

Isidro Rodrigo de Diego[Zaragoza-España]

## BowserLives!: Pautas para el diseño de villanos con valor pedagógico

Bowser Lives!: Villains design toolkit for learning outcomes

### RESUMEN

Las historias sirven como ayuda al individuo para tomar decisiones y crear modelos mentales adaptados al contexto y cultura en la que vive. Dentro de los elementos básicos de una historia, el obstáculo o el villano que se interpone entre el héroe y su meta cobra especial relevancia y se convierte en foco de atención al ser quien se interpone entre el personaje principal y su felicidad. A diferencia de medios menos interactivos, en el videojuego el jugador toma la responsabilidad activa de analizar sus propias fortalezas y debilidades, conocer el obstáculo al que se enfrenta y elegir la estrategia más adecuada para superarlo, evaluando las posibles consecuencias éticas o morales en la historia. Este proceso de superación de obstáculos es análogo al que se produce en muchas situaciones de la vida real, y por tanto un videojuego adecuadamente diseñado con este objetivo en mente puede servir para experimentar, consolidar y entrenar ciertos hábitos útiles para la resolución de problemas más allá del mundo de juego. Bajo las tres premisas anteriores, el autor centra su artículo en analizar si el villano en el videojuego puede convertirse en fuente de valor pedagógico para el autoconocimiento y el análisis del sistema de valores y modelos mentales del individuo. Con este objetivo, se revisan diferentes investigaciones vinculadas a la hipótesis, así como ejemplos y estereotipos habituales extraídos de algunos de los videojuegos más representativos, para finalmente proponer una metodología para el análisis de las características claves de un villano en un videojuego, concluyendo que más allá de la estética, esta tipología de personaje hace más visible para el jugador el efecto de determinadas acciones y facilita el análisis de las consecuencias éticas una vez elegidas estrategias de juego concretas.

### ABSTRACT

Stories serve to help the individual to make decisions and create mental models adapted to the context and culture in which he lives. Among the basic elements of a story, the obstacle or the villain that stands between the hero and his goal is particularly relevant and becomes the focus of attention by interposing between the main character and his / her happiness. Unlike less interactive media, in videogames the player takes active responsibility to analyze their own strengths and weaknesses, approach the challenge and choose the most appropriate strategy to overcome it, evaluating potential ethical or moral consequences for the plot. This overcoming obstacles process is analogous to what happens in many real-life situations, therefore a game properly designed with this goal in mind can serve to experiment, build and train certain behaviors useful for problem solving issues outside the game world. Under these three previous assumptions, the author focuses his article on analyzing whether the villain in the game can become a source of educational value for the player self-knowledge and for his / her analysis of the value system and cognitive framework. To this end, related research, stereotypes and common examples drawn from some of the most representative games are reviewed to finally propose a methodology for analyzing key characteristics of a villain in a video game, concluding that, beyond aesthetics, this type of character enhances the perception of the effect of certain actions, and facilitates the analysis of the ethical implications once specific game strategies are chosen.

### PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Videojuegos, Diseño, Personaje, Identificación, Didáctica  
Videogames, Design, Character, Identification, Educational

*Licenciado en Psicología Industrial y Clínica (UNED).  
Director de RRHH del Grupo Máster Distancia.*

## 1. Elementos de una historia

Decir que los videojuegos no pueden tener significado sería una afirmación tan arriesgada como proclamar que los cuentos no tienen una función educativa o que las películas sólo sirven para pasar el rato. Evidentemente podemos crear productos sin tener en cuenta el valor pedagógico que pueden aportar, pero el potencial de una buena historia para impactar de alguna forma en las emociones y pensamientos del receptor es evidente.

Determinados investigadores han mostrado que el impacto de la historia y el grado de compromiso son variables íntimamente relacionadas (McCarthy, 2008), y este último resulta mayor cuando se produce no sólo escuchando la historia, sino al participar activamente y con todos los sentidos en la construcción de la misma, ya sea convirtiéndonos en narrador (Doty, 2003), o tomando decisiones significativas sobre el destino del protagonista o sobre el curso de los acontecimientos (Davidson, 2004) ¿Recuerdas la imagen del niño que pregunta sobre partes de la historia que no se han contado? Estas conductas exploratorias son indicios de compromiso e inmersión narrativa.

Es método común a casi todas las culturas la utilización de historias para mediar la forma en que una sociedad ve el mundo y para comunicar las formas más socialmente aceptadas de reaccionar a lo que sucede, así como los procesos causales más comunes de recompensa y castigo (Hsu, 2008).

