

---

## Diferenças do Jogo: uma análise das taxonomias de jogadores.

Matheus Argolo LIRA<sup>1</sup>  
Paulo Henrique Souto Maior SERRANO<sup>2</sup>

### RESUMO

Esta pesquisa exploratória busca identificar e analisar diferentes modelos teóricos para a classificações de jogadores de acordo com as suas preferências de gênero dos jogos e seus hábitos dentro dos mesmos. Os procedimentos metodológicos constituem uma pesquisa bibliográfica e então uma análise dialética, que busca observar quais as vantagens e desvantagens de cada taxonomia, propondo-se uma reflexão sobre a importância de se compreender a eficácia e as limitações das taxonomias de classificação em suas diferentes aplicações em pesquisas científicas e no mercado. As taxonomias distinguem-se de acordo com o gêneros de jogos e grupos de entrevistados, e devem ser utilizadas em coerência com os seus escopos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Taxonomia; Games; Análise.

### INTRODUÇÃO

A busca por um modelo de categorização de jogadores capaz de facilitar o entendimento de suas preferências em relação aos seus gêneros de jogos preferidos ou até as suas atitudes como personagens dos jogos. As taxonomias de jogadores foram criadas com a intenção de preencher a ausência de entendimento nos assuntos relacionados às suas intenções e interesses.

Diversos estudos na língua portuguesa (CHRISTIANINI; GRANDE; AMÉRICO, 2016) (MOREIRA; ULBRICHT, 2017) descrevem as teorias descritas neste artigo e detalham suas funcionalidades, porém não foi identificado uma caracterização destes estudos de acordo com suas funções, isto é, quais os seus propósitos em relação aos jogos e aos jogadores.

Esta pesquisa procura definir estes propósitos com o objetivo de esclarecer as diferentes taxonomias de acordo a esse critério. Para isso, foi realizado um estudo exploratório, que é definido por Theodorson e Theodorson como “Um estudo preliminar cujo principal objetivo é

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Comunicação em Mídias Digitais na UFPB. Integrante do projeto de extensão Interfaces Livres. E-mail: argolo.m96@gmail.com

<sup>2</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Administração na UFPB. Coordenador do projeto de extensão Interfaces Livres. Professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais na UFPB. E-mail: paulohsms@gmail.com

---

se familiarizar com um fenômeno que deve ser investigado, de modo que o principal estudo a ser seguido possa ser projetado com maior compreensão e precisão.” tomando como base a revisão bibliográfica.

Na sequência foi delimitado as diferenças e semelhanças entre cada taxonomia, tomando como critério a metodologia utilizada, o escopo de atuação e a forma que cada taxonomia se utiliza para distinguir os jogadores, assim analisando-as e elencando possíveis vantagens e desvantagens de cada taxonomia.

## **1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E METODOLOGIA**

### **1.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Segundo o dicionário Houaiss (2009), taxonomia se define por “ciência ou técnica de classificação”, assim enquadrando-se na ideia que aplica-se a este estudo, que busca entender os métodos de diferenciação entre os tipos de jogadores, assim classificando de acordo com suas escolhas.

Para o estudo, foi utilizado como base a pesquisa bibliográfica, que é definida como:

o planejamento global inicial de qualquer trabalho de pesquisa que vai desde a identificação, localização e obtenção da literatura pertinente sobre o assunto, até a apresentação de um texto sistematizado, onde é apresentada toda a literatura que o aluno examinou de forma a evidenciar o entendimento do pensamento dos autores acrescido de suas próprias idéias e opiniões.

(STAMPF, 2012, pag.51)

Diversas referências literárias para então poder descrevê-las ao longo do artigo. Após a pesquisa bibliográfica, foi então feita uma análise das teorias, de modo que pudesse analisar suas características e então apresentar suas vantagens e desvantagens. Por fim, foi feita uma constatação sobre o trabalho realizado.

Para a escolha das taxonomias presentes neste estudo, foi feita uma pesquisa preliminar onde buscou-se as taxonomias mais utilizadas para construções de outros estudos posteriores por meio de plataformas *online* como Google Acadêmico, Scielo e Science Direct. Após

---

encontrado, foi decidido discriminá-las de modo que se pudesse entender suas características e os fundamentos utilizados nas construções das mesmas.

