

¿Puedes hacerlo? El desafío presente en la gamificación y los videojuegos

 gecon.es/puedes-hacerlo-el-desafio-presente-en-la-gamificacion-y-los-videojuegos/

08/11/2016

Sergio Alloza



Autor: Sergio Alloza Castillo

Una de los elementos más básicos y utilizados en el mundo de los videojuegos y en el de la gamificación, es el **desafío**. Esto no es una casualidad, a lo largo de la historia el ser humano ha estado constantemente retado por el ambiente y el entorno. Desde aprender a hacer fuego cuando apenas articulábamos palabras hasta superarnos a nosotros mismos corriendo 2 km más cada semana. Se podría decir incluso que el **reto es permanente** en la psique humana. ¿Cuántas veces hemos deseado alcanzar un objetivo, superando un reto, y al alcanzarlo, se plantea un nuevo objetivo con su nuevo reto correspondiente?

Antes de indagar en la presencia del desafío en los videojuegos y la gamificación, profundicemos un poco más .

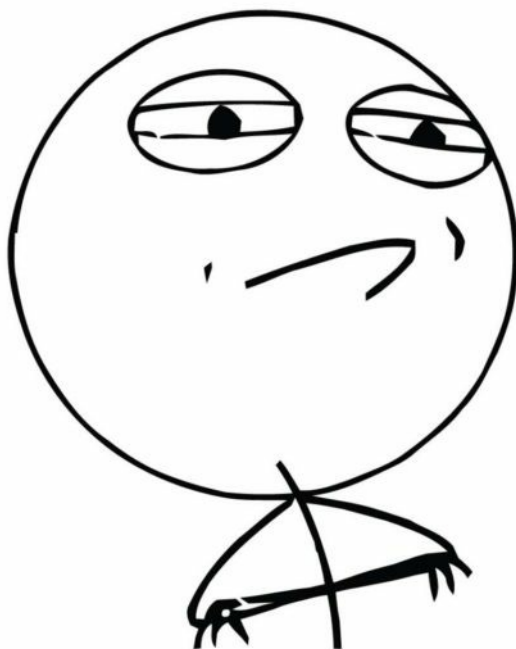
La teoría tras el reto

¿Por qué existe el reto? Seguro que más de uno se ha planteado alguna vez, qué fácil sería todo si no hubiesen desafíos o dificultades por delante. Qué gratificante sería vivir una vida sin dificultades, sin obstáculos y que todas las recompensas nos fuesen otorgadas con inmediatez y facilidad. Seríamos muy felices... pero por poco tiempo. De verdad.

De una manera filosófica podríamos decir que el desafío existe **para darle sentido al camino**. De manera psicológica podríamos decir que el desafío es **mucho más**. Tiene múltiples funciones relacionado con la identidad, el reconocimiento social y propio, las recompensas o refuerzos intrínsecos y extrínsecos, la comunicación, lazos afectivos y un largo etcétera. Pero para resumir, el reto como concepto implica variabilidad, movimiento y

estimulación, ligado fuertemente a la diversión y entretenimiento. De hecho cualquier pasatiempo tiene algún componente desafiante, por pequeño que sea.

Ahora bien, ¿**todos los desafíos son así de beneficiosos**? Seguro que también os han venido a la cabeza recuerdos de desafíos que se os han presentado en el pasado, acompañados de emociones negativas como estrés, presión, fatiga... o incluso abandono. Efectivamente, no todos los desafíos son iguales y no todos nos motivan y divierten igual. Normalmente no solemos resolver un acertijo a la primera (lo que por cierto lo hace más interesante) y al fracaso le suele acompañar la **frustración**, ese sentimiento que seguro todos hemos sentido alguna vez también, esa emoción que básicamente transmite la motivación que tenemos para superar la dificultad. Además la frustración tiene una relación directamente proporcional a la percepción positiva de la recompensa intrínseca. Dicho de otro modo, cuanto más cueste un desafío, mejores nos sentiremos al superarlo y más aún si la victoria viene acompañada de una succulenta recompensa.



