

Gamificação e Motivação

Aluno: Armando Toda
Orientador: Seiji Isotani



Agenda



Jogos

Jogos Digitais

Gamificação

Teorias Motivacionais

Desafios

Conclusões

Jogos



O que é um jogo?

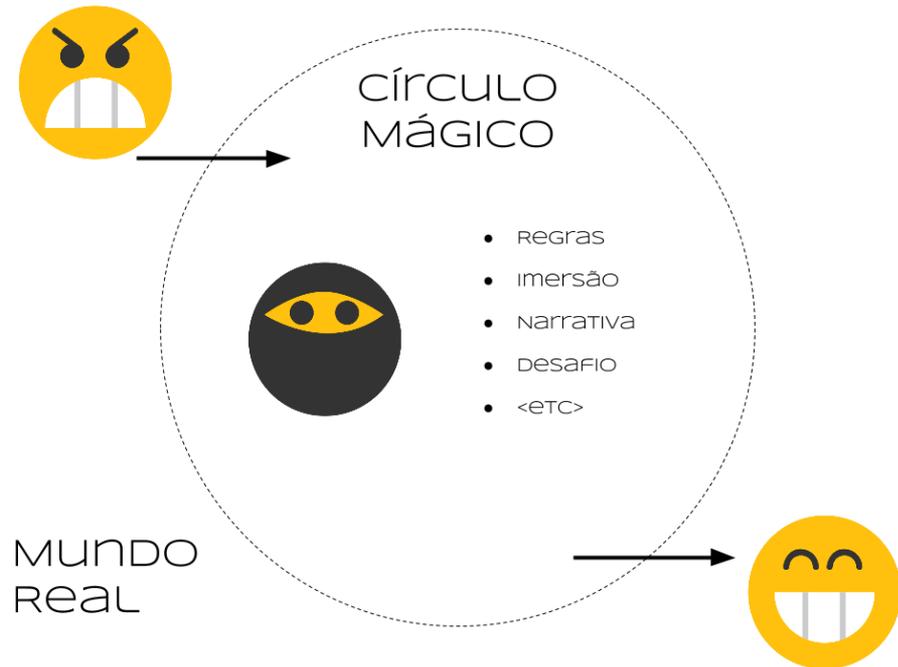
Jogos



Para Huizinga (1949):

“Círculo Mágico”

Mundo real x Círculo Mágico



Jogos



Para Caillois (1961):



Classificação de jogo por estado e complexidade

Jogos Digitais



O que são jogos digitais?

Jogos Digitais

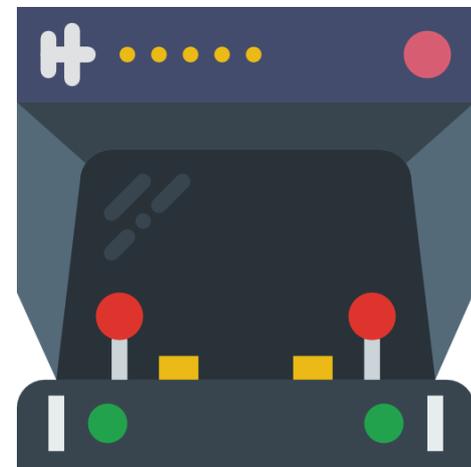


Para Salen e Zimmerman (2003)

Sistema que engaja o jogador em um conflito virtual

Regido por um sistema de regras

Contém um resultado conhecido e justificável



Jogos Digitais



Para Koster (2004):

Sistema que expõe o jogador a desafios abstratos

Regido por um sistema de regras, interatividade e feedback contínuo

Resultados pré-determinados que provocam uma reação emocional



Jogos Digitais



Para McGonigal (2011), as características básicas de um jogo são:

Objetivo: Fornece aos jogadores um senso de propósito

Regras: São as limitações para se atingir o objetivo

Sistema de feedback: Avalia as ações do jogador e o quanto ele está próximo de alcançar o objetivo

Participação voluntária: O jogador deve aceitar de forma voluntária o objetivo, as regras e o feedback fornecidos pelo jogo



Jogos Digitais



D I V E R S Ã O

Gamificação



O que é gamificação?

Gamificação



É o ato de transformar algo em um jo...

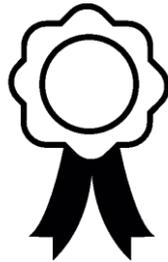
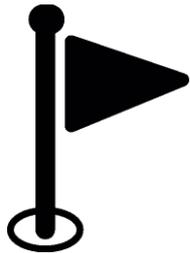
Gamificação



Gamificação



É a utilização de **ELEMENTOS DE JOGOS** fora do seu contexto original



(Deterding et al. 2011)

Gamificação



O que são elementos de jogos?

Gamificação



Para Kapp (2012):

Mecânicas

Dinâmicas

Estética

Gamificação

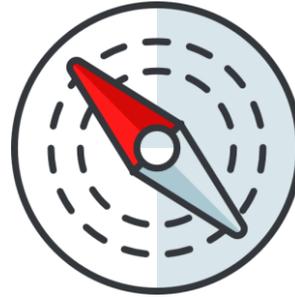


Para Kapp (2012):

Mecânicas: Componentes isolados

Dinâmicas

Estética



Gamificação



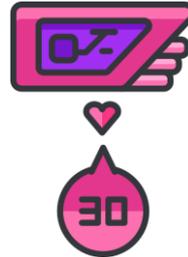
Para Kapp (2012):

Mecânicas: Componentes isolados

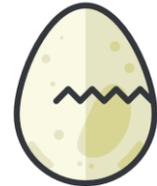


Dinâmicas: Componentes aliados a uma regra, provocando uma interação

Estética



OH?



Gamificação



Para Kapp (2012):

Mecânicas: Componentes isolados



Dinâmicas: Componentes aliados a uma regra, provocando uma interação

Estética: Estados emocionais que o jogo proporciona

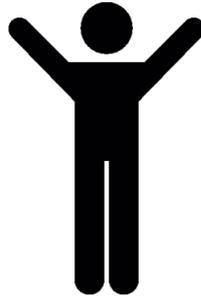


Gamificação

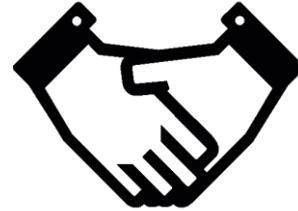


O que a gamificação pode melhorar:

Motivação



Engajamento

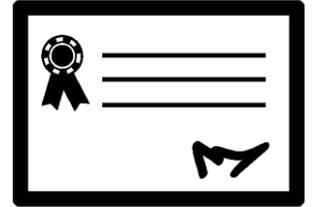


Produtividade



Aprendizagem

Comportamento



Gamificação



O que a gamificação não faz:

Jogo

(e lava, passa, cozinha, leva o cachorro pra passear, massagem, etc.)



Gamificação



Como a gamificação afeta a motivação?

Teorias Motivacionais



Teoria da Autodeterminação

Teoria do Fluxo

Teoria do Impulso

Hierarquia das necessidades

Teorias Motivacionais



Teoria da Autodeterminação (Ryan e Deci, 1985)

Motivação sustentada por:

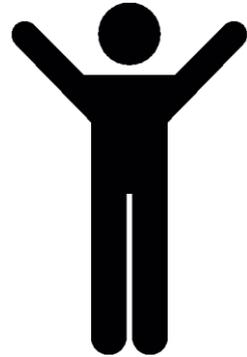
Teorias Motivacionais



Teoria da Autodeterminação (Ryan e Deci, 1985)

Motivação sustentada por:

Autonomia



Teorias Motivacionais



Teoria da Autodeterminação (Ryan e Deci, 1985)

Motivação sustentada por:

Autonomia

Competência



Teorias Motivacionais



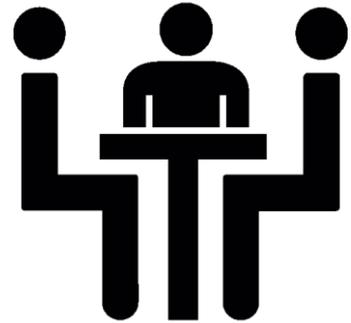
Teoria da Autodeterminação (Ryan e Deci, 1985)

Motivação sustentada por:

Autonomia

Competência

Relacionamento



Teorias Motivacionais



Teoria do Fluxo (Csikszentmihalyi, 1990)

Motivação sustentada em:

Teorias Motivacionais



Teoria do Fluxo (Csikszentmihalyi, 1990)

Motivação sustentada em:

