

Q que é? GAMIFICAÇÃO

CONTEXTO

Em um mundo superconectado, **Marc Prensky**, percebeu que as crianças nasciam quando já existia a internet. Nesse contexto surge o conceito de **Digital Natives**, pessoas que são familiares, desde seu nascimento, aos meios digitais, internet e videogames.

"ATUALMENTE, NOSSOS ALUNOS SÃO 'FALANTES NATIVOS' DA LINGUAGEM DIGITAL DE COMPUTADORES, VIDEOGAMES E INTERNET"
MARC PRENSKY, 2001 (TRADUÇÃO LIVRE)



"GAMES ARE THE NEW NORMAL"
AL GORE, 2011



Durante a 8ª edição do festival anual *Games for Change*, o ex vice-presidente dos EUA **Al Gore** reconheceu o potencial de utilização de jogos fora do âmbito do entretenimento, com a célebre frase **"Jogos são o novo normal"**. E mencionou que ele mesmo e o time da Aliança pela Proteção Climática estavam determinados a usar jogos em sua estratégia de proteção ao meio ambiente.

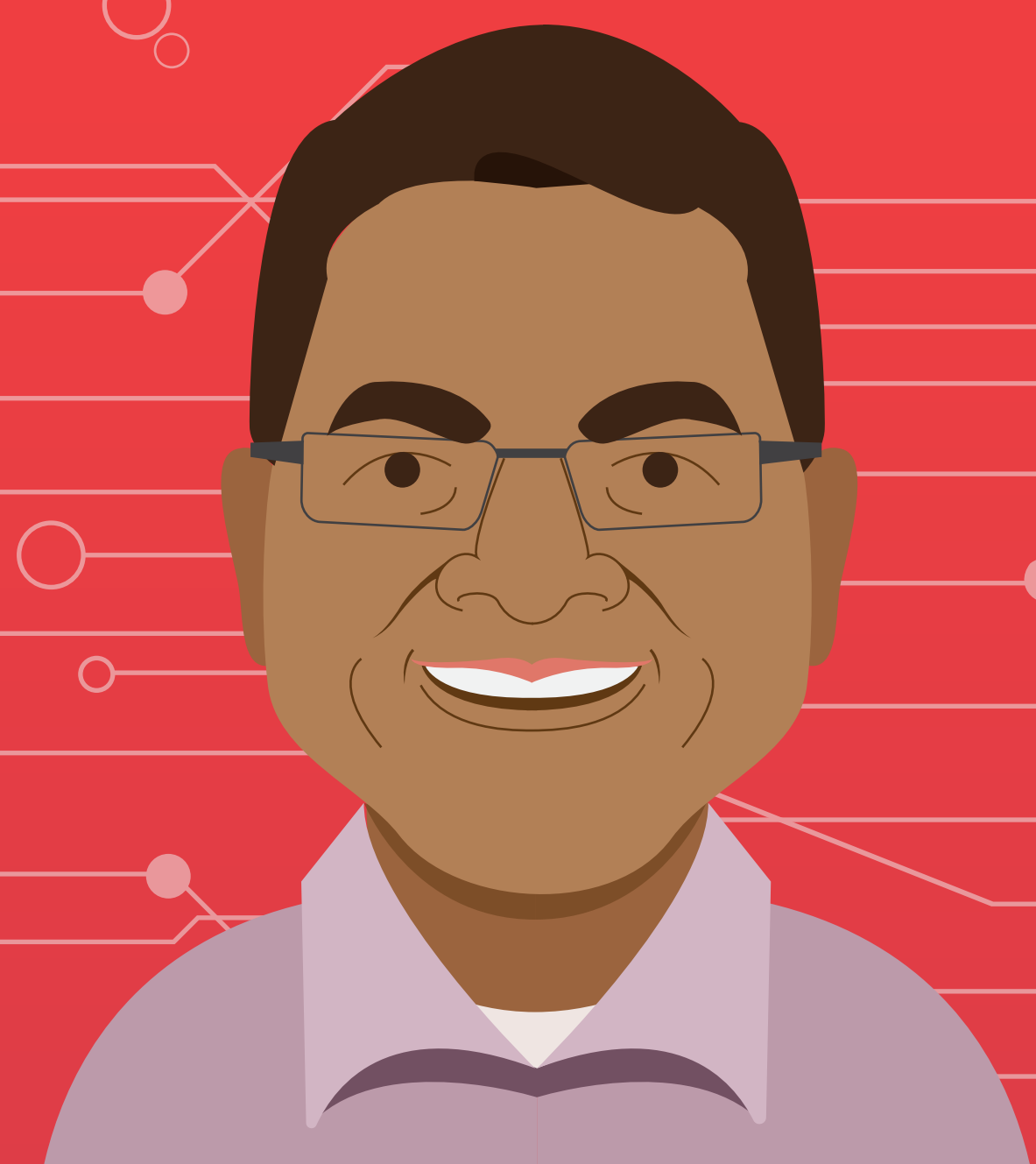
Em um contexto de nativos digitais e normalidade dos jogos, surge uma nova forma de projetar soluções: a Gamificação