Esta universalidad en la metodología también existe en los elementos presentes en las historias (Hiltunen, 2002; Simmons, 2006). Existen ciertas unidades básicas recurrentes en la mayoría de sagas y relatos independientemente del medio (película, libro, videojuego o cualquier otro). Si en algún momento has tenido una sensación de estar viajando por terrenos ya conocidos no sientas extrañeza, probablemente no te será difícil identificar al menos estos elementos (Rogers, 2010):

**El personaje principal:** Generalmente en su estética, conducta y estilo general es la encarnación de un concepto. Valores, pensamientos o emociones son cuestiones que fácilmente pueden tomar la forma tangible de un personaje o, en historias corales más complejas, puede tratarse de un grupo de personajes que reflejan diferentes virtudes que interactúan entre ellas de forma complementaria o competitiva.

**Un destino:** La meta puede ser tangible o no, y marca las motivaciones del personaje. Esta relación permite al jugador construir su imagen interior del héroe, comprenderlo e identificar qué estrategias serán las adecuadas para alcanzar el destino. Quizás decida que se trata de un antihéroe, que sus intenciones no son las adecuadas y que la historia es un viaje de transformación personal. Quizás interprete que se trata de una venganza donde el fin justifica los medios. La lectura de la historia marcará el estilo de juego, y puede estar más o menos abierta según las intenciones del diseñador.

**Un obstáculo en el camino:** Una historia requiere cierto grado de tensión. Algo que haga reflexionar al espectador, lector o jugador y gane su atención. En la mayoría de los casos esto se produce recreando un obstáculo más o menos predecible que debe ser afrontado por el héroe utilizando diferentes estrategias. ¿Imaginas que, para rescatar a la princesa, Mario sólo tuviese que moverse hacia la derecha de la pantalla, libre de enemigos y obstáculos, sin limitación de tiempo? Pues eso queremos evitar.

Como en la cocina, al escribir historias es factible añadir más elementos o rebozar los existentes en el equivalente narrativo a la harina o el pan rallado hasta que queden más o menos difuminados. Cabe analizar también la dinámica de la historia, el arco argumental que marca la evolución del héroe, los encuentros y desencuentros con el resto de personajes, el avance hacia la meta y otras variables que también impactarán en la tensión dramática.

El foco de la historia puede estar en cualquiera de estos tres elementos, en función de las intenciones del narrador. Nuestra capacidad para empatizar con el héroe, comprender las intenciones o la magnitud del obstáculo o desear alcanzar la meta dependen de la destreza narrativa, del tiempo dedicado a cada uno y de nuestro propio mundo interior. En cualquier caso es innegable el aporte de la narrativa a la hora de hacer más consciente al jugador de factores por ejemplo de tipo socioemocional (Esnaola & Levis, 2008), y dentro de los elementos que componen un arco argumental narrativo resulta evidente el peso que tiene la figura del villano, en cualquiera de sus posibles encarnaciones.

¿Cómo diseñar un obstáculo digno de ser superado? ¿Qué tienen en común todos los villanos dignos de recordar?

## 2. Tipos de obstáculos

De la misma forma que el personaje y el destino transmiten información al jugador y fomentan su vínculo con la historia, el obstáculo también aporta valor a este proceso. Por ejemplo, el diseñador puede utilizar la relación entre elfos y humanos como contexto para hablar sobre problemas raciales (Poor, 2012). Sea un ente etéreo o un villano, encarna de manera simbólica una amenaza para el jugador y será el campo de pruebas donde este último aplicará todas sus habilidades y estrategias. Es el examen final que acredita al jugador su dominio sobre lo aprendido en el juego. Determinados estudios muestran que los motivos por los que hacemos algo determinan la maestría en la ejecución de la tarea. Bien diseñado y utilizado, el proceso de superar o trincar los planes de un obstáculo o un villano puede convertirse en un objetivo intrínseco (Deci, 1975), un reto placentero en sí mismo por encima del logro de la meta externa y por tanto podemos estar entrenando estrategias eficaces que luego nos sirvan en el mundo real.

