¿Qué características o atributos de un personaje influyen más en ti? (ej. personalidad, habilidades, apariencia, historia)

	finalmente, dominarlo. (Gee, 2023, pág. 3)
Invención Identificatoria	<p>Las identificaciones que el sujeto designa como yo no son necesariamente sistemáticas, coherentes y armoniosas. La regla es, más bien, que no lo sean. Los comienzos de un análisis muestran, ponen en evidencia, la discordancia de las identificaciones. (Miller, 1998, pág. 121)</p> <p>¿Has experimentado cambios en cómo te percibes a ti mismo/a después de jugar con un personaje que admiras o te llamaba la atención?</p> <p>¿Consideras que los videojuegos te permiten explorar aspectos sobre ti mismo que no necesariamente expresas en tu vida diaria? Si es así, ¿de qué manera?</p>

Tabla 2

Resultados del grupo focal a jóvenes adultos

1) ¿Alguna vez te has identificado con un personaje de videojuego?	
Sujeto 1	<p><i>Sí, sobre todo con personajes principales como Link de The Legend of Zelda, Wheatley de Portal, Zagreus de Hades y un personaje secundario como Siegmeyer de Catarina de Dark Souls.</i></p> <p><i>“En cada uno de ellos los relaciono al buscar el propósito de la aventura y el sentido de la vida”.</i></p>
Sujeto 2	<p><i>Sí, Link de The Legend of Zelda, con Ezio Auditore de Assassin’s Creed, Wheatley y GLaDOS de Portal, también con Madeline de Celeste.</i></p>

Sujeto 3	<i>Sí, con Ramza y Delita de Final Fantasy Tactics: The War of the Lions, Harrier Du Bois de Disco Elysium, LSTR de Signalis y los alter egos de Hotline Miami.</i>
Sujeto 4	<i>Snoot Game- Anon y Fang El inicio de ambos personajes me recuerda mucho a mi propia personalidad, Anon como un ermitaño antisocial que demerita a los que están a su alrededor y a lo largo del juego aprende a mejorar como persona, confiando en sus amigos. Fang por su lado empieza como una marginada social que rechaza a todos fuera de su círculo social y se encasilla en un rol autoimpuesto, pero luego aprende a autorrealizarse como persona, artista y amiga, desarrollando su propia personalidad y emendando sus errores.</i>
Sujeto 5	<i>Sí, recientemente con Fang y Anon de Snoot Game.</i>
Sujeto 6	<i>Por supuesto, con Big Boss y Venom Snake de Metal Gear Solid 3 y Metal Gear Solid 5.</i>
Sujeto 7	<i>No me he identificado con un personaje como tal, pero me he adaptado a la personalidad de Link de The Legend of Zelda.</i>
Análisis	Los 7 sujetos han afirmado acorde a la pregunta acerca de si se han identificado con un personaje de videojuego. Mencionan personajes muy diversos desde héroes icónicos como Link y Ezio a personajes complejos y moralmente ambiguos como Harrier Du Bois y los alter egos de Hotline Miami. Esto sugiere que la identificación no se limita a un tipo en específico de personajes de videojuegos. En relación con la respuesta del Sujeto 7, este menciona que, aunque no se identifica plenamente con el personaje que mencionó, sí adopta algunos de sus atributos como ser callado y cohibido frente a sus situaciones, lo que sugiere más a una asimilación que una identificación completa.

2) ¿Qué características o atributos de un personaje influyen más en ti? (ej. personalidad, habilidades, apariencia, historia)

Sujeto 1 *La personalidad y su historia, sus aspiraciones, lo “revueltos que son”. Es extraño porque de forma inconsciente que después de jugar ciertas cosas te cambia la percepción, la introspección “te dejan, así como de ok y así”.*

Sujeto 2 *Por la historia de parte de Madeline, diría que por Ezio por su apariencia y de parte de Link diría que es un reconocimiento propio por sus capacidades, y por Wheatley son sus comentarios oportunos.*

Sujeto 3 *En relación con Ramza y Delita, es la personalidad y la historia, ya que van de la mano al ser personajes pertenecientes a familia noble. Con Harrier, es más ambiguo, debido que me gusta la mecánica del personaje, Harrier tiene muchos aspectos, los personajes con alteregos resuenan mucho conmigo. Con LSTR, es un robot; nunca me he sentido completamente humano por ciertas experiencias de la cual también resueno mucho con personajes de este tipo.*

Sujeto 4 *Anon es un antisocial que considera mejor no interactuar con los demás y simplemente vivir una vida mezquina y ordinaria, actitud que yo también tuve en algún momento. Fang en una marginada que se deja influenciar fácilmente por sus amigos y que no ha averiguado su personalidad propia, además de que canaliza su odio propio como agresividad hacia otros.*

Sujeto 5 *Del lado del personaje diría desde su introversión, reflejado ante la independencia, marginados sociales, no sabe quién es ella como persona o su identidad.*

Sujeto 6 *El trasfondo de la misma historia, que resuenen con tu historia de vida, porque la brújula moral de las elecciones*

de los personajes, no puedes dejar de lado que las acciones que hace el personaje eres tú, las decisiones múltiples hacen más fácil de moldear el mundo en el que estas.