DEFINIÇÃO

A gamificação surge a partir de estudos de Interação Humano-Computador (*Human-Computer Interaction - HCI*). O termo "gamificação" foi cunhado por **Rajat Paharia**, que fundou em 2005, a BunchBall, que é, talvez, a primeira plataforma de gamificação online.

Com o passar dos anos, novos acadêmicos e profissionais passaram a investir pesquisas em cima deste conceito. Em 2011, **Sebastian Deterding** e sua equipe de pesquisadores criaram a definição que passou a ser uma das mais concisas e utilizadas hoje em dia:

"A UTILIZAÇÃO DAS TÉCNICAS E DOS CONCEITOS DOS GAMES EM CONTEXTOS FORA DOS GAMES"
SEBASTIAN DETERDING ET AL. (2011)



Adentrando nos detalhes, pode-se constatar que há outros autores que entendem de formas diferentes o que são "técnicas e conceitos dos games", bem como os "contextos fora dos games" aos quais Deterding se refere.

"O USO DA MECÂNICA DO JOGO E DO DESIGN DA EXPERIÊNCIA PARA ENVOLVER E MOTIVAR DIGITALMENTE AS PESSOAS PARA ALCANÇAR SEUS OBJETIVOS"
BRIAN BURKE (2014)

Brian Burke nomeia essas técnicas como mecânicas e adiciona que a gamificação envolve digitalmente as pessoas para alcançar objetivos, o que torna a gamificação uma ferramenta guiada por um propósito.