## 2. ANÁLISE DAS DIFERENTES TAXONOMIAS

### 2.1 TAXONOMIA DE BARTLE

Proposta no artigo inaugural “Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds”, em que Bartle baseando-se em estudos relacionados à rodadas de *MUD's* (*Multi User Dungeon*), esta taxonomia nota quatro arquétipos de jogadores mais recorrentes de acordo com a experiência que o jogador busca e com suas atitudes naquela partida. Estes arquétipos são: Socializadores, Exploradores, Conquistadores e Socializadores.

Segundo Bartle (1996), os jogadores com o arquétipo de socializadores usam o jogo com a finalidade de ter uma experiência social com os demais jogadores, não só interagindo com eles em missões ou batalhas, mas também assumindo papéis sociais no contexto da partida. Um possível exemplo nos jogos não-*MUD's* seriam os usuários de jogos como Habbo e Second Life, que estimam principalmente a interação entre jogadores, relacionamentos e interpretação de papéis sociais fictícios.

Os jogadores com o arquétipo de exploradores estão mais ligados com a busca em conhecer o universo ficcional do jogo e o ciberespaço em que ele está imerso, geralmente ligado a missões de explorações e viagens. Um exemplo seriam os jogadores que buscam jogar todas as possibilidades em jogos com finais alternativos, buscando conhecer todas as chances de fim da história.

O arquétipo de jogadores conquistadores tem em sua dominância os jogadores que tem por intenção conquistar todos os troféus e possibilidades que o jogo permite. Este tipo de jogador nos *MUD's* está mais ligado à realização de missões para o progresso destas conquistas. Pode-se destacar tanto em jogos *MUD's* quanto não-*MUD's* os jogadores que buscam conquistar todos os troféus que plataformas como Steam, Live e PSN disponibilizam.

Por fim, o arquétipo assassino está ligado em geral ao jogador que busca a vitória sobre os demais jogadores e a valorização desta vitória. Eles são muitas vezes relacionados a

jogadores que buscam participar do cenário competitivo, ou simplesmente jogadores que após a vitória provocam outros jogadores por meio de animações de dança ou emojis.

Para classificar os quatro arquétipos, Bartle criou um gráfico abstrato de eixos XY onde cada ponta do gráfico representa a intencionalidade de cada jogador e cada quadrante representa um arquétipo que este jogador está inserido.

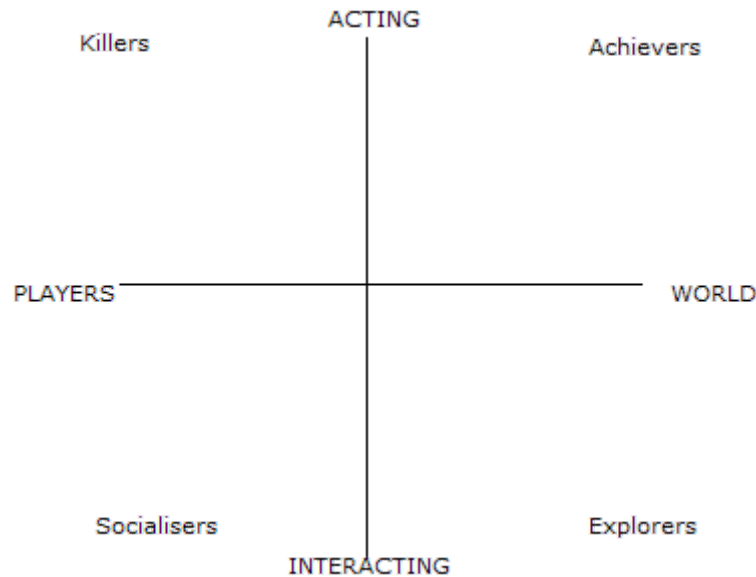


Figura 1 - Gráfico de classificação da taxonomia de Bartle (1996).

É importante destacar que jogadores nem sempre estão inseridos totalmente em um só arquétipo, assim sendo possível ele pertencer a mais de um de acordo com que experiência ele está buscando no jogo.

Um dos principais pontos da grande aceitação da Taxonomia de Bartle de Bartle no meio científico e até na comunidade de jogadores deve-se ao fato que ela foi um dos primeiros estudos publicados na área, sendo de grande importância para o desenvolvimento desta mesma área. Além disso, também cabe o fato de que aparentemente, a taxonomia se mostra muito aplicável aos diversos gêneros de jogos.

