

Sobreposições entre Modelos Clássicos de Classificação de Jogadores: uma análise pelo Modelo PMC

Overlaps between Classical Player Classification Models: an analysis using the PMC Model

Victor Emanuel Montes Moreira¹, Márcio Fontana Catapan¹

¹PPG Design – Universidade Federal do Paraná (UFPR) – Curitiba – PR – Brazil

victoremmoreira@gmail.com, marciocatapan@ufpr.br

Abstract. Introduction: The literature on player classification presents different models of types, profiles, archetypes, taxonomies, and typologies. Despite their relevance to game design, the terminological and conceptual diversity makes objective comparison between these models difficult. **Objective:** We sought to analyze player classification models based on the PMC Model, composed of the dimensions Preferences, Motivations, and Behavior, in order to highlight overlaps between their analytical structures. **Methodology or Stages:** The study is characterized as qualitative, theoretical-conceptual research, based on a literature review and comparative analysis of the models of Bartle, BrainHex, Tondello et al., and Yee. Each model was examined regarding the elements that describe preferences, explain motivations, or descriptors of behavior. **Results:** The analysis indicates that the examined models present distinct emphases but share recurring categories. The PMC Model allows separating these elements into distinct analytical levels, contributing to the comparison of heterogeneous classifications without erasing their specificities.

Keywords: Player Classification, Player Typologies, Player Taxonomies, Game Design.

Resumo. Introdução: A literatura sobre classificação de jogadores apresenta diferentes modelos de tipos, perfis, arquétipos, taxonomias e tipologias. Apesar de sua relevância para o design de jogos, a diversidade terminológica e conceitual dificulta a comparação objetiva entre esses modelos. **Objetivo:** Buscamos analisar modelos de classificação de jogadores a partir do Modelo PMC, composto pelas dimensões Preferências, Motivações e Comportamento, a fim de evidenciar sobreposições entre suas estruturas analíticas. **Metodologia ou Etapas:** O estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, teórico-conceitual, baseada em revisão bibliográfica e análise comparativa dos modelos de Bartle, BrainHex, Tondello et al. e Yee. Cada modelo foi examinado quanto aos elementos que descrevem preferências, explicam motivações ou descritores de comportamento. **Resultados:** A análise indica que os modelos examinados apresentam ênfases distintas, mas compartilham categorias recorrentes. O Modelo PMC permite separar esses elementos em níveis analíticos distintos, contribuindo para comparar classificações heterogêneas sem apagar suas especificidades.

Palavras-chave: Classificação de Jogadores, Tipologias de Jogadores, Taxonomias de Jogadores, Design de Jogos.

1. Introdução

Os jogos digitais consolidaram-se como um fenômeno de ampla escala econômica, cultural e tecnológica. Relatórios setoriais indicam que o mercado global de jogos deve alcançar US\$ 188,8 bilhões em 2025, com uma base estimada de 3,6 bilhões de jogadores e projeção de aproximação de 3,9 bilhões até 2028 (Newzoo, 2025). Essa escala não implica homogeneidade: estudos demográficos mostram que os jogos atravessam faixas etárias, gêneros, plataformas e formas de participação. Nos Estados Unidos, por exemplo, a Entertainment Software Association indica que mais de 205 milhões de pessoas jogam videogames, com idade média de 36 anos (ESA, 2025). Assim, compreender diferenças entre jogadores tornou-se uma questão relevante tanto para a pesquisa acadêmica quanto para o design de jogos.

Essa relevância se intensifica em um cenário de disputa crescente por atenção. No recorte de PC e consoles, a Newzoo observa que o crescimento do engajamento tem sido concentrado em um número reduzido de títulos, com jogadores dedicando mais tempo a menos jogos; em 2024, apenas 12% do tempo total de jogo nesse segmento foi atribuído a lançamentos do próprio ano (Rosier, 2025). Paralelamente, a GDC aponta que 33% dos desenvolvedores AAA entrevistados trabalhavam em jogos live-service, embora a saturação do mercado e a dificuldade de construir bases sustentáveis de jogadores apareçam como preocupações recorrentes (GDC Team, 2025). Nesse contexto, modelos capazes de descrever preferências, motivações e comportamentos dos jogadores podem apoiar decisões de design, segmentação e adaptação de experiências.

