



Diseño de Videojuegos

Dinámica
Refuerzo y castigo

Motivación

- Un **paradigma para educar** en dinámica muy conductista (*modificar conducta individual*)



Bien



Mal



... esto, para estética ;-P



Otro poco de Psicología

- Tenemos **dos sistemas cerebrales distintos** para **evitar el dolor** y para **buscar el placer**
 - A veces dolor y placer se solapan: un juego podría dar *primero placer* y enseguida *amenazar con dolor*, o *hacerte sufrir* para que *goces al liberarte*

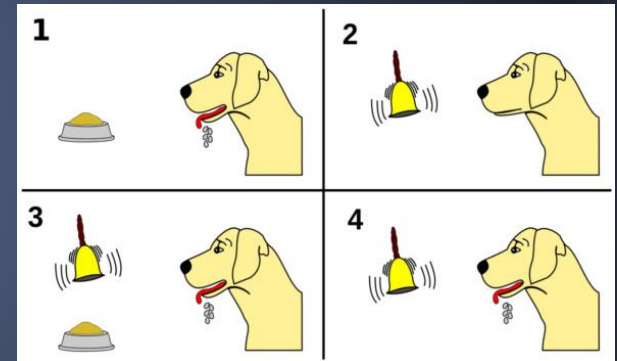


	Evitar el dolor	Buscar el placer
+Externa	Librarse de penas	Obtener recompensas
+Interna	Ahorrarse vergüenza y humillación	Disfrutar y pasarlo bien

Algunos lo solapan más de la cuenta...

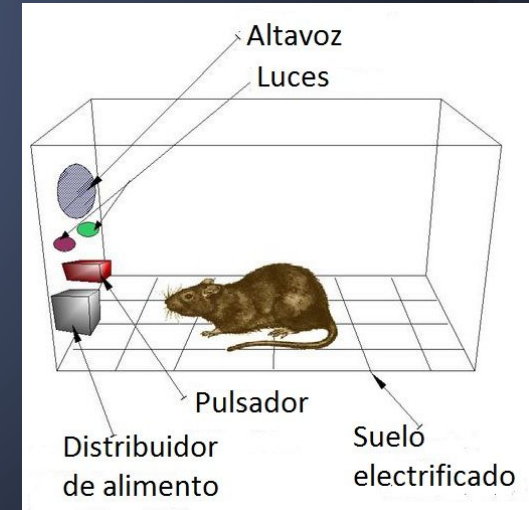
Otro poco de Psicología

- El **condicionamiento clásico** de Pavlov estudia nuestras *conductas involuntarias*
 - Asociando un estímulo neutro (**sonido de campana**) a uno incondicional (**visión de comida**) conseguimos que el neutro 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, modificamos la conducta
 - **Refuerzo positivo**
(dar recompensa como **comida**)
 - **Refuerzo negativo**
(poder escapar de la **caja**)
 - **No refuerzo**
(... la respuesta se extingue)
 - **Castigo**
(**calambrazo** para conducta indeseada)



Refuerzos y castigos

- Cuando uno juega lo hace con el deseo de **ser juzgado favorablemente**
 - Con más o menos justicia, pero *constructivamente*
 - Evaluar al jugador *forma parte de la dinámica*
- En general conviene **recompensar más al ganador de lo que se castiga al perdedor**
 - Muchas veces la **ausencia de refuerzo** ya puede ser vista como un “castigo”, según algunos jugadores



Refuerzos

- 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 introducción
- 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.

Refuerzos

- La más obvia es una **felicitación**, y alguna **medida de éxito, progreso o completitud**
 - **Puntuación** de toda la vida, **insignias** tipo *logro*, *título*, *cromo*... o ascenso en **clasificaciones** sociales
- En **gamificación** estas medidas se llaman **Points, Badges and Leaderboards (PBL)**
 - No debemos usarlas *ciegamente*



Refuerzos

- En realidad hay muchos más refuerzos significativos que podemos ofrecer
 - Más tiempo de juego (o más vidas)
 - Más contenido de juego (lugares secretos y exclusivos, espectáculo/cinemáticas) o dinámicas o mecánicas desbloqueables
 - Más personalización y libertad (trajes, aspectos)
 - Más poder o recursos del juego (atributos, habilidades, armas... o dinero in-game)
 - ... o su versión en “negativo”

¡Es importante ser creativo!

Ejemplo



Participación

- ¿Qué **refuerzo negativo** se ha usado mucho en videojuegos de acción clásicos?
 - A. Los power-ups
 - B. Puntuación negativa
 - C. El avatar del jugador muere por sorpresa
 - D. Los enemigos desaparecen tras matar al jefe final
 - E. Cobrar dinero al jugador



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

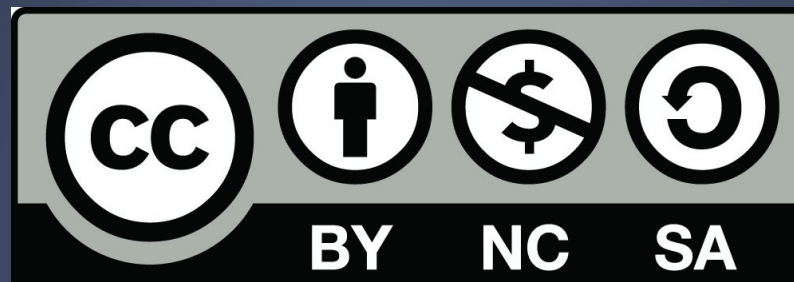


- La **muerte del avatar** es el castigo típico
 - Su valor depende de la **rejugabilidad** del juego, de las *vidas* que tengas, de los *puntos de guardado*...
- Debes diseñar el **espectro de fracaso** (del éxito al fracaso) que admite el juego
 - **Amplio y reversible** (**escudo recargable vs. salud**)
- Y también 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

Ejemplo



Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