Una posible primera aproximación al análisis del obstáculo en un videojuego es encuadrarlo dentro de una de las siguientes tipologías (Rogers, 2010):

**La fuerza de la naturaleza:** Puede tomar la forma de una catástrofe natural, como sucede en el videojuego *Disaster: Day of Crisis*, tratarse de los efectos de una invasión (ya sean los norcoreanos en *Homefront*, los zombies en *Resident Evil*, o los aliens de *UFO enemy unknown*). Se trata de aquella entidad desconocida, intangible, inabarcable, generalmente ajena a nuestras preocupaciones y que por tanto reacciona con indiferencia a nuestro destino y nuestras penurias. Es difícil sentir odio hacia algo tan intangible, por lo que suele provocar reacciones de impotencia o huida mientras que el jugador no logra comprender el fenómeno y definir una estrategia para abordarlo.

**La némesis:** Si hemos dicho que el héroe encarna determinados valores deseables, la némesis es habitualmente la encarnación de lo más negativo e indeseable. Su estilo, conducta e intenciones generan reprobación y aversión y suele ser parcial o totalmente la antítesis del personaje principal.

**La meta:** En determinadas situaciones la meta es en sí misma el obstáculo. En la vida real, aprobar el carnet de conducir o ligar

supone superar miedos, adquirir conocimientos y pasar malos ratos en los que el destino es, a la vez, nuestro mayor reto. En videojuegos basados en eventos deportivos donde el objetivo es superar una marca determinada, juegos donde el dominio de destrezas complejas se convierten en un objetivo intrínseco, deseable por sí mismo (*Typing of the dead*). Probablemente de los diferentes tipos de obstáculos de una historia, es el que menor valor de repetitividad tiene y que requiere un mayor maquillaje si deseamos reutilizarlo dentro de una misma saga.

**El héroe:** El antihéroe o “héroe con mácula” es probablemente el generador más poderoso de compromiso en el jugador, ya que combina nuestros deseos de identificarnos con las virtudes del héroe y la necesidad de lidiar con nuestro “lado oscuro” (Jaye, 2008). Poco tiene que ver el Drácula interpretado por Lugosi (Browning, 1931) o de la novela de Stoker (1897), claros oponentes del protagonista, con los atormentados vampiros de Meyer (2005) que se mueven en la difusa frontera entre el bien y el mal. De la misma forma que no tiene las mismas posibilidades de reflexión ética el protagonista de cualquier producto de la saga *Diablo* que Cole McGrath, personaje principal de *inFamous*. Este tipo de obstáculo interior genera interesantes oportunidades narrativas para explorar la toma de decisiones con consecuencias éticas, y las estrategias para combinar el beneficio personal y el bienestar de los que nos rodean, también ha sido utilizado en determinadas sagas como las protagonizadas por Wario, como excusa para liberar el lado más gamberro y salvaje de los jugadores.

### 3. Cómo crear un villano eficaz

Imagina que estás hablando con alguien en mitad de una calle abarrotada. Tu atención está focalizada en lo que te cuentan, pero de repente captas tu nombre en otra conversación y todos tus recursos se mueven de manera casi automática hacia ese inesperado foco.

Si queremos funcionar de manera eficiente, es imposible captar toda la complejidad que nos rodea. De la misma forma que no nos dedicamos a conducir nuestro vehículo prestando atención a todos los mínimos detalles que nos rodean (los peatones en la calle, las flores en un balcón...) sino en aquellas cuestiones relevantes para la conducción (peatones cruzando, el coche de delante...), nuestro cerebro está diseñado para priorizar aquellos estímulos relevantes

para obtener placer y reducir la amenaza. Estos estímulos se reconocen y recuerdan mejor que aquellos percibidos como irrelevantes (Wyer, 1995).

Determinados estudios provenientes de la neurociencia indican que nuestras relaciones, y también las que se forman entre el héroe y el villano vienen parcialmente reguladas por esta necesidad de reducir las amenazas y potenciar las fuentes de placer, ya sean reales o percibidas (Deci y Ryan, 2002). A la vista de lo anterior, más allá de la forma que tome nuestro obstáculo, si queremos que sea capaz de captar la atención y causar una impresión duradera en la mente del jugador debe ser percibido como una amenaza en alguno de los siguientes campos (Rock, 2008):

**Status:** El status nos permite establecer una jerarquía entre los diferentes elementos del sistema de juego. Las relaciones se realizan con uno u otro estilo según esta variable, el acceso a recursos o lugares puede estar marcado por este factor. Más allá de la puntuación, casi cualquier elemento cuantitativo o estético puede servir al jugador para generar un sistema de jerarquías y comparaciones que le permita saber dónde se encuentra dentro de la pirámide de poder del sistema de juego (habilidades aprendidas, antigüedad, complementos visuales y pertenencias, niveles de experiencia, misiones realizadas...).