A literatura sobre classificação de jogadores apresenta diferentes respostas a esse problema. Bartle (1996), ao analisar MUDs, propôs uma tipologia baseada nos tipos Achievers, Explorers, Socialisers e Killers. Yee (2006; 2007) investigou motivações em MMORPGs, organizando fatores como Achievement, Social e Immersion. Nacke, Bateman e Mandryk (2011) desenvolveram o BrainHex, articulando arquétipos de jogadores a padrões de prazer e resposta emocional. Tondello et al. (2016), por sua vez, propuseram uma taxonomia orientada a preferências por elementos e estilos de jogo. Embora amplamente utilizados, esses modelos diferem em escopo, terminologia, método e nível de análise.

Essa diversidade dificulta comparações diretas entre classificações. Revisões anteriores já apontam problemas de sobreposição conceitual e uso inconsistente de termos como tipo, perfil, arquétipo, tipologia e taxonomia (Carneiro *et al.*, 2022; Hamari; Tuunanen, 2014). Diante disso, este artigo busca responder: como os elementos presentes em modelos clássicos de classificação de jogadores podem ser organizados segundo as dimensões de Preferências, Motivações e Comportamento? O objetivo é evidenciar quais elementos de cada modelo funcionam como descritores de preferências, quais explicam motivações e quais atuam como descritores de comportamento. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa, teórico-conceitual, baseada em revisão bibliográfica e análise comparativa (Gil, 1989) dos modelos de Bartle (1996), Nacke, Bateman e Mandryk (2011), Tondello et al. (2016) e Yee (2007).

2. Taxonomias e Tipologias de jogadores

A classificação de jogadores é uma estratégia recorrente na pesquisa em jogos digitais para organizar diferenças entre públicos, estilos de jogo, motivações e padrões de

interação. Essa prática permite transformar a heterogeneidade dos jogadores em categorias analíticas úteis para investigação acadêmica e para decisões de design, como adaptação de mecânicas, balanceamento de desafio, personalização de experiências e segmentação de público (Hamari; Tuunanen, 2014; Carneiro et al., 2022). No entanto, a literatura emprega diferentes termos para nomear essas classificações, como tipos, perfis, arquétipos, taxonomias e tipologias, o que exige uma distinção conceitual antes da análise dos modelos clássicos.

Neste artigo, adota-se a distinção entre tipologia e taxonomia conforme discutida por Bailey (1994), Carneiro *et al.* (2022) e Marradi (1990). A tipologia corresponde a uma forma de classificação predominantemente teórica e dedutiva, construída a partir de tipos ideais. Esses tipos sintetizam características relevantes de um fenômeno, mas não precisam derivar diretamente de procedimentos empíricos de agrupamento. No campo dos jogos, o modelo de Bartle (1996) exemplifica essa abordagem ao propor quatro tipos de jogadores em MUDs com base em observações e interpretações qualitativas sobre formas de interação no ambiente virtual.

A taxonomia, por sua vez, refere-se a uma classificação de base mais empírica e indutiva, construída a partir da observação, mensuração e organização de dados. Nesse caso, as categorias tendem a ser derivadas de padrões identificados em questionários, telemetria, análise estatística, agrupamentos ou outros procedimentos sistemáticos. Tondello *et al.* (2017), por exemplo, propõem uma taxonomia de preferências de jogadores a partir de dados coletados sobre elementos de jogos e estilos de jogo, organizando categorias que podem ser empregadas em pesquisas e aplicações de design.

