

Há Consenso Cultural? Descrição e Avaliação Qualitativa de Uma Taxonomia de Gênero de Jogos Digitais

Is There Cultural Consensus? Description and Qualitative Evaluation of a Gender Taxonomy for Digital Games

Herick Henrique Cardouzo¹, Tadeu Moreira de Classe¹, Sean Wolfgang Matsui Siqueira

¹Grupo de Pesquisa em Jogos Digitais para Contextos Complexos (JOCCOM)

Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI)

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

herick@edu.unirio.br, tadeu.classe@uniriotec.br, sean@uniriotec.br

Abstract. Introduction: One of the major challenges in the academic field of games is classifying games and their characteristics with consensus. Personal and research perspectives can influence the way we analyze games and create such classifications.

Objective: This study validated the construction of a taxonomy of digital game genres, aiming to describe games. **Methodology or Steps:** To achieve this, an opinion survey was created and answered by academic experts who attended SBGames in 2024.

Results: At the end of the survey, changes were identified for most of the main terms. Among 13 participants who provided 55 pieces of feedback across different axes, the validation reached 45% agreement, along with 94.4% indication of the necessity of the axes for future research. Although the acceptance was not by a majority, the qualitative responses help us understand the opinions of academics on each part of the taxonomy and contribute to the development of further validations in genre classification.

Keywords Assessment; Validation; Digital Games; Taxonomy; Genre.

Resumo. Introdução: Uma das grandes dificuldades na área acadêmica de jogos, é a de classificar jogos e suas características com consenso. A visão pessoal e de pesquisa pode mudar a forma com que analisamos jogos e fazemos esses tipos de classificação. **Objetivo:** Neste estudo foi validado a construção de uma taxonomia de gêneros de jogos digitais, com o objetivo de descrever jogos. **Metodologia ou Etapas:** Para isso uma pesquisa de opinião foi construída e respondida por especialistas da academia que frequentaram a SBGames em 2024. **Resultados:** Ao final da pesquisa, alterações foram encontradas para ser feitas na maioria dos termos principais, de 13 participantes que deram 55 feedbacks em diferentes eixos, a validação alcançou 45% de concordância, junto a 94.4% da necessidade dos eixos para pesquisas futuras. Apesar da aceitação não ser de maioria, as respostas qualitativas nos auxiliam a compreender as opiniões dos acadêmicos em cada parte da taxonomia, e na criação de mais validações em classificações do gênero.

Palavras-Chave Avaliação; Validação; Jogos Digitais; Taxonomia; Gênero.

1. Introdução

Com a evolução dos jogos digitais e da cultura que os cerca, torna-se necessário o avanço dos estudos que buscam compreender como os jogos, a cultura e a sociedade interagem em torno dessas tecnologias. Essa necessidade inclui a compreensão da identidade de cada jogo como uma tecnologia distinta [Arsenault 2009]. A própria noção de "jogo" como um conceito

unificado é, por si só, um objeto valioso de investigação, pois, ao compreendermos o que define um jogo, também esclarecemos como ele pode afetar o ser humano e impactar a sociedade em diferentes níveis [Huizinga 1987, Sutton-Smith 2001, Carr 2006].

No campo artístico — no qual os jogos digitais podem se enquadrar —, observam-se recorrentes similaridades em forma, estilo ou outros aspectos que facilitam sua categorização. Essas similaridades geralmente são agrupadas sob o conceito de **gênero**, que permite identificar jogos com características comuns e classificá-los em tipologias compartilhadas [Pinelle et al. 2008].

Segundo Clarke et al. [2017], a formalização das convenções de gênero e o aprofundamento dos estudos nessa temática contribuem significativamente para a compreensão das tecnologias, descrições e conceitos associados aos jogos. Contudo, a consolidação de um sistema classificatório uniforme ainda enfrenta desafios, especialmente diante das diferentes perspectivas de pesquisadores, educadores, jogadores, desenvolvedores e da sociedade em geral. Um obstáculo relevante é a multiplicidade de classificações que um mesmo jogo pode receber, conforme as lentes interpretativas de distintos grupos. Um exemplo emblemático pode ser visto na Tabela 1, na qual o jogo *Minecraft* (2009) é classificado de doze maneiras distintas por catorze fontes diferentes, sendo a maioria proveniente do jornalismo especializado em videogames [Clarke et al. 2017].

Tabela 1. Gêneros definidos por diferentes mídias de informação segundo estudo de Clarke et al.