Habilidade x Dificuldade na realização da ação

Teorias Motivacionais



Teoria do Fluxo (Csikszentmihalyi, 1990)

Motivação sustentada em:

Habilidade x Dificuldade na realização da tarefa

Habilidade > Dificuldade = Tédio



Teorias Motivacionais



Teoria do Fluxo (Csikszentmihalyi, 1990)

Motivação sustentada em:

Habilidade x Dificuldade na realização da tarefa

Habilidade > Dificuldade = Tédio

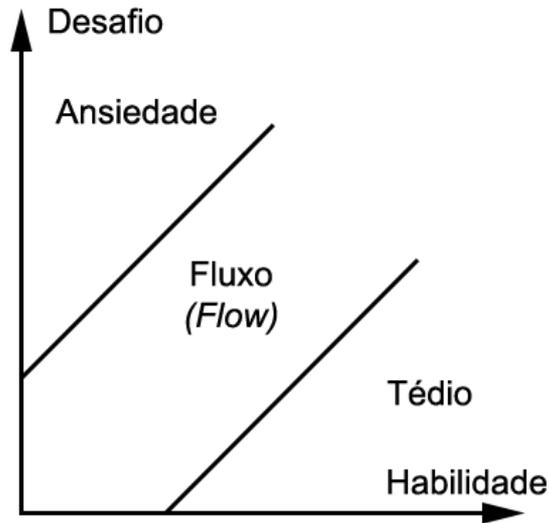
Habilidade < Dificuldade = Frustração



Teorias Motivacionais



Dificuldade = Habilidade



Teorias Motivacionais



Teoria do Impulso (Pink, 2011)

Sustentada em:

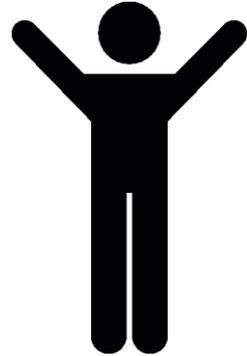
Teorias Motivacionais



Teoria do Impulso (Pink, 2011)

Sustentada em:

Autonomia



Teorias Motivacionais



Teoria do Impulso (Pink, 2011)

Sustentada em:

Autonomia

Maestria



Teorias Motivacionais



Teoria do Impulso (Pink, 2011)

Sustentada em:

Autonomia

Maestria

Propósito



Teorias Motivacionais



Hierarquia das necessidades (Maslow, 1943)

Sustentada em:

Teorias Motivacionais



Hierarquia das necessidades (Maslow, 1943)

Sustentada em:

Necessidades Básicas



Teorias Motivacionais



Hierarquia das necessidades (Maslow, 1943)

Sustentada em:

Necessidades Básicas

Necessidades Psicológicas



Teorias Motivacionais



Hierarquia das necessidades (Maslow, 1943)

Sustentada em:

Necessidades Básicas

Necessidades Psicológicas

Auto-realização



Teorias Motivacionais

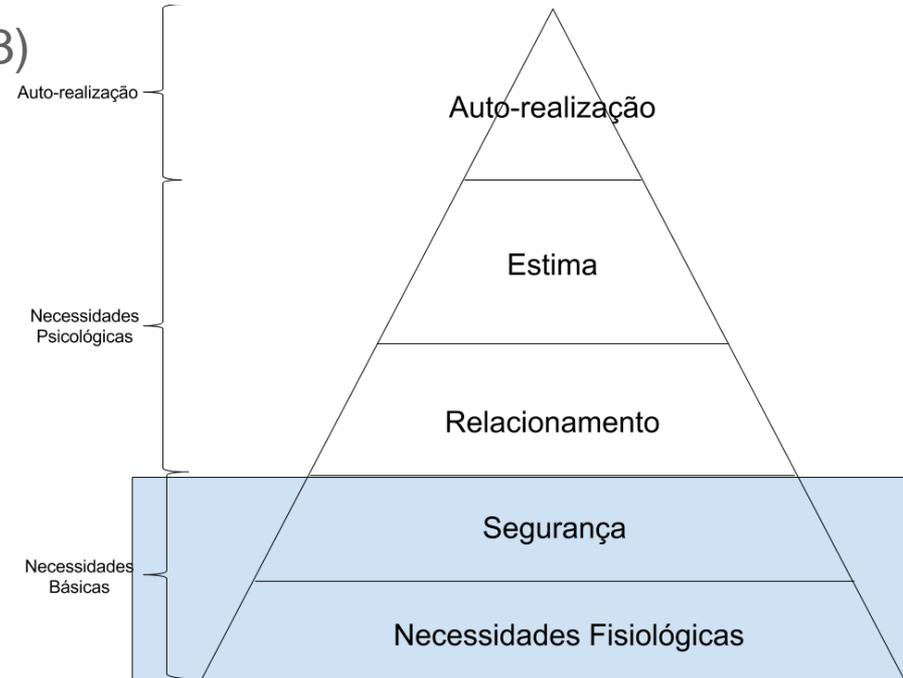


Hierarquia das necessidades (Maslow, 1943)