Essa distinção não implica que taxonomias sejam sempre superiores às tipologias. As duas abordagens cumprem funções diferentes. Tipologias podem ser úteis para formular hipóteses, estruturar interpretações iniciais e oferecer vocabulários conceituais para o design. Taxonomias, por outro lado, tendem a favorecer comparação, replicabilidade e operacionalização empírica. O problema surge quando esses termos são usados como sinônimos, pois isso pode ocultar diferenças importantes entre modelos baseados em teoria, modelos baseados em dados e modelos híbridos. Carneiro et al. (2022) observam que essa inconsistência terminológica dificulta a comparação objetiva entre classificações de jogadores.

Além desses termos, é necessário distinguir perfil, persona e arquétipo. O perfil de jogador descreve um conjunto de características associadas a determinado grupo, podendo incluir dados demográficos, psicográficos, comportamentais e preferenciais (Busch et al., 2016; Hamari; Tuunanen, 2014). A persona, conforme Pruitt e Grudin (2003), é uma representação fictícia de usuário criada para apoiar decisões de projeto, normalmente sintetizando dados de pesquisa em uma figura narrativa. Já o arquétipo de jogador designa uma categoria mais abstrata, frequentemente usada para representar padrões recorrentes de preferência, motivação ou comportamento, como ocorre em modelos como Bartle e BrainHex.

3. Base conceitual do Modelo PMC

O Modelo PMC organiza a análise das classificações de jogadores a partir de três dimensões conceituais: Preferências, Motivações e Comportamento. Essa estrutura parte do entendimento de que modelos de perfis, tipos ou estilos de jogadores frequentemente combinam, em uma mesma categoria, elementos de natureza distinta. Alguns descrevem

aquilo que os jogadores gostam ou escolhem em uma experiência de jogo; outros explicam por que eles se engajam; e outros indicam como essas disposições se manifestam em ações observáveis. Ao separar essas dimensões, o PMC oferece uma lente para comparar modelos heterogêneos sem reduzir suas diferenças teóricas e metodológicas (Moreira; Catapan, 2025).



Figura 1: Modelo PMC: Preferências, Motivações e Comportamento. Fonte: Moreira e Catapan (2025).

A Figura 1 ilustra a lógica central do modelo. O primeiro elemento corresponde às Preferências, entendidas como características associadas ao jogador: aquilo que a pessoa é, valoriza ou tende a escolher no contexto do jogo. Essa dimensão envolve gostos, inclinações e escolhas relacionadas a gêneros, mecânicas, modos de interação, estilos de desafio, narrativa, estética, progressão e formas de participação. Estudos como os de Tondello et al. (2016) evidenciam essa dimensão ao investigar preferências por elementos de jogo e estilos de jogar, como exploração, combate, gestão de recursos, jogo solo, cooperação ou competição.

A segunda dimensão corresponde às Motivações, que emergem da relação entre jogador e jogo. Nesse sentido, a motivação não se limita a uma característica interna isolada do indivíduo, mas envolve aquilo que o jogo ativa, estimula ou sustenta durante a experiência. Motivações podem ser intrínsecas, quando associadas ao interesse e ao prazer da própria atividade, ou extrínsecas, quando relacionadas a recompensas, reconhecimento, status ou resultados externos (Ryan; Deci, 2000). Yee (2006; 2007) é um exemplo dessa dimensão ao organizar motivações de jogadores de MMORPGs em dimensões como conquista, socialização e imersão.

A terceira dimensão é o Comportamento, entendido como o conjunto de ações e decisões realizadas pelo jogador durante a interação com o jogo. Essa dimensão inclui padrões observáveis, como explorar ambientes, competir, cooperar, buscar recompensas, repetir desafios, evitar confrontos, otimizar estratégias ou acelerar a conclusão de objetivos. Estudos baseados em telemetria e game analytics, como Drachen, Canossa e Yannakakis (2009), exemplificam essa abordagem ao classificar jogadores a partir de registros de desempenho, mortes, tempo de conclusão e uso de sistemas de ajuda.

