



# **Personajes arquetípicos dentro de los videojuegos**

Marina Calducci

# Personajes Arquetípicos

Significa pensar a los personajes como:

- ◆ Símbolos culturales universales.
- ◆ Representaciones de la psiquis humana.
- ◆ Funciones narrativas.

Posibilidad de usar herramientas narrativas en los videojuegos sin necesidad de crear un relato complejo.

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# Personajes como Roles

## Personaje como Rol

- ◆ Asociado a un modo de *ser*.
- ◆ Necesidad de *explicitar su rol* dentro del relato.
- ◆ Sujeto a una *forma figurativa*.

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



# Personajes como Funciones

## Personaje como Rol

- ◆ Asociado a un modo de *ser*.
- ◆ Necesidad de *explicitar su rol* dentro del relato.
- ◆ Sujeto a una *forma figurativa*.

## Personaje como Función

- ◆ Asociado a un modo de *hacer*.
- ◆ *No necesita presentación formal*.
- ◆ Capás de tener una *forma más abstracta*.

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



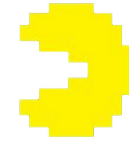
# Tipos de personajes arquetípicos

- ◆ Héroe
- ◆ Villano
- ◆ Aliados
- ◆ Enemigos
- ◆ El sabio
- ◆ La doncella

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# El héroe



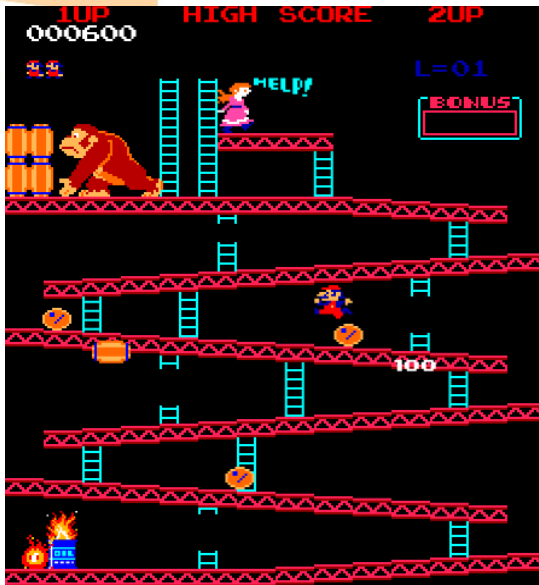
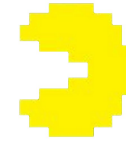
## Características:

- ◆ Puede tener formas muy variadas.
- ◆ Es protagonista y portador del punto de vista narrativo.
- ◆ Persigue activamente un objetivo.
- ◆ Enfrenta a sus enemigos y supera los obstáculos.
- ◆ Crea una identificación con el jugador.

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# El héroe



## Donkey Kong

- ◆ Héroe: Jumpman
- ◆ Objetivo: Rescatar a Pauline
- ◆ Obstáculos: Bolas de fuego, barriles, etc.



## Donkey Kong Jr.

- ◆ Héroe: Donkey Kong Junior
- ◆ Objetivo: Rescatar a su padre
- ◆ Obstáculos: Cocodrilos, pájaros, chispas eléctricas, etc.



# El villano



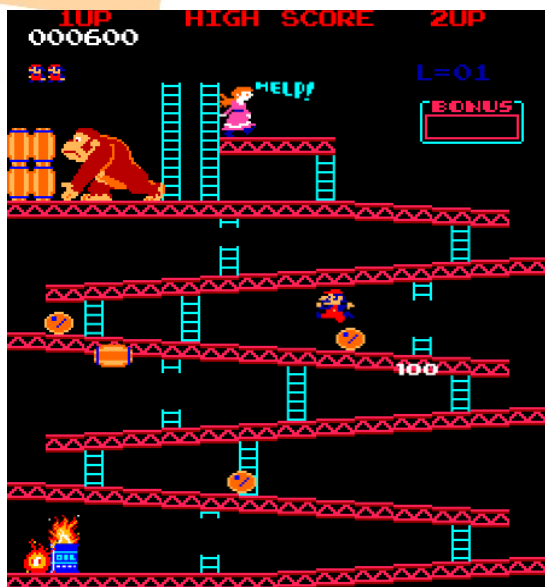
## Características:

- ◆ Persigue activamente un objetivo.
- ◆ Entra en conflicto directo con el héroe.
- ◆ Representa una mirada distinta del conflicto.
- ◆ Genera contraste.