A la hora de diseñar un enemigo al que respetar, la reducción del status es una variable de gran impacto emocional ya que implica negar al jugador algo que entiende como suyo. Los jugadores percibimos como más aversivos aquellos enemigos que suponen una reducción de la puntuación o de los puntos de experiencia que aquellos que reducen nuestra barra de vida, probablemente debido a que los dos primeros no tienen un tope superior percibido y cualquier pérdida se interpreta como irrecuperable.

El status se remonta a juegos tan antiguos como *Pac-Man*: A lo largo de los años se han ido asociando diferentes personalidades a los espectros que persiguen al protagonista, estableciendo incluso relaciones de jerarquía entre ellos, siendo el rojo Blinky el que los jugadores habitualmente perciben como líder al incrementar su velocidad una vez el jugador ha devorado una cantidad determinada de puntos.

**Certidumbre:** Las personas buscamos activamente dar sentido a lo que nos rodea, ya que es una de las vías principales para predecir el futuro cercano y ejercer el máximo control sobre los acontecimientos. Los obstáculos incomprensibles o desconocidos, los giros argumentales y los resultados inesperados funcionan como un complejo puzzle y focalizan nuestra atención en busca del patrón correcto que nos permita dar con el orden lógico del sistema. Nadie se siente bien cuando presenta un trabajo sin conocer previamente los criterios de corrección, y nadie juega a *Bloodwych* sin consultar un mapa.

Un villano especialmente bien diseñado para generar incertidumbre jugando con la sorpresa y lo inesperado es *PsicoMantis*, en la saga *Metal Gear Solid*, cuyas habilidades trascienden del mundo del juego permitiendo “leer la mente” del jugador. Este enemigo hace comentarios sobre partidas guardadas o pantallas que han resultado especialmente complicadas, cuestión que suele generar una gran disonancia en las expectativas del jugador sobre lo que se espera de un oponente en un videojuego.

De la misma forma que pasa con el status, el progresivo conocimiento de información referente al obstáculo se convierte en indicador directo de nuestro progreso en el juego. Convertir lo implícito en explícito genera una sensación de recompensa en el jugador, incluso aunque sólo se trate de identificar la música que precede a su aparición o determinados patrones o elementos característicos de su forma de expresarse.

**Agencia:** El obstáculo impide el avance, la exploración y la interacción, limitando nuestro rango de opciones disponibles y generando una merma en nuestra autonomía asociada a un malestar emocional (Deci & Ryan, 1995). No es lo mismo sentir el aliento de tu jefe en la nuca mientras intentas hacer lo que te ha pedido que disponer de tu tiempo y recursos sin supervisión. No es lo mismo que secuestren a la princesa en una escena cinemática al inicio del juego que sufrir el robo de una pieza claramente necesaria para resolver un puzzle crítico a mitad del nivel. Cuanto mayor significado y presencia otorguemos a esas alternativas que no podemos ejercer, mayor será la necesidad de afrontar el obstáculo ya que el jugador sentirá de forma más contundente que se está perdiendo una parte de la experiencia de juego.

Por ejemplo, cualquier situación que impide o dificulta el movimiento básico del jugador (saltar, inversión de los controles,

girar la pantalla ciento ochenta grados...) genera un mayor impacto en él que otras cuestiones como por ejemplo una zona de la pantalla inicialmente inalcanzable o un personaje no jugador que realiza cierta acción en lugar del personaje.

Este factor es también una de las causas por las que muchas historias comienzan con un héroe poderoso que pierde sus habilidades o una historia que se juega en flashbacks donde el jugador posee capacidades inferiores. Tener claro todo el potencial que podemos alcanzar nos permite tener una referencia de posible progreso futuro y un criterio medible de la afrenta que nos ha causado el obstáculo al que nos enfrentamos.

**Pertenencia:** El sentimiento de integración social está profundamente arraigado en la psique humana (Baumeister & Leary, 1995). Este factor hace referencia, por ejemplo, a todos aquellos estímulos que nos permiten identificar a los amigos de los enemigos (Carter & Pelfrey, 2008). Cuando el obstáculo tiene la habilidad de transformar amigos en enemigos, cuando reduce el acceso a otros personajes o recursos, genera una percepción de amenaza sobre este factor.