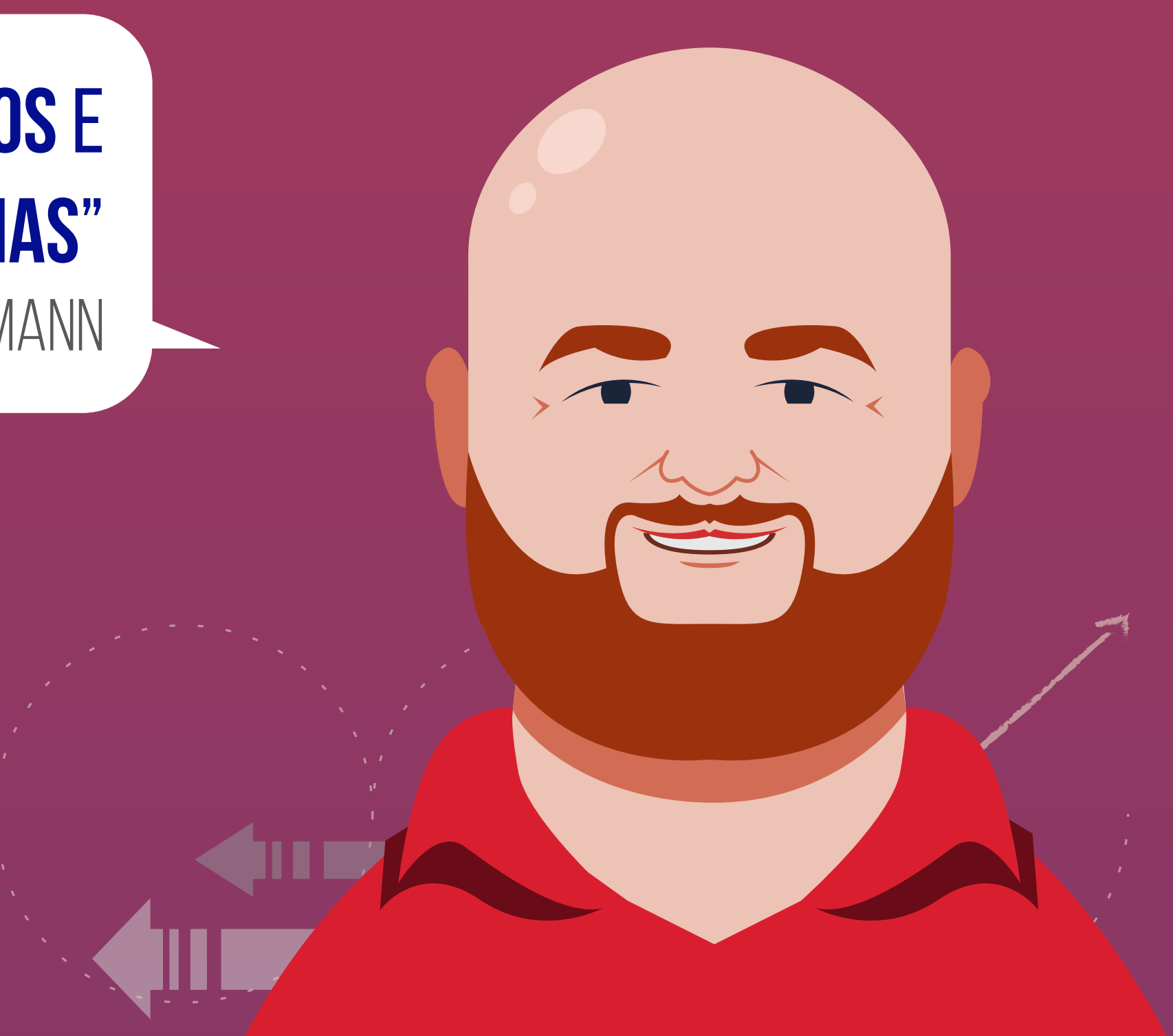
"GAMIFICATION É UMA EXPERIÊNCIA ESTRUTURADA COM REGRAS E OBJETIVOS QUE SÃO DIVERTIDOS DE JOGAR"
AMY JO KIM



