

Gamificación – Tipos de Jugadores



24 junio 2020 / 2 comentarios

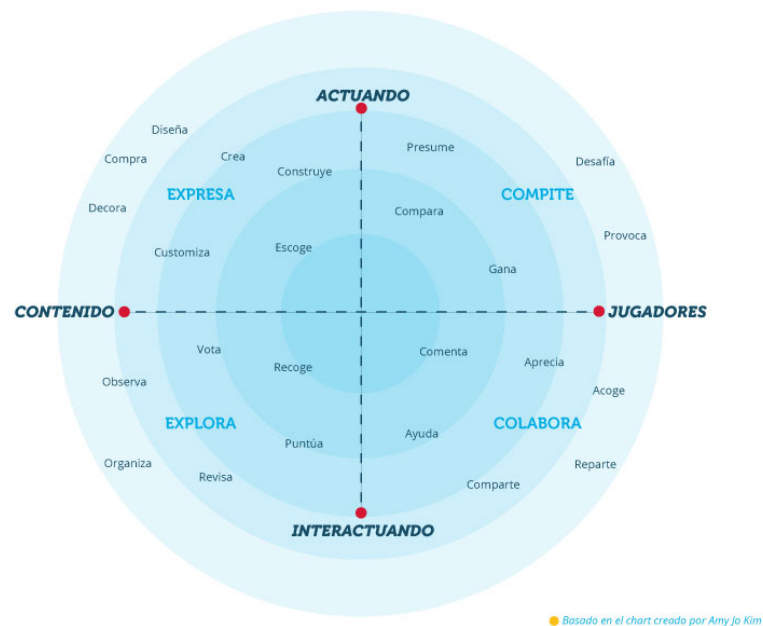
En ThinkGo Consultores, a la hora de diseñar un sistema gamificado o creación de un juego para el ámbito de la educación, social o empresa, es muy importante conocer los distintos tipos de jugadores que estarán en este sistema o juego serio. ¿Para qué? Principalmente, te ayudará para escoger el tipo de juego que tiene que ser, con las dinámicas apropiadas, componentes, y mecánicas.

Según diseñadores de juegos, es importante realizarse algunas preguntas para poder establecer los tipos de jugadores: En general, ¿Qué les gusta?, ¿Qué no les gusta?, ¿Qué esperan encontrar en un juego?, ¿Si yo estuviera en su sitio, qué quisiera encontrar?, ¿Qué les va a gustar y qué no sobre mi juego?

Acá te ayudamos con algunos marcos de referencia y estudios de 3 investigadores en video juegos y gamificación. Si puedes pronunciar al

segundo.... Tienes puntos!

Modelo Amy Jo Kim



Amy Jo Kim define a los tipos de jugadores en 4 verbos:

Expresar : Se caracterizan por tener como misión resolver retos con éxito y obtener recompensas por ello.

Competir: su interés reside en descubrir y aprender cualquier cosa nueva o desconocida del sistema.

Explorar: estos jugadores sienten atracción por los aspectos sociales por encima de la estrategia misma del juego.

Colaborar: buscan colaborar con otros jugadores.

Amy lo que hace es definir a los jugadores/usuarios por lo que le gusta hacer, proponiendo más verbos a partir de los 4 ya mencionados y separados en una matriz, que en uno de sus ejes tiene contenidos y jugadores, y en el otro, acción e interacción.

Modelo Andrzej Marczewski



● Basado en el chart creado por Andrzej Marczewski

Andrzej Marczewski profundiza la taxonomía de Bartle, agregando componentes de motivación extrínsecas e intrínsecas que llevan a los usuarios a jugar. Hay 2 grandes cluster para él; complacientes y no complacientes, según su predisposición inicial a jugar. Dentro de estos 2 cluster, divide a 6 jugadores:

Jugadores: les gusta conseguir logros y que el sistema los haga públicos, ya que les da reconocimiento. Les gustan los motivadores extrínsecos, es decir, no lo que le aporta el sistema en sí, sino lo que recibe a cambio al enfrentarse a él. Este grupo es el único que no representa a los usuarios "no complacientes".