Fonte	Gênero
Wikipedia	Sandbox, Survival
Allgame, GameStop	Simulation
Mobygames	Action
Giantbomb	Action-Adventure
IUP, Common Sense Media	Adventure
Gamefaqs	Adventure, First-Person, Fantasy
IGN	First-Person Action
Metacritic	Fantasy
Neoseeker	City Simulation
PSN	Strategy
Xbox Live	Action, Adventure, Strategy, Simulation
Gamespot	3D, Adventure, First-person

Jogos digitais podem ser compreendidos dentro de um sistema autopoiético, isto é, um sistema que se desenvolve autonomamente e se define linguisticamente dentro do próprio ambiente em que opera, influenciando diretamente sua variabilidade. Essa abordagem destaca a importância da criação e evolução de terminologias específicas para jogos [Vargas-Iglesias 2020]. No mesmo estudo, Vargas-Iglesias [2020] propõe que é possível estabelecer relações lógicas entre os aspectos funcionais dos jogos e uma estrutura linguística baseada em terminologia. Em exemplo ao seu estudo, construindo uma base elementar de gêneros — como Ação, Estratégia, *Puzzle* e RPG A, S, P, R —, o autor sugere que tais elementos fundamentais podem ser relacionados entre si e, posteriormente, conectados a subgêneros, possibilitando uma separação mais clara de categorias [Vargas-Iglesias 2020].

Dessa forma, os gêneros emergem como ferramentas fundamentais para a classificação de tecnologias culturais. Assim como já são amplamente utilizados na literatura, nas artes e em outras mídias, os gêneros contribuem para a identificação de estilos, facilitam processos de busca, agrupam obras semelhantes e, por meio de suas convenções, fornecem um modelo base para a criação de novas mídias — incluindo os jogos digitais como parte integrante desse

ecossistema cultural [Clarke et al. 2017].

Este artigo tem como objetivo principal apresentar as etapas de construção e validação de uma taxonomia de gêneros para jogos digitais, observar opiniões dos pesquisadores e discussões dentro de cada eixo. Como parte do processo de validação, foram conduzidas duas pesquisas de opinião, nas quais os participantes puderam avaliar e comentar os conceitos apresentados. As percepções e reflexões advindas dessas respostas contribuíram significativamente para ajustes, aprimoramentos e atualizações nas categorias definidas pela taxonomia.

2. Conceitos Fundamentais

2.1. Taxonomia

Schoormann et al. [2022] definem taxonomias como artefatos destinados a explicar e organizar o conhecimento. Embora seu uso seja tradicionalmente associado às ciências naturais e sociais, observa-se um crescimento significativo na adoção dessas estruturas na área de estudos sobre jogos, impulsionado pelo rápido avanço sociotécnico e pela crescente demanda por compreensão sistemática desse fenômeno.

No mesmo estudo, os autores identificam diversas formas pelas quais acadêmicos utilizam taxonomias: para classificar elementos, identificar dimensões e características, reconhecer objetos, comparar resultados de pesquisas, localizar lacunas no conhecimento acadêmico, descrever fenômenos e desenvolver novas taxonomias. Essas aplicações evidenciam a versatilidade da ferramenta e sua relevância como meio de organização e análise do conhecimento produzido na academia.

Em sua forma predominante, taxonomias podem ser descritas como hierarquias de classes. Kaplan et al. [2022] destacam, entretanto, que há uma variedade de representações possíveis, incluindo hierarquias com ou sem classes mutuamente exclusivas, estruturas em árvore, paradigmas, sistemas facetados, representações circulares ou baseadas em grafos de conhecimento.

2.2. Gêneros

O conceito tradicional de gênero aplicado a outras mídias digitais, quando comparado aos jogos digitais, revela-se limitado, uma vez que, nos jogos, o gênero transcende a representação visual ou narrativa [Apperley 2006]. Nesse contexto, destacam-se os gêneros não representacionais, definidos primordialmente pelas características de interação. Tais aspectos, frequentemente negligenciados, merecem maior atenção por parte da academia, a fim de possibilitar a construção de um vocabulário mais crítico e apropriado para o debate sobre jogos digitais [Apperley 2006].

As classificações de gênero desempenham um papel fundamental na organização e recuperação de objetos culturais, auxiliando os usuários na localização e reutilização de obras com características similares. Esses sistemas aprimoram processos de busca, navegação e recuperação de conteúdos [Clarke et al. 2017]. No entanto, Clarke et al. [2017] enfatizam as dificuldades inerentes à definição de gêneros no campo dos jogos digitais. Em contraste com outras mídias digitais, os jogos apresentam um alto grau de complexidade interacional, o que torna as metodologias tradicionais de categorização excessivamente genéricas e, por vezes, ineficazes [Clarke et al. 2017].