Sujeto 7 *Como el personaje reacciona a lo que le pasaba, en el The Legend of Zelda: Twilight Princess, “me hace sonido” en cuanto llegué a simpatizar con el personaje.*

Análisis Los atributos que más influyen en los 7 sujetos varían dependiendo de sus experiencias personales. La personalidad y la historia de los personajes son fundamentales, debido a que por medio de la narrativa reflexionan sobre su vida propia. Esto sugiere que, para los sujetos, el videojuego no solo les ha permitido ser una forma de escape, sino también les ofrece una forma de explorar sus dilemas éticos y emocionales reflejando sus luchas y aspiraciones.

3) ¿Has experimentado cambios en cómo te percibes a ti mismo/a después de jugar con un personaje que admiras o te llamaba la atención?

Sujeto 1 *La autopercepción de que algo está mal, con Zagreus, lo relaciono con su vínculo familiar, cada interacción despierta una dinámica entre miembros de la familia a medida que juegas. Siento que con ellos tengo el reflejo en el aspecto de ser terco, de no tener control en las situaciones, de ser un poco infantil.*

Con Link y Siegmeyer, siento que ambos mezclan la dinámica de “Si puedo lograr cosas con la ayuda de la gente, creo que es lo correcto”. De lado de Siegmeyer se torna en forma de “Me cuesta trabajo delimitar cuantas veces necesito ayuda, y por lo mismo le causo mucha simpatía a los demás, eso le impulsa a que me ayuden”. Esto me causa un remordimiento debido en que las

	<i>personas le nace ayudarme, y trato de fijar un propósito basado en lo que he aprendido de Dark Souls.</i>
Sujeto 2	<i>Si, la misma situación con Celeste que se aferra con personas que no les aporta, pero las personas de la colina si valen la pena.</i>
Sujeto 3	<i>No pienso que cambie por completo, pero personajes dejan algo de ellos en ti, si bien los videojuegos son ahora un medio artístico, mientras los disfrutas, como lo sientes o lo imaginas y conceptualizas a lo mejor si proviene un cambio en lo que te llegas a percibir de manera diferente. Por mi parte, observo características más desde otra perspectiva, de la cual considero que el cambio proviene más de lo que he experimentado y visto, con el plus de que los personajes me ayudan a ver mejor estas características.</i>
Sujeto 4	<i>Si me genera mucha introspección, las novelas visuales si me ayudan a pensar en el confort de como el personaje ficticio pudo y porque yo no, me ayuda analizando esas actitudes y hábitos.</i>
Sujeto 5	<i>Me ayuda a percibirme de una manera distinta dependiendo con el personaje.</i>
Sujeto 6	<i>Jugando mucho tiempo con un personaje de 80 a 100 horas en la interacción, tienes la oportunidad también de actuar fuera del guion, las características que resuenen fuera del personaje tienen matices similares.</i>
Sujeto 7	<i>No hubo un cambio drástico, pero si influye mucho en cómo me percibía. En la toma de decisiones siempre escogía lo más difícil o lo más maduro en base a eso.</i>
Análisis	Las respuestas de los sujetos indican que los personajes actúan como elementos virtualizadores a pesar de que los cambios no sean tan radicales, son significativos y profundos, las elecciones en el videojuego pueden influir en

la toma de decisiones éticas y sobre todo en la motivación personal.

4) ¿Consideras que los videojuegos te permiten explorar aspectos sobre ti mismo que no necesariamente expresas en tu vida diaria? Si es así, ¿de qué manera?

Sujeto 1 *Si, un poco, porque funciona mucho a base de ejemplos y metáforas, explicar a los personajes como una oportunidad de ser parte de algo íntimo, "me ayuda mucho en la parte de la socialización y de saber mucho y de colocar muchas cosas en su lugar".*

Sujeto 2 *Si. (Esa fue toda su respuesta)*

Sujeto 3 *Siento que sí, pues vaya se me dificulta mucho en relación hacia los demás, sentir emociones no, cuando la música me ayuda a explicar que mensaje me representan, la letra "en donde dices guau que miserable persona".*

Sujeto 4 *Si, como alguien que embotella mucho sus emociones, me permiten canalizar esas emociones para dejarlas salir de una mejor manera.*

También me permiten socializar fácilmente con las personas, con la posibilidad de que, a razón de mi crianza, mi padre haya inculcado en mi a los videojuegos como mi principal forma de socialización.

También el hecho de que los personajes descritos como "grandes", me traen alivio a conocer que también son personajes humanos, al conocer su psique, sus inspiraciones, lo que velan por ellos mismos. También pasa mucho con la gente que podrían parecerse a las personas "normales", por muy ficticio que sean siguen siendo humanos.

No a todo el mundo le platicas lo que se te cruza por la mente, es algo casi subconsciente, de que pasa tanto en

parte en los videojuegos, pero también en las películas, el personaje refleja alguna de tus ideologías en que te das cuenta de que somos iguales.