Porém, uma das maiores lacunas vistas é não existirem estudos que comprovem a aplicação da mesma em outros jogos que não pertençam ao gênero *MUD's*, assim não garantindo a eficácia desta taxonomia para outros gêneros, mesmo sendo eles muito similares aos *MUD's*, como *MMORPG's* e *RPG's* baseados em turnos. Essa lacuna gera uma

---

problemática no meio científico, pois diversos trabalhos foram feitos tipificando jogadores sem levar em consideração se é aplicável ou não para outros gêneros de jogos.

Ainda é observável que o estudo não apresentou aplicação em campo, isto é, não há comprovações sobre a eficácia desta taxonomia até em *MMORPGs*, tendo sido ela criada puramente com fins explicativos e exploratórios.

Estes fatos foram denotados pelo próprio Bartle quando delimitou sua teoria “It is intended to be used by game designers. If you want a theory for other purposes (such as studying player psychology), then you may be better served by a straight taxonomy that comes with data sets (such as Nick Yee’s motivations [Yee 07]).” (BARTLE, 2009) refutando diversos outros teóricos que se utilizam desta taxonomia como base para categorização de jogadores.

## 2.2 MOTIVAÇÕES DO USUÁRIO DE YEE

Desenvolvida tomando a taxonomia de Richard Bartle (1996) como um dos parâmetros de construção, a teoria das Motivações do Usuário de Yee (2006) foi uma das primeiras teorias que buscou comprovar o modo como cada jogador busca interagir com o jogo de acordo com o seu perfil, utilizando análise estatística para tal comprovação.

Para o desenvolvimento do estudo, primeiramente o autor definiu um escopo de atuação, sendo sites de comum acesso a usuários de *MMORPG’s* (*Massively Multiplayer Online Role-playing Game*) na época como Lore, Stratics, e IGN Vault Networks, onde foram mandados aos editores desses sites os objetivos dos estudos e o link com o questionário, para então aguardar as respostas dos usuários destes sites.

Então, por meio de uma análise quantitativa que levava em consideração gênero, idade, estado civil, estado ocupacional, quantas horas joga por semana e se o participante já jogou com a família ou com o/a parceiro(a), foram constatados os padrões ocorrentes em relação ao tempo livre dos jogadores, ao tempo de jogo dos jogadores, entre outros.

Após isto, foi comparado com um estudo anterior que indicava razões pelas quais os jogadores buscavam jogar, de modo que houve uma observação da relação entre tempo de jogo e busca pelo mesmo.

Por fim, foram constatados três maiores grupos de motivações para o jogador, que são: Relacionamentos significantes (onde os jogadores vão ao jogo buscando certos tipos de

---

relações que não conseguem encontrar na vida real), Investimento emocional ( em que os jogadores buscam de fato se envolver com o ambiente do jogo e tudo aquilo que ele pode proporcionar), e Transferência e aquisição de habilidades (onde os jogadores buscam aumentar suas habilidades e aplicá-las neste universo, sendo estas não necessariamente pertencentes diretamente ao jogo).

### **2.3 MODELO DEMOGRÁFICO DE GAME DESIGN 2 (DGD2)**

O Modelo Demográfico de Game Design 2 (DGD2) foi desenvolvido por Bateman, Lowenhaupt e Nacke (2011) com a intenção de dar continuidade a estudos iniciados no Modelo Demográfico de Game Design 1 (BATEMAN; LOWENHAUPT; NACKE, 2011), que foi um modelo de análise de jogadores criado com base na Myers-Briggs Type Indicator, diferenciando assim os jogadores em Conquistador, Gerente, Andarilho e Participante.

Então, foi utilizado a teoria temperamental de Berens (2000) para hipotetizar quatro estilos de jogo que são: Logístico (caracterizado por meticulosidade e planejamento), Tático (caracterizado por impulsividade, improviso e tolerância a riscos), Estratégico (caracterizado por hipotetização e perfeccionismo) e Diplomático (caracterizado por harmonização e empatia).

Após isto, foi criado e aplicado um questionário de três partes baseando-se nos estudos anteriores, nos padrões de jogo de Caillois (2001) e nos estudos de Lazzaro (2003) sobre emoções. Este questionário tinha as respostas que variavam de 1 a 5 tendo como no 1 a menor empatia com o entrevistado e 5 quanto à maior empatia.

