

# Pulsa para comenzar una aventura: la identidad digital del jugador en la construcción de experiencias gamificadas

Martín-Rodríguez, Iván\*<sup>a</sup>, Pellejero Silva, Mónica<sup>a</sup>, Lomba Pérez, Ayose<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Universidad del Atlántico Medio, Carretera de Quilmes, 37 Tafira Baja 35017,  
Las Palmas de Gran Canaria

## RESUMEN

Diseñar juegos y experiencias gamificadas en contextos educativos requiere de un conocimiento previo sobre los perfiles de jugador que hay presentes en el aula. Varios autores respaldan esta idea y proponen la personalización de la gamificación según los perfiles de los jugadores. Nuestro objetivo, partiendo de la taxonomía de Bartle y de las aportaciones de posteriores autores, es hallar perfiles de jugador de videojuegos como base para explorar futuras gamificaciones. Mediante metodología cualitativa se ha contado con 20 estudiantes universitarios repartidos en tres grupos focales en los que se preguntaron aspectos relacionados con la clasificación de videojuegos y jugadores, preguntas sobre experiencia de juego y preguntas sobre moral y ética en el juego. Para la grabación de los grupos de discusión se utilizó el programa OBS Studio y un plug-in desarrollado en lenguaje LUA para registrar los códigos de tiempo, mientras que para la categorización se usó el software NVIVO 12. Como resultado, se obtuvo un total de 11 categorías, entre las cuales se encontró la categoría “Perfil de jugador” con 137 evidencias. De entre los perfiles encontramos 7 subcategorías: jugador “tóxico”, jugador “tryhard”, jugador “competitivo”, jugador “casual”, jugador “coacher”, jugador “troll” y jugador “support”. Los perfiles resultantes se deben tener en cuenta a la hora de adaptar las gamificaciones para mejorar los objetivos de aprendizaje propuestos en estas dinámicas.

**Palabras clave:** Educación; Gamificación; Videojuegos; Metodología cualitativa; TIC; Innovación educativa; Aprendizaje basado en juegos

## 1. INTRODUCCIÓN

Según Gil-Acírón<sup>1</sup> es imperativo considerar las características psicológicas de los estudiantes con el fin de personalizar de manera efectiva el diseño de un juego y las experiencias gamificadas en un contexto de aprendizaje. Hay otros autores que apoyan esta tesis y tienen en cuenta perfiles de jugador preestablecidos en investigaciones previas para poder analizar las características concretas del grupo de alumnos y aplicar la gamificación con mayor precisión, asegurando una mayor motivación del alumnado. Tal es el caso de Gil-Alegre<sup>2</sup> que se apoya en la clasificación de Bartle<sup>3</sup> para diseñar una gamificación para la enseñanza universitaria de Tecnología Farmacéutica. Andrias<sup>4</sup> también destaca que la preferencia de un usuario por una mecánica de juego y un elemento de juego es diferente de una persona a otra, por lo que es importante personalizar la experiencia lúdica en los participantes. A pesar de la reconocida importancia de conocer el perfil del jugador que va a participar en una experiencia gamificada, sigue habiendo casos en los que esta adaptación no se lleva a cabo y se da por hecho que la aplicación de un juego en el aula mediante el uso o no de la tecnología ya es razón suficiente para obviar las características o perfiles de los jugadores. Lavoue<sup>5</sup> precisamente hacen hincapié en esta carencia en el sistema educativo y añaden que se sabe muy poco sobre cómo realizar dichas adaptaciones en la construcción de experiencias basadas en juego.