CHALLENGE ACCEPTED

Así, el cómo vivamos la experiencia desafiante está especialmente ligado a la frustración que ésta pueda generarnos.

Puede ser que el reto a abordar **nos exija mucho**, muchas capacidades o atención, incluso puede demandarnos habilidades que no tenemos. Por ejemplo, deja de leer este artículo, encuentra y conduce una retroexcavadora de 4 marchas, asumiendo que no tengamos ningún lector que sepa, claro. Es en estos casos cuando “nos supera” y nos causa demasiada frustración, lo que normalmente acaba en **abandono o resultados ineficientes**. Pero también puede ocurrir lo contrario, que el desafío no nos demande mucha atención o capacidades y sea **fácilmente asequible**, incluso demasiado fácil. Por ejemplo, deja de leer y salta tres veces seguidas con los brazos en alto. Este otro extremo suele conllevar **aburrimiento** por la ausencia real de desafío y **abandono** por la consecuente falta de interés.

Llegados a este punto podemos afirmar, como se puede deducir, que el mejor reto para mantenernos motivados es aquel que esté **balanceado o equilibrado** y se ajuste a nuestras capacidades y genere lo que científicamente llamamos “**Frustración óptima**”. Este concepto está muy ligado a la **teoría del Flow** (Csíkszentmihályi, 1990), concepto comentado en uno de nuestros anteriores artículos, o al principio de aprendizaje “**Gratamente**

Frustrante” (*Pleasantly Frustrating*), de James Paul Gee (2004), que de la misma manera relacionan el equilibrio entre capacidades y retos en la motivación y el aprendizaje.

James Paul Gee (2013) Pleasantly Frustrating

En el mundo lúdico...

El diseño de un proceso gamificado siempre busca la **motivación** de las personas y su diversión, y una de las maneras más prácticas de hacerlo, además de natural, es a través del reto (equilibrado). En concreto el reto orientado a la obtención del progreso personal, y no tanto al refuerzo extrínseco, con un componente social. Además el reto encaja muy bien con cualquier otro componente de gamificación o *game design*, puesto que necesita de un contexto y permite la participación de uno o varios usuarios y sus interacciones.

Este componente también está muy presente en el mundo de los videojuegos, en concreto y por poner un ejemplo, en la saga de videojuegos de **Dark Souls** (desarrollado por From Software). Desde la primera entrega, Demon Souls hasta la cuarta, Dark souls III, nada más empezar el videojuego se posiciona al jugador en un entorno hostil, sin objetivos aparentes. Eso sí, al primer enemigo que te encuentras concluyes que el objetivo claro es sobrevivir, y en cuanto avanzas más en la historia te comunican de manera muy poco específica que tienes que eliminar a ciertos enemigos. Esto supone un reto para el jugador dada la **dificultad del juego**, y además, es una dificultad que aumenta mediante avanzas en la historia y adquieres más habilidades, siguiendo la teoría del Flow. Y no sólo tienes que tener un constante cuidado para no ser eliminado por el enemigo más mundano que puedas encontrarte, sino que en algunos puntos, trampas y secretos también nos presentan retos interesantes que atraen nuestra atención.