Sujeto 5 *Sí, no me considero como alguien agresivo, siento que soy alguien pasivo, si es para bien o para mal es lo que debo tomar y puedo hacer, por razones personales siempre tenido más afición a personajes que tiendan a tener un conflicto con un ámbito de su vida.*

Sujeto 6 *Si, sobre todo en cómo los personajes tienden a no tener la mortalidad que nosotros tenemos, dramatizan mucho los duelos, la pérdida de las cosas materiales y por medio de lo que vive el personaje; la misión, los compañeros, algunas veces estas características las exageran, sobre todo la parte emocional y es interesante ver como alguien, por ejemplo, con el personaje que te identificas, la manera en que lo afronta y al mismo tiempo lo resuelve, te da un poco más la característica de que puedes ir más allá de lo establecido. El protagonista se supone que es el centro del mundo, trata de entender que los problemas por más grande que sean, puedes aprender de ellos, te ayudan ver un problema tan grande de la cual siempre puedes tener algo de que aferrarte y enfrentarte, “el viaje del héroe” te ayuda a resolverlo, si te da claridad de lo que puedes ver o sentir, te puede dar alguna esperanza y puedes acudir a ellos para motivarte y dar acción.*

Sujeto 7 *Si, siento que otros juegos aparte de Zelda me han revelado cosas que no vi o sentí antes sobre mí mismo, he pensado en cómo me he adoptado en la vida, en mi personalidad, otros juegos como Undertale, me dio el volver a sentir, “me provocó como sensaciones ya muertas”, los videojuegos*

me han recordado lo que es vivir, dar risa, sentirme mejor, lo que la vida cotidiana no me deja o permite vivir a diario.

Análisis Los 7 sujetos revelan que los personajes les otorgan un espacio donde pueden explorar aspectos de sí mismos que no se manifiestan en su vida diaria. Además, los juegos actúan como un espejo que reflejan sus emociones, permitiéndoles entender mejor sus sentimientos y como se relacionan con el mundo. La respuesta del Sujeto 4 refleja una proyección con el personaje de *Anon*, expresada en el dicho “*te das cuenta de que somos iguales*”. Esta igualdad no es literal, sino simbólica, donde el sujeto se identifica con el personaje a través de su ideología. Esta identificación le brinda alivio, ya que el personaje representa una asimilación de su dilema ético, acercándolo más a su propia realidad.

Nota: Elaborado por autora

Análisis de resultados

Resultados del grupo focal a jóvenes adultos.

Las respuestas analizadas demostraron que los personajes de videojuegos funcionan como recurso de invención identificatoria. A través de ellos, los sujetos reflexionaban sobre sí mismos, mientras que la narrativa y las mecánicas de los juegos les permitió descubrir aspectos de su personalidad donde se transformaron y lo expresaron de manera singular. Por lo tanto, se validó también la relación que los sujetos tienen con los personajes, debido a que generaban sentimientos de empatía, remordimiento y admiración, llevándolos a reflexionar sobre sus propias actitudes.

También se confirmó que los videojuegos no solo funcionaron como una herramienta de entretenimiento, sino que también pudieron ser una herramienta donde pueden explorar su subjetividad en un entorno seguro. Así mismo, se demostró que, para algunos participantes, los personajes de videojuegos les

ayudaron a procesar emociones difíciles, lo que evocó en ellos explorar facetas que no expresan de manera libre.

De manera general, el grupo ha encontrado estrategias singulares que se han remodelado tras el abordaje de su malestar luego de jugar con el personaje. Varios participantes también resaltaron que los videojuegos les han brindado motivación para superar desafíos, así como enseñanzas dentro de la historia, lo que les ha inspirado a afrontar sus propios dilemas con una nueva perspectiva.

- Las respuestas del Sujeto 1 indicaron que los personajes le ayudaban en la socialización y a ordenar sus pensamientos, también describió la terquedad y falta de control de Zagreus, lo que desembocó en un análisis en él mismo. En relación con Link y Wheatley, buscó un propósito en su vida, lo que reflejó una búsqueda personal, encontrar el sentido de la vida. El Sujeto 1 destacaba la personalidad y la historia como atributos más influyentes en él, los mencionó como “*revueltos*” donde este tipo de personajes le generaban una introspección de tal forma que cambió su manera de percibirse después de jugar. Esto también sugirió que los personajes con arcos narrativos profundos y personalidades multidimensionales tenían un impacto duradero en su forma de pensar y de sentir.
- Sujeto 2 sugirió una identificación en torno a personajes con rasgos con vulnerabilidad y con aspectos humorísticos. Cada elección respondió a diferentes facetas del sujeto, la historia de Madeline reflejaba el proceso de una lucha interna, mientras que la de Ezio parecía inclinarse más a una proyección estética y aspiracional. De lado de Link, representó un reconocimiento de sus propias capacidades, lo que implicó que el crecimiento personal y la superación de desafíos como algo crucial para discernir entre. Sus repuestas fueron breves, no profundizó en la última pregunta, donde se pudo confrontar a sus emociones de una manera que tal vez no logró expresar completamente.

- Sujeto 3 también hizo hincapié en la influencia que los personajes entregan relacionado en la toma de decisiones y valores, a lo largo de su vida, le permitió experimentar emociones que en algún momento estuvieron reprimidas o no fueron correctamente tramitadas. El Sujeto 3 se identificó con Ramza y Delita, personajes que enfrentan conflictos políticos y morales, lo que pudo reflejar su propia forma de abordar situaciones complejas en la vida real. También hizo énfasis en la personalidad y la historia, cuyas luchas nobles resonaban con él. Además, mencionó que se identifica con Harrier Du Bois por su ambigüedad y complejidad mecánica, lo que reflejó su inclinación a personajes que desafiaban las expectativas y que eran multidimensionales. De manera adicional también incluyó a LSTR de Signalis, porque *“nunca se ha sentido completamente humano”* debido a ciertas experiencias de su vida, sin embargo, continuó siendo particularmente interesante, ya que demostró cómo pudo resonar profundamente con personajes no humanos, especialmente aquellos con características robóticas o mecánicas que expresan emociones con la misma intensidad que un humano.
- Desde el análisis del Sujeto 4 indicó que percibió nuevas posibilidades para reevaluarse con la ayuda de las novelas visuales que le permitieron cuestionarse si puede alcanzar los mismos logros que observaba en las historias del videojuego. Enfatizó en la idea de que los personajes a pesar de ficticios siguen siendo humanos, la manera en que estableció un paralelismo entre él y el personaje sugirió que *“por muy ficticios que sean, siguen siendo humanos”*. Esta característica brindó al sujeto la posibilidad de comprenderse por medio del análisis que él hizo con los personajes y llevarlo como ejemplo hacia él, tuvo la oportunidad de entenderse a sí mismo, ese análisis le llevó a aprender de lecciones y/o ejemplos que puede aplicar en su proceso de autocomprensión. La frase *“no a todo el mundo le platicas lo que se te cruza por la mente”* hizo una referencia a las ideas

