



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA
ESCOLA DE INFORMÁTICA APLICADA

ANÁLISE SOBRE EXPERIÊNCIA COM JOGOS DE TABULEIRO E RPGS DE
MESA ONLINE

JOÃO VICTOR ANTUNES FIGUEIRA

Orientador

Tadeu Moreira de Classe

RIO DE JANEIRO, RJ - BRASIL

FEVEREIRO DE 2025

Catálogo informatizada pelo(a) autor(a)

F475	<p>Figueira, João Victor Antunes Análise Sobre Experiência com Jogos de Tabuleiro em RPGs de Mesa Online / João Victor Antunes Figueira. -- Rio de Janeiro : UNIRIO, 2025. 40</p>
	<p>Orientador: Tadeu Moreira de Classe. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Graduação em Sistemas de Informação, 2025.</p>
	<p>1. Jogos de Tabuleiro. 2. RPG de Mesa. 3. Plataformas Digitais. I. Classe, Tadeu Moreira de, orient. II. Título.</p>

ANÁLISE SOBRE EXPERIÊNCIA COM JOGOS DE TABULEIRO E RPGS DE
MESA ONLINE

JOÃO VICTOR ANTUNES FIGUEIRA

Projeto de Graduação apresentado à Escola de
Informática Aplicada da Universidade Federal
do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) como
requisito parcial para a obtenção do título de
Bacharel em Sistemas de Informação.

Aprovado em: 04/02/2025, por:

Tadeu Moreira de Classe (UNIRIO)

Jefferson Elbert Simões (UNIRIO)

Roberto Rufino Júnior (UNIRIO / Petrobras)

RIO DE JANEIRO, RJ - BRASIL
FEVEREIRO DE 2025

RESUMO

Este trabalho investiga como as plataformas digitais influenciam as experiências de jogadores de jogos de tabuleiro e RPGs de mesa online. Com base em uma revisão teórica abrangente, foi desenvolvida uma pesquisa com mais de 100 participantes para compreender os impactos do ambiente digital no contexto pós-pandemia. Os resultados mostram que, embora o uso de plataformas como Roll20 e Foundry Virtual Tabletop tenha democratizado o acesso e proporcionado maior conectividade, desafios como a falta de interação social presencial e dificuldades técnicas ainda persistem. Além disso, a pandemia impulsionou a transição para o digital, consolidando o jogo online como uma alternativa prática e complementar ao presencial. Este estudo contribui ao fornecer insights para desenvolvedores e pesquisadores sobre melhorias em funcionalidades, promovendo maior imersão, acessibilidade e interação social.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro; RPGs de mesa; Plataformas digitais; Experiência do jogador; Pós-pandemia

ABSTRACT

This study investigates how digital platforms influence the experiences of board game and tabletop RPG players online. Based on a comprehensive theoretical review, a survey with over 100 participants was conducted to understand the impacts of the digital environment in the post-pandemic context. The results show that, while platforms like Roll20 and Foundry Virtual Tabletop have democratized access and enhanced connectivity, challenges such as the lack of in-person social interaction and technical difficulties persist. Moreover, the pandemic accelerated the transition to digital, establishing online gaming as a practical and complementary alternative to in-person experiences. This study contributes by providing insights for developers and researchers on improving functionalities, fostering greater immersion, accessibility, and social interaction.

Keywords: Board games; Tabletop RPGs; Digital platforms; Player experience; Post-pandemic