Vargas-Iglesias [2020] propõe uma abordagem alternativa baseada na formalização da linguagem dos jogos digitais. Em sua visão, a classificação e o consenso terminológico não devem ser tratados como metas imediatas, mas sim como resultados de uma evolução

“generativa” natural dos termos, enraizada na lógica da linguagem. A partir dessa lógica, torna-se possível formalizar e compreender as inter-relações entre termos, possibilitando a criação de novas terminologias por meio de compatibilidades lógicas. Dessa forma, os gêneros de jogos digitais podem ser interpretados como produtos de combinações específicas entre sistemas e ambientes, inseridos em uma dinâmica autopoietica de linguagem [Vargas-Iglesias 2020].

3. Trabalhos Relacionados

Alguns estudos e autores abordam classificações e estruturas de jogos digitais; contudo, a análise aprofundada dessas estruturas ainda é relativamente escassa na literatura. De acordo com a meta-análise realizada por Smith e Basak [2023], diversos estudos foram examinados a fim de identificar os gêneros de jogos utilizados em contextos de treinamento, categorizando-os principalmente como pertencentes aos gêneros ação e estratégia. Além disso, os jogos foram classificados quanto ao formato de jogabilidade, sendo definidos como casuais ou de longo prazo. Esse estudo evidencia a limitação da dicotomia entre ação e estratégia, indicando a necessidade de um repertório mais amplo de nomenclaturas para abarcar adequadamente a diversidade dos jogos digitais.

Um estudo similar, conduzido por Derksen et al. [2020], investigou pesquisas voltadas ao desenvolvimento de jogos com foco na área da saúde. Utilizando o estudo proposto por King et al. como base a categorização [2010], bem como uma taxonomia de elementos de jogos. O objetivo foi analisar de que forma os elementos descritos na taxonomia se manifestam nos jogos investigados.

Anteriormente à realização desta pesquisa, foi desenvolvido um Mapeamento Sistemático da Literatura (MSL), no qual foram identificados 395 artigos, dos quais 12 foram selecionados para leitura e extração de dados. Este mapeamento teve como foco identificar formas de classificação de jogos e levantar os termos utilizados na literatura acadêmica, contribuindo assim para a construção inicial de uma taxonomia baseada em eixos e gêneros mapeados [Cardouzo et al. 2024].

Em contraste com os estudos previamente analisados e incluídos no MSL, a presente pesquisa propõe não apenas apresentar a metodologia de construção da classificação, mas também avaliar sua validade junto à comunidade acadêmica. Para isso, foi conduzida uma pesquisa de opinião, na qual acadêmicos puderam analisar o artefato proposto, oferecendo comentários e *feedbacks*. Esse processo teve como objetivo verificar a relevância e aplicabilidade da classificação proposta, além de investigar em que medida é possível alcançar um consenso entre pesquisadores sobre os termos e descrições mapeados.

4. A Taxonomia de Gênero de Jogos Desenvolvida

Durante a construção da taxonomia, enquanto os quatro primeiros passos da Metodologia 101 eram executados, foi realizada uma validação preliminar durante o SBGames 2023, com o objetivo de avaliar os termos e obter opiniões gerais sobre classificações de jogos entre acadêmicos. Essa etapa foi considerada o primeiro momento de validação do artefato, contando com a participação de 26 respondentes. As contribuições obtidas foram fundamentais para o aprimoramento da taxonomia, orientando sua evolução em direção às necessidades e expectativas do público acadêmico. Como resultado, uma nova versão da taxonomia de gêneros foi desenvolvida, estando disponível online¹.