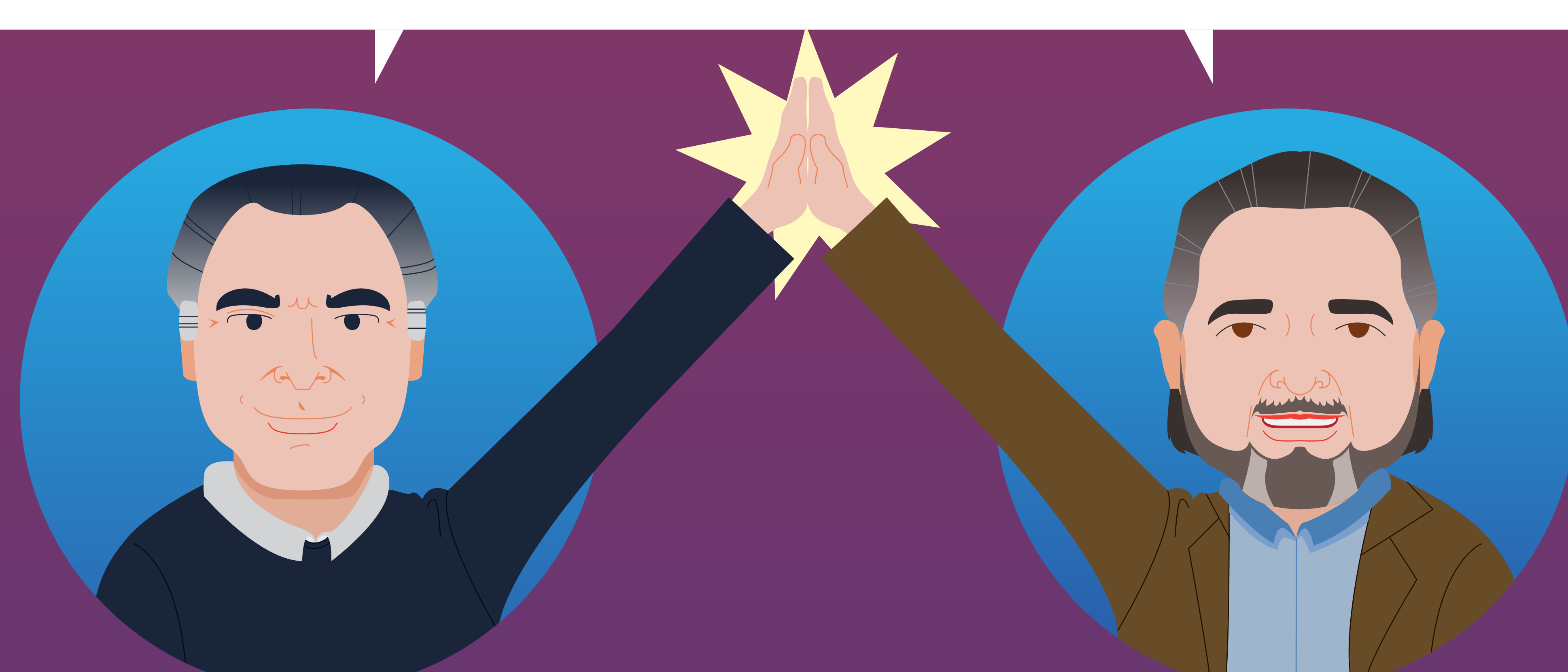
Amy Jo Kim abre espaço para o conceito de que a gamificação é uma experiência estruturada, não restringindo-a em digital ou analógica, criando também um ponto chave para a motivação: a *diversão*.

"GAMIFICAÇÃO É O PROCESSO DE USAR PENSAMENTO DE JOGOS E DINÂMICAS DE JOGOS PARA ENGAJAR AUDIÊNCIAS E RESOLVER PROBLEMAS"
GABE ZICHERMANN

Gabe Zichermann define a gamificação como um processo, e expande as mecânicas para *pensamento* e *dinâmica* de jogos. Além disso, evidencia o propósito da gamificação como ferramenta para resolver problemas, colocando o criador da gamificação em um papel criativo de designer.