Por este motivo, en la presente investigación queremos abordar los diferentes perfiles de jugador que se pueden encontrar en cualquier tipo de grupo académico, tomando como punto de partida la diversidad de acciones, interacciones, comportamientos y reacciones de los estudiantes en el entorno virtual de los videojuegos. La principal referencia teórica que analiza y categoriza distintos perfiles del jugador es la taxonomía de Bartle, la cual clasifica a los jugadores con base a su relación establecida en cuatro ejes: el entorno, el jugador, la acción y la interacción. Esta teoría, procedente de un estudio cualitativo a través de la observación del comportamiento de los jugadores de la comunidad de videojuegos tipo MUD (Multi User Dungeon), ha sentado las bases de posteriores estudios que cruzan perfiles de la personalidad con este modelo de clasificación de los jugadores de videojuegos, no obstante, el modelo taxonómico necesita ser actualizado de

forma que tenga en cuenta los diversos factores que se han introducido en la experiencia de juego a lo largo de la última década. Estos factores son el desarrollo del juego competitivo por parte de los eSports y el avance de los MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), la proliferación de modalidades de juego online, la avatarización extrema mediante configuradores ultra complejos de selección de personaje y las mejoras sustanciales en el diseño de mundos abiertos y narrativas fragmentadas. Estudios como el realizado por Frye<sup>6</sup>, que presenta una escala de perfil de jugador de videojuegos (PPQ) basada en la motivación e interacción del jugador; así como el artículo presentado por Khan<sup>7</sup> donde se valida una escala sobre tipologías de jugador de videojuegos (Trojan Player Typology) centrada en el comportamiento y la motivación del usuario, utilizan más dimensiones y actualizan la taxonomía de Bartle incorporando teorías del diseño de videojuegos como la MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) de Hunnicke<sup>8</sup> o la de Klug & Schell<sup>9</sup>, que introduce la figura del “performer”, el “joker” o el “director”. Toda esta literatura científica ha ido incorporando más detalles a una taxonomía del jugador cada vez más compleja y cercana a la realidad de los jugadores.

En nuestro estudio queremos tener en cuenta, para realizar una nueva taxonomía, la influencia que actualmente tienen aspectos como la inmersión y la construcción de una identidad digital, la cual es configurada a través de complejas redes de socialización e interacción entre jugadores a nivel offline y online. Parte de la innovación educativa en el diseño de experiencias gamificadas se basa en comprender a qué niveles está evolucionando dicha autopercepción, que luego es decisiva en los roles que los jugadores adoptan en las propuestas didácticas y los comportamientos que tienen unos con otros. Partimos de la base de que un jugador tiene un comportamiento dentro del juego que no tiene por qué vincularse al que comporta en un contexto no lúdico. Es por ello que el videojuego es un recurso que supone una ayuda fundamental a la hora de identificar estas identidades digitales y sus consecuentes rasgos o perfiles dentro de una gamificación.

## 2. MÉTODO

### 2.1 Participantes

Con el objetivo de tener un número de evidencias suficiente para poder realizar un buen análisis cualitativo, se realizaron tres grupos de discusión con un total de 20 participantes. Todos ellos alumnos universitarios de las titulaciones: Grado en Comunicación, Grado en Administración y Dirección de Empresas, Grado en Cine, Técnico Superior en Diseño de Videojuegos y Grado en Informática. Aunque se trató de alcanzar la mayor paridad posible, el 75% fueron chicos y el 25% chicas. En cuanto a la edad de los participantes está comprendida entre los 18 y los 23 años, con una media de edad de 20,4 años. En cuanto a las titulaciones, el 70% pertenecen al Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos, el 15% son del Grado en Comunicación y 5% restante está repartido entre los Grados en Cine, Administración y Dirección de Empresas, e informática. Con relación al diseño de los grupos de discusión, todos son jugadores de videojuegos con una frecuencia de juego regular.

*Tabla 1 Perfil de los participantes de la investigación cualitativa.*

Variables		Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Chico	15	75%
	Chica	5	25%
Estudios	Grado en Comunicación	3	15%
	Grado en ADE	1	5%
	Grado en Cine	1	5%
	Título Superior en Diseño de Videojuegos	14	70%
	Grado en Informática	1	5%
Edad	18	1	5%
	19	5	25%
	20	5	25%
	21	5	25%
	22	2	10%
	23	2	10%

## 2.2 Instrumentos

Para la realización de los grupos de discusión se utilizó la aplicación OBS Studio (Open Broadcaster Software) y un plugin desarrollado en lenguaje LUA para registrar los códigos de tiempo. Posteriormente, para el tratamiento de los datos se usó el programa NVIVO 12. Con este software se crearon los diferentes casos con sus respectivos atributos y se clasificaron los nodos o categorías y subcategorías a medida que se iba leyendo cada documento de transcripción en el propio programa. Una vez realizada la categorización se extrajeron los datos en formato tabla contabilizando número de evidencias y nivel de intervención de cada participante.

