

Autores	Elementos											
Alexiou e Schippers (2018)	Desafio	Objetivos	Recompensa	Feedback	Narrativa	Estética						
Annetta (2010)	Complexidade crescente	Imersão	Interatividade	Identidade	Ensino Informado (informed teaching)	Instrucional						
Baranowski (2008)	História/Narrativa	Imersão	Interatividade	Fantasia	Objetivos							
Baranowski (2016)	Interatividade	Imersão	Identidade	Feedback	Agência ou Controle							
Bedwell (2012)	Linguagem de ação (action language)	Avaliação (Assessment)	Conflito/Desafio	Controle	Ambiente (environment)	Ficção de jogo (game fiction)	Interação Humana	Regras/Objetivos				
Blumberg et al (2014)	Imersão	Identidade	Interatividade	Agência ou Controle	Narrativa	Feedback						
Blumberg et al (2020)	Curiosidade	Fantasia	Desafio	Interatividade	Feedback	Agência ou Controle	Identidade	Imersão				
Charsky (2010)	Competição/Objetivos	Regras	Escolha	Desafio	Fantasia							
Dickey (2005)	Posicionamento do jogador	Narrativa	Design Interativo									
Dondlinger (2007)	Contexto narrativo	Regras/Objetivos	Interatividade e pistas multisensoriais	Recompensas								
Garris (2002)	Fantasia	Regras/Objetivos	Estímulo Sensorial	Desafio	Mistério	Controle						
Hunicke et al (2004)	Sensação	Fantasia	Narrativa	Desafio	Companheirismo (Fellowship)	Descoberta	Expressão	Submissão				
Malone (1981) e Malone e Leper (1987)	Desafio	Fantasia	Curiosidade	Controle								
Prensky (2001)	Diversão	Jogar (play)	Regras	Objetivo	Interativo	Adaptativo	Feedback	Estados de vitória	Desafio	Resolução de Problema	Interação (grupos sociais)	Representação e história
Ravysse (2017)	História de fundo e produção	Realismo	Inteligência artificial e adaptabilidade	Interação	Feedback e avaliação (debriefing)							
Shi e Shih (2015)	Objetivos	Mecanismos	Interação	Liberdade	Fantasia	Narrativa	Sensação	Valor	Desafio	Sociabilidade	Mistério	
Shute e Ke (2012)	Resolução de problemas interativa	Regras e objetivos específicos	Desafios adaptáveis	Controle	Feedback constante	Incerteza	Estímulo Sensorial					
Sweetser e Wyeth (2005)	Concentração	Desafio	Habilidades do jogador	Controle	Objetivos claros	Feedback	Imersão	Interação Social				
Whyte et al (2014)	História ou Narrativa	Objetivos	Feedback	Recompensa	Níveis crescentes de dificuldade	Personalização (progressões adaptáveis)	Escolha					