La distancia estética entre el personaje manejado por el jugador y los enemigos también va a ser importante a la hora de tomarse tiempo para decidir el destino de los mismos, sobre todo si ese destino se percibe como negativo. Genera un mayor malestar tener que enfrentarse a individuos que percibimos como similares estética y actitudinalmente, en especial cuando hemos participado activamente en el grupo del que forman parte, así que es habitual permitir al jugador que empatice con ellos y sienta sus ideas como propias para generar una mayor disonancia cuando se le obliga a tomar decisiones que pueden perjudicar a dicho colectivo (Eisenberg & Lieberman, 2004).

*Double Dragon* logra con honores este objetivo cuando, llegados los momentos finales del juego en el modo doble jugador, se obliga a ambos participantes a luchar entre sí. Con este giro en la dinámica de juego, el diseñador rompe la percepción cuidadosamente construida de estar en un mismo equipo, cooperando en pro de un fin común y reformula la figura del compañero en un villano inesperado.

**Justicia:** El jugador sentirá esta amenaza cuando el obstáculo genera diferentes reglas de juego sin ninguna base justificada,

reparte castigos o recompensas de forma independiente de las acciones, o es percibido como incoherente o coercitivo para el sistema.

¿Alguna vez le has pedido a alguien que “predique con el ejemplo”? Pues eso. Al igual que el duende verde, este factor se ve influido por el villano de doble cara, el arribista sin escrúpulos o el tirano proclamado. Conforme el jugador va estableciendo zonas seguras donde las reglas son claras y el sistema está equilibrado, siente que avanza en la eliminación del conflicto y la discrepancia.

En resumen, conforme más fuertes y explícitas sean las amenazas en uno o varios de estos ejes, más probable es que la superación del obstáculo se convierta en algo intrínseco. En este sentido el personaje de GLAdos en la serie *Portal* es muy representativo. Su aparición e interacción progresiva con el jugador va teniendo efecto en todos los puntos anteriormente citados. El conocimiento que vamos obteniendo sobre este personaje, en lugar de reducir la incertidumbre suele generar nuevas dudas respecto a sus intenciones y habilidades. Un encuentro con él, incluso sin que esté presente, supone un enorme ejercicio de atención mental que drena gran parte de la energía cerebral y deja al jugador exhausto.

#### 4. ¡Que viene el lobo! ¿Cuándo funciona bien un obstáculo?

Una vez tenemos definido nuestro obstáculo y está clara la forma en que afecta al jugador, queda definir la parte más dinámica de su comportamiento. Los obstáculos más potentes son aquellos capaces de incitar a su superación por sí mismos.

Probablemente no viviríamos de la misma manera la invasión de las costas americanas que relata el videojuego *Homefront* jugada en la piel de un espectador europeo o desde la perspectiva de un personaje en el epicentro de la zona de desembarco. El primer caso no tendrá tanto potencial para provocar compromiso y hacer que nos planteemos las motivaciones del invasor y las acciones necesarias.

Las teorías de apreciación cognitiva (Folkman, 1986) resaltan la relevancia y la cercanía como dos de los factores importantes para plantearnos dedicar nuestros esfuerzos hacia la amenaza que supone un obstáculo determinado, esto es, cuando afecta de

manera directa o indirecta al jugador o a recursos o relaciones que considera de valor.

Otra cuestión relevante es la inminencia de la amenaza y la visibilidad de los estímulos que nos sirven para detectar su llegada. Esto supone la existencia de un efecto indeseado de forma frecuente y continua mientras no se produzca una acción por parte del jugador, ya sea el pago de un impuesto, la superación con éxito de una tarea o la realización de una actividad cuyo esfuerzo no supone ningún beneficio o incluso implica un perjuicio en términos de pérdida de energía o recursos, aunque sea menor que el efecto negativo inicialmente propiciado por el obstáculo.

Como proceso añadido a los anteriores, el diseño del obstáculo debe ser capaz de despertar el compromiso emocional del jugador con su avatar de forma que, al igual que pasa en la vida real, la persona no se dedique simplemente a reaccionar de manera pasiva o instintiva a las acciones del villano, sino que seleccione sus estrategias de afrontamiento siguiendo criterios de eficiencia y morales (Shafer, 2012).

