



Diseño de Videojuegos

Dinámica

Recompensas y castigos

Motivación

- Existen distintas filosofías para educar (modificar la conducta de alguien)

Olvida los castigos y las recompensas y aplica siempre el cariño



Puntos clave

- Otro poco de Psicología
 - Conductismo
 - Motivación
- Recompensas y castigos
- Recompensas
 - Ejemplos de recompensas
- Castigos
 - Ejemplos de castigos

Otro poco de Psicología

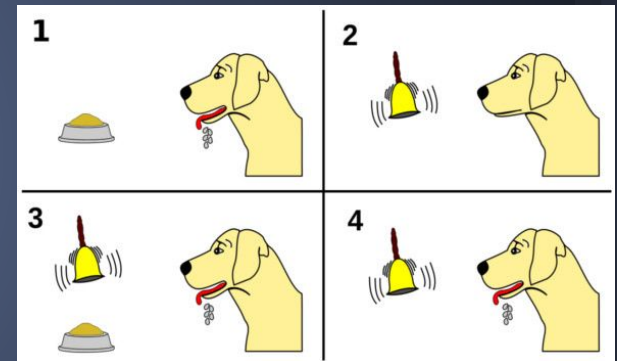
- Tenemos **dos sistemas distintos** para **evitar el dolor** y para **buscar el placer**
 - Cada persona es diferente en su apreciación de un fenómeno... y un mismo juego podría darte *primero placer* y más tarde *amenazarte con dolor*



	Evitar el dolor	Buscar el placer
+Externa	Librarse de castigos	Obtener recompensas
+Interna	Ahorrarse vergüenza y humillación	Disfrutar y pasarlo bien

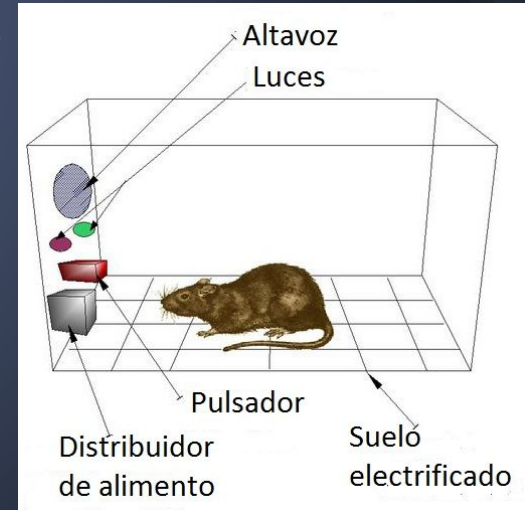
Otro poco de Psicología

- El **condicionamiento clásico** de Pavlov estudia nuestras *conductas involuntarias*
 - Asociando un estímulo neutro (**sonido de campana**) a uno incondicional (**visión de comida**) conseguimos que este se convierta en “estímulo condicionado”, capaz de generar un “reflejo condicionado” similar al incondicional (**salivar**), aunque algo más débil y retardado



Otro poco de Psicología

- Skinner profundizó hasta llegar a identificar el **condicionamiento operante**
 - Educar es diseñar un *programa de refuerzos* con el que a base de repetición, modificar la conducta del alumno (= jugador, en nuestro caso)
 - **Refuerzo positivo**
(dar recompensa como **comida**)
 - **Refuerzo negativo**
(poder evitar o salir de la **caja**)
 - **No refuerzo**
(... la respuesta se extingue)
 - **Castigo** (**calambrazo** para conducta indeseada)



Otro poco de Psicología

- **Externalidad o interioridad de la motivación**
 - Ojo, si hay motivación intrínseca *puede ser un error* tratar de incrementarla con incentivos



+ Externa ↑	Extrínseca	Motivación externa	Porque alguien me paga
		Motivación introyectada	Porque me dije a mi mismo que debería
		Motivación identificada	Porque creo que es importante
		Motivación integrada	Porque soy de esa clase de personas
+ Interna ↓	Intrínseca	Motivación intrínseca	Porque sí, porque quiero hacerlo de verdad

Recompensas y castigos

- Cuando uno juega lo hace con el deseo de **ser juzgado favorablemente**
 - Esto no es sólo una cuestión *estética*, sino que *forma parte de la dinámica* el evaluar al jugador
 - Con más o menos justicia, pero *constructivamente*
- En general conviene **recompensar más al ganador de lo que se castiga al perdedor**
 - Muchas veces la **ausencia de recompensa** ya puede ser vista como “castigo” por el jugador



Recompensas

- Cuando el jugador hace algo bien, debemos **reforzar su comportamiento**
 - De manera **positiva**
 - Obtención de nuevas armas u objetos
 - De manera **negativa**
 - Eliminando enemigos u obstáculos de su camino
 - Retirando el tutorial y los textos de ayuda
- Los refuerzos deben administrarse bien
 - Algunos con frecuencia y otros, más extraordinarios
 - En **intervalos al azar**, para que no sean predecibles