Realizado como uma espécie de estudo preliminar evolutivo, o Modelo Demográfico de Game Design 2 foi uma das primeiras taxonomias de jogadores que fugiu da premissa de analisar jogadores de *RPGs* para distinguir-los de acordo com seu perfil dentro do jogo, que trouxe resultados com um viés diferente daqueles encontrados pelos demais pesquisadores.

Porém, uma das lacunas encontradas no artigo está no modelo desenvolvido anteriormente (BATEMAN; LOWENHAUPT; NACKE, 2011) denominado com Modelo Demográfico de Game Design 1, que utilizou para a sua construção o Myers-Briggs Type Indicator (MBTI), utilizado para definir perfis de personalidades. Porém, no manual de utilização da taxonomia

---

(MYERS *et. al.*, 1998), é recomendado que não se utilize esta taxonomia em estudos, sendo fortemente contraindicado.

Além disso, o modelo também não especifica totalmente seu universo de análise, não delimitando as faixas etárias de seus entrevistados, além de não especificar os aspectos socioculturais dos mesmos, assim deixando esta lacuna na compreensão da pesquisa.

## **2.4 BRAINHEX**

Construído baseando-se no Modelo Demográfico de Game Design 1 (BATEMAN; LOWENHAUPT; NACKE, 2011) e no Modelo Demográfico de Game Design 2 (BATEMAN; LOWENHAUPT; NACKE, 2011), o BrainHex (NACKE; BATEMAN; MANDRYK, 2014) foi desenvolvido para consolidar as demais teses anteriores triangulando os dados anteriores com análises demográfica dos jogadores entrevistados.

Para esta taxonomia, foram utilizadas sete categorias: Realizador, Conquistador, Audacioso, Mentor, Investigador, Sobrevivente, Socializador. Estas sete categorias estão de certo modo relacionadas com demais tipos utilizados pela demais taxonomias, como por exemplo o Socializador do BrainHex e o Socializador da Tipologia de Richard Bartle.

Após a análise dos dados coletados, foram descartados os entrevistados que não tinham conhecimento da Myers-Briggs Type Indicator (MBTI), para então fazer-se outra análise correlacionando os perfis dos jogadores entrevistados de acordo com o BrainHex e o perfil do jogadores de acordo com o MBTI.

Diferentemente das demais pesquisas, o BrainHex preocupou-se com as origens etnográficas do seu universo de estudo, especificando a porcentagem de participantes de acordo com as regiões que os entrevistados residem. Além dessa especificação, a pesquisa também especifica gênero dos entrevistados, como eles preferem jogar (sozinhos ou online), e a frequência de jogo (*hardcore*, casual e *midcore*).

Contudo, a pesquisa aponta determinadas falhas em sua construção. Primeiramente, ela repete o erro anterior da DGD1 e DGD2 de utilizar o MBTI como base metodológica para os estudos. Também é notável a falta de especificação das plataformas utilizadas pelos jogadores, podendo esta ser um grande diferencial na frequência de jogo de cada entrevistado.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todas as taxonomias diferenciam-se não só pela maneira de categorizar cada tipo de jogador, mas também pela metodologia que embasa o desenvolvimento da pesquisa, sendo quantitativa ou qualitativa, além do universo da pesquisa e que viés a pesquisa se embasou, sendo pelo ponto de vista empírico-experimental ou pelo ponto de vista neurológico. Algumas levam em consideração critérios que outras não levam, como a frequência de jogo, faixa etária, aspectos socioculturais, gênero, entre outros. Abaixo foi construído um quadro mostrando os dados coletados das taxonomias.

<b>Taxonomia</b>	<b>Escopo de Jogos</b>	<b>Metodologia Utilizada</b>	<b>Região onde os entrevistados vivem</b>	<b>Diferenciação de Gênero</b>	<b>Diferenciação de faixa etária</b>	<b>Diferenciação pelo tempo jogado</b>
Taxonomia de Richard Bartle	<i>MUDs</i>	Observação Empírica	Reino Unido	Não	Não	Não
Modelo de Motivações do Jogador de Yee	<i>MMORPGs</i>	Pesquisa demográfica	Não Identificado	Sim	Sim	Sim
Modelo Demográfico de Game Design 2 (DGD2)	Não Identificado	Pesquisas demográficas	América do Norte, Europa Ocidental, Reino Unido e Australásia	Sim	Não	Sim
BrainHex	Não Identificado	Pesquisas demográficas trianguladas com testes psicométricos	América do Norte, América do Sul e Central, Europa Ocidental e Reino Unido, Europa Oriental e	Não	Não	Não



			Rússia, Ásia e Australásia			
--	--	--	----------------------------	--	--	--

Quadro 1 - Diferenciação entre as taxonomias.