## 5. Estrategias y valor pedagógico

Un obstáculo ayuda a entrenar nuestra capacidad para analizar problemas y para definir una táctica efectiva con la que afrontarlos. Cuanto más complejo o incierto el obstáculo, mayor necesidad existe de descubrir los mecanismos que lo regulan. Numerosos estudios han analizado el esfuerzo temporal y cognitivo realizado por jugadores de videojuegos al enfrentarse a los retos de sistemas complejos y multivariados como *World of Warcraft* o *EVE online*. ¿Qué combinación de unidades de combate y terrenos es más efectiva? ¿Cuál es la forma más óptima de invertir mis recursos para generar la mayor cantidad de material para mis naves?. Muchos empresarios desearían que sus contables dedicasen tanto tiempo, esfuerzo y análisis a sus hojas de cálculo.

Desde el punto de vista de la mayoría de los jugadores, hacer trampas es otra táctica válida como método para descubrir debilidades y límites del sistema. Utilizar el lanzagranadas en *Doom* para alcanzar zonas normalmente inaccesibles, encontrar el hueco donde el villano no puede alcanzarte o lograr duplicar objetos en *Diablo* no sólo es un proceso equivalente a pensar fuera de la caja sino que a veces es una situación prevista previamente

por el propio diseñador del juego. Saltarse las reglas, por otro lado, puede ser motivo de crítica cuando el fin no es explorar las mecánicas del sistema sino conseguir una superioridad aplastante sobre otros jugadores, generando una sensación parecida a la indefensión aprendida, que provocará seguramente el abandono del juego.

Una vez analizado el obstáculo, caben diferentes alternativas, que en líneas generales se engloban en las siguientes:

Si el obstáculo es la encarnación de nuestros miedos, parece normal que nuestra primera reacción sea **atacar y eliminarlo**. En paralelo, la reacción más comúnmente incentivada por los videojuegos es el ataque y anulación mediante una de las siguientes vías (o una combinación de ambas): la mejora del héroe, sus habilidades, recursos y aliados hasta tener una buena posibilidad de abatir el obstáculo o la búsqueda del punto débil de este último, el talón de Aquiles ante el obstáculo invencible.

En otras versiones igualmente intervencionistas, el obstáculo es alienado total o parcialmente, sacrificando su integridad y sus valores para convertirse en un miembro socialmente aceptado o segmentado en partes que luchan entre ellas.

Esta estrategia, si bien resulta muy efectiva en términos de *gameplay* al otorgar al héroe toda la responsabilidad del éxito, pedagógicamente no tiene un gran valor ya que el significado de la estrategia tiene pocas posibilidades de exportarse con éxito a tu realidad cotidiana. En muy pocas organizaciones es posible o al menos no es ético librarse del ladrón de tiempo o del vampiro emocional de turno utilizando una grapadora bendecida o creando una coalición con el gremio de Limpiadores de Oficinas. Puede resultar eficaz (el obstáculo es ingresado en urgencias) pero poco adaptativo (logras tu despido fulminante).

Otra estrategia alternativa es la **huida o evasión**. En general suele resultar inaceptable para el jugador y sólo manejada con extrema habilidad en un videojuego puede provocar satisfacción. Más bien suele utilizarse como un método para incrementar la tensión argumental, de la misma forma que el diseñador del juego provoca un primer encuentro con el antagonista donde al jugador le va a resultar imposible vencer. El objetivo es reforzar el deseo de superar el obstáculo.

De nuevo, en la vida real esta estrategia tampoco es recomendable. La evasión muchas veces no es tan factible y en muchos casos suele conllevar situaciones de rencor o incluso impotencia si el jugador no es capaz de ver con claridad el camino para progresar personal y profesionalmente y superar el obstáculo en futuros encuentros.

Una tercera estrategia es la **conciliación**. El obstáculo no es destruido, sino que se integra dentro del orden natural del mundo de juego o la meta se reformula de tal forma que el obstáculo ya no es tal. Sigue presente sin ser un obstáculo o quizás convirtiéndose en un aliado. A diferencia de la primera estrategia mencionada este nuevo equilibrio entre fuerzas se produce por un incremento de la comprensión mutua.

Como ya hemos indicado, el uso de la tercera estrategia resulta en un ejercicio empático más difícil de orquestar dentro de la historia y del diseño del juego (Floyd & Portnow, 2012), lo que quizás es uno de los motivos por el que los productores se decantan por estrategias de enfrentamiento más directas. Incluso en aquellos intentos de establecer alianzas puntuales entre enemigos otrora irreconciliables, el destino o los productores suelen acabar recuperando las viejas rencillas para asegurar así la continuidad de la saga y las ventas.