¹<https://doi.org/10.5281/zenodo.15164885>

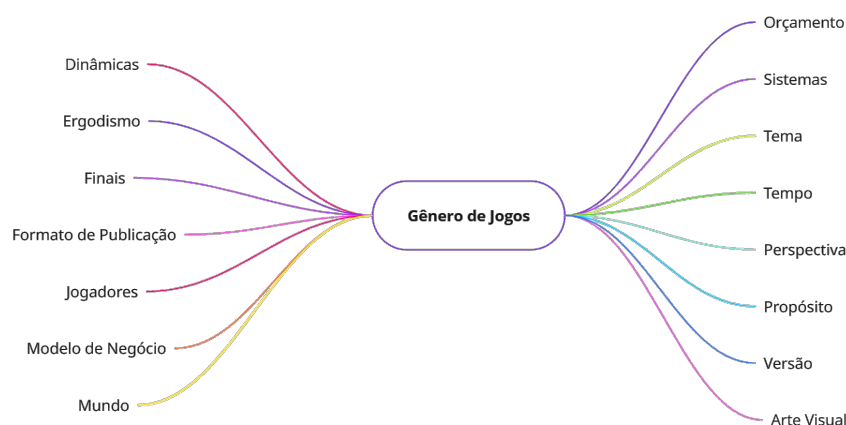


Figura 1. Eixos Principais da Taxonomia de Gêneros de Jogos

5. Avaliação da Taxonomia

Considerando que este estudo lida com termos culturais e opiniões subjetivas, tornou-se necessário adotar critérios rigorosos para mensurar a aceitação da taxonomia pelos respondentes. Para garantir representatividade e clareza, qualquer sugestão de alteração — mesmo que mínima, como ajustes em uma única classe ou descrição — foi considerada como uma forma de não aceitação. Assim, somente foram contabilizadas como respostas plenamente positivas aquelas que indicavam, de forma explícita, que os eixos estavam completos e não exigiam modificações.

A coleta de dados ocorreu durante o SBGames 2024, utilizando um questionário online aplicado exclusivamente entre os participantes presentes no evento, o critério de seleção vem de amostragem por conveniência. O público-alvo foi composto por membros da comunidade acadêmica de jogos, e ao todo, **13 participantes** contribuíram para a validação da taxonomia. O formulário propunha que cada respondente avaliasse entre 1 e 3 eixos da taxonomia — ou mais, caso desejasse — conforme seu domínio de conhecimento ou afinidade com os temas abordados.

As perguntas direcionadas aos eixos da taxonomia solicitavam avaliações sobre a completude e correção de cada item, oferecendo espaço para comentários e sugestões de alteração. A validação ocorreu entre os dias 2 de outubro e 13 de novembro de 2024, com todas as respostas sendo registradas digitalmente. Essa etapa resultou em um total de **55 iterações únicas**, com uma média de 4,2 eixos avaliados por participante, fornecendo um panorama qualitativo valioso para o refinamento da taxonomia.

6. Resultado da Validação

Durante a fase de validação, observaram-se discordâncias pontuais quanto aos fundamentos do artefato, mesmo após a apresentação inicial dos conceitos. Um exemplo foi a sugestão de incluir jogos de tabuleiro no eixo **Tecnologia** (Plataforma/ambiente ao qual jogos são executados), ainda que o escopo da taxonomia esteja restrito a jogos digitais.

A Tabela 2 apresenta a distribuição das 55 respostas obtidas dos 13 participantes, categorizadas entre sugestões de modificação, discordâncias diretas e concordância integral com os eixos. Em alguns casos, as porcentagens ultrapassam 100% devido ao fato de um mesmo participante expressar tanto discordância quanto sugestões de aprimoramento, indicando um envolvimento crítico e propositivo com o artefato.

Tabela 2. Quantidade de respondentes sugerindo modificações, discordantes diretos e concordantes

Grupo de gêneros	Número de participantes sugerindo modificações(%)	Número de participantes discordantes(%)	Número de participantes concordantes (%)
Arte Visual	1 (33%)	0 (0%)	2 (66%)
Dinâmicas	1 (25%)	2 (50%)	4 (50%)
Ergodismo	2 (0%)	0 (0%)	1 (33%)
Finais	1 (33%)	0 (0%)	2 (66%)
Formato de Publicação	0 (0%)	1 (33%)	3 (66%)
Jogadores	1 (33%)	1 (33%)	1 (33%)
Modelo de Negócios	1 (33%)	1 (33%)	1 (33%)
Mundo	1 (25%)	0 (0%)	3 (75%)
Orçamento	1 (33%)	1 (33%)	2 (66%)
Sistemas	5 (83,3%)	5 (83,3%)	1 (16,6%)
Tecnologia	2 (50%)	1 (25%)	1 (25%)
Tema	2 (66%)	3 (100%)	0 (0%)
Tempo	1 (50%)	0 (0%)	1 (50%)
Perspectiva	1 (33%)	0 (0%)	2 (66%)
Propósito	3 (75%)	1 (25%)	1 (25%)
Versão	2 (50%)	0 (0%)	2 (50%)
Média Total	1,56	1	(45%)

6.1. Comentários Específicos de Cada Eixo

Para a análise qualitativa dos comentários, será discutido o *feedback* dos participantes sobre cada um dos eixos da taxonomia. A fim de preservar o anonimato e permitir a rastreabilidade das contribuições, os respondentes foram identificados como P'1 a P'13.