que tenía de hablar con las demás personas, en este caso, le permitió explorar aspectos que no expresa libremente, donde dio apertura al tercer espacio interactivo donde encuentra el reflejo inesperado, su dicho siendo “*te das cuenta de que somos iguales*”.

- Sujeto 5 también mencionó el mismo personaje del Sujeto 4 pero su distinción radicó en que se identifica con el personaje debido a su introversión y con la lucha de descubrir su identidad. Esta particularidad enfatizó acerca de que, aunque no se consideró agresivo, en los videojuegos pudo explorar facetas de su personalidad que de otro modo no lo hubiera podido enfrentar sin la ayuda de este.
- A partir del Sujeto 6 se identificó con Big Boss y Venom Snake habló de personajes que enfrentaban dilemas morales, lo que sugirió que temas como la lealtad, el sacrificio y la identidad como tal le llamaban la atención, destacó como las decisiones morales resuenan con él. También mencionó que el tiempo extenso que le dedica a un videojuego le permitió interactuar de tal manera que pudo adoptar ciertos aspectos de su personalidad. Además, señaló que los personajes le ofrecían una visión de los desafíos que enfrenta, y que el aprendizaje que obtuvo de ellos, le permitió encontrar esperanza para superar los problemas de su vida. También hizo referencia al “viaje del héroe” como una oportunidad de ver sus problemas desde una perspectiva *épica*, esto le entregó el sentido de aprendizaje y la motivación.
- Para finalizar el Sujeto 7 mencionó que simpatiza con Link de *Twilight Princess* debido a la manera en que reaccionaba ante su problemática. La simpatía que describió no implicaba que sea una identificación directa, sino que esta afinidad que vio similar ante la de Link lo tomó para poder enfrentar los desafíos que considera difíciles. La manera en que el personaje maneja sus luchas lo inspiró especialmente cuando lo describió como “*sentimientos muertos*” pues encuentra un espacio en su silencio un consuelo ante su propia lucha interna.

Los sentimientos muertos como lo indicó el Sujeto 7, hizo referencia a momentos cruciales en su vida en que sus emociones fueron inhibidas. Mas adelante, cuando descubrió los videojuegos en especial a Link, observó en su silencio una capacidad de transmitir mucho sin necesidad de usar las palabras.

CONCLUSIONES

A partir de los resultados del grupo focal a los jóvenes adultos y de la revisión de las fuentes bibliográficas, se concluye que los jóvenes adultos de esta comunidad de México no solo encuentran en los videojuegos un escape por este medio de entretenimiento, sino también un elemento adicional para la introspección y el desarrollo personal. Por ende, la interacción con los personajes, la narrativa que evoca la identidad inmersiva y la atracción por sus atributos junto con las mecánicas permiten a los jugadores comprender y descubrir aspectos de su propia vida.

- Se observa que los personajes de videojuegos están en constante evolución, lo que les permiten representar una amplia variedad de situaciones y características. Pueden ser complejos y profundos a la vez que pueden ser sencillos y comprensibles, cumpliendo con un propósito particular siendo la representación, sin dejar de ser accesibles para todo tipo de público. Así mismo, los videojuegos al ser una herramienta de entretenimiento tienen la versatilidad de tener un alcance más diverso para poder conectar con una audiencia diversa con la suerte de ofrecer a los sujetos la posibilidad de interpretar sus propias experiencias a través de ellos.

- A partir de las revisiones bibliográficas, se considera que los personajes de videojuegos actúan como una representación simbólica con la cual los adultos jóvenes pueden identificarse. Sin embargo, aunque esta relación permite cierto grado de introspección, no implica que sea completamente trasladable al espacio real, ni tampoco pretende resolver directamente con el malestar del sujeto. La identificación con el personaje y el Ideal del Yo posibilita la exploración de conflictos psíquicos a través de formaciones del inconsciente que se articulan en el registro simbólico. Al mismo tiempo, el personaje actúa como un objeto transicional, en este caso, funcionando como un punto de identificación imaginaria que permite al sujeto experimentar conflictos, de los cuales son elaborados a través de su relación con el personaje.

- A nivel general, el análisis de las repuestas de los sujetos permite observar como las identificaciones con los personajes de videojuegos desempeñan un

papel fundamental en el registro simbólico. Este proceso no responde a una invención como lo plantea Miller, sino a dinámicas de la identificación donde los sujetos elaboran rasgos y emociones que se inscriben en el orden simbólico. Donde los personajes de videojuegos sirven como elemento que contribuye a la constitución del Yo.