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.1. PROBLEMA.....	11
1.2. JUSTIFICATIVA.....	11
1.3. OBJETIVO.....	12
1.4. METODOLOGIA.....	13
1.5. ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO.....	15
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1. O QUE SÃO JOGOS?.....	16
2.2. JOGOS DE TABULEIRO OU ANALÓGICOS.....	16
2.3. ROLE-PLAYING GAME (RPG).....	17
2.3.1. RPGs ONLINE.....	17
2.4. JOGOS COMO SISTEMAS DE INFORMAÇÃO.....	17
3. TRABALHOS RELACIONADOS.....	19
3.1. ESTUDOS SOBRE A TRANSIÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO PARA O AMBIENTE DIGITAL.....	19
3.2. IMPACTO DA PANDEMIA NO USO DE JOGOS DIGITAIS.....	19
3.3. JOGOS DE TABULEIRO E RPGS COMO SISTEMAS DE INFORMAÇÃO.....	20
3.4. CONTRIBUIÇÕES DO PRESENTE ESTUDO.....	20
4. METODOLOGIA DE PESQUISA.....	21
4.1. OBJETIVO DA PESQUISA.....	21
4.2. INSTRUMENTO DE PESQUISA.....	21
Tabela 1. Perguntas e elementos do questionário.....	22
4.3. PÚBLICO ALVO.....	23
4.4. COLETA DE DADOS.....	23
4.5. ANÁLISE DOS DADOS.....	24
4.6. AMEAÇAS E LIMITAÇÕES DA PESQUISA.....	24
5. RESULTADOS.....	25
5.1. PERFIL DOS RESPONDENTES.....	25
5.2. EXPERIÊNCIA COM JOGOS DE TABULEIRO E RPGS ONLINE.....	29
5.3. IMPACTOS DO JOGO ONLINE NA FREQUÊNCIA E ADESÃO.....	33
5.4. RPGS E GESTÃO DE CAMPANHAS.....	35
5.5. COMENTÁRIOS ADICIONAIS.....	37
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	39
6.1. CONCLUSÕES PRINCIPAIS.....	39
6.2. CONTRIBUIÇÕES DO ESTUDO.....	39
6.3. LIMITAÇÕES DA PESQUISA.....	40
6.4. PERSPECTIVAS FUTURAS.....	40
6.5. CONCLUSÃO.....	41

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42
Apêndice A - Formulário utilizado para pesquisa.....	43

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Metodologia usada na pesquisa.....	14
Tabela 1. Perguntas e elementos do questionário.....	22
Figura 2: Distribuição Etária dos Respondentes.....	26
Figura 3: Distribuição por Grau de Formação.....	26
Figura 4: Distribuição por Gênero.....	27
Figura 5: Distribuição Geográfica dos Respondentes.....	28
Figura 6: Distribuição Geográfica dos Respondentes no mapa.....	28
Figura 7: Frequência de Jogo Online.....	29
Figura 8: Plataformas mais utilizadas.....	30
Figura 9: Comparação entre Modalidades Física e Online.....	31
Figura 10: Principais Atrações do Jogo Online.....	32
Figura 11: Maiores Desvantagens do Jogo Online.....	33
Figura 12: Impacto do Jogo Online na Frequência de Jogo.....	34
Figura 13: Intenção de Continuidade do Jogo Online Pós-Pandemia.....	35
Figura 14: Uso de Ferramentas Específicas para RPG de Mesa.....	36
Figura 15: Impacto do Uso de Ferramentas Específicas para RPG de Mesa.....	37

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Perguntas e elementos do questionário.....	21
--	----

1. INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, os jogos digitais se consolidaram como uma das formas de entretenimento mais influentes do mundo. O mercado de jogos, com sua capacidade de inovação e alcance global, supera frequentemente indústrias tradicionais, como a do cinema e da música, em faturamento. Em 2022, por exemplo, a indústria global de jogos ultrapassou a marca de 180 bilhões de dólares (Newzoo, 2022), destacando-se como um dos setores mais rentáveis e culturalmente relevantes do cenário contemporâneo.

Além do entretenimento, os jogos digitais têm se expandido para áreas como educação, saúde e comunicação, demonstrando um impacto que vai além do lazer (SALEN e ZIMMERMAN, 2004). Essa popularidade também abriu espaço para a adaptação de jogos de tabuleiro e RPGs de mesa ao ambiente digital. Jogos como "Tabletop Simulator" e plataformas como "Roll20" trouxeram clássicos analógicos para um novo público, possibilitando experiências antes restritas ao ambiente físico.

Esse movimento ganhou ainda mais força durante a pandemia de COVID-19, que restringiu as interações presenciais e impulsionou o uso de plataformas online (KLEINMAN et al, 2021). Os jogos de tabuleiro e RPGs de mesa online não apenas ofereceram uma alternativa ao isolamento social, mas também expandiram as possibilidades de interação, permitindo que jogadores de diferentes partes do mundo se conectassem de maneira inédita.