- **Arte Visual**(Descrição do *feedback* visual): Sobre os comentários de arte, a resposta do participante **P'10** foi a única trazendo modificações. Se vê mais necessidades nesse eixo que só características de arte e também foi encontrado um equívoco na descrição, foi aplicado um conceito de saturação ao invés de brilho/**Luz**(Quão brilhantes ou iluminadas são as cores) de uma **Cor**(Como a coloração é utilizada), e essas definições foram corrigidas na taxonomia final. Também é visto pelo respondente a existência de mais diversos tipos de formas de se colorir um jogo, e uma possível imensidade de **Técnicas**(Formas de como criar arte visual) e **Estilos**(Intenção visual a ser alcançada) que podem se confundir. Para mapeamentos futuros, mais formas de cores, técnicas e estilos de arte devem ser pesquisadas e adicionadas à taxonomia.
- **Dinâmicas**(Interações diretas do jogador): Dentro de **Dinâmicas**, um dos pontos que ficaram de difícil discernimento são o conceito de mecânicas e sua diferença com as classes dentro desse eixo como visto por **P'10**, até esta validação o eixo **Sistemas**(Sistemas e regras autônomas do jogo) se chamava mecânicas, pelo modelo MDA(Mecânicas, Dinâmicas, Estéticas), mas isso foi modificado.

O principal problema é que mecânicas é um termo abstrato que pode definir interações do jogador, ações que o jogador pode tomar, como as regras e o jogo são construídos, ou a forma como o jogo é jogado. Só nisso, mecânicas podem entrar nessa taxonomia como **Dinâmicas**, **Estilo**, **Ergodismo**(Trabalho ou forma característica de se jogar) ou **Sistemas**(Sistemas e regras autônomas do jogo).

P'4 questiona como chamamos o ato passivo de ver um jogo funcionar, e como visto em discussões das classes **Sem Jogador**(Etapa do jogo em que o jogador não tem comando sobre o jogo), **Light Novel**(Jogos interativos somente por sequência e ramificação narrativa), **Ergodismo**(Trabalho ou forma característica de se jogar) e **Sistemas**(Sistemas e regras autônomas do jogo), isso é uma característica de um jogo,

mas não foi adicionado o ato de esperar, ou observar como uma dinâmica, pois isso define a falta de ação do jogador.

Por fim **P'12** trouxe dois pontos, o primeiro sobre **dinâmicas inversas** - Existe uma dificuldade em definir o que é o inverso de cada elemento, vemos o primeiro exemplo, atacar é inverso de defender, podemos concluir isso se imaginarmos ataque como uma ofensiva e o seu contrário é ter uma postura defensiva, mas temos outros inversos se nomearmos ataque de outras formas, por exemplo, se atacar é o ato de ferir uma unidade dentro do jogo, curar pode ser seu inverso, se atacar é o ato de causar dano(no sentido de prejudicar no geral) a outra unidade, proteger uma unidade de dano pode ser o inverso, e podemos fazer isso para qualquer tipo de dinâmica.

O segundo ponto sobre a classe **Escrever**(Interação do jogador por entrada de texto ou comunicação) como **Dinâmica** - Foram citadas formas de descrever certas classes reduzindo as mesmas com outras classes, mas isso só ocorre em casos específicos com entradas de campos de texto, por exemplo, no jogo *The Typing of the Dead*(1999), a interação principal com inimigos é escrever, e no jogo não existem campos de texto para apagar ou criar caracteres, somente inimigos com palavras e/ou frases que precisam ser digitadas sequencialmente.

- **Ergodismo**(Trabalho ou forma característica de se jogar): O único ponto levantado foi do respondente **P'10** da dificuldade de se mapear esse tipo de gênero, e esse comentário surge em alguns eixos e classes da taxonomia, mas a necessidade de mapeamento ainda existe, e se espera que em futuras evoluções do artefato, se obtenha mais abrangência e descrição mais completa de classes.
- **Finais**(Método de alcance da culminação do jogo): No eixo definindo finais, houve uma grande concordância, a única alteração veio de **P'8**, trazendo uma necessidade para jogos com finais sequenciais. Apesar de interessante o contexto, esse tipo de final é englobado pelas classes **Múltiplos Finais**(Com mais de um final) em conjunção a **Cíclico**(Que possam ser repetidos toda vez que terminam), onde num ciclo de jogo, o jogador encontra um final, e no próximo ciclo encontra um segundo novo final; devido a isso, não foi vista necessária atualização.
- **Formato de Publicação**(Forma de lançamento com outros jogos da mesma série): Além das concordâncias obtidas, somente **P'11** trouxe uma problemática ao eixo, implicando a confusão do que ele chama de formatos de história e formatos comerciais. Visto esse ponto, as classes que antes estavam todas em segundo nível foram separadas em três tipos de gênero pelas classes **Novo Jogo**(Novos conceitos e ideias originais), **Franquia**(Que segue uma série de outros jogos) e **Novo Formato**(Relançados ou que replicam um formato anterior com mais modernidade), assim separando os conceitos e evitando confusão de tipos de formato.
- **Jogadores**(Como o jogo suporta jogadores e como eles interagem): Para **P'10** existe uma contradição no comentário por escopo do artefato, onde o respondente diz que jogos jogam sozinhos e, ao mesmo tempo, têm jogadores, e para evitar esse tipo de conceito que a própria classe **Sem Jogadores**(Etapa do jogo em que o jogador não tem comando sobre o jogo) surgiu. O segundo ponto que **P'10** traz outro conceito importante a ser discutido: o que define um jogador? É dito que uma IA pode ser considerada como um jogador do jogo, mas até onde essa abstração pode ser construída? Um inimigo ou NPC(*Non-Playable Character*) são jogadores dentro do jogo enfrentando o jogador, ou somente obstáculos que o jogador precisa enfrentar? Um sistema que atrapalha ou ajuda o jogador pode ser considerado um jogador?
- **Modelo de Negócios**(Como o jogo se monetiza): Dentro desse eixo pouco se foi

comentado, mas as mudanças principais foram a reestruturação das classes para tirar o grupo outras monetizações para **Monetização Fora do Jogo**(Receita gerada indiretamente ou fora do jogo), já resolvendo ambos os *feedbacks* de **P'1** e **P'10** citados. Jogos publicitários ficaram dentro do eixo **Propósito** pela classe **Marketing**.

- **Mundo**(Ambiente virtual): Em mundo de jogo somente **P'10** repassou uma literatura a ser observada, apesar de bem completa a estrutura do artigo, alguns conceitos já foram abordados, outros se levantam dentro da forma que o jogador interage com o mundo, se observam perspectivas, entre outros pontos, trazendo conceitos de diversos eixos desta taxonomia.
- **Orçamento**(Nível de recursos dos desenvolvedores): Dentro deste eixo, fora as concordâncias, somente um respondente deu *feedbacks* interessantes, primeiro em **P'1** sobre a ideia de projeto de jogo, experiência da equipe e empresa, para conceitos da taxonomia, cada classe parece definir um tipo de grupo de desenvolvedores, assim como seus recursos. Em trabalhos futuros, esse mapeamento mais completo e específico pode ser interessante. Também foi mudado o nome das classes de divisão de gênero, **Indie**(Baixo orçamento) se manteve, mas as outras classes se tornaram **Médio**(Médio orçamento) e **Grande Estúdio**(grandes empresas de desenvolvimento), para facilitar a compreensão do nível de orçamento.
- **Sistemas**(Sistemas e regras autônomas do jogo): Esse eixo foi um dos que mais faltaram com mapeamento dentro da taxonomia, principalmente pelo seu nome ter mudado após a segunda validação de mecânicas para **Sistemas**, como a busca por literaturas por mecânicas falhou em encontrar sistemas como descritos neste eixo. Como visto por **P'8** e outros respondentes, ainda faltam gêneros a serem mapeados e separados neste eixo.

O ponto levantado por **P'9** é interessante, sistemas que funcionem sem contato do jogador não necessariamente negam seu contato, sistemas podem também responder ao contato do jogador de acordo com sua interação. Talvez em futuras atualizações da taxonomia, criar um eixo que responda às **Dinâmicas**(Interações diretas do jogador) do jogador além do eixo **Sistemas** pode ser interessante.

- **Tecnologia**(Plataforma/ambiente ao qual jogos são executados): Em tecnologias, dois comentários trazem conceitos de possível mudança na taxonomia; o primeiro **P'3** levantou um ponto importante em questão de organização dos gêneros de **ER**(*Extended Reality*), que durante a validação estava erroneamente mapeada como **MR**(*Mixed Reality*).