En dicha saga, al morir, vuelves al inicio del nivel (última hoguera visitada, que actúan como punto de guardado), apareces con menos vida máxima, los enemigos han vuelto a la vida y lo que es peor de todo, no tienes tus preciadas almas. Las almas son la moneda del juego, se adquieren mayoritariamente matando enemigos y se usan para mejorar el propio personaje y comprar equipo y otros objetos, son un **elemento básico** en el videojuego. Pero también son la principal preocupación de los jugadores. Aquí va una pequeña introducción de cómo se sienten la mayoría de jugadores:

Llevas horas de juego matando enemigos y has conseguido llegar a eliminar un jefe final. Tu contador de almas rebosa, piensas en cuánto subirás de nivel y lo fuerte que serás, las armas que podrás manejar con facilidad y... estás muerto. Estabas literalmente medio muerto, con poca salud y camino a la hoguera te ha atacado una rata, has intentado esquivar y te has caído por el precipicio. “Que no cunda el pánico, cuando muero las almas se quedan en el sitio donde debería estar mi cadáver, así que volveré y sólo tengo que recogerlas del suelo”. Sales de la hoguera, anhelando sentir el peso de las almas en tus bolsillos, vislumbrando la nueva arma que comprarás, los puntos de fuerza que subirás de golpe... Giras la esquina y las ves allí, al borde del precipicio en el fondo del escenario, esperándote. Tu corazón late con fuerza, has recibido un par de golpes de enemigos que te persiguen pero sigues adelante. Aprietas el botón de correr y empieza la cuenta atrás... 5... 4... 3... 2... ya estás casi y... estás muerto. Te has olvidado de un zombie con una simple daga que (como la anterior vez que pasabas por ahí) te estaba esperando para atacarte. Has perdido todas las almas que no has podido recoger... para siempre.

via GIPHY

Después de esto, las conductas que prevalecen dependen de los jugadores. Desde blasfemar o tirar el mando hasta respirar hondo y empezar a acumular almas otra vez. Pero lo que sí es común a todos es la frustración.

Frustración por fallar y saber que lo podrías haber hecho mejor. Mucho mejor.

El universo de Dark souls no sólo te desafía de un modo virtual, poniéndote enemigos y demás obstáculos en tu camino, sino que también genera que te **autodesafies**, retándote a no volver a sentir esa frustración, a hacerlo mejor con cada intento y a no parar de avanzar, autosuperándote. Ninguna de las dificultades que aparecen son

demasiado difíciles o demasiado fáciles de superar, están exactamente **al alcance de tu habilidad** como jugador y todo depende de ti.

Se pone como ejemplo esta saga de videojuegos en concreto porque no posee otras **mecánicas**, o no tienen tanta importancia, como en otros videojuegos que supongan retos. No hay coleccionables, o logros in-game, limitaciones temporales que aumentan el engagement, la evolución del avatar no tiene tanto peso en el rendimiento del jugador dentro del juego e incluso el refuerzo por matar a los enemigos, proporcionalmente, se va reduciendo.

También podemos encontrar este componente en muchísimos otros juegos, como por ejemplo la saga de **Ninja Gaiden** (desarrollado por Tecmo y Team Ninja) o juegos como **Don't Starve** (juego que comentaremos en próximos artículos, desarrollado por Klei Entertainment) donde el reto también está presente continuamente, acompañado de otras mecánicas.

Conclusión

Una cosa está clara, **desafíos siempre encontraremos**, en la vida, en gamificación o en videojuegos. Incluso dentro del mismo mundo de los videojuegos, será difícil encontrar un videojuego que no desafíe al usuario. Como hemos visto, al desafío le suele acompañar la **frustración** (idealmente óptima), que nos impulsa a seguir jugando, motivándonos por varias razones, tanto para conseguir el objetivo como para evitar sentirnos frustrados y superarnos a nosotros mismos. Se podría establecer pues que el Desafío es un componente muy importante y casi necesario en la gamificación, ya que aporta grandes beneficios en cuanto a **motivación y participación**.

Referencias bibliográficas

- Csíkszentmihályi, M. (1990). *Flow*. New York: Harper & Row.
- Gee, J. P. (2004). Learning by design: Games as learning machines. *Interactive Educational Multimedia*, 8, 15-23.
- Gee, J. P. (2013). *Gee Principle 6 Pleasantly Frustrating* [Vídeo online] disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=o3FcRMUmEU> [consulta 24 octubre 2016].