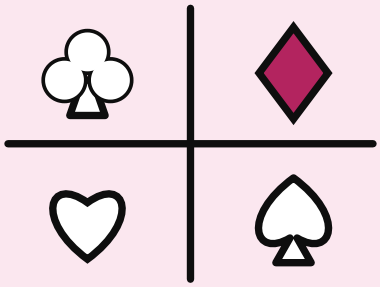
Modelo

Tipos de jugador de Bartle

Clasifica a quienes juegan en mundos multijugador según lo que más disfrutan: lograr metas, explorar el mundo, relacionarse con otros o imponerse sobre ellos.



En inglés
Bartle taxonomy of player types

Origen
Bartle (1996)

Qué problema aborda

Recuerda que no todos juegan por lo mismo. El diseño lo usa para revisar qué ofrece un juego o una app a cada motivación, aunque nació de la observación y no es un test validado.

Componentes

Dos ejes
¿Le interesa el mundo o las demás personas? ¿Quiere actuar sobre ellos o interactuar con ellos?

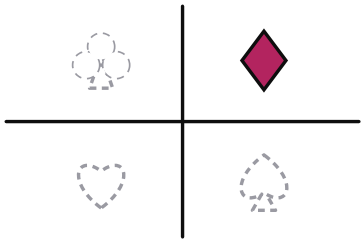
Cuatro tipos
Triunfadores (actúan sobre el mundo), exploradores (interactúan con él), socializadores (interactúan con otros) y asesinos (actúan sobre otros).

Equilibrio
En el ensayo, cómo se diseña el mundo cambia cuántos hay de cada tipo, y unos tipos influyen en los otros.

Un ejemplo

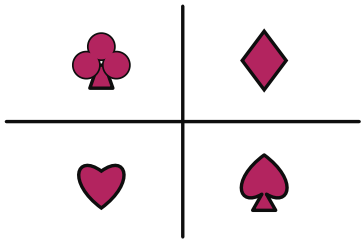
El mismo mundo de juego, con dos diseños distintos.

Solo niveles y tesoros



Todo gira en torno a subir de nivel y acumular premios. **Solo atiende a una motivación.**

Con más para hacer



Además hay zonas por descubrir, lugares para hablar y retos contra otros. **Cada motivación encuentra algo.**

Úsalo como lista de comprobación del diseño, no para encasillar a las personas: una misma persona puede tener varias motivaciones.

Cómo funciona

1

Lo que se disfruta al jugar varía: metas, exploración, gente o rivalidad.

2

Dos preguntas lo ordenan: ¿el mundo o los demás? ¿actuar o interactuar?

3

Un diseño que ofrece algo a cada una llega a más personas.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Repasa tu juego o tu app con los cuatro tipos: ¿qué ofrece a quien quiere lograr, explorar, relacionarse o competir?

✕ Evita

Asignar a cada persona un solo tipo con un test: la misma persona tiene varias motivaciones.

Para no caer

Mira cómo se afectan entre sí: una clasificación que premia imponerse puede incomodar a quien solo quería explorar.

3 motivaciones

Logro · Social · Inmersión

Lo que dice la investigación

Al analizar las respuestas de 3.000 jugadores de rol en línea a 40 preguntas aparecieron tres grandes motivaciones: logro, social e inmersión (Yee, 2006).

●●○ **Evidencia debatida.** Apenas se relacionaban entre sí ($r < 0{,}10$): tener una alta no reduce las otras, al contrario de lo que suponía Bartle.

Conexiones

Relacionado con

- Gamificación
- MDA: mecánicas, dinámicas y estética
- Octalysis
- Teoría de la autodeterminación

Autores y obras

1996	**Richard Bartle**	Propuso los cuatro tipos a partir de meses de debate entre jugadores expertos de MUD2, un juego multijugador de texto. Él mismo advirtió que no era un estudio riguroso.
2006	**Nick Yee**	Puso a prueba sus supuestos con encuestas y encontró motivaciones que se combinan, no tipos separados.

Fuentes

Fuentes originales

- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Journal of MUD Research, 1(1). Ver fuente (https://mud.co.uk/richard/hcds.htm)
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. CyberPsychology & Behavior, 9(6), 772–775.

Última revisión: 27 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.