No PMC, essas três dimensões são analiticamente distintas, mas interdependentes. Preferências indicam o que os jogadores tendem a escolher; motivações explicam por que determinadas experiências se tornam significativas; e comportamentos mostram como essas escolhas e razões se traduzem em ações durante o jogo. Essa separação é especialmente útil para o presente artigo porque modelos clássicos, como Bartle, BrainHex, Tondello e Yee, frequentemente articulam preferências, motivações e

comportamentos em categorias únicas. Ao decompor essas categorias, torna-se possível identificar sobreposições, aproximações e diferenças entre modelos que empregam vocabulários e estruturas analíticas distintas.

4. Análise do modelo de Bartle (1996)

O modelo de Bartle (1996) é um dos marcos iniciais na classificação de jogadores. Desenvolvido a partir da observação de jogadores em MUDs, o modelo organiza quatro tipos principais: Achievers, Explorers, Socialisers e Killers. Esses tipos derivam da combinação entre dois eixos: ação versus interação e orientação ao mundo versus orientação a outros jogadores. Assim, Achievers atuam sobre o mundo do jogo, Explorers interagem com o mundo, Socialisers interagem com outros jogadores e Killers atuam sobre outros jogadores (Bartle, 1996).

Do ponto de vista metodológico, o modelo de Bartle pode ser compreendido como uma tipologia, pois suas categorias são construídas a partir de observações qualitativas e interpretação conceitual, não de procedimentos empíricos de agrupamento ou validação estatística. Essa característica não reduz sua importância histórica, mas delimita seu uso: trata-se de um modelo útil para formular hipóteses e orientar decisões de design, especialmente em ambientes multiplayer persistentes, mas menos robusto para generalizações empíricas amplas (Carneiro et al., 2022).

Quando analisado pelo Modelo PMC, observa-se que Bartle combina, em cada tipo, elementos de Preferências, Motivações e Comportamento. Os Achievers preferem experiências estruturadas por objetivos, progressão, acúmulo de pontos, níveis e reconhecimento de desempenho. Sua motivação central está associada à conquista, status e superação de metas. No plano comportamental, tendem a otimizar estratégias, completar tarefas, acumular recursos e buscar indicadores visíveis de avanço no jogo.

Os Explorers preferem jogos que oferecem sistemas complexos, espaços descobríveis, segredos, liberdade de experimentação e possibilidades de compreender o funcionamento interno do ambiente. Sua motivação está relacionada à curiosidade, descoberta e domínio cognitivo do sistema. Como comportamento, exploram mapas, testam limites, investigam regras, procuram bugs, rotas alternativas ou informações ocultas. Nesse caso, a preferência por exploração e a motivação por curiosidade aparecem fortemente articuladas.

Os Socialisers preferem experiências que favorecem comunicação, convivência e interação entre jogadores. Sua motivação principal está ligada à afiliação, pertencimento e manutenção de relações sociais. Em termos comportamentais, tendem a conversar, cooperar, formar grupos, mediar relações e participar de comunidades dentro ou ao redor do jogo. Nesse tipo, a dimensão social funciona simultaneamente como preferência de experiência, razão para jogar e padrão recorrente de ação.

Os Killers, por fim, preferem contextos nos quais possam exercer influência direta sobre outros jogadores, especialmente por competição, confronto ou dominação. Sua motivação está associada ao controle, imposição, vitória sobre outros e impacto social dentro do ambiente do jogo. Como comportamento, podem atacar, desafiar, competir, interromper ações de outros jogadores ou buscar posições de superioridade em relações PvP. Essa categoria evidencia uma sobreposição entre preferência por confronto, motivação por dominação e comportamento competitivo.

A análise pelo PMC mostra que o modelo de Bartle não separa rigidamente o que o jogador prefere, por que joga e como age. Ao contrário, seus tipos sintetizam essas três dimensões em categorias amplas. Essa é justamente sua força como tipologia de design, mas também sua limitação analítica: os tipos são intuitivos e operacionalmente úteis, porém misturam níveis explicativos distintos. O PMC permite explicitar essas sobreposições e tornar o modelo comparável a classificações baseadas em motivações, preferências ou dados comportamentais.