Socializadores: similares a que aquellos a los que Bartle denominaba igual, son los usuarios que buscan interactuar con sus semejantes. Al igual que los cuatro restantes, este grupo puede incluir tanto a usuarios "complacientes" como "no complacientes".

Espíritus libres: no quieren tener restricciones en su andadura por el sistema. Acostumbran a ser los usuarios más creativos.

Triunfadores: son expertos en conseguir logros dentro del sistema, buscando la perfección. Su objetivo es alcanzar la maestría.

Filántropos: sienten que forman parte de algo grande que quieren transmitir al resto y les gusta ayudar.

Disruptivos: Buscan que el juego sea el que cambie.

Modelo Richard Bartle



Basado en el chart creado por Richard Bartle

Richard Bartle es uno de los principales exponentes en el diseño de juegos en línea y multijugador. Es conocido por la clasificación de jugadores, más conocida como la Taxonomía de Bartle. En el, define a 4 tipos de jugadores en una matriz, en la cual en uno de sus ejes se encuentra acción e interacción y en el otro eje, mundo y jugadores.

En acción hace referencia a la atracción que siente el jugador hacia la realización de una acción contra algo o alguien, la cual puede definirse como **la lucha y la oposición**. En interacción, la preferencia en este tipo de jugador no sólo se centra en las acciones que se desarrollan en el juego, sino en el *feedback* que se recibe por ellas, en cómo **las acciones propician a un resultado**, y en cómo éstas modifican y hacen cambiar el rumbo de la historia.

Respecto al segundo eje, en **mundo, señala** de qué manera el jugador prefiere desarrollar la acción respecto al propio mundo del juego. En tanto en **Jugadores**, cómo desarrolla su acción frente al resto de jugadores.

Killer/Competidores: Su principal motivación es la de ganar y conseguir obtener el primer puesto de la clasificación. La forma para retener a estos participantes en el juego es mediante el uso de listas de clasificación en las que pueden comprobar cómo van superando los distintos niveles y cómo van escalando puestos. Son aquellos jugadores que les gusta engañar y luchar. Puede esperarse que este tipo de personalidad sea común, pero las investigaciones de Bartle sugieren que sólo un reducido 1% de jugadores se corresponden con este rol.

Triunfador: Es un tipo de jugador aventurero, cuya principal motivación es la de continuar descubriendo nuevos escenarios, plataformas o niveles y superar los objetivos marcados en el juego. En este sentido, su motivación es intrínseca y está más relacionada con la satisfacción personal o el bien del grupo. Son activos en el juego pero no necesariamente con otros participantes. Su objetivo principal es quedar primero. Bartle estima que apenas el 10% de jugadores son del tipo triunfador. Su grado de competitividad se basa en adquirir más que los demás, pero en menor grado que el tipo asesino.

Socializador: Su motivación es de tipo social por encima de la misma estrategia del juego, compartir con los demás o crear una red de contactos o amigos. Se les retiene en el juego a través de chats o listas de amigos. Buscan socializar, compartir y reflexionar con otros participantes. Les interesa el crear comunidades. La inmensa mayoría de los jugadores son del tipo sociable, cerca del 80% según estima Bartle. Se complacen uniéndose a los demás para alcanzar logros que por sí mismos no conseguirían.

Explorador: Es aquel jugador que le gusta descubrir aquello que le es desconocido. Le atraen los retos complejos mediante los cuales pueda

superar los diferentes niveles del juego. Su motivación es la auto superación. Les interesa interactuar con el sistema o plataforma propuesto. El tipo explorador representa cerca del 10% de los jugadores y no se deja abatir ante las tareas repetitivas siempre que en algún momento desbloqueen un área nueva del juego. Para ellos, el descubrimiento es el premio.

Tienes preguntas?

Deja tu comentario acá abajo y conversamos!