## 2.3 Procedimiento

Para el diseño de los grupos de discusión se fijaron unos criterios de heterogeneidad y homogeneidad de los grupos. En cuanto a los de homogeneidad, el que todos sean estudiantes universitarios y jugadores de videojuegos; en cuanto a los de heterogeneidad, que los participantes no sean todos del mismo sexo, tratando de buscar la mayor paridad posible, y que tengan diferentes niveles de dedicación al juego, desde jugadores que compiten semi profesionalmente hasta jugadores amateurs. Una vez puesta en práctica una experiencia piloto, nos dimos cuenta de que aquellos jugadores con un mayor nivel de dedicación a los videojuegos tenían a monopolizar el grupo de discusión, mientras que los jugadores amateurs apenas aportaban evidencias. Fue por ello que se decidió adaptar el criterio del nivel de juego de los participantes, de manera que todos, pese a sus diversos niveles de dedicación y rendimiento de juego, fueran jugadores habituales de videojuegos. Esto provocó que descendiera el número de mujeres participantes en los grupos de discusión, ya que hay menos jugadoras de videojuegos con un hábito de juego regular.

Una vez confeccionados los grupos, se estableció un protocolo de pasos para favorecer un buen rendimiento del debate y una mayor facilidad a la hora de realizar las transcripciones. Este procedimiento consistió primero en informar a los participantes de cómo es la sesión, del motivo por el que se realiza el grupo focal y de que, pese a que serían grabados en audio, su colaboración estaría registrada de forma anónima, ya que sus nombres no aparecerían en las transcripciones. Se les hizo llegar un consentimiento informado para firmar antes de empezar y, una vez leído y aceptado, se les asignó un número para poder sustituir el nombre del participante en las transcripciones.

Las preguntas para el grupo de discusión se diseñaron de manera semiestructurada, de manera que hubiera bloques temáticos con preguntas concretas, pero de carácter muy abierto, para facilitar el debate, la participación y las intervenciones. La labor del moderador se limitó a hacer avanzar las cuestiones y reconducir aquellas que se podían salir de la temática o que podían encaminarse a una redundancia de temas. En cuanto a la naturaleza de las preguntas del grupo focal, se dividieron en tres grupos: preguntas sobre clasificación de videojuegos y jugadores, preguntas sobre experiencia de juego y preguntas sobre moral y ética en el juego.

Una vez empezada la grabación en los grupos de discusión, se utilizó OBS para hacer una realización en directo en la que pudo registrar la marca de tiempo de cada una de las intervenciones de los participantes ya codificados en directo, el cual quedaría registrado en un Excel. De esta manera, la transcripción se pudo llevar a cabo más fácilmente al tener constancia de qué participante hablaba en cada momento.

## 3. RESULTADOS

Después de realizar las transcripciones de los tres grupos de discusión se estableció un sistema de categorías y subcategorías a partir de las evidencias obtenidas de cada participante o caso. Mostramos, a continuación, cuáles fueron las que se hallaron del global de casos e intervenciones, con el número de veces que se evidenció cada una de estas categorizaciones:

Tabla 2 Desglose de categorías y subcategorías y el número de evidencias (parte I)

Categorías Desglosadas	Evidencias por categoría y subcategoría
<b>Comunidad</b>	<b>6</b>
Influencers	2
Plataformas de streaming	3

Tabla 3 Desglose de categorías y subcategorías y el número de evidencias (parte II)