Es difícil concebir una línea argumental conciliadora donde la tensión del conflicto se libere de forma tan súbita como sucede ante la caída de un titán en *Gods of War*. La satisfacción de una resolución del primer tipo requiere de un mayor nivel de madurez del jugador, ya que coloca a ambas partes en igualdad de condiciones, negando al protagonista la percepción de victoria por superioridad, el refuerzo de su autoimagen como salvador y, muy probablemente, impidiendo la revancha justificada por el esfuerzo invertido ante las afrentas y derrotas seguramente recibidas durante los capítulos anteriores de la historia.

Más allá de la estrategia elegida, para que la figura del villano obtenga su máximo potencial el jugador debe ser capaz de percibir que sus actos, incluso en el mundo virtual, tienen consecuencias (Sicart, 2005), ya sea en la disponibilidad de determinadas mecánicas de juego, el acceso a ciertas áreas u objetos o la aceptación o rechazo explícito por parte de otros personajes no jugadores (Schulzke, 2009). Siguiendo esta filosofía de diseño, actualmente se percibe una tendencia creciente en la industria del

videojuego a incluir líneas argumentales en las que cobran importancia las elecciones de tipo moral con consecuencias asociadas (Floyd & Portnow, 2010).

Las respuestas emocionales de los jugadores ante los personajes de un videojuego son equivalentes a las que se generan en la interacción social no virtual (Scholl & Tremoulet, 2005). En paralelo, el grado de satisfacción con la estrategia utilizada y los resultados obtenidos para afrontar el obstáculo o el número de estrategias ideadas fuera de las predefinidas por el juego es un buen indicador de las tácticas que usamos para resolver los problemas en el mundo real fuera del “círculo mágico” del mundo de juego.

El diseño de un juego influye en la estrategia que decidamos usar para afrontar un obstáculo determinado, cuestiones como el entramado de opciones presentadas y la opción más evidente por defecto, la narrativa utilizada en las conversaciones, la reversibilidad o no de las elecciones realizadas o la claridad con la que se presentan las consecuencias de cada acción van a propiciar que nos decidamos por una u otra estrategia.

## 6. Conclusiones

Un buen malvado es épico. Quizás una de las cosas que más nos decepciona de la vida real es que aquellos a los que marcamos como responsables de nuestras desgracias, (ya sea una percepción real o figurada), nunca suelen ser tan magníficos (McGonigall, 2011). Ya sea un político, el banco, tu jefe, un compañero de facultad o un exnovio nunca resultan tan resueltos, imaginativos, nunca sus intenciones son tan claras ni dedican tanta pasión y esfuerzo a ellas. Con los “malos” en los videojuegos, aunque no estés de acuerdo, acabas sintiendo una especie de “síndrome de Estocolmo”, un cierto respeto que te hace relacionarte con él como con un igual.

Un villano posee valor pedagógico no sólo por su atractivo o su relevancia dentro del hilo argumental, eso supondría tener una visión simplista y miope del personaje. Tomemos a Bowser, un villano clásico de una de las sagas más conocidas como pueda ser *Mario Bros*. Como enemigo, conoce las habilidades del protagonista y gracias a ese conocimiento se inventa en cada capítulo de la saga nuevos retos que logran ese difícil equilibrio que

es el estado de flujo. Evitando el aburrimiento. Sin llegar a la frustración. Es Bowser quien hace que Mario sea un héroe. Sin él, el fontanero con bigote sólo sería un tipo que salta por el campo a la búsqueda de su novia.

Y eso no es épico. Ni siquiera divertido.

El diseño efectivo de un enemigo es una oportunidad única de poner al jugador frente a un espejo. La forma en que reaccionamos a un obstáculo es en parte un reflejo de nuestros miedos, nuestras inseguridades, nuestra forma de ver el mundo. Las estrategias que utilizamos para superarlo son un indicador de las conductas que usamos, por ejemplo, bajo presión. Propongo cuidar el diseño del villano para convertirlo en una herramienta de transformación con la que cada jugador sea un poco mejor tras cada partida. Con la que progrese hasta llegar a su máximo potencial y descubra cosas sobre sí mismo que le sean útiles en su vida fuera del juego.

Propongo diseñar villanos que hagan nuestra vida real un poco más épica.

## Referencias

Baumeister, R. y Leary, M. R., (1995) "The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation". *Psychological Bulletin*. Vol. 117, pp. 497-529.

Browning, T., (1931) *Drácula* [Film]. USA, Universal.

Carter, E. y Pelphrey, K., (2008) "Friend or foe? Brain systems involved in the perception of dynamic signals of menacing and friendly social approaches". *Journal Social Neuroscience*. Vol. 3 (2), pp. 151-163.