O quadro acima mostra as diferenças entre as metodologias e critérios adotados pelos pesquisadores na construção das taxonomias. Percebe-se que a presença ou ausência de determinados critérios pode ter comprometido no resultado das análises feitas, assim tornando as categorias menos precisas. Além disso, a falta de abrangimento de diversas culturas por parte de algumas taxonomias também pode ser um fator determinante neste ponto. A metodologia também é um possível dificultante na efetividade das taxonomias, pois estas pesquisas são passíveis de sabotagem por parte dos entrevistados, mesmo que não intencional.

Para estudos futuros, pode-se analisar estas taxonomias de modo que compare-as e veja qual modelo tem mais precisão na distinção dos jogadores e quais critérios têm mais importância para a construção de alguma taxonomia para jogadores, assim mostrando qual seria a taxonomia mais efetiva em detrimento às outras. Outra possibilidade de pesquisa futura é o desenvolvimento de uma taxonomia que abarque as possíveis lacunas vistas neste estudo, tendo assim uma taxonomia mais precisa.

## REFERÊNCIAS

- BARTLE, Richard. **Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs**. Journal of MUD Research, 1996.
- Bartle, Richard A.: **Understanding the Limits of Theory**. In Chris Bateman (ed.): **Beyond Game Design: Nine Steps to Creating Better Videogames**. Delmar: 2009.
- YEE, Nick. **The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments**. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, [s.l.], v. 15, n. 3, p.309-329, jun. 2006. MIT Press - Journals. <http://dx.doi.org/10.1162/pres.15.3.309>.
- STUMPF, Ida Regina C.. Pesquisa bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2012. p. 51-61.
- BATEMAN, Chris; LOWENHAUPT, Rebecca; NACKE, Lennart E.. **Player Typology in Theory and Practice**. In: DIGRA CONFERENCE, 6., 2011, [n.i]. Proceedings of DiGRA 2011 Conference.: Hilversum: Digra, 2011. p. 1 - 24.

- 
- BERENS, Linda V. . **Understanding yourself and others: an introduction to temperament.** Telos Publications, 2000.
- CAILLOIS, Roger .**Man, Play and Games.** Chicago: University of Illinois Press. 2001.
- LAZZARO, Nicole. **Why We Play: Affect and the Fun of Games.** In *The Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications*, pp. 679–700. 2003. New York: Lawrence Erlbaum.
- BATEMAN, Chris; LOWENHAUPT, Rebecca; NACKE, Lennart E.. **Player Typology in Theory and Practice.** In: DIGRA CONFERENCE, 6., 2011, [n.i]. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference.*. Hilversum: Digra, 2011. p. 1 - 24.
- MYERS, Isabel Briggs; MCCAULLEY, Mary H. ; QUENK, Naomi; HAMMER, Allan. **MBTI Handbook: A Guide to the development and use of the Myers-Briggs Type Indicator** Consulting. 1998. Psychologists Press, 3rd edition. ISBN 0-89106-130-4
- NACKE, Lennart E.; BATEMAN, Chris; MANDRYK, Regan L.. **BrainHex: A neurobiological gamer typology survey.** *Entertainment Computing*, [s.l.], v. 5, n. 1, p.55-62, jan. 2014. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.entcom.2013.06.002>.
- VILLAR, Mauro. Taxonomia. In: HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss Da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. p. 1820.
- CHRISTIANINI, Shelley Navari; GRANDE, Fernando Chade de; AMÉRICO, Marcos. **Desenvolvimento de sistemas gamificados com foco no edutretenimento e no jogador: uma análise dos arquétipos de Bartle e Marczewski.** *Revista Ibero-americana de Estudos em Educação*, [s.l.], v. 11, n. 1, p.363-373, 1 abr. 2016. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educacao.* <http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v11.esp.1.p363>.
- MOREIRA, Victor; ULBRICHT, Vânia Ribas. **O perfil do jogador e as emoções no jogo: O perfil do jogador e as emoções no jogo.** In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 16., 2017, Curitiba. *Proceedings...* [s.i.]: Sbc, 2017. p. 1 - 7.
- THEODORSON, George A.; THEODORSON, Achilles G. **A modern dictionary of sociology.** London, Methuen, 1970.