5. Análise do modelo de BrainHex

O modelo BrainHex (Nacke; Bateman; Mandryk, 2014), propõe uma classificação de jogadores baseada em arquétipos de experiência lúdica. Sua formulação parte de uma crítica às tipologias tradicionais de jogadores e busca aproximar estilos de jogo de padrões de prazer, emoção e preferência durante a experiência. Em diálogo com a trajetória discutida por Bateman, Lowenhaupt e Nacke (2011), o BrainHex representa um deslocamento das tipologias psicométricas rígidas para uma abordagem orientada a traços, preferências e respostas emocionais relacionadas ao jogar.

O modelo organiza os jogadores em sete arquétipos principais: Seeker, Survivor, Daredevil, Mastermind, Conqueror, Socialiser e Achiever. Cada arquétipo expressa uma forma distinta de satisfação no jogo. O Seeker está associado à descoberta e à curiosidade; o Survivor, à experiência de tensão, medo e alívio; o Daredevil, à excitação, velocidade e risco; o Mastermind, à resolução de problemas e pensamento estratégico; o Conqueror, à superação de desafios difíceis; o Socialiser, à interação com outros jogadores; e o Achiever, à conclusão de objetivos, progresso e acumulação de conquistas (Nacke; Bateman; Mandryk, 2014).

Quando analisado pelo Modelo PMC, o BrainHex apresenta forte ênfase na dimensão das **Preferências**. Seus arquétipos descrevem tipos de experiências que os jogadores tendem a valorizar: exploração, risco, desafio, socialização, resolução de problemas ou progressão. Nesse sentido, o modelo indica o que diferentes jogadores preferem encontrar em uma experiência de jogo. Um jogador com perfil Mastermind, por exemplo, tende a preferir sistemas que exigem planejamento e raciocínio; já um Daredevil tende a preferir situações de velocidade, pressão e risco controlado.

A dimensão das **Motivações** também é central no BrainHex, pois o modelo procura explicar por que essas experiências são prazerosas ou envolventes. Diferentemente de classificações que apenas descrevem estilos de ação, o BrainHex associa os arquétipos a respostas emocionais e mecanismos de recompensa. Assim, o Conqueror não é apenas alguém que enfrenta desafios, mas alguém motivado pela superação da frustração e pelo sentimento de triunfo. O Seeker é motivado pela curiosidade e pela descoberta; o Socialiser, pelo vínculo social; e o Achiever, pelo progresso e pela conclusão de metas.

A dimensão do **Comportamento** aparece de modo mais indireto, como consequência esperada das preferências e motivações. O modelo sugere que determinados arquétipos tendem a se manifestar em ações recorrentes: explorar mapas, assumir riscos, buscar conquistas, enfrentar desafios difíceis, resolver puzzles ou interagir com outros jogadores. No entanto, esses comportamentos não são derivados principalmente de telemetria ou observação direta, mas inferidos a partir de autorrelatos e da estrutura conceitual do modelo.

Desse modo, o BrainHex pode ser entendido como uma **tipologia** com apoio empírico, mas ainda organizada em torno de arquétipos. Sua contribuição está em mostrar como preferências e motivações podem aparecer fortemente sobrepostas: cada arquétipo descreve simultaneamente aquilo que o jogador aprecia, a razão emocional de seu engajamento e certos comportamentos prováveis.

6. Análise do modelo de Tondello et al. (2017)

O modelo de Tondello *et al.* (2017) constitui um caso especialmente relevante para a análise pelo PMC porque tem como foco explícito as preferências dos jogadores. Diferentemente de tipologias clássicas baseadas em tipos ideais, o trabalho propõe uma taxonomia construída a partir de dados coletados por questionário, com o objetivo de identificar como jogadores diferem em relação a elementos de jogos e estilos de jogar. No mapeamento de Carneiro *et al.* (2022), esse modelo é apresentado como uma taxonomia de preferências, justamente por organizar categorias derivadas de dados empíricos e voltadas à comparação entre jogadores.