Davidson, M., (2004) "A phenomenological evaluation: using storytelling as a primary teaching method". *Nurse Education and Practice*. Vol. 4 (3), pp. 184-189.

Deci, E., (1975) *Intrinsic motivation*. New York, Plenum.

Deci, E. y Ryan, R., (1995) "Human autonomy: The basis for true self-esteem" en Kernis, M. (comp.) *Efficacy, agency, and self-esteem*. pp. 31-49. New York, Plenum.

Deci, E. y Ryan, R., (2002) *Handbook of self-determination research*. Rochester, University of Rochester Press.

Doty, E., (2003) "Transforming Capabilities: Using Story for Knowledge Discovery y Community Development". *Storytelling In Organizations*. Accedido en internet el 10 de junio de 2013 <http://storytellinginorganizations.com/EDotyTransformingCapabilities.pdf>

Eisenberger, N. y Lieberman, M., (2004) "Why it hurts to be left out: The neurocognitive overlap between physical and social pain". *Trends in Cognitive Sciences*. Vol. 8, pp. 294-300.

Esnaola, G. & Levis, D., (2008) "La narrativa en los videojuegos: Un espacio cultural de aprendizaje socioemocional". *Revista electrónica Teoría de la Educación*. Vol. 9 (3), pp. 48-68.

Floyd, D. & Portnow, J., (2010) *Video Games and Moral Choices* [Video]. Visto el 18 de junio de 2013 desde [www.youtube.com/watch?v=6\\_KU3lUx3u0](http://www.youtube.com/watch?v=6_KU3lUx3u0)

Floyd, D. & Portnow, J., (2012) *Extra Credits: Non-Combat Gaming* [Video]. Visto el 17 de junio de 2013 desde <http://www.youtube.com/watch?v=2QJVGtKPjNc>

Folkman, S., Lazarus, R., Dunkel-Schetter, C., DeLongis, A. y Gruen, R., (1986) "Dynamics of a Stressful Encounter: Cognitive Appraisal, Coping and Encounter Outcomes". *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 50 (5), pp. 992 - 1003.

- Hiltunen, A., (2001) *Aristotle in Hollywood: the anatomy of successful storytelling*. Bristol, Intellect Ltd.
- Hsu, J., (2008) "The Secrets of Storytelling". *Scientific American Mind*. Vol. 19, pp. 46 – 51.
- Jaye, P., (2008) *Power of the Dark Side: Creating Great Villains, Dangerous Situations, y Dramatic Conflict*. California, Michael Wiese Productions.
- McCarthy, J., (2008) "Short Stories at Work: Storytelling as an Indicator of Organizational Commitment". *Group Organization Management Magazine*. Vol. 33 (2), pp. 163-193.
- McGonigall, J., (2011) *Reality is broken*. United Kingdom, Penguin Books.
- Meyer, S., (2005) *Twilight*. Madrid, Alfaguara.
- Poor, N., (2012) "Digital Elves as a Racial Other in Video Games: Acknowledgment and Avoidance". *Games & Culture*. Vol. 7 (5). Recuperado el 18 de junio de 2013 de <http://gac.sagepub.com/content/7/5/375.short>
- Rock, D., (2008) "SCARF: A brain-based model for collaborating with and influencing others". *Neuroleadership Journal*. Vol. 1, pp. 44 – 52.
- Rogers, S., (2010) *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. New Jersey, John Wiley y Sons Ltd.
- Scholl, B. J. & Tremoulet, P. D., (2000) "Perceptual causality and animacy". *Trends in Cognitive Science*. Vol. 4, pp. 299–309.
- Schulzke, M., (2009) "Moral decision making in Fallout". *Game Studies*. Vol. 9 (2). Recuperado el 18 de junio de 2013 de [gamestudies.org/0902/articles/schulzke](http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke)
- Shafer, D. M., (2012) "Moral Choice in Video Games: An Exploratory Study". *Media Psychology Review*. Vol. 5(1).
- Sicart, M., (2005) "Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games". *International Review of Information Ethic*. Vol. 4, pp. 14-18.
- Simmons, A. y Lipman, D., (2006) *The Story Factor: Secrets of Influence From the Art of Storytelling*. New York, Basic Books.
- Stoker, B., (1897) *Drácula*. México, Porrúa.
- Wyer, R., (1995) *Knowledge and Memory: The Real Story*. New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates.