

Introdu o a Jogos Digitais

Aula 08 - Jogadores

Apresentação

Olá!

Hoje a nossa aula será sobre você, sobre mim, sobre minha avó e sobre qualquer pessoa que goste de jogar!

Estudaremos quem são os nossos clientes e as suas características. Perceberemos que existem vários aspectos sobre os quais podemos analisar os jogadores e, a partir desses aspectos, como é possível construir jogos direcionados para um perfil de público específico. Sucesso garantido no mercado!

Pronto para encarnar o geógrafo? Sim, outro ofício! Pensou que para fazer jogos bastava programar? Programar é apenas uma das etapas para a construção dos jogos e, nesse caminho, você terá de aprender até a tirar leite de pedra! Vamos nessa!

Objetivos

- Conhecer os tipos de jogadores no que concerne à experiência deles com jogos;
- Entender os aspectos demográficos e psicográficos que diferenciam os jogadores;
- Conhecer a taxonomia clássica de Bartle;
- Conhecer outras taxonomias de estilos de jogador.

1 - Pessoas são Diferentes

Já sei o que você está pensando: mais um título óbvio do professor, não é?

Mas fazer o quê? É verdade: as pessoas são diferentes! Isso significa que um jogo admirado por você talvez não tenha o mesmo impacto para um amigo seu e, muitas vezes, os desenvolvedores de jogos precisam decidir se lançarão um jogo para um nicho específico de jogadores ou tentarão agradar o maior número de pessoas possível. Qualquer erro nessa decisão pode levar a um fracasso catastrófico, por isso, entender bem quem são os jogadores para os quais você está fazendo o jogo é um passo essencial na produção dele. Na verdade, de qualquer projeto!

Mas, quando falamos sobre jogos, que aspectos são considerados ao avaliar o mercado? Um dos primeiros aspectos é em relação à experiência do jogador e à sua dedicação ao jogo, existindo, portanto, dois tipos claros de jogadores: os jogadores **hardcores** e os jogadores **casuais**. Os jogadores hardcores possuem bastante experiência e habilidade com jogos, costumam jogar várias plataformas e dedicar várias horas da semana a essa atividade. Esse grupo de jogadores normalmente acompanha todos os lançamentos da indústria e são os primeiros a adotar novas tecnologias, sendo o alvo principal dos produtos de ponta. Já os jogadores **casuais** abordam o jogo de uma forma mais esporádica, apenas como um passatempo, e focam em jogos mais simples, que não exigem muito tempo para dominar, com partidas rápidas e acessíveis independentemente do nível de habilidade. Esses jogos costumam rodar em plataformas mais comuns a todos os usuários, como *smartphones* e navegadores de internet, e não necessitam de consoles especializados.

Figura 01 - Os dois principais tipos de jogadores, e seus habitats naturais.



Podemos destacar também aqueles jogadores que são **atletas** de *e-sports*: eles são jogadores com o perfil *hardcore*, porém costumam se dedicar a um jogo no qual estão inseridos em contextos competitivos, seja individualmente ou em equipe. Como a competição exige que eles invistam longas horas de treino, não é comum que eles joguem vários jogos simultaneamente, o que os coloca em um mercado nicho. Entretanto, eles costumam ter máquinas e periféricos de alta qualidade, para garantir a performance em campeonatos, o que os tornam consumidores importantes para essas indústrias.

Figura 02 - Times profissionais de esportes eletrônicos ganham cada vez mais destaque.



Fonte: <http://lol.esportsmatrix.com/en/News/Detail?id=2352>. Acesso em: 02 agosto de 2016.

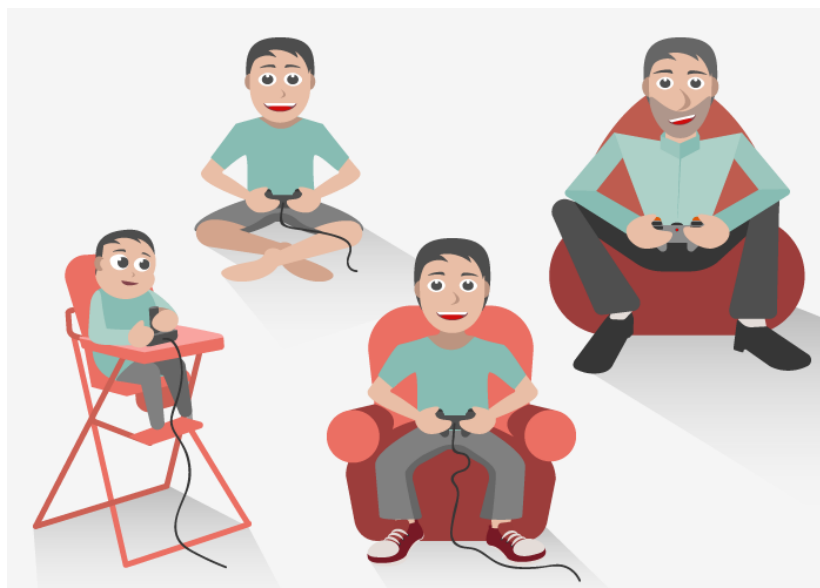
1.1 - Aspectos Demográficos

Os aspectos demográficos também são muito importantes quando estamos avaliando os diferentes segmentos de mercado. A forma como agrupamos as pessoas em função de grupos de idade ou gênero são exemplos desse tipo de aspecto. E faz sentido, não é mesmo? Uma criança não possui os mesmos gostos ou habilidades de um jovem adulto!

Com relação a faixas etárias, podemos agrupar os jogadores nos seguintes grupos:

- **Bebês:** eles não sabem exatamente que estão jogando, e os jogos são utilizados normalmente para dar uma folga aos pais (quem sabe um cochilo ou terminar uma refeição em paz). A ideia é fazer algo bastante visual e colorido, sem objetivos complexos: uma bolha na tela que ele estoura e faz um barulho engraçado ou animais nos quais ele pode clicar e escutar os sons. Na verdade, a ideia não é fazer um jogo, mas um brinquedo que possa ser facilmente manipulado. São preferíveis as interfaces de toque, como smartphones e tablets, com boas capas de proteção!

Figura 03 - Começando cedo!



- **Crianças:** as crianças mais novas desenvolvem interesses por jogos propriamente ditos, porém com desafios mais simples, e que possam ser jogados junto aos pais. O que a criança quer mesmo é passar mais tempo brincando com sua família, e os jogos podem ser uma ferramenta para conseguir isso! O momento em que elas estão crescendo e achando que já sabem tudo é o ideal para introduzir alguns desafios mais complexos. Elas gostam de descobrir como se vence um determinado adversário e compartilhar isso com os amigos, muitas vezes para se gabar dos feitos conquistados.

Figura 04 - Crianças adoram jogar com os pais, além de passar tempo em família se divertindo, eles ainda deixam os pequenos ganharem!



- **Adolescentes:** nessa fase, os jovens jogadores começam a ter mais autonomia nas suas escolhas e a construir mais fortemente o seu conjunto de interesses e aptidões. Os jogadores mais *hardcores* começam a dedicar mais tempo aos jogos nessa fase! O desenvolvimento de meninos e meninas ocorre de forma bem diferente, e o mercado desses jogadores já se torna bastante complexo, com uma variedade de gostos e aptidões distintas para serem gerenciadas. Sem contar no turbilhão de hormônios!

Figura 05 - Os jovens começam a dedicar mais tempo aos jogos nessa idade. E os pais não estão mais na foto!



- **Jovens adultos:** para a indústria, esse é um grupo chave! Os jovens adultos trabalham, mas gostam de se divertir jogando. E o mais importante: têm dinheiro e autonomia para comprar jogos e plataformas! No entanto, entre estudos universitários e empregos, os jovens adultos têm menos tempo para jogar do que quando eram livres de responsabilidade. Dessa forma, eles tendem a escolher gêneros de jogos específicos que mais gostam e investem o seu tempo limitado neles. Por isso é tão importante para as empresas de jogos cativar os jovens jogadores adolescentes, uma vez que é provável que eles mantenham os hábitos e gostos de jogos que desenvolveram ao longo da adolescência.

Figura 06 - Com maior independência, os jovens adultos conseguem satisfazer os desejos que quando menores não podiam, como ter todos os videogames desejados!



- **Adultos:** as pessoas crescem, conhecem outras pessoas sensacionais, casam-se e começam a construir uma família. Pessoas nesse grupo costumam ter menos tempo para investir em jogos e normalmente buscam opções que possibilitem compartilhar a experiência com toda a família. Jogos casuais (que podem ser rapidamente jogados em pequenos intervalos do dia) ou jogos voltados para um público mais jovem (os filhos!) costumam ganhar mais espaço para esse tipo de jogador. Claro que sempre sobra um tempinho para umas duas partidas de LOL quando os filhos e a esposa estão dormindo!

Figura 07 - Com menos tempo para jogar devido às responsabilidades do dia a dia, os adultos precisam se virar com suas pequenas folgas para jogar, o que faz com que ele seja bem seletivo na sua escolha de jogos.



- **Adultos experientes:** você acha que agora um jogador simplesmente para de jogar? Quando chega a melhor idade, normalmente as pessoas têm mais tempo livre nas mãos: aposentados do trabalho, os filhos já crescidos e formando suas próprias famílias... É curtir os netos, sombra e água fresca! E, por que não, uma bela exploração nos mundos de Skyrim ou Final Fantasy?

Figura 08 - Confie nesses caras, eles sabem o que estão fazendo!



Quando falamos acerca do mercado de jogos nas aulas passadas, mostramos uma estatística que evidenciava o “envelhecimento” dos jogadores, com muitos representantes nos grupos dos adultos. Isso se deve ao fato de que o hábito de jogar foi estabelecido durante a juventude e passou a ser uma atividade de lazer natural das pessoas, o que não era tão comum no início da indústria. Convenhamos, uma indústria que começou em 1970 é muito nova! Ainda estamos no início dela!

Mas nem só por idade se dividem as pessoas. Vamos falar agora sobre as diferenças entre os gostos de meninos e meninas! Vamos fazer isso com... uma tabela!

Homens

Mulheres

Homens gostam de aprender e de dominar todas as técnicas do jogo

Mulheres gostam de dominar apenas as técnicas em que elas veem um real significado

Homens gostam mais da competição

Mulheres gostam mais de jogos colaborativos

Homens, assim como o Hulk, gostam de destruir coisas!

Mulheres gostam de construir e ver as coisas evoluírem

Homens gostam de quebra-cabeças espaciais e de navegação

Mulheres gostam de quebra-cabeças verbais

Homens preferem aprender por tentativa e erro

Mulheres preferem aprender por exemplo

São bons em fazer uma coisa por vez

São boas em fazer várias coisas ao mesmo tempo

Já deu para ver como os perfis são diferentes? Eu não inventei essa tabela não, ela é resultado de várias pesquisas de opinião realizadas ao longo dos anos, por várias instituições, com o objetivo justamente de traçar o perfil dos jogadores e entender as necessidades do mercado (para mais informações, deem uma lida nas referências, principalmente no livro do Schell e nos artigos nos sites do Engadget, UsabilityNews e QuanticFoundry). E não é que algumas coisas dessa tabela fazem sentido? Por exemplo, os primeiros jogos não tinham muitos atrativos para as jogadoras: eram baseados em desafios de navegação espacial, com foco em destruir coisas, e havia um ranking para que os jogadores pudessem colocar seu nome e competir pelos melhores resultados. Talvez por isso é que no começo só havia menino jogando!

Essa tabela nos permite entender algumas preferências tidas pelos gêneros de jogos: um jogo de FPS provavelmente apela mais para o público masculino do que para o feminino, enquanto que um jogo de RPG tende a agradar bastante as

jogadoras. E é justamente isso que a pesquisa do site Engadget aponta (<https://www.engadget.com/2014/10/27/report-men-play-more-mmos-fpses-women-rule-mobile-rpg/>). E mais: dentro de um mesmo gênero de jogo, mulheres tendem a ter um estilo diferente de jogar do que os homens. Por exemplo, em jogos de FPS, as jogadoras preferem um estilo *Sniper* (tiro a longa distância) e furtivo, que envolve mais planejamento, enquanto os homens adotam o estilo *Run-and-Gun*, que consiste basicamente em sair correndo feito um doido para cima dos inimigos, com combates mais próximos, mais baseados em reflexo do que em planejamento.

Mas... se os perfis são tão diferentes assim, como existem jogos que tanto meninos quanto meninas gostam e ainda são um sucesso geral? Vamos pegar um exemplo? Já jogou LOL?

League of Legends é um jogo do gênero MOBA, muito conhecido por ser um dos principais jogos de *e-sports* da atualidade. Ele é altamente competitivo: times de jogadores devem lutar entre si para destruir a base inimiga e vencer a partida. Porém, dentro de um mesmo time, os jogadores devem colaborar para alcançar esse objetivo. Percebeu o segredo? Os designers estão tentando agradar aos dois segmentos, com elementos que são atrativos para ambos!

E isso não se limita apenas a esse formato de jogo: os personagens do LOL têm diferentes papéis, que se adaptam a vários estilos de jogo. Quer ser um guerreiro fortão como o Garen, que sai destruindo tudo no seu caminho? Sem problemas! Quer ser uma atiradora de elite como a Ashe, que elimina os adversários de uma distância segura? Tranquilo! Quer ser um mago com poderosos feitiços tal qual o Ryze, que consegue atacar uma multidão de adversários ao mesmo tempo? Também dá certo! Quer ser uma curandeira como Sona, que ajuda seus amigos a permanecerem saudáveis enquanto batalham as hordas inimigas? Tudo bem! Dessa forma, o jogo consegue agradar aos mais distintos gostos, tornando-se um sucesso com grande público.

Figura 09 - Em League of Legends, o jogador pode jogar com homens, mulheres, lobisomens, árvores... personagens de todos os gêneros (e espécies)!



Fonte: <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Champion>. Acesso em 02 de agosto de 2016.

Esse foi apenas um exemplo de jogo feito para agradar a uma grande massa de jogadores, englobando vários segmentos de mercado. Elementos como narrativa, uso da criatividade, capacidade de expressão e socialização são fortes atrativos, tanto para homens quanto para mulheres, e são a chave para se construir uma experiência que seja igualmente divertida para os dois grupos!

Ufa! Esses foram os elementos demográficos. Mas existe um espectro de análise que é, talvez, mais importante do que a demografia do mercado: os aspectos psicográficos. Eles se relacionam ao comportamento e à forma como as pessoas pensam e se motivam. Daremos uma olhada neles na próxima seção!

2 - O que os Jogadores Pensam

OK, então vamos falar sobre aspectos psicográficos!

A ideia aqui é tentar agrupar as pessoas não por aspectos externos, mas por comportamentos, preferências, gostos e atitudes. Uma primeira dificuldade é que, ao contrário dos aspectos demográficos, não é tão simples dividir grupos, já que se

trata de características internas de cada um, a menos que você seja um telepata, como professor Xavier ou Jean Grey (aí é mais tranquilo). Outro problema é que não é possível dividir os grupos de uma maneira exata: quem não tem aquele amigo que normalmente é super engraçado, mas de repente fica antissocial e não quer ver ninguém? Isso porque nosso comportamento é dinâmico e altamente influenciado pelo nosso dia a dia. Então mesmo com grupos bonitinhos, é provável que uma pessoa tenha características pertencentes a vários grupos.

Por ser complexo, o assunto é amplamente estudado e debatido! E por isso, vou trazer algumas das classificações mais populares, para discutirmos os pontos positivos, negativos e as relações entre eles. Começaremos pela mais tradicional, a taxonomia de Bartle.

Em 1996, Richard Bartle realizou um estudo do comportamento de jogadores em [MUDs](#) (MUDS são jogos textuais, em que o jogador se conecta a um servidor e, através de comandos de texto, interage com o mundo e com outros usuários para alcançar determinados objetivos, como escapar de labirintos ou explorar locais fantásticos) (Multi-User Dungeons) e percebeu que existiam quatro padrões dominantes no estilo de jogo de cada jogador:

- **Matadores** (Killers): esses jogadores se caracterizavam por impor o seu estilo de jogo sobre outros jogadores. Isso acontecia de duas formas bem distintas: ou o jogador atacava e matava outros jogadores que estavam no mesmo local que ele, ou atuava de forma protetora, curando e defendendo jogadores em combates (essa forma menos comum, por sinal). O detalhe é que esses jogadores definiam o seu estilo de jogo pela forma como eles atuavam sobre outros jogadores de forma unilateral, e sua diversão era saber que ele tinha um domínio sobre o resultado do jogo de outros jogadores (para o bem ou para o mal).
- **Socializadores** (Socializers): da mesma forma que o grupo acima, esses jogadores têm seu estilo de jogo mais voltado para atuar com outros jogadores presentes no ambiente. Mas, ao contrário dos matadores, eles não atuam de forma unilateral, e sim construindo relacionamentos e situações através da interação com os outros jogadores. Esse grupo é motivado pelo sentimento de pertencer a um grupo e de alcançar objetivos de forma colaborativa, sendo mais importante o convívio social com os outros jogadores do que a evolução individual no jogo.

- **Exploradores** (Explorers): esse grupo de jogadores tem um estilo voltado a conhecer como o ambiente do jogo funciona. Eles gostam de descobrir as regras, o que podem ou não fazer, quais tipos de estratégias são mais eficientes, quais tipo de personagens e itens estão presentes no mundo virtual, qual a história daquele mundo, entre outros fatores. É um jogador que gosta de interagir com os elementos do jogo e descobrir como eles funcionam (um verdadeiro desbravador do mundo virtual).
- **Conquistadores** (Achievers): os famosos “platinadores” são jogadores que gostam de atingir todos os objetivos do jogo. Seja o objetivo principal, objetivos secundários ou desafios propostos pela própria comunidade do jogo, o foco deles é realizar tarefas e missões que lhe rendam conquistas dentro do ambiente do jogo. Assim como os exploradores, eles tendem a focar muito mais no ambiente do jogo do que em outros jogadores, porém eles são muito mais focados em ações específicas para atingir um resultado do que em experimentar todas as possibilidades do mundo virtual.

Essa classificação é muito interessante, por abordar os jogadores em termo de dois aspectos principais: se eles gostam mais de focar no mundo do jogo ou em outros jogadores, e se a abordagem deles é mais de ação (executa ações sobre um determinado alvo de forma unilateral) ou de interação (trabalham junto com seu alvo para atingir os objetivos). Esses dois aspectos permitem uma representação gráfica dos grupos em torno de dois eixos, como ilustrado na figura 10.

Figura 10 - Apresentação visual da taxonomia de Bartle. O eixo vertical mostra a classificação com relação ao tipo de ação (ação vs interação) que o jogador executa, enquanto o eixo horizontal mostra a preferência de alvo de atuação (jogadores vs mundo do jogo).



Uma curiosidade é o recurso mnemônico que o autor criou para ajudar na memorização dos grupos, associando cada grupo a um naipe do baralho: Ouro para Conquistadores, Espada para Exploradores, Paus para Matadores e Copas para Socializadores. Bom, em inglês a associação faz mais sentido, mas pense assim: ouro como uma recompensa para as conquistas, espadas para explorar territórios novos, paus para bater na cabeça dos outros e corações para fazer amizades. Forcei a barra, hein?

O que alguns consideram como uma vantagem é enxergada como um ponto negativo por alguns críticos: por ser muito simples, a metodologia não acomoda todos os estilos de jogo possíveis, forçando alguns jogadores dentro de um dos perfis. Até o próprio Bartle já rascunhou uma proposta com novos grupos! A questão é que a classificação de Bartle foi feita analisando-se um ambiente muito específico, e não necessariamente se aplica para todos os tipos de jogos e ambientes gamificados. Ou seja: é um modelo sólido, vem resistindo ao teste do tempo, mas não é de forma alguma uma verdade absoluta, e sim apenas uma sugestão que se adequa bem em alguns contextos e a outros não.

Um outro modelo que se assemelha bastante ao de Bartle é o modelo de Kersey. Esse modelo é baseado no modelo de personalidades de Myers-Briggs e tenta mapear os jogadores em função de temperamentos ou comportamentos que eles exibem enquanto jogam. Os comportamentos básicos identificados por Kersey são:

- Artesão: jogadores que desejam liberdade na interação com o jogo e senso de controle do ambiente pela sua capacidade de criação/transformação.
- Guardiões: jogadores que desejam a segurança fornecida por objetos/vantagens concedidos por seguir as regras do jogo.
- Racionais: jogadores que desejam compreender como as coisas funcionam dentro do jogo.
- Idealistas: jogadores que desejam estimular a colaboração com outros para melhoria do grupo.

Você consegue perceber que existem semelhanças entre os modelos propostos por Bartle e Kersey? Poderíamos fazer as seguintes relações:

- Artesãos → Matadores
- Guardiões → Conquistadores
- Racionais → Exploradores
- Idealistas → Socializadores

O que muda entre os modelos são apenas os elementos que são avaliados ao definir os grupos: enquanto Bartle elencou o foco da atuação (mundo do jogo vs jogadores) e a forma como as ações ocorriam (ação vs interação), Kersey avaliou os grupos em função de como eles influenciavam o jogo e como gostavam de perceber essa influência. Os grupos Guardiões e Idealistas são mais voltados a uma interação organizada e estruturada, enquanto os Artesões e Racionais preferem experimentar e alterar de forma mais drástica o mundo do jogo, seus objetos e outros personagens. Para Artesões e Guardiões, o resultado é algo externo e visível, uma

mudança que aparece na tela do jogo; os Racionais e Idealistas, por sua vez, buscam interações mais internas, como construção de relacionamentos com outros personagens e descoberta das técnicas e regras do jogo.

Então todos os modelos de tipos de jogadores têm quatro grupos em dois eixos? Não, meus jovens! Existem vários modelos com mais grupos, e tudo depende muito de quais elementos do comportamento dos jogadores vocês desejam observar. Um exemplo disso é o modelo de Chris Bateman, o DGD (Demographic Game Design), conhecido por conter seis grupos de estilo de jogadores. Uma característica que torna esse modelo interessante é que ele funciona de forma complementar aos modelos de Bartle e de Kersey: enquanto estes dividem quatro grupos bem distintos, o modelo de Bateman apresenta grupos com características mistas, que ficariam no meio do caminho entre os grupos definidos nas outras metodologias. Por exemplo, um jogador que tivesse características tanto de matador e quanto de socializador seria difícil de classificar no modelo de Bartle, mas no modelo de Bateman existe um grupo denominado Andarilhos, que misturam características de ações dos dois grupos, e representa jogadores que possuem uma afinidade para os dois estilos de jogo.

De fato, os comportamentos presentes nesses modelos (seis, ao todo) estão sempre relacionados com dois grupos, fazendo uma ponte para jogadores que apresentam características de ambos. Como é uma leitura bem interessante, vou deixar na seção de leitura complementar para vocês poderem apreciar as relações entre os vários modelos existentes!

E ficamos por aqui! Na próxima aula começaremos a ver um lado mais técnico e conhecer qual tipo de programa de computador é um jogo e quais as ferramentas existentes para facilitar o desenvolvimento de jogos!

Até lá!

Pontos-Chave

Bom, como sempre, alguns lembretes para ajudar a relembrar os pontos principais da aula:

- Os jogadores podem ser classificados de acordo com a sua frequência de jogo: hardcore ou casual.
- Os jogadores podem ser agrupados em função de aspectos demográficos como idade, etnia e gênero. Cada um desses aspectos possui características peculiares no desenvolvimento e nos comportamentos social e cultural dos jogadores.
- É muito importante que os desenvolvedores de jogos entendam para quem estão fazendo o jogo, de forma a maximizar o potencial de sucesso dele.
- Aspectos psicográficos se referem a questões comportamentais e de estilo de vida dos jogadores, e como esses aspectos refletem na forma como eles abordam os seus jogos.
- Dentre as taxonomias existentes para classificar tipos de jogadores, a de Bartle é uma das mais tradicionais, dividindo os jogadores em função da forma como eles atuam no jogo e do tipo de alvo dessa interação.
- A taxonomia de Bartle é dividida em quatro grupos: matadores, conquistadores, exploradores e socializadores.
- Outras taxonomias, como a de Kersey, realizam classificação similar à de Bartle, mas focando em outros aspectos, como o tipo de mudança que o jogador prefere efetuar no jogo e como essa mudança é apresentada a ele. Já outras classificações, como a de Bateman, identificam grupos de jogadores que possuem interesses em formas diferentes de jogar, com perfis que seriam um misto entre grupos da taxonomia de Bartle.

Leitura Complementar

Há, na nossa seção de leitura complementar, três links para vocês acessarem!

- Vídeo falando sobre a taxonomia de Bartle:
<https://www.youtube.com/watch?v=yxpW2ltDNow>
- Artigo que explica vários (acredite, VÁRIOS) modelos de classificação de jogadores:
http://www.gamasutra.com/personality_and_play
- Críticas e explicação sobre a taxonomia de Bartle e sua aplicação na gamificação de sistemas:
<http://gamedevelopment.tutsplus.com/bartles-taxonomy-of-player-types-and-why-it-doesnt-apply-to-everything>

Autoavaliação

1. Com qual tipo de jogador na taxonomia de Bartle você se parece? Por quê?
2. Dentre os aspectos demográficos e psicográficos, qual você acha que possui maior impacto na hora de fazer um jogo?

Referências

BARTLE, Richard. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. **Journal of MUD research**, v. 1, n. 1, p. 19, 1996.

CONDITT, , Jessica. Report: Men play more MMOs, FPSes; women rule mobile, RPG. Disponível em <<https://www.engadget.com/2014/10/27/report-men-play-more-mmos-fpses-women-rule-mobile-rpg/>>. Acesso em 05 de agosto de 2016.

EMBAUGH, Kaleb. In FPS games, women prefer long-range stealth, young gamers prefer run-and-gun. Disponível em <<http://quanticfoundry.com/2016/02/02/fps-roles/>>. Acesso em 05 de agosto de 2016.

NOVAK, Jeannie. **Game development essentials: an introduction**. Cengage Learning, 2011.

PHAN, M. H.; JARDINA, J.R.; HOYLE, W. S. Video Games: Males prefer violence while females prefer social. Disponível em <<http://usabilitynews.org/video-games-males-prefer-violence-while-females-prefer-social/>>. Acesso em 05 de agosto de 2016.

SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A book of lenses**. CRC Press, 2014.

STEWART, Bart. Personality and Play Styles: a unified model. Disponível em <http://www.gamasutra.com/personality_and_play.php>. Acesso em 05 de agosto de 2016.