Necessidades básicas:

Fisiológicas

Segurança



Teorias Motivacionais

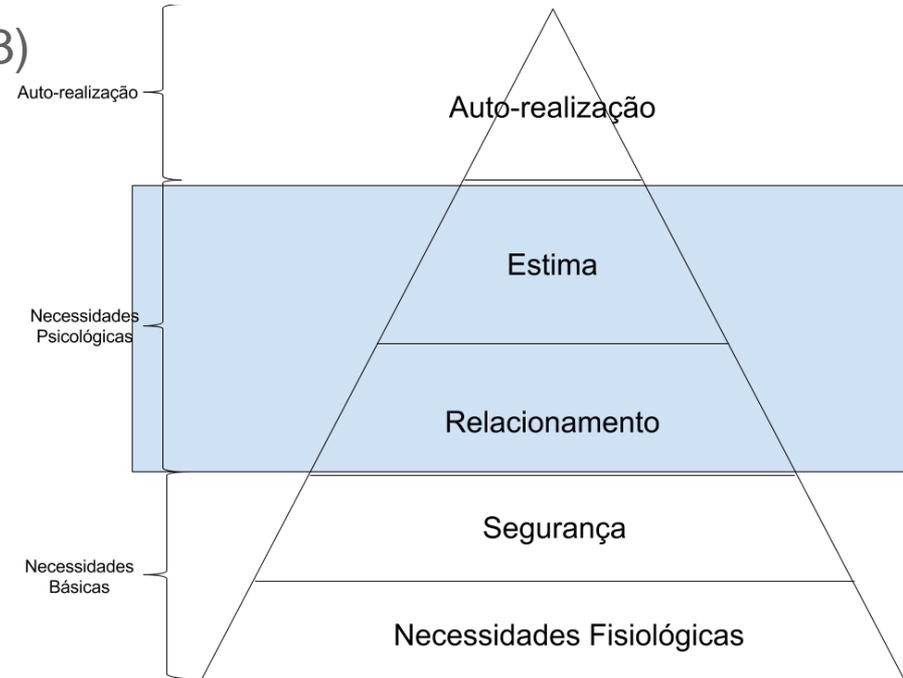


Hierarquia das necessidades (Maslow, 1943)

Necessidades psicológicas:

Amor/Relacionamento

Estima



Teorias Motivacionais



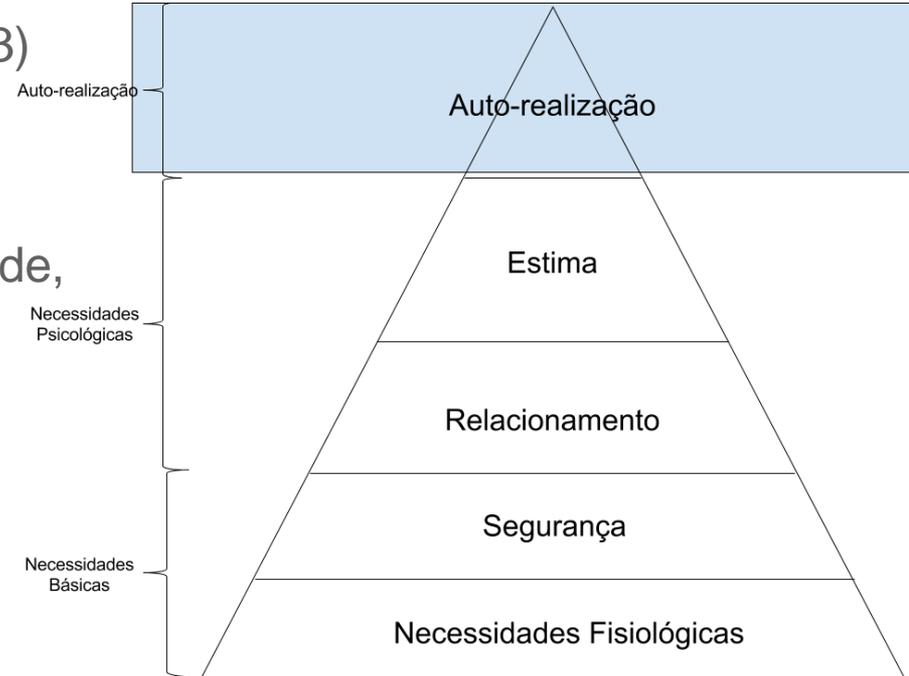
Hierarquia das necessidades (Maslow, 1943)