No estudo, as preferências são analisadas a partir de dois conjuntos principais: elementos de jogos e estilos de jogo. Entre os elementos, aparecem categorias como gestão estratégica de recursos, puzzles, movimento artístico, esportes e cartas, role-playing, bens virtuais, simulação, ação e progressão. Já os estilos de jogo incluem multiplayer, interação abstrata, jogo solo, comunidade competitiva e jogo casual (Carneiro *et al.*, 2022; Tondello *et al.*, 2017). Essa organização aproxima o modelo de decisões concretas de design, pois permite relacionar perfis de preferência a componentes que podem ser incorporados, enfatizados ou ajustados em uma experiência de jogo.

Pela lente do Modelo PMC, a dimensão das Preferências é o núcleo do modelo de Tondello *et al.* (2017). O interesse principal não está em definir tipos amplos de jogadores, como ocorre em Bartle, nem em explicar motivações psicológicas profundas, como em Yee, mas em identificar quais características de jogos são mais valorizadas por diferentes jogadores. Assim, a preferência aparece como uma escolha ou inclinação em relação a elementos projetáveis: gostar de puzzles, progressão, ação, simulação, jogo solo ou interação multiplayer, por exemplo.

A dimensão das Motivações aparece de forma indireta. O modelo não parte da pergunta “por que os jogadores jogam?”, mas algumas preferências podem sugerir razões prováveis de engajamento. Jogadores que preferem progressão podem ser motivados por avanço, conquista ou sensação de desenvolvimento; aqueles que preferem puzzles podem buscar desafio cognitivo; preferências por multiplayer ou comunidade competitiva podem indicar motivações sociais ou competitivas. No entanto, essas inferências precisam ser tratadas com cautela, pois a taxonomia descreve preferências declaradas, não necessariamente os mecanismos motivacionais que as produzem.

A dimensão do Comportamento também é secundária. As categorias de Tondello *et al.* podem indicar comportamentos esperados, como explorar sistemas de progressão, resolver desafios, jogar cooperativamente, competir em comunidade ou priorizar experiências solo. Contudo, esses comportamentos não são medidos diretamente por telemetria ou observação no jogo; eles são inferidos a partir de preferências autorrelatadas. Dessa forma, o comportamento aparece como uma consequência provável das preferências, não como a principal base empírica da classificação.

Em comparação com Bartle e BrainHex, o modelo de Tondello *et al.* apresenta maior aderência operacional ao design de jogos, pois suas categorias estão vinculadas a elementos e estilos de jogo. Ao mesmo tempo, sua ênfase em preferências delimita o alcance explicativo do modelo: ele permite compreender o que os jogadores tendem a valorizar, mas não explica completamente por que essas preferências emergem nem como se traduzem em ações observáveis. O PMC evidencia essa posição: trata-se de uma taxonomia fortemente orientada a Preferências, com implicações indiretas para Motivações e Comportamento.

7. Análise do modelo de Yee (2007)

O modelo de Nick Yee é uma das principais referências para a compreensão das motivações de jogadores em ambientes online, especialmente em MMORPGs. Diferentemente de Bartle (1996), cuja tipologia foi construída a partir de observações qualitativas em MUDs, Yee investigou empiricamente motivações de jogadores por meio de questionários aplicados a uma ampla amostra de usuários ao longo de três anos. A partir desses dados, o autor identificou componentes motivacionais que ajudam a explicar por que jogadores se engajam em mundos virtuais persistentes (Yee, 2007, 2006).

O modelo organiza as motivações em três grandes componentes: Achievement, Social e Immersion. O componente Achievement envolve interesses relacionados a avanço, progresso, eficiência, domínio de mecânicas e competição. O componente Social reúne motivações associadas à conversa, formação de relações, cooperação e participação em grupos. Já o componente Immersion envolve descoberta, interpretação de papéis, customização, escapismo e envolvimento com o mundo ficcional (Yee, 2006). Essa estrutura tornou-se relevante porque desloca a discussão de tipos fixos de jogadores para dimensões motivacionais que podem coexistir em diferentes intensidades em um mesmo indivíduo.