- La identidad inmersiva permite a los jugadores proyectar valores, dilemas y experiencias a través de esta interacción, los videojuegos se convierten en un espacio de experimentación subjetiva en el que los jugadores pueden explorar diferentes facetas de sí mismos sin las restricciones del mundo real.

- Esta investigación ofrece un punto de partida para futuras investigaciones en relación con la identificación, la invención y los videojuegos junto a su rol lúdico enfocado como herramientas para la introspección, en particular con los personajes de videojuegos. Se considera que la población seleccionada representa una muestra valiosa de un fenómeno más amplio que puede seguir explorándose. Por ello se sugiere continuar con estudios e investigaciones que analicen con mayor profundidad el impacto subjetivo que los personajes de videojuegos, no solo como personajes o figuras de entretenimiento, sino también encontrar ese espejo simbólico donde muchos jugadores pueden tener la singularidad de proyectar, confrontar y redefinir su propia identidad.

REFERENCIAS

- Academia Lab. (2024). Historia de los videojuegos. Enciclopedia. Revisado el 18 de diciembre del 2024. <https://academia-lab.com/enciclopedia/historia-de-los-videojuegos/>
- Arias, F. (2006 a). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (5ª ed.). Caracas: Episteme.
- Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14), 159-179.
- Courel, Raúl (2006). Psicoanálisis y economía: plusvalía con plus de gozar. XIII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires
- Dasí, P. (2004, 4 de febrero). Las cristalizaciones identificatorias en la neurosis obsesiva. Formacions Clínicas - FCCL Valencia. Recuperado de <https://www.psicoanalisis-fccl-valencia.org/biblioteca/textos-articulos-y-ensayos-produccion-propia/clinica/las-cristalizaciones-identificatorias-en-la-neurosis-obsesiv/>
- De Benito, N. (2016, 29 de enero). Análisis: Undertale. El Pixel Ilustre. <https://www.elpixelilustre.com/2016/01/analisis-undertale.html>
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1988). Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia (J. Vidal, Trad.). Pre-Textos. <https://archive.org/details/mil-mesetas-capitalismo-y-esquizofrenia>
- Dor, J (1995). Introducción a la Lectura de Lacan. Gedisa Editorial, Barcelona.
- Eguía, J. L., Contreras-Espinosa, R., Solano-Albajes, L., (2012). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC. Vol.1, núm. 2, 1-14.
- Esnaola Horacek, G. A., & Levis, D. (2008). LA NARRATIVA EN LOS VIDEOJUEGOS: UN ESPACIO CULTURAL DE APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 9(3), 48-68.
- Fequiere, R. (2024, 25 octubre). «The Remarkable Life of Ibelin» Documentary Is an Emotional Ode to Connection and Gaming. Netflix Tudum. <https://www.netflix.com/tudum/articles/ibelin-release-date-trailer-news>
- Flores, A. E., & Schumacher, R. A. (Noviembre de 2014). La identificación del gamer con los personajes de videojuegos. 87. Quito, Pichincha, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

- Freud, S. (1921). Psicología de las masas y análisis del yo. En Obras Completas. (4a ed., Vol.18). (p. 67-117). Amorrortu Editore
- García Moreno, R. (2017). La historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga de Metal Gear (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Valladolid. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/25306/TFM_F_2017_42.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers In Entertainment*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- González-Vázquez, A., & Igartua Perosanz, J. J. (2020). Deshumanización y legitimación de los conflictos armados en los videojuegos bélicos. *Palabra Clave*, 23(1), e2314. <https://doi.org/10.5294/pacla.2019.23.1.4>
- Guirao Goris, S. J. A. (2015). Utilidad y tipos de revisión de literatura. *Ene*, 9(2). <https://doi.org/10.4321/S1988-348X2015000200002>
- Haddad, M.I. (2011). La función del rasgo unario. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (6ª ed.). McGraw Hill.
- Huizinga, J. (2000) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lacan, J. (1953). Lo Simbólico, lo imaginario y lo real. Inédito. Trad. Ricardo Rodríguez Ponte.
- Lacan, J. (1966). *Escritos I. Siglo XXI*.
- Lacan, J. (1973). Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis: Seminario XI (p. 28). Buenos Aires: Paidós.
- Lacan, J. (1974/1991). *El triunfo de la religión*. (J.-A. Miller, Ed.). Paidós.
- Lacan, J. (1975). *El seminario. Libro 23. El sinthome*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original publicado en 1975-1976)
- Lambie, R. (2019). The Legend of Zelda: The Birth of Nintendo's Epic Fantasy Series. *Den of Geek*. <https://www.denofgeek.com/games/the-legend-of-zelda-history/>
- López, P. (2004). Población, muestra y muestreo, Scielo. p.169 http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815

- Rabinovich, D. (1995). Lo imaginario, lo simbolico y lo real. Lo imaginario, lo simbolico y lo real (pág. 10). Argentina: Facultad de Psicología de Buenos Aires.
- Sánchez-Barranco Ruiz, A., Sánchez-Barranco Vallejo, P., & Sánchez-Barranco Vallejo, I. (2006). Reconstrucción histórica de la obra de Jacques Lacan. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, XXVI (97), 107-131.
- Sautu, R. (2003). *Todo es teoría: objetivos y métodos de investigación*. Instituto de Investigaciones Gino Germani. ISBN 950-9603-57-0. Recuperado de https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/todo_es_teoria__objetivos_y_metodos_en_investigacion__sautu_ruth.pdf
- Snead, J. (2014) *Videogames: The Movie* (DVD). Estados Unidos: Mediajuice Studios.
- Suzume. (03 de Febrero de 2018). Cloud Strife y la superación del trauma, un acercamiento al personaje. Obtenido de Mistral Chronicles: <http://www.mistralchronicles.com/2018/02/03/cloud-strife-trauma-acercamiento-personaje/>
- Terrasa, D. (2024, 19 diciembre). ¿Qué es un juego RPG? Tecnobits. <https://tecnobits.com/juego-rpg/>
- Tolosa, R, E. (2021). El Complejo De Edipo Reactualizado. *Revista chilena de neuropsiquiatría*, 59(1), 49-55. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272021000100049>
- Torres, M. (Julio de 2001). *De la identificación al síntoma y retorno*. 2. España: Virtualia.
- Wikidot. Siegmeyer of Catarina - Dark Souls Wiki. (2017, 7 abril). <http://darksouls.wikidot.com/siegmeyer-of-catarina>
- Wolf, M.J.P., & Perron, B. (Eds.). (2004). *The Video Game Theory Reader* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203700457>

ANEXOS

Consentimiento Informado para participantes de la Investigación

Yo _____ con C.I.# _____ acepto participar voluntariamente en esta investigación: **Los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria en jóvenes adultos.**

He sido informado de que el objetivo general de la investigación es **Analizar la influencia de personajes de videojuegos como recurso de invención de identificación en jóvenes adultos por medio del método descriptivo, revisión bibliográfica y grupo focal para una práctica clínica con jóvenes adultos de una comunidad en línea de México.**

Me han indicado también que tendré que responder preguntas en un grupo focal la cual tomará aproximadamente entre 15 y 30 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Nombre del Participante

Firma del Participante

Fecha: _____

TRANSCRIPCIÓN DEL GRUPO FOCAL A JOVENES ADULTOS

Sujeto 1

1) **¿Alguna vez te has identificado con un personaje de videojuego?**

Sí, sobre todo con personajes principales como Link de The Legend of Zelda, Wheatley de Portal, Zagreus de Hades y un personaje secundario como Siegmeyer de Catarina de Dark Souls.

“En cada uno de ellos los relaciono al buscar el propósito de la aventura y el sentido de la vida”.

2) **¿Qué características o atributos de un personaje influyen más en ti? (ej. personalidad, habilidades, apariencia, historia)**

La personalidad y su historia, sus aspiraciones, lo “revueltos que son”. Es extraño porque de forma inconsciente que después de jugar ciertas cosas te cambia la percepción, la introspección “te dejan, así como de ok y así”.

3) **¿Has experimentado cambios en cómo te percibes a ti mismo/a después de jugar con un personaje que admiras o te llamaba la atención?**

La autopercepción de que algo está mal, con Zagreus, lo relaciono con su vínculo familiar, cada interacción despierta una dinámica entre miembros de la familia a medida que juegas. Siento que con ellos tengo el reflejo en el aspecto de ser terco, de no tener control en las situaciones, de ser un poco infantil. Con Link y Siegmeyer, siento que ambos mezclan la dinámica de “Si puedo lograr cosas con la ayuda de la gente, creo que es lo correcto”. De lado de Siegmeyer se torna en forma de “Me cuesta trabajo delimitar cuantas veces necesito ayuda, y por lo mismo le causo mucha simpatía a los demás, eso le impulsa a que me ayuden”. Esto me causa un remordimiento debido en que las personas le nace ayudarme, y trato de fijar un propósito basado en lo que he aprendido de Dark Souls.

4) **¿Consideras que los videojuegos te permiten explorar aspectos sobre ti mismo que no necesariamente expresas en tu vida diaria? Si es así, ¿de qué manera?**

Si, un poco, porque funciona mucho a base de ejemplos y metáforas, explicar a los personajes como una oportunidad de ser parte de algo íntimo, "me ayuda

mucho en la parte de la socialización y de saber mucho y de colocar muchas cosas en su lugar".

Sujeto 2

1) ¿Alguna vez te has identificado con un personaje de videojuego?

Sí, Link de The Legend of Zelda, con Ezio Auditore de Assassin's Creed, Wheatley y GLaDOS de Portal, también con Madeline de Celeste.

2) ¿Qué características o atributos de un personaje influyen más en ti? (ej. personalidad, habilidades, apariencia, historia)

Por la historia de parte de Madeline, diría que por Ezio por su apariencia y de parte de Link diría que es un reconocimiento propio por sus capacidades, y por Wheatley son sus comentarios oportunos.

3) ¿Has experimentado cambios en cómo te percibes a ti mismo/a después de jugar con un personaje que admiras o te llamaba la atención?

Sí, la misma situación con Celeste que se aferra con personas que no les aporta, pero las personas de la colina sí valen la pena.

4) ¿Consideras que los videojuegos te permiten explorar aspectos sobre ti mismo que no necesariamente expresas en tu vida diaria? Si es así, ¿de qué manera?

Sí. (Esa fue toda su respuesta)

Sujeto 3

1) ¿Alguna vez te has identificado con un personaje de videojuego?