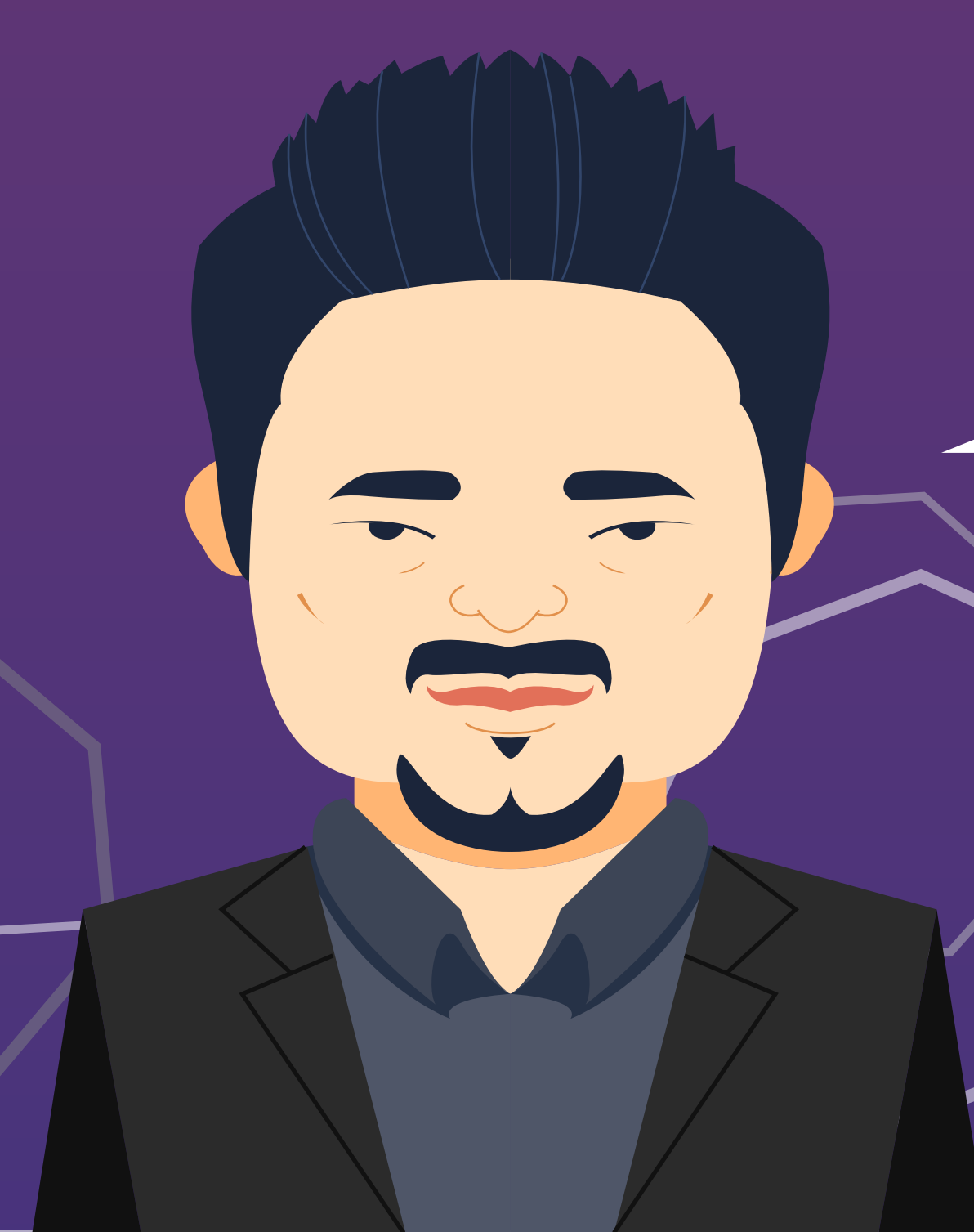
"O USO DE ELEMENTOS DE JOGOS E TÉCNICAS DE DESIGN DE JOGOS EM CONTEXTOS DE NÃO-JOGO"
KEVIN WERBACH & DAN HUNTER (2012)



Kevin Werbach e **Dan Hunter** corroboram para esta interpretação, uma vez que definem a gamificação de forma simples, como Sebastian Deterding, entretanto substituem o conceito de técnicas e conceitos de jogos para técnicas de *design de jogos*.

Essa nova interpretação associa a gamificação a uma área de estudo poderosa, criando a percepção de que a gamificação é também um ato projetual de design para resolver problemas do *mundo real*.