<b>Categorías Desglosadas</b>	<b>Evidencias por categoría y subcategoría</b>
<b>Estética</b>	<b>4</b>
Estilo artístico	3
Fotografía	3
Indie	1
Triple A	1
<b>Ética</b>	<b>3</b>
Agresividad y violencia	9
Machismo	14
Racismo o xenofobia	3
<b>Experiencia de juego</b>	<b>18</b>
Anonimato	8
Desconectar	4
Diversión	27
Enganche	2
Entretenido	2
Frustración	19
Invertir tiempo	38
Juego competitivo	27
Juego offline	5
Juego online	18
Jugar en compañía	3
Multijugador	48
Pasar miedo	6
Single player	30
<b>Gameplay</b>	<b>3</b>
Acción aventura	1
Arcade	6
Aventura gráfica	2
Deportivo	1
Hack and Slash	4
Juego de miedo	9
Juego tipo party	2
MMORPG	3
MOBA	5
Puzle	2
RPG	5
Sandbox	1
Shooter	18
Simulador	8
Soullike	8

Tabla 4 Desglose de categorías y subcategorías y el número de evidencias (parte III)

<b><u>Categorías Desglosadas</u></b>	<b><u>Evidencias por categoría y subcategoría</u></b>
<b>Inmersión</b>	<b>21</b>
Diseño de la IA	2
Gráficos	12
Lore	7
Música	4
Narrativa	31
Personajes	7
Sonido	5
<b>Jugabilidad</b>	<b>11</b>
Controles	3
Dificultad	8
Diseño de interfaces	6
Mecánicas	17
<b>Monetización en videojuegos</b>	<b>15</b>
Free to play	5
Gachapón	6
Lootboxes	2
Microtransacciones	2
Pay to win	4
Skins	4
<b>Perfil de jugador</b>	<b>2</b>
Jugador coacher	20
Jugador casual	16
Jugador competitivo	23
Jugador support	13
Jugador tóxico	26
Jugador troll	17
Jugador tryhard	20
<b>Retronarratividad</b>	<b>3</b>
Aprendizaje	2
Avatarización	9
Libertad	4
Personalización	0
<b>Set up</b>	<b>6</b>
Confort	18
Consola	9
Periféricos	13
Rendimiento del equipo informático	7

Como podemos observar hay un total de 11 categorías diferentes, siendo la categoría “Comunidad” la que menos subcategorías tiene, recogiendo solo dos, “Influencers” y “Plataformas de streaming”; y la categoría de “Perfil de jugador” la que más subcategorías tiene asociadas, con un total de 15. Debemos aclarar que el número que aparece en la línea de la categoría hace referencia al número de evidencias que se asocia a la categoría en líneas generales, sin poder ubicar dichas referencias a alguna de sus subcategorías. En la siguiente tabla podemos ver el peso de cada categoría con el número de evidencias totales por cada una de ellas, sumando las de sus respectivas subcategorías.

Tabla 5 Categorías, número de evidencias y porcentajes

Categorías	Nº de evidencias	Porcentajes (%)
Experiencia de juego (EXP)	255	33,38%
Perfil de jugador (PJU)	137	17,93%
Inmersión (INM)	88	11,52%
Gameplay (GAM)	78	10,21%
Set up (SET)	53	6,94%
Jugabilidad (JUG)	45	5,89%
Monetización en videojuegos (MON)	38	4,97%
Ética (ETI)	29	3,80%
Retronarratividad (RET)	18	2,36%
Estética (EST)	12	1,57%
Comunidad (COM)	11	1,44%
<b>TOTAL</b>	<b>764</b>	<b>100%</b>

En el siguiente gráfico puede visualizarse el peso de las diferentes categorías en los grupos focales realizados:

