

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.*