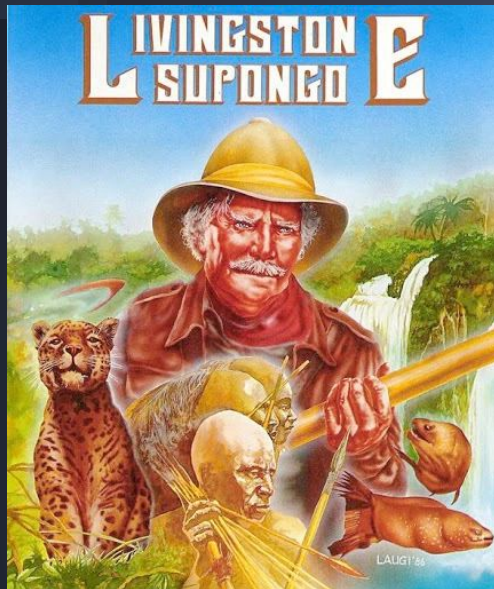
Mata a tus seres queridos

Especial 2: supera el último obstáculo que te separa de tu meta.

Recompensas

- La más obvia es una **felicitación**, más una **medida de éxito, progreso o completitud**
 - Puntuación clásica en ranking, completando objetivos y seguir la historia, o tipo *logros extra*
 - Muchos creen que *gamificar* es sólo esto
- Pero hay más recompensas significativas
 - Más **tiempo de juego** (o más **vidas**)
 - Más **contenido de juego** (lugares secretos y exclusivos, espectáculo/cinemáticas) o **mecánicas**
 - Más **personalización** y libertad (trajes, aspectos)
 - Más **poder o recursos** del juego (atributos, habilidades, armas... o dinero *in-game*)

Ejemplos de recompensas



Ejemplos de recompensas



Participación

tiny.cc/DV

- ¿Qué **refuerzo negativo** recuerdas que se haya usado mucho en un videojuego?
 - Respuesta (en texto libre)



Castigos

- Castigar es aplicar un **estímulo negativo en respuesta a una conducta no deseada**
 - Para borrar conductas, mejor castigo que refuerzo
- El castigo es difícil y tiene **riesgos**
 - Frustra, genera agresividad, frena el aprendizaje...
 - A menudo sólo funciona *un tiempo* o en *contextos* en los que se sabe que es probable recibirlo
- Consejos **para que el castigo funcione**
 - Avisar/amenazar previamente
 - Aplicar *justo* tras la conducta no deseada
 - Ser constante en su aplicación
 - Reforzar a la vez *conductas alternativas*



Castigos



- La **muerte de tu avatar** es el típico castigo
- Se trata de diseñar el **espectro de fracaso** (del éxito al fracaso) que admite el juego
 - Que sea **amplio**
 - Que sea **reversible** (escudo recargable vs. salud)
- También se diseñan las **consecuencias que tendrá el fracaso** en este juego
 - Que no **frustren** (recuperar el alma y con ella el inventario y los recursos... o parte de todo eso)
 - Que no **obliguen a repetir** lo ya aprendido o visto

Ejemplos de castigos

- En Dark Souls morir es frecuente
 - Regresas a la última hoguera, pierdes tu humanidad (y aspecto humano) y tus almas... mantienes equipo
- En Super Hexagon también, pero la *pantalla final* y la frustración son casi inexistentes



Ejemplos de castigos

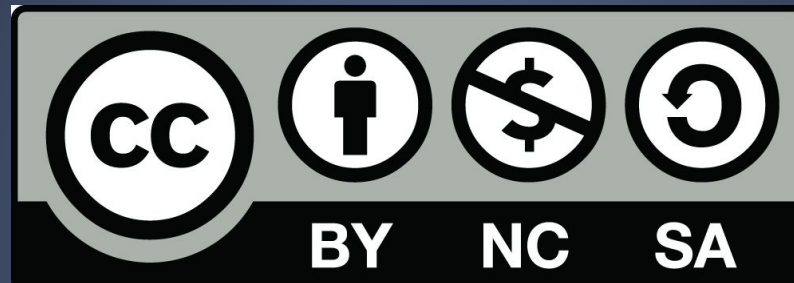
- En MGS 5, estar **oculto** es el éxito al inicio
- Luego un guardia curioso se ve, hay un modo reflejo para impedir que avise a otros, avisa, entras en combate...
- Al final **mueres**, que es el mayor fracaso



Resumen

- La psicología ha estudiado el condicionamiento operante y la motivación
- En videojuegos es habitual reforzar mucho el comportamiento, y castigar a veces
- Los refuerzos pueden ser positivos (verdaderas recompensas) o negativos
- El castigo es útil para impedir que el jugador haga lo que no debe, pero hay que usarlo debidamente

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2019)

www.federicopeinado.es