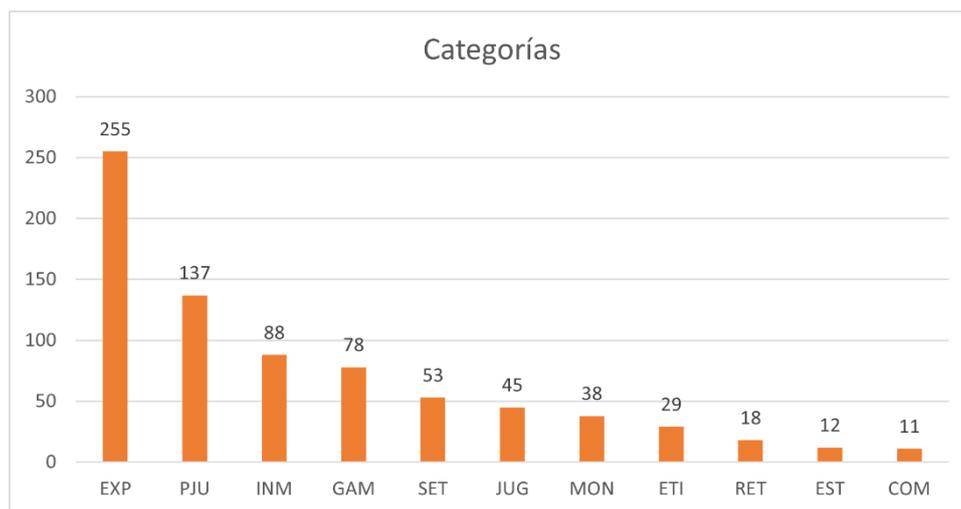


Figura 1 Pesos de las categorías por número de evidencias

Centrándonos en nuestro objeto de estudio, que es el perfil de jugador como base para construir futuras experiencias gamificadas, procedemos a explicar la categoría homónima que ha resultado del análisis cualitativo. Esta categoría se compone de 7 subcategorías, que son los diferentes perfiles obtenidos y que, en total, suman 137 evidencias. Procedemos a detallar dicha categoría y sus subcategorías por orden de mayor a menor número de aportaciones:

**Categoría “Perfil de jugador”:** define el estilo de juego de un jugador durante la mayoría de sus partidas, así como un rol o actitud que toma a la hora de interactuar tanto con el propio sistema virtual del juego como con los otros jugadores. De esta categoría se desglosan, como subcategorías, 7 perfiles de jugador: *Coacher, Casual, Competitivo, Support, Tóxico, Troll* y *Tryhard*.

**Subcategoría “Jugador tóxico” (26 evidencias):** un jugador tóxico es aquel que tiende a mostrarse agresivo, violento y carente de autocontrol durante el juego, insultando a otros jugadores, haciendo bullying o pagando la frustración y el mal perder con los demás e incluso con su propio equipo:

*P15: “Sí que es cierto que hay jugadores tóxicos, que son igual de tóxicos en persona, pero sí, es verdad que mucha gente al estar detrás de una pantalla, detrás de un personaje, con un micrófono, como que son más valientes por así decirlo a insultar al resto y machacar a todo el mundo. Como que está delante de una pantalla y se olvidan de que son personas, o dicen: bueno soy el rey de esto.”*

**Subcategoría “Jugador competitivo” (23 evidencias):** el jugador competitivo tiene como objetivo principal demostrar su valía escalando posiciones con respecto a otros jugadores. No juega para divertirse sino para ganar, incluso si el juego no es marcadamente competitivo o no hay nada en juego.

*P01: “Yo lo tengo clarísimo, siempre mi objetivo en los juegos es llegar, si es posible, a la dificultad máxima. Por ejemplo, yo ahora mismo, en el Valorant (que estoy jugando últimamente, por eso lo nombro tanto), hace mes y medio era plata y ahora soy platino. He subido unos seis rangos en un mes y medio. Y es por eso, porque intento matarme a jugar competitivo y a llegar a lo máximo. Igual que en otro tipo de juegos, puede ser Hack and Slash, juegos de farmeo, llegar a lo máximo si es posible, llegar a lo máximo o petarlo.”*

**Subcategoría “Jugador tryhard” (20 evidencias):** de forma similar al jugador competitivo, el jugador tryhard también se toma en serio el juego, no obstante, su objetivo no tiene por qué ser ganar o escalar en un ranking. La meta de un tryhard consiste en llevar al límite las posibilidades dentro del juego, incluyendo la consecución de retos personales como pasarse el juego sin perder ni una sola vez, lograr récords y pulir las mecánicas para hacerlo lo mejor posible. Los jugadores tryhard también llevan la exigencia a terrenos periféricos al juego, siendo los más consumistas y asiduos a invertir dinero del juego para obtener los recursos que otros no tienen.