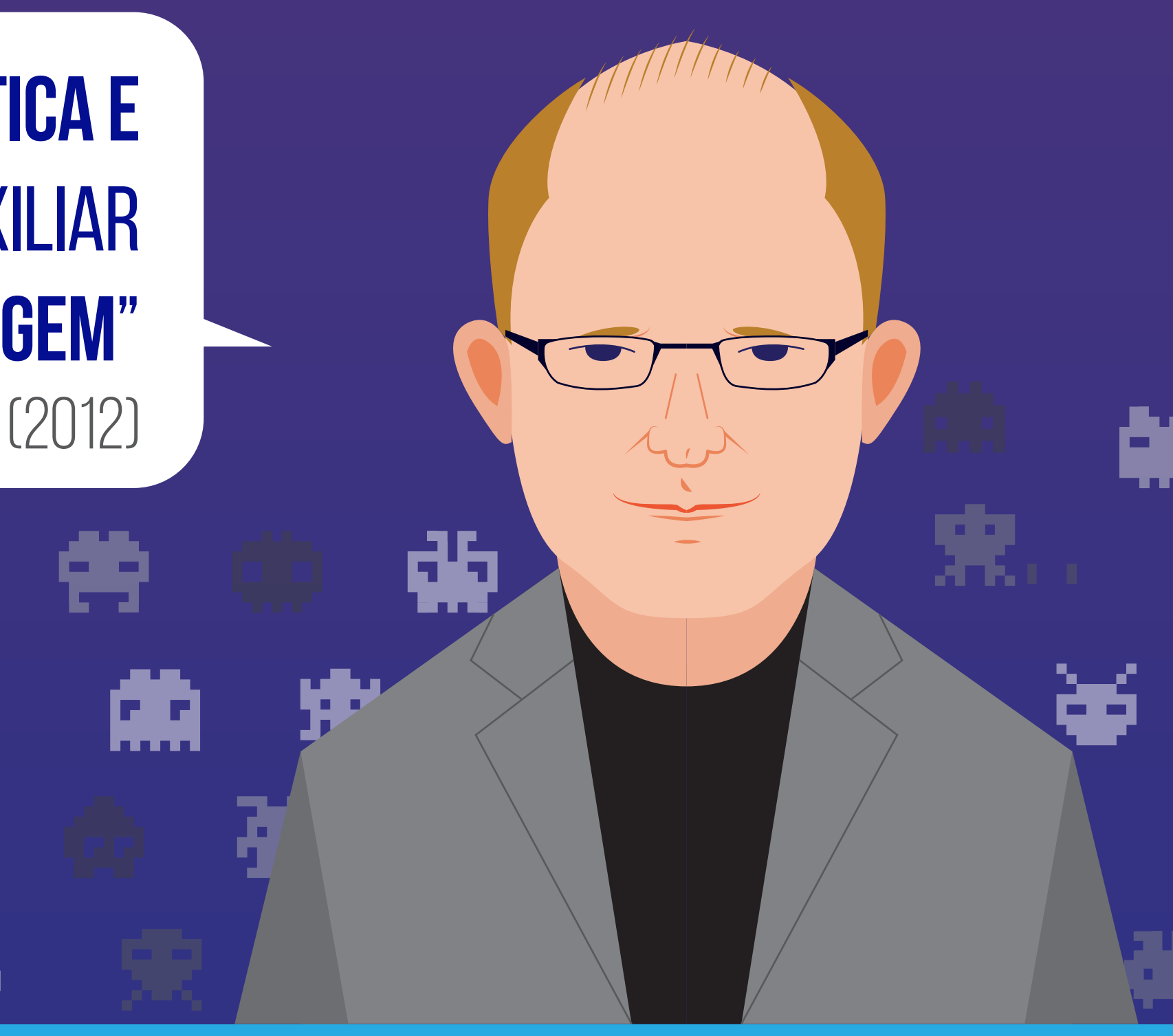
"O OFÍCIO DE DERIVAR OS ELEMENTOS DIVERTIDOS E ENVOLVENTES ENCONTRADOS NOS JOGOS E APLICÁ-LOS A ATIVIDADES REAIS OU PRODUTIVAS"
YU-KAI CHOU (2015)



Yu-Kai Chou olha para a gamificação como um ofício, tornando-a *passível de estudo e aprendizado*, podendo ser aplicada a atividades reais ou produtivas, não limitando-se a ser uma ferramenta para meios exclusivamente digitais.

"A UTILIZAÇÃO DE ELEMENTOS DOS GAMES (MECÂNICAS, ESTÉTICA E PENSAMENTO) COM A FINALIDADE DE MOTIVAR OS INDIVÍDUOS A AÇÃO, AUXILIAR NA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E PROMOVER APRENDIZAGEM"
KARL KAPP (2012)

Karl Kapp traz uma definição muito parecida com a dos outros, porém acrescenta que a gamificação promove aprendizagem, tornando-se assim uma ferramenta poderosa para os meios de educação, seja ela tradicional ou corporativa, exatamente como é feito pela *equipe Ekoá*.



Agora você sabe o que é a gamificação. Mas quer saber como você pode criar uma gamificação para a sua empresa? Conte-nos sua história. Envie um e-mail para: contato@mundoekoa.com.br

E AGORA?