Pela lente do Modelo PMC, a dimensão das Motivações é o centro do modelo de Yee. Seu objetivo principal não é descrever apenas o que os jogadores preferem nem classificar diretamente seus comportamentos observáveis, mas identificar os fatores que explicam o engajamento em jogos online. Assim, Achievement, Social e Immersion funcionam como respostas à pergunta “por que os jogadores jogam?”. Um jogador orientado por Achievement tende a buscar progresso, poder, eficiência ou competição; um jogador orientado pelo Social tende a valorizar interação e pertencimento; e um jogador orientado por Immersion tende a buscar exploração, fantasia, narrativa ou evasão.

As Preferências aparecem como uma dimensão derivada. Embora o modelo não seja formulado como uma taxonomia de preferências, suas motivações indicam inclinações por determinados tipos de conteúdo e sistemas. Jogadores motivados por Achievement podem preferir mecânicas de progressão, rankings, desafios e otimização. Jogadores motivados por Social podem preferir guildas, chats, missões cooperativas e sistemas de interdependência. Jogadores motivados por Immersion podem preferir mundos ricos, narrativas, personalização de avatar e liberdade exploratória. Nesse sentido, as preferências são inferidas a partir das motivações identificadas.

O Comportamento também aparece no modelo, mas de modo articulado às motivações. Yee relaciona fatores motivacionais a padrões de uso, características demográficas e formas de participação nos MMORPGs. No entanto, esses comportamentos são majoritariamente analisados por autorrelato e associação estatística,

não por telemetria direta como em estudos de game analytics. Assim, no PMC, o comportamento em Yee pode ser entendido como manifestação provável das motivações: competir, socializar, explorar, customizar personagens, participar de grupos ou dedicar mais tempo ao jogo.

A análise pelo PMC evidencia que o modelo de Yee é principalmente motivacional, mas contém implicações claras para preferências e comportamentos. Sua contribuição está em mostrar que categorias de jogadores não precisam ser entendidas como tipos mutuamente exclusivos; elas podem ser analisadas como dimensões que coexistem e se combinam. Essa característica torna o modelo especialmente útil para comparar classificações clássicas, pois permite observar como elementos presentes em Bartle, BrainHex e Tondello reaparecem como componentes motivacionais organizados de forma mais sistemática.

8. Conclusões

Este artigo analisou modelos clássicos de classificação de jogadores a partir do Modelo PMC, composto pelas dimensões Preferências, Motivações e Comportamento. A proposta não foi substituir as classificações existentes, mas oferecer uma lente comparativa capaz de explicitar como diferentes modelos organizam, combinam ou sobrepõem elementos relacionados ao que os jogadores gostam, por que jogam e como agem durante a experiência de jogo.

A análise indica que os modelos examinados apresentam ênfases distintas. Bartle (1996) articula preferências, motivações e comportamentos em tipos amplos, úteis como categorias heurísticas para o design, mas pouco separados do ponto de vista analítico. O BrainHex (Nacke; Bateman; Mandryk, 2014), aproxima preferências de respostas emocionais e padrões de prazer, mostrando forte sobreposição entre aquilo que o jogador valoriza e aquilo que o motiva. Tondello *et al.* orientam-se principalmente às preferências, ao organizar elementos e estilos de jogo em categorias mais diretamente aplicáveis ao design. Já Yee estrutura sua contribuição em torno das motivações, permitindo compreender fatores que impulsionam o engajamento em jogos online.

Como contribuição teórica, o estudo oferece uma estrutura de leitura que pode apoiar revisões, análises conceituais e escolhas metodológicas em pesquisas sobre classificações dos jogadores. Como contribuição prática, a decomposição em Preferências, Motivações e Comportamento pode auxiliar designers a interpretar classificações de jogadores com maior precisão, evitando aplicar categorias amplas como se fossem equivalentes entre si. Pesquisas futuras podem aplicar o PMC a um conjunto maior de classificações, validar empiricamente suas dimensões e investigar como preferências, motivações e comportamentos se relacionam em diferentes gêneros, plataformas e contextos de jogo.