Sí, con Ramza y Delita de Final Fantasy Tactics: The War of the Lions, Harrier Du Bois de Disco Elysium, LSTR de Signalis y los alter egos de Hotline Miami.

2) ¿Qué características o atributos de un personaje influyen más en ti? (ej. personalidad, habilidades, apariencia, historia)

En relación con Ramza y Delita, es la personalidad y la historia, ya que van de la mano al ser personajes pertenecientes a familia noble. Con Harrier, es más ambiguo, debido que me gusta la mecánica del personaje, Harrier tiene muchos aspectos, los personajes con alteregos resuenan mucho conmigo. Con LSTR, es un robot; nunca me he sentido completamente humano por ciertas experiencias de la cual también resueno mucho con personajes de este tipo.

3) ¿Has experimentado cambios en cómo te percibes a ti mismo/a después de jugar con un personaje que admiras o te llamaba la atención?

No pienso que cambie por completo, pero personajes dejan algo de ellos en ti, si bien los videojuegos son ahora un medio artístico, mientras los disfrutas, como lo sientes o lo imaginas y conceptualizas a lo mejor si proviene un cambio en lo que te llegas a percibir de manera diferente. Por mi parte, observo características más desde otra perspectiva, de la cual considero que el cambio proviene más de lo que he experimentado y visto, con el plus de que los personajes me ayudan a ver mejor estas características.

4) ¿Consideras que los videojuegos te permiten explorar aspectos sobre ti mismo que no necesariamente expresas en tu vida diaria? Si es así, ¿de qué manera?

Siento que sí, pues vaya se me dificulta mucho en relación hacia los demás, sentir emociones no, cuando la música me ayuda a explicar que mensaje me representan, la letra "en donde dices guau que miserable persona".

Sujeto 4

1) ¿Alguna vez te has identificado con un personaje de videojuego?

Snoot Game- Anon y Fang

El inicio de ambos personajes me recuerda mucho a mi propia personalidad, Anon como un ermitaño antisocial que demerita a los que están a su alrededor y a lo largo del juego aprende a mejorar como persona, confiando en sus amigos. Fang por su lado empieza como una marginada social que rechaza a todos fuera de su círculo social y se encasilla en un rol autoimpuesto, pero luego aprende a autorrealizarse como persona, artista y amiga, desarrollando su propia personalidad y emendando sus errores.

2) ¿Qué características o atributos de un personaje influyen más en ti? (ej. personalidad, habilidades, apariencia, historia)

Anon es un antisocial que considera mejor no interactuar con los demás y simplemente vivir una vida mezquina y ordinaria, actitud que yo también tuve en algún momento. Fang en una marginada que se deja influenciar fácilmente por

sus amigos y que no ha averiguado su personalidad propia, además de que canaliza su odio propio como agresividad hacia otros.

3) ¿Has experimentado cambios en cómo te percibes a ti mismo/a después de jugar con un personaje que admiras o te llamaba la atención?

Si me genera mucha introspección, las novelas visuales si me ayudan a pensar en el confort de como el personaje ficticio pudo y porque yo no, me ayuda analizando esas actitudes y hábitos.

5) ¿Consideras que los videojuegos te permiten explorar aspectos sobre ti mismo que no necesariamente expresas en tu vida diaria? Si es así, ¿de qué manera?

Si, como alguien que embotella mucho sus emociones, me permiten canalizar esas emociones para dejarlas salir de una mejor manera. También me permiten socializar fácilmente con las personas, con la posibilidad de que, a razón de mi crianza, mi padre haya inculcado en mi a los videojuegos como mi principal forma de socialización. También el hecho de que los personajes descritos como "grandes", me traen alivio a conocer que también son personajes humanos, al conocer su psique, sus inspiraciones, lo que velan por ellos mismos. También pasa mucho con la gente que podrían parecerse a las personas "normales", por muy ficticio que sean siguen siendo humanos. No a todo el mundo le platicas lo que se te cruza por la mente, es algo casi subconsciente, de que pasa tanto en parte en los videojuegos, pero también en las películas, el personaje refleja alguna de tus ideologías en que te das cuenta de que somos iguales.

Sujeto 5

1) ¿Alguna vez te has identificado con un personaje de videojuego?

Si, recientemente con Fang y Anon de Snoot Game.

2) ¿Qué características o atributos de un personaje influyen más en ti? (ej. personalidad, habilidades, apariencia, historia)

Del lado del personaje diría desde su introversión, reflejado ante la independencia, marginados sociales, no sabe quién es ella como persona o su identidad.

3) ¿Has experimentado cambios en cómo te percibes a ti mismo/a después de jugar con un personaje que admiras o te llamaba la atención?

Me ayuda a percibirme de una manera distinta dependiendo con el personaje.

4) ¿Consideras que los videojuegos te permiten explorar aspectos sobre ti mismo que no necesariamente expresas en tu vida diaria? Si es así, ¿de qué manera?

Sí, no me considero como alguien agresivo, siento que soy alguien pasivo, si es para bien o para mal es lo que debo tomar y puedo hacer, por razones personales siempre tenido más afición a personajes que tiendan a tener un conflicto con un ámbito de su vida.

Sujeto 6

1) ¿Alguna vez te has identificado con un personaje de videojuego?

Por supuesto, con Big Boss y Venom Snake de Metal Gear Solid 3 y Metal Gear Solid 5.