*P06: “Yo también me definiría como jugador Tryhard. Al final, yo, por ejemplo, cuando juego una MMO soy de las personas que se pegan. O sea, a lo mejor acaba de salir y yo me pego desde que me despierto hasta que me duermo jugando sin parar, me hago listas del mercado, de lo que está bien para vender en ese momento y cosas así. Estoy todo el rato mirando al ranking. Así que sí, yo creo que sí podría considerarme alguien que cuando juegas se centra mucho en ser el mejor o intentarlo.”*

**Subcategoría “Jugador coacher” (20 evidencias):** el jugador coacher es un analista, disfruta repasando jugadas, haciendo números en aquellos juegos que se basan en estadísticas, tanto para beneficiarse y generar un buen juego, como para ayudar a otros a crecer y mejorar. En esta evidencia podemos ver cómo el jugador hace referencia a las estadísticas (stats), gráficos y uso de programas específicos de entrenamiento para progresar.

*P13: “Al final es la misma mecánica y como, aunque tú no lo veas, y no veas los stats que se van subiendo, cuando tu game va mejorando si utilizas programas, lo puedes ver, puedes ver que cuando practicas en el... ¿cómo se llama el programa? El Aim lab, que te pone los porcentajes, te pone el grafiquito tal... eso son como los stats propios.”*

**Subcategoría “Jugador troll” (17 evidencias):** el jugador troll es aquel que se toma a broma los videojuegos y los juegos en general. Tiende a no prestar atención o esforzarse en ganar, siendo su principal objetivo bromear, jugar con el propio juego, romper las normas e incluso molestar a otros jugadores. Un jugador troll no va a dedicarle tiempo a aspectos como la personalización, avatarización o construcción narrativa de personajes, y en caso de hacerlo, siempre con el propósito de hacer el ridículo o provocar la risa.

*P06: “Quizás entonces pues sí podemos decir que existen las personas que se divierten... que podremos decirlo como troll, se divierten en los juegos molestando al resto de jugadores, sean de ámbitos competitivos o no competitivos.”*

**Subcategoría “Jugador casual” (16 evidencias):** se trata de un perfil que no quiere complicaciones a la hora de jugar, sin llegar a tomarse a broma el juego. Es un tipo de jugador que tiende a jugar poco y cuando lo hace, prefiere hacerlo con videojuegos sencillos que no requieran mucho tiempo y esfuerzo.

*P19: “Creo que soy un jugador casual porque entre la universidad, tener que hacer trabajos, tiempo libre... pues no tienes. El tiempo que tienes para jugar, es decir, voy a jugar un rato como decía... voy a ver un episodio de una serie... pues igual me lo tomo de esa manera y juego más relajado.”*

**Subcategoría “Jugador support” (13 evidencias):** el jugador support disfruta ayudando a los demás, tiende a ser quien apacigua los conflictos en los juegos competitivos y encaja muy bien las derrotas. Para un jugador support lo principal es formar parte de un grupo o comunidad, sentirse útil para el resto y socializar aprovechando las conexiones que ofrece el entorno online.

*P02: “Dentro del campo de juegos que yo frecuento pues diría que soy más bien support. Pues yo principalmente intento, como quien dice, construir mis bases y cuando yo me considere que yo soy buena pues sí ayudo a los demás. Por ahora no he llegado a ese nivel, pero acepto toda la ayuda que pueda, si alguien quiere venir a mi mundo a coger cosas no me importa, la verdad es que soy una jugadora dentro de ese campo muy chill yo voy a mi rollo, si alguien quiere venir que venga, si no, pues que se quede en su sitio.”*

#### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados del análisis cualitativo reflejan un espectro de perfiles de jugador de videojuegos que son extrapolables al juego llevado a cabo en el aula en el marco de una experiencia gamificada. Dicho espectro abarca desde perfiles que podemos denominar como negativos, por su carácter intrínseco, como el tóxico o el troll; hasta perfiles que podemos ubicar dentro de una actitud positiva, como el jugador de apoyo o support y el jugador casual, que es capaz de jugar disfrutando sin mayores pretensiones. En medio del espectro están los perfiles que reflejan las ganas de aprender, mejorar y demostrar conocimientos y habilidades, como el tryhard, el competitivo o el coacher, tipologías de jugador que, en este espectro actitudinal, pueden inclinarse hacia un lado u otro de la balanza en función de cómo se trabaje con ellos en el diseño de la gamificación. Haciendo una comparativa con la taxonomía de Bartle, vemos que sigue presente la figura del “killer” en el jugador tóxico e incluso en el jugador tryhard y competitivo, siempre y cuando aspectos como la ambición o la autoexigencia se lleven hacia extremos que caen en la falta de autocontrol. El socializador también se puede homologar en el perfil del support, pero el resto de las tipologías de la taxonomía de Bartle ya empiezan a no conectar con lo que resulta de la presente investigación. Klug y Schell introducen el perfil de jugador “joker” que tiene coincidencia con el rasgo “troll” que aparece en este estudio. En cuanto a los perfiles “competitivo” y “casual”, estos son recogidos en estudios que dicotomizan o entienden la clasificación de jugadores por su nivel de compromiso o dedicación al juego, como hacen Hedlund<sup>10</sup> y Potard<sup>11</sup>.

Estos perfiles de jugador de videojuegos obtenidos en la investigación deben tenerse en cuenta a la hora de realizar el diseño de una gamificación, puesto que es muy probable que estén proporcionalmente presentes en cualquier grupo de estudiantes. En primer lugar, detectar posibles jugadores tóxicos hará que se necesite un trabajo previo con el grupo para que se puedan prevenir situaciones de conflicto en el aula. Aunque pudiera haber una relación directa, un jugador tóxico no tiene por qué ser necesariamente una persona con actitudes violentas o agresivas fuera del juego, como manifiestan algunos de los participantes en el grupo de discusión al alegar que el contexto de juego y competición les hace cambiar incluso hasta parecer, en palabras de amigos y familiares, “otras personas”. Quizás la gamificación en un grupo con jugadores potencialmente tóxicos deba optar por dinámicas más relajadas y formaciones grupales en las que se evite que coincidan estos perfiles juntos. En cuanto a los competitivos, tryhard y coachers, pueden ser aprovechados para lograr alcanzar objetivos de aprendizaje ambiciosos y fomentar la participación en proyectos de larga duración, ya que estos perfiles podrían contribuir a mantener la motivación y el estímulo de los participantes, incluso que son menos competitivos. En grupos donde abundan los tryhard y coachers el diseño de recompensas debe cuidarse especialmente para favorecer la implicación de estos alumnos y un efecto de bola de nieve. También debe cuidarse el diseño de experiencias que puedan dar muchos incentivos a que los jugadores “trolls” exploten su faceta dinamitadora en las actividades. Como con los jugadores tóxicos, los “trolls” deberían ser detectados en dinámicas previas y trabajar con ellos y el grupo antes, conociendo sus centros de interés para que se tomen en serio las propuestas. Por último, los jugadores de perfil “support” son

fundamentales como elementos de cohesión en las dinámicas al reducir el efecto que tienen los alumnos que pueden ocasionar conflictos en el aula.

Como conclusión, para que una gamificación se pueda llevar a cabo con éxito, es fundamental analizar el perfil de jugador de los alumnos que integran la experiencia, de manera que se pueda hacer una adaptación para cada grupo o clase. Una gamificación que se realiza de forma predeterminada tiene probabilidades más altas de fracasar cuando no tiene en cuenta las características de los alumnos, no desde el punto de vista de la actitud observada en clase, sino desde el punto de vista de la actitud como jugadores. Se ha demostrado que la prolongación de los sistemas gamificados implican fatiga de los participantes y pérdidas de interés si se prolongan en el tiempo, sobre todo si están basados en sistemas básicos de puntuación, medallas y ranking<sup>12</sup>. No obstante, aquellos que hacen uso de sistemas gamificados soportados en elementos narrativos son más duraderos y efectivos tal y como indica<sup>13</sup> cuando indica que con ello, se ayuda a superar el punto de fatiga y a estimular las motivaciones intrínsecas de aprendizaje. Para crear narrativas adaptadas al perfil de alumnado presente en el aula se hace necesario el uso de escalas de clasificación como la presentada para poder aumentar la probabilidad de conseguir una motivación intrínseca a partir de la gamificación narrativa generada con esta clasificación.