Referências

- BAILEY, Kenneth. **Typologies and taxonomies: An introduction to classification techniques**. London - UK: Sage University Paper series on Quantitative Applications in the Social Sciences, 1994. 07–102 pp.
- BARTLE, Richard. HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS. **Journal of MUD research**, 1996.

- BATEMAN, Chris; LOWENHAUPT, Rebecca; NACKE, Lennart E. Player typology in theory and practice. **Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play**, pp. 1–24, 2011.
- CARNEIRO, Nayana; MIRANDA, David; PEREIRA, Geórgia; MENDONÇA, Glaudiney; DARIN, Ticianne. A Systematic Mapping on Player's Profiles: Motivations, Behavior, and Personality Characteristics. **Journal on Interactive Systems**, vol. 13, no. 1, pp. 257–273, 2022. <https://doi.org/10.5753/jis.2022.2572>.
- DRACHEN, Anders; CANOSSA, Alessandro; YANNAKAKIS, Georgios N. Player modeling using self-organization in Tomb Raider: Underworld. **CIG2009 - 2009 IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games**, no. February 2019, pp. 1–8, 2009. <https://doi.org/10.1109/CIG.2009.5286500>.
- ESA. Essential Facts About the U.S. Video Game Industry. 2025. **the ESA**. Available at: <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2025-data/>. Accessed: 15 Mar. 2026.
- GDC TEAM. **GDC State of Game Industry 2025**. [N.d.].
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 2º. São Paulo - SP: Atlas, 1989. 220 pp.
- HAMARI, Juho; TUUNANEN, Janne Jenne Janne. Player Types : A Meta-synthesis. **Transactions of the Digital Games Research Association**, vol. Vol. 1, No, no. JANUARY 2014, pp. 29–53, 2014. DOI: 10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x. Available at: <http://repository.cmu.edu/etcpress/19>.
- MARRADI, Alberto. Classification, typology, taxonomy. **Quality and Quantity**, 1990. <https://doi.org/10.1007/BF00209548>.
- MOREIRA, Victor Emanuel Montes; CATAPAN, Márcio Fontana. Modelo integrativo das classificações dos jogadores. **DAT Journal**, vol. 10, no. 2, pp. 161–179, 2025. <https://doi.org/10.29147/datjournal.v10i2.908>.
- NACKE, Lennart E.; BATEMAN, Chris; MANDRYK, Regan L. BrainHex: A neurobiological gamer typology survey. **Entertainment Computing**, vol. 5, no. 1, pp. 55–62, 2014. DOI: 10.1016/j.entcom.2013.06.002. Available at: <http://dx.doi.org/10.1016/j.entcom.2013.06.002>.
- NEWZOO. **Global Games Market Report 2025**. [N.d.]. Available at: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>.
- ROSIER, Emmanuel. Into the data: PC & Console Gaming Report 2025. 2025. **Newzoo**. Available at: <https://newzoo.com/resources/blog/into-the-data-pc-console-gaming-report-2025>. Accessed: 10 Feb. 2026.
- RYAN, Richard M.; DECI, Edward L. Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. **Contemporary Educational Psychology**, 2000. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>.
- TONDELLO, Gustavo F.; WEHBE, Rina R.; ORJI, Rita; RIBEIRO, Giovanni; NACKE, Lennart E. A Framework and Taxonomy of Videogame Playing Preferences. **Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play**

- **CHI PLAY '17**, pp. 329–340, 2017. DOI: 10.1145/3116595.3116629. Available at: <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=3116595.3116629>.

YEE, Nick. Motivations of Play in Online Games. **CyberPsychology and Behavior**, vol. 9, pp. 772–775, 2007. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>.

YEE, Nick. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. **PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments**, vol. 15, no. 3, pp. 309–329, 2006. <https://doi.org/doi:10.1162/pres.15.3.309>.