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# El villano



## Donkey Kong

- ◆ Villano: Donkey Kong
- ◆ Objetivo: Poseer a Pauline
- ◆ Contraste: Amor por la fuerza

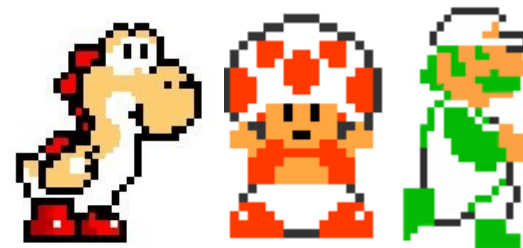


## Donkey Kong Jr.

- ◆ Villano: Mario
- ◆ Objetivo: Tener cautivo al padre
- ◆ Contraste: Dominación sobre los demás



# Los aliados

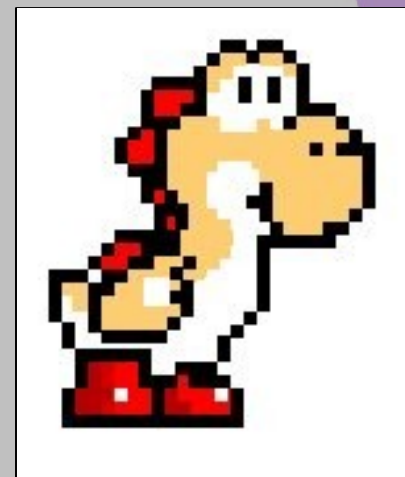
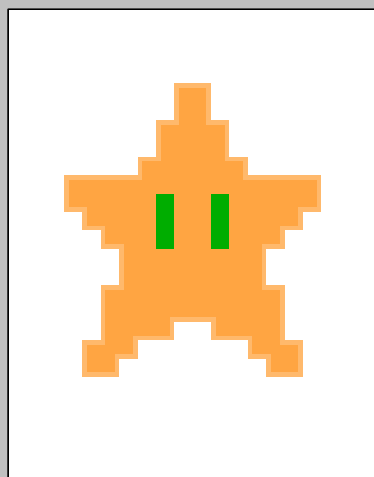
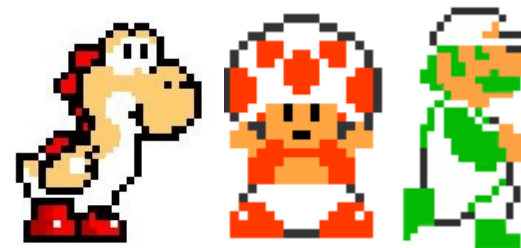


- ◆ Respalda al héroe en la aventura.
- ◆ Se subdivide entre:
  - ◆ Herald - Presenta el desafío al héroe.
  - ◆ Escudero - Protege con fidelidad la vida del héroe.
  - ◆ Mensajero - Informa de las buenas y malas noticias al héroe.
  - ◆ Pícaro - Con su picardía relaja los momentos de tensión.

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



# Los aliados: ejemplos



Heraldo

Escudero

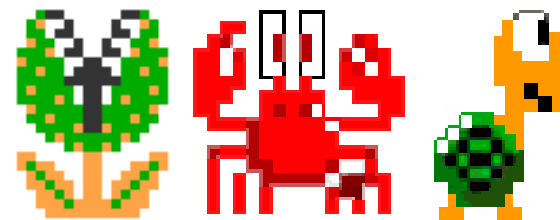
Mensajero

Pícaro

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



# Los enemigos

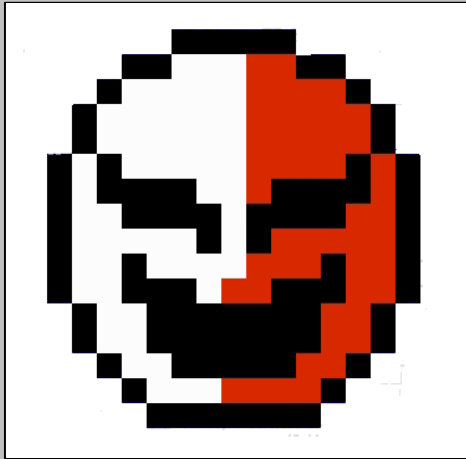
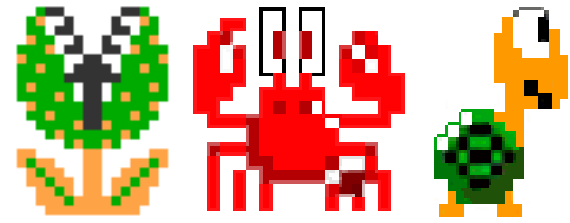