Auto-realização:

Auto-realização: Moralidade,

Criatividade, Espontaneidade,

Resolução de problemas, etc.



Desafios

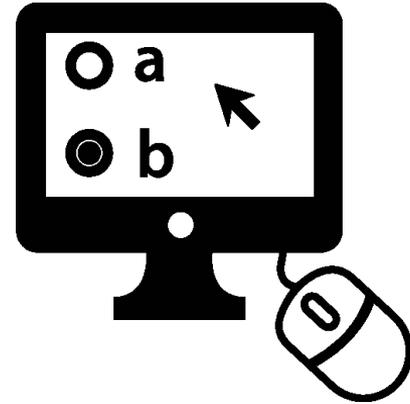


Como utilizar a gamificação para motivar
<usuários> a **<ação>**?

Desafios



Gamificação genérica x Gamificação personalizada

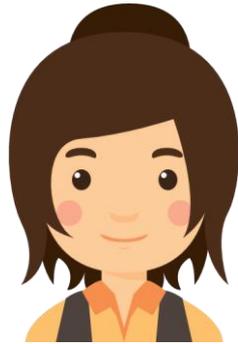


Desafios



Gamificação genérica x Gamificação personalizada

Perfis de usuário



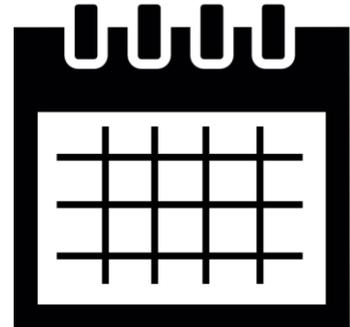
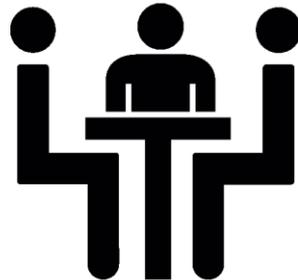
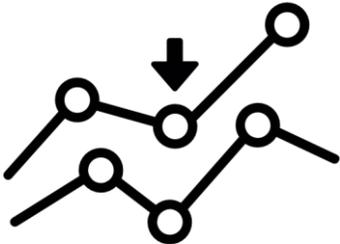
Desafios



Gamificação genérica x Gamificação personalizada

Perfis de usuário

Carência de estudos longitudinais



Desafios



Gamificação genérica x Gamificação personalizada

Perfis de usuário

Carência de estudos longitudinais

Carência na utilização de testes psicométricos



Conclusões



Jogos são legais



Conclusões



Jogos são legais

Gamificação é mais ainda



Conclusões



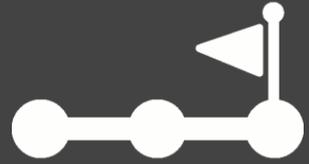
Jogos são legais

Gamificação é mais ainda

Baixo custo



Conclusões



Jogos são legais

Gamificação é mais ainda

Baixo custo

Grande potencial para motivação e engajamento



Conclusões



OBRIGADO!

contato: armando.toda@gmail.com / sisotani@icmc.usp.br



Dúvidas?



Referências

Huizinga, J. (1949). Homo Ludens.

Caillois, R., & Barash, M. (1961). Man, play, and games. University of Illinois Press.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals.

Koster, R., & Wright, W. (2004). A Theory of Fun for Game Design.

McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin Group , The.

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems - CHI EA '11, 2425.

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. Boston, MA: Springer US.

Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. Psychological Review, 50(4), 430–437.

Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper & Row.

Pink, D. H. (2011). Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us. Riverhead Books.