2) ¿Qué características o atributos de un personaje influyen más en ti? (ej. personalidad, habilidades, apariencia, historia)

El trasfondo de la misma historia, que resuenen con tu historia de vida, porque la brújula moral de las elecciones de los personajes, no puedes dejar de lado que las acciones que hace el personaje eres tú, las decisiones múltiples hacen más fácil de moldear el mundo en el que estas.

3) ¿Has experimentado cambios en cómo te percibes a ti mismo/a después de jugar con un personaje que admiras o te llamaba la atención?

Jugando mucho tiempo con un personaje de 80 a 100 horas en la interacción, tienes la oportunidad también de actuar fuera del guion, las características que resuenen fuera del personaje tienen matices similares.

4) ¿Consideras que los videojuegos te permiten explorar aspectos sobre ti mismo que no necesariamente expresas en tu vida diaria? Si es así, ¿de qué manera?

Si, sobre todo en cómo los personajes tienden a no tener la mortalidad que nosotros tenemos, dramatizan mucho los duelos, la perdida de las cosas materiales y por medio de lo que vive el personaje; la misión, los compañeros,

algunas veces estas características las exageran, sobre todo la parte emocional y es interesante ver como alguien, por ejemplo, con el personaje que te identificas, la manera en que lo afronta y al mismo tiempo lo resuelve, te da un poco más la característica de que puedes ir más allá de lo establecido. El protagonista se supone que es el centro del mundo, trata de entender que los problemas por más grande que sean, puedes aprender de ellos, te ayudan ver un problema tan grande de la cual siempre puedes tener algo de que aferrarte y enfrentarte, “el viaje del héroe” te ayuda a resolverlo, si te da claridad de lo que puedes ver o sentir, te puede dar alguna esperanza y puedes acudir a ellos para motivarte y dar acción.

Sujeto 7

1) ¿Alguna vez te has identificado con un personaje de videojuego?

No me he identificado con un personaje como tal, pero me he adaptado a la personalidad de Link de The Legend of Zelda.

2) ¿Qué características o atributos de un personaje influyen más en ti? (ej. personalidad, habilidades, apariencia, historia)

Como el personaje reacciona a lo que le pasaba, en el The Legend of Zelda: Twilight Princess, “me hace sonido” en cuanto llegué a simpatizar con el personaje.

3) ¿Has experimentado cambios en cómo te percibes a ti mismo/a después de jugar con un personaje que admiras o te llamaba la atención?

No hubo un cambio drástico, pero si influye mucho en cómo me percibía. En la toma de decisiones siempre escogía lo más difícil o lo más maduro en base a eso.

4) ¿Consideras que los videojuegos te permiten explorar aspectos sobre ti mismo que no necesariamente expresas en tu vida diaria? Si es así, ¿de qué manera?

Si, siento que otros juegos aparte de Zelda me han revelado cosas que no vi o sentí antes sobre mí mismo, he pensado en cómo me he adoptado en la vida, en mi personalidad, otros juegos como Undertale, me dio el volver a sentir, “me provocó como sensaciones ya muertas”, los videojuegos me han recordado lo

que es vivir, dar risa, sentirme mejor, lo que la vida cotidiana no me deja o permite vivir a diario.



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Medina Campozano, Amy Camila**, con **C.C: #0956399588** autora del trabajo de titulación: **Los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria en jóvenes adultos** previo a la obtención del título de **Licenciada en Psicología Clínica** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes

Guayaquil, **24 de febrero del 2025**

f. _____

Medina Campozano, Amy Camila

C.C: **0956399588**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria en jóvenes adultos.		
AUTOR(ES)	Medina Campozano, Amy Camila		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	García Navas, Javier Emilio		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Psicología, Educación y Comunicación		
CARRERA:	Psicología clínica		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Psicología Clínica		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	24 de febrero de 2025	No. DE PÁGINAS:	90 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Videojuegos, Psicoanálisis, Psicología Clínica, Tecnología.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Psicoanálisis; Personajes De Videojuegos; Invención; Identidad Inmersiva; Identificación.		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>La presente investigación propuso estudiar a los personajes de videojuegos como recurso de invención identificatoria en jóvenes adultos desde el enfoque psicoanalítico. La importancia de esta investigación radica en comprender como los personajes de videojuegos funcionan como objetos de identificación dentro del registro simbólico, permitiendo a los jóvenes adultos construir su subjetividad a través de la narrativa del videojuego. El objetivo de la investigación fue analizar la influencia de personajes de videojuegos como recurso de invención de identificación en jóvenes adultos por medio del método descriptivo, revisión bibliográfica y grupo focal para una práctica clínica con jóvenes adultos de una comunidad en línea de México. La investigación se realizó desde el enfoque cualitativo, donde se trabajó desde el paradigma interpretativo, por medio del método descriptivo y las técnicas de recolección de datos utilizadas fueron: revisión de fuentes bibliográficas y grupo focal a jóvenes adultos que se realizó de manera virtual. La población escogida fueron jóvenes adultos de una comunidad en línea de México. Dentro de los resultados se conflujo que, en la mayoría de los jóvenes adultos entrevistados se identifica con un personaje de videojuego, los cuales funcionan como un recurso que contribuye a la constitución del Yo y en la construcción de su subjetividad.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +5930956399588	E-mail: amy.medina@cu.ucsg.edu.ec	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Torres Gallardo, Tatiana Aracely, Mgs.		
	Teléfono: +593-4-2209210 ext. 1413 - 1419		
	E-mail: tatiana.torres@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			