- ◆ Obstaculizan el camino del héroe.
- ◆ Se subdivide entre:
  - ◆ La sombra: Representa a la maldad sin forma.
  - ◆ Guardián: Cuida del cruce del umbral.
  - ◆ Traidor: Traiciona al héroe.
  - ◆ Shapeshifter: Personaje oscuro que nunca revela su verdadera forma.

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



# Los enemigos



Guardián



Traidor

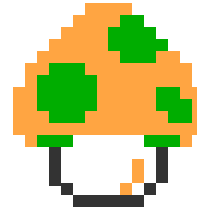


Shapeshifter

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



# El sabio

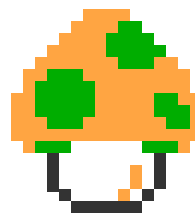


## Características:

- ◆ Guía, ayuda o instruye al héroe.
- ◆ Proporciona un don, un elíxir o un arma mágica.
- ◆ Tiene un conocimiento más elevado que el héroe.
- ◆ Incita al héroe a evolucionar.



# El sabio



Guía



Ayuda



Instruye

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



# La doncella



## Características:

- ◆ Normalmente representa la inocencia.
- ◆ Su amor es objeto de deseo para el héroe.
- ◆ Puede tener más de una faceta:
  - ◆ Doncella en apuros
  - ◆ Madre protectora
  - ◆ Guerrera

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



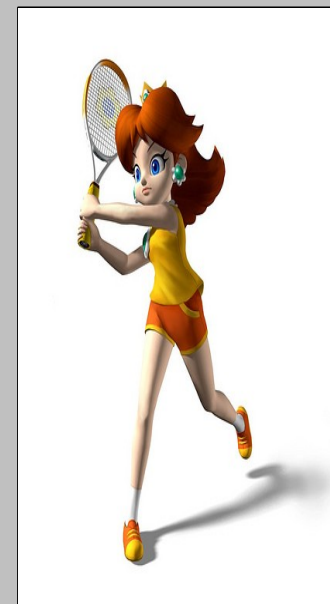
# La doncella



Doncella en apuros



Madre protectora

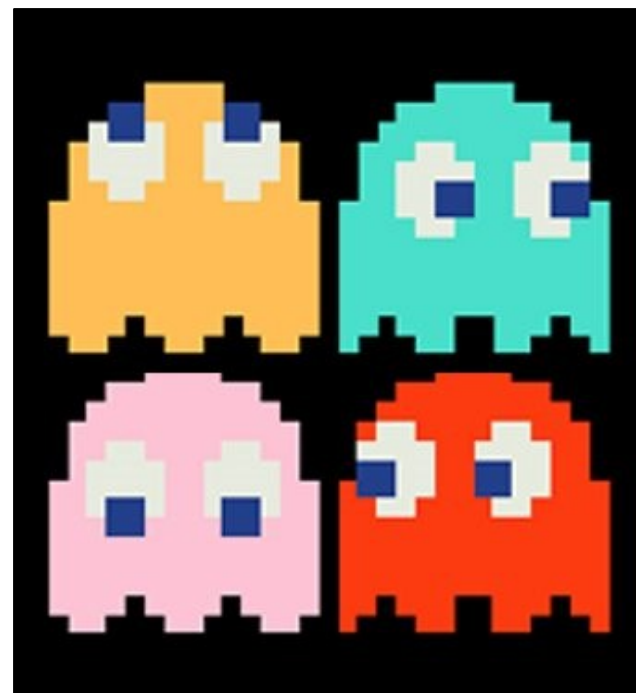


Guerrera

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# Conclusión



Cada enemigo está dotado de una personalidad, la cuál se refleja en su accionar.

Pac-Man

EVOLUCIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 1980-2010