Outro ponto levantado por **P'9**, mas que não foi adicionado à taxonomia, pois foi visto como um quarto nível de gêneros, é a ideia de separar os sistemas de consoles, mas é visto que separar nesse nível, também traria tipos de aparelhos *mobile* como tablets, tipos de **Fliperamas** de acordo com tipo de jogo, entre outros gêneros. Em taxonomias futuras com mais níveis hierárquicos, essas classificações podem adentrar o artefato.

- **Tema**(Acontecimentos, narrativa, contexto e ambientações): Esse foi o eixo mais complicado de ser mapeado, novamente pela infinidade de gêneros que podem ser descritos, mas também temos outros pontos. A ideia de expandir por gêneros literários, de roteiro, estilos de leitura, entre outros, não se aplicam no escopo da taxonomia, já que o objetivo desse eixo não era explorar narrativas, mas o contexto geral do jogo, que possa ser facilmente identificado por gêneros. Existem taxonomias focadas em estilos literários, e elas podem ser interessantes de serem vistas em trabalhos futuros.
- **Tempo**(Velocidade e ritmo de jogo): Esse eixo foi o que teve menos respostas, um questionamento foi levantado, mas que engloba jogos do gênero

Calendário/Relógio(Que utilizam data e hora do mundo real), então nada foi mudado nem pensado a ser atualizado neste eixo.

- **Perspectiva**(Visão e percepção do jogo): O único comentário de mudança é a separação das câmeras por pessoa dos outros tipos de câmeras. Até a construção atual da taxonomia, não se encontrou uma forma de separar melhor esses tipos de câmera, sem adicionar um novo nível hierárquico, mas pode ser algo a ser revisto e reestruturado em trabalhos futuros.
- **Propósito**(Motivações que os desenvolvedores trazem aos jogadores): Entre os comentários, o ponto **P'10** é algo visto como evolução do gênero, onde a mudança vem da academia descrevendo jogos sérios que são divertidos como jogos com propósito, e para todos esses contextos, ou para jogos que são criados com propósitos sem conceitos de diversão, a velha definição pode descrever esses jogos sérios.

Outro ponto são os propósitos **Rentáveis**(Para o jogador ganhar dinheiro) e **Sexuais**(Jogos com pornografia explícita), onde o propósito do jogador é de se obter dinheiro ou de satisfazer necessidades sexuais. Jogos criados para que o jogador consiga dinheiro surgiram em massa junto a jogos **Dirigidos por Blockchain**(Baseados em redes de criptomoedas e *blockchain*), e jogos de apostas. No segundo gênero, jogos podem trazer conceitos de hipersexualização e temáticas voltadas a descrever atividades sexuais, mas a abrangência dessa classe na taxonomia vem de uma área de jogos de característica pornográfica, que remetem ao propósito de satisfazer sexualmente.

- **Versão**(Estado de desenvolvimento que o jogo se encontra): A principal modificação para futuras atualizações encontrada é o mapeamento de versões pós-lançamento. Não foi possível mapear todos os conceitos que possam ser descritos, mas para evoluções desse artefato, mais descrições de gêneros de versão pós-lançamento devem ser acolhidas nesse eixo.

7. Discussão

O questionário incluiu questões específicas para compreender o impacto da pesquisa na percepção dos participantes, como “**Como você vê a estruturação de gêneros nesta pesquisa?**” e “**Você acha que essa pesquisa [...] possa mudar sua pesquisa/trabalho no futuro?**”. Na primeira, a maioria relatou aprendizado e interesse por novas terminologias, enquanto uma resposta indicou que o uso da palavra “gênero” é pertinente apenas no escopo deste estudo. Na segunda questão, apenas um participante afirmou que o trabalho não alteraria sua pesquisa, três disseram que servirá como referência e os demais indicaram que ela poderá influenciar a forma como desenvolvem seus trabalhos.

As respostas também revelaram padrões de visão sobre jogos na academia. Questões como o reconhecimento do propósito **sexual** ou **rentável** em jogos, mesmo embasadas academicamente por outros estudos, seu propósito e intenção com jogadores se tornam conflitantes com alguns acadêmicos. Outra questão provocativa foi a possibilidade de ambientes de jogo **sem jogador**, o que conflita com a concepção tradicional de que todo jogo requer a presença ativa de um jogador. Tais divergências enriquecem o debate e apontam caminhos para investigações futuras que pretendem explorar nuances conceituais de forma mais aprofundada.