Como línea futura de esta investigación se propone el diseño y validación de una escala que articule una herramienta de clasificación de jugadores adaptada a las necesidades más recientes en el mundo docente. El desarrollo eficaz de una herramienta de esta naturaleza puede contribuir al éxito de experiencias basadas en innovación educativa que tengan en su núcleo de funcionamiento el uso de elementos nativos del juego o videojuegos como pueden ser la gamificación, el aprendizaje basado en juegos, o técnicas como los *scape rooms* o *breakouts*. Asimismo, se propone reforzar dicha escala con la repetición de un análisis cualitativo más voluminoso en número de casos, recogiendo información en diferentes sectores formativos y laborales con jugadores de edades diversas. Se aprovecharía, además, este nuevo estudio para hacer un previo cuestionario a los participantes antes de comenzar la grabación y obtener de ellos un mayor número de datos sociodemográficos. Para los nuevos *focus group* se tendría en cuenta una heterogeneidad más amplia, abordando grupos de jugadores de perfil profesional y grupos de jugadoras, tanto profesionales, como semiprofesionales y amateurs. De este modo, se podría trabajar sobre metodología mixta y realizar referencias cruzadas generando tablas dinámicas o multidimensionales.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] L. A. Gil-Aciron, “The gamer psychology: A psychological perspective on game design and Gamification,” *Interactive Learning Environments*, 1–25 (2022) [doi:10.1080/10494820.2022.2082489].
- [2] M. E. Gil-Alegre et al., “Gamification and players profiling as an educational strategy within pharmaceutical technology,” *INTED Proceedings (2020)* [doi:10.21125/inted.2020.2449].
- [3] Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds, <[https://www.researchgate.net/publication/247190693\\_Hearts\\_clubs\\_diamonds\\_spades\\_Players\\_who\\_suit\\_MUDs](https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs)> (accessed 21 September 2023).
- [4] R. M. Andrias, M. S. Sunar, and S. L. Sondoh, “Adaptive gamification: User/player type and game elements mapping,” *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering*, 242–256 (2022) [doi:10.1007/978-3-030-99188-3\_15].
- [5] E. Lavoue et al., “Adaptive gamification for Learning Environments,” *IEEE Transactions on Learning Technologies* 12(1), 16–28 (2019) [doi:10.1109/ilt.2018.2823710].
- [6] J. M. Frye et al., *Video game player profiles: Bridging Industry, game studies and Social Science Perspectives* (2013).
- [7] S. Kahn et al., “The trojan player typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations,” *Computers in Human Behavior* 49, 354–361 (2015) [doi:10.1016/j.chb.2015.03.018].
- [8] MDA: A formal approach to game design and Game Research, <[https://www.researchgate.net/publication/228884866\\_MDA\\_A\\_Formal\\_Approach\\_to\\_Game\\_Design\\_and\\_Game\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research)> (accessed 21 September 2023).
- [9] Person, J. G. Christopher, and S. Klug, “Chapter 7 why people play games: An industry perspective: 9: Playing,” Taylor & Francis, 12 October 2012,

- <<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203873700-9/chapter-7-people-play-games-industry-perspective-christopher-klug-jesse-schell>> (accessed 21 September 2023). P. Vorderer and J. Bryant, *Playing video games motives, responses, and consequences*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ (2006).
- [10] David P. Hedlund (2023) A Typology of Esport Players, *Journal of Global Sport Management*, 8:2, 460-477, DOI: 10.1080/24704067.2021.1871858
- [11] Potard, C., Henry, A., Boudoukha, A.-H., Courtois, R., Laurent, A., & Lignier, B. (2020). Video game players' personality traits: An exploratory cluster approach to identifying gaming preferences. *Psychology of Popular Media*, 9(4), 499–512. <https://doi.org/10.1037/ppm0000245>
- [12] Palomino, P., Toda, A., Oliveira, W., Rodrigues, L., Cristea, A., Isotani, S., “Exploring content game elements to support Gamification Design in educational systems: Narrative and storytelling,” *Anais do XXX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2019)* (2019).
- [13] Makakenko, Y. A., “Gamification and narrative practices in modern education,” *Koinon* 3(3–4), 88–97 (2022).