

O TIPO DE CADA UM: UM MAPEAMENTO SISTEMÁTICO DE TIPOLOGIAS E TAXONOMIAS DE JOGADORES

Kaian Araujo Sousa, Nayana Carneiro, Izac de Andrade Matos Sidarta, Georgia da Cruz Pereira, Glaudiney Moreira Mendonça Junior, Ticianne de Gois Ribeiro Darin

Jogos digitais têm se tornado parte do dia a dia de uma grande parte da população mundial, alcançando audiências de diferentes idades, gêneros, e culturas. Jogos também se tornaram um tópico de pesquisa cada vez mais explorado em Interação Humano-Computador (IHC), e vários estudos têm procurado aprofundar o conhecimento sobre jogadores, identificando diferenças individuais. Enquanto a literatura é rica em trabalhos que tipificam e classificam jogadores, a falta de comparações objetivas entre eles pode fazer difícil adotar esses tipos para suportar, por exemplo, o design de jogos ou pesquisas futuras. Por conta disso, essa pesquisa investiga taxonomias e tipologias de jogadores de acordo com suas motivações, comportamento, e características de personalidade, analisando como elas exploram esses traços. Nós conduzimos um mapeamento sistemático da literatura e analisamos 19 estudos que propõem ou atualizam tipos de jogadores, observando como eles exploram os traços mencionados acima. A maior contribuição deste trabalho é oferecer uma visão geral das taxonomias e tipologias identificadas, comparando-as e mapeando seus atributos e aplicações. Tal conhecimento é uma ferramenta para o design de jogos e sistemas gamificados e pode suportar designers de jogos a promover o engajamento e motivação de maneiras complementares em seus jogos. Isso também permite pesquisadores e praticantes a compor uma visão multidimensional dos diferentes tipos de jogadores.

Palavras-chave: digital games. player types. taxonomy. typology.