Apesar dos avanços, a transição do físico para o digital apresenta desafios. Questões como a falta de interação presencial, dificuldades de imersão e limitações das plataformas são pontos de tensão (XEXÉO et al, 2021), levantando a necessidade de investigar como essas experiências são percebidas e podem ser aprimoradas. Por outro lado, a praticidade e o acesso ampliado proporcionados pelas plataformas digitais demonstram que esses ambientes têm potencial para coexistir e até mesmo complementar as experiências presenciais.

Motivado por esse cenário, este trabalho busca explorar as percepções e experiências de jogadores de jogos de tabuleiro e RPGs de mesa online. Por meio de uma pesquisa com mais de 100 participantes, o estudo investiga os impactos positivos e

negativos do uso de plataformas digitais, bem como suas implicações no cenário pós-pandemia, em que o retorno ao presencial se torna uma possibilidade concreta.

1.1. PROBLEMA

No entanto, a transição do físico para o digital revelou desafios importantes que afetam a qualidade da experiência dos jogadores, como:

- **A ausência de interação social presencial**, que reduz a sensação de imersão;
- **Limitações tecnológicas**, como interfaces pouco intuitivas e problemas de conectividade;
- **A dificuldade em manter o foco em sessões longas**, algo mais comum no ambiente online;
- **Barreiras emocionais e culturais**, como a perda do vínculo criado pela presença física.

Diante desse contexto, surge o seguinte problema: Como as plataformas digitais podem aprimorar a experiência de jogadores de jogos de tabuleiro e RPGs de mesa online, de forma a potencializar os benefícios do ambiente digital enquanto minimizam suas limitações?

Além disso, é fundamental entender se e como essas plataformas continuarão relevantes no período pós-pandemia, onde o retorno ao presencial é uma realidade. Para responder a essa questão, torna-se essencial investigar as percepções dos jogadores e as barreiras enfrentadas, contribuindo para uma visão mais completa sobre o futuro desse segmento.

1.2. JUSTIFICATIVA

Os jogos de tabuleiro e RPGs de mesa possuem características singulares que os diferenciam de outras formas de entretenimento. Eles combinam estratégia, interação social e construção colaborativa de narrativas, promovendo experiências imersivas e desafiadoras que vão além da diversão. Como destacado por Caillois (2001), a ludicidade presente nesses jogos é essencial para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico e resolução de problemas, além de favorecer competências sociais, como empatia e trabalho em equipe.

A relevância deste estudo está em investigar como essas plataformas digitais podem evoluir para atender às expectativas dos jogadores, ao mesmo tempo em que

exploram as oportunidades oferecidas pelo meio virtual. Estudos anteriores apontam que ferramentas digitais têm o potencial de democratizar o acesso aos jogos, permitindo que mais pessoas se engajem com eles de maneira prática e acessível (MULLIGAN e PATAK, 2003). Contudo, é necessário superar desafios como interfaces pouco intuitivas, problemas de conectividade e a falta de ferramentas que simulem com maior fidelidade a interação social presencial.

Além disso, compreender como os jogadores percebem os benefícios e limitações dessas plataformas é essencial para oferecer insights aos desenvolvedores e comunidades de jogos. Isso inclui identificar funcionalidades que aprimorem a imersão, como mapas interativos, avatares personalizados e comunicação em tempo real. Essas melhorias não apenas aumentariam o engajamento, mas também poderiam equilibrar os benefícios do ambiente digital com os valores das interações físicas.

Outro ponto importante é que, no contexto pós-pandemia, o digital se consolida como uma alternativa prática e acessível, mesmo com o retorno gradual às experiências presenciais. O estudo de Mulligan e Patak (2003) reforça que ferramentas digitais podem atuar como extensões das interações presenciais, permitindo que ambas coexistam e se complementem. Esta perspectiva amplia o horizonte para os jogos de tabuleiro e RPGs, posicionando o ambiente digital como uma oportunidade de expansão e inovação, e não como uma ameaça às formas tradicionais de jogo.

Por fim, compreender as percepções dos jogadores sobre essas plataformas digitais beneficia tanto os usuários quanto a indústria de jogos, que