Por fim, todos os eixos da taxonomia foram avaliados quanto à sua **necessidade**. Das 55 respostas, apenas 3 consideraram algum eixo desnecessário, com justificativas como falta de clareza no agrupamento ou dificuldade em categorizar. Isso resultou em uma aceitação de 94,4% dos eixos propostos, revelando uma forte validação da estrutura desenvolvida. Esses resultados indicam uma boa receptividade da proposta e reforçam sua relevância como ferramenta de apoio para estudos acadêmicos sobre jogos digitais.

8. Considerações Finais e Trabalhos Futuros

Este estudo validou uma taxonomia de gêneros de jogos digitais, analisando eixos principais da classificação — cada um estruturado em pequenas árvores com classes e descrições de características desses gêneros. A validação foi realizada por meio de uma pesquisa de opinião durante o SBGames 2024, com foco em compreender a aceitação e as percepções acadêmicas sobre os termos e estruturas propostos. Dos dados coletados, 45,5% das respostas foram plenamente favoráveis aos eixos construídos e 94,4% reconheceram a importância dos agrupamentos mapeados, indicando que, mesmo diante de discordâncias pontuais, a necessidade de classificar tais termos é amplamente reconhecida.

Os resultados também apontam para a possibilidade de criação de novas metodologias voltadas à avaliação e comparação de taxonomias de jogos. A estrutura proposta neste estudo pode servir como base para investigações futuras que explorem como diferentes classificações se comparam entre si, permitindo não apenas o aprimoramento da própria taxonomia, mas também a abertura de novas abordagens analíticas dentro dos estudos de jogos. Destaca-se, ainda, a escassez de validações empíricas de classificações já existentes, o que reforça a contribuição singular desta pesquisa ao trazer uma metodologia de validação por pares acadêmicos.

Como trabalhos futuros, pretende-se disponibilizar a taxonomia em formato online, facilitando o acesso e incentivando contribuições da comunidade acadêmica para sua evolução contínua. Além disso, será relevante mapear novos eixos e termos que reflitam as mudanças culturais e tecnológicas do universo dos jogos, bem como promover discussões sobre os pontos de convergência e divergência na percepção de pesquisadores sobre os gêneros. Espera-se também estimular a realização de mais estudos de validação, reforçando a importância de garantir a eficácia e aplicabilidade das ferramentas e metodologias utilizadas nas classificações de jogos.

Agradecimentos

Os autores agradecem a Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro – FAPERJ (proc. E-26/204.478/2024 - SEI-260003/013219/2024) e CAPES por financiar parcialmente esta pesquisa.

Referências

- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & gaming*, 37(1):6–23.
- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos: Journal for computer game culture*, 3(2):149–176.
- Cardouzo, H. H., de Classe, T. M., e Siqueira, S. W. M. (2024). Classificação de gênero de jogos digitais-mapeamento sistemático de literatura. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 50–61. SBC.
- Carr, D. (2006). *Computer games: Text, narrative and play*. Polity, Cambridge.
- Clarke, R. I., Lee, J. H., e Clark, N. (2017). Why video game genres fail: A classificatory analysis. *Games and Culture*, 12(5):445–465.
- Derksen, M., Van Strijp, S., Kunst, A., Daams, J. G., Jaspers, M. W., e Fransen, M. (2020). Serious games for smoking prevention and cessation: A systematic review of game elements and game effects. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 27(5):818–833.

- Huizinga, J. (1987). *Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Routledge & Kegan Paul.
- Kaplan, A., Kühn, T., Hahner, S., Benkler, N., Keim, J., Fuchß, D., Corallo, S., e Heinrich, R. (2022). Introducing an evaluation method for taxonomies. In *Proceedings of the 26th International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering*, pages 311–316, New York. ACM.
- King, D., Delfabbro, P., e Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International journal of mental health and addiction*, 8:90–106.
- Pinelle, D., Wong, N., e Stach, T. (2008). Using genres to customize usability evaluations of video games. In *Proceedings of the 2008 conference on future play: Research, play, share*, pages 129–136.
- Schoormann, T., Möller, F., e Szopinski, D. (2022). Exploring purposes of using taxonomies.
- Smith, E. T. e Basak, C. (2023). A game-factors approach to cognitive benefits from video-game training: A meta-analysis. *PLoS One*, 18(8):e0285925.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard University Press, Cambridge.
- Vargas-Iglesias, J. J. (2020). Making sense of genre: The logic of video game genre organization. *Games and Culture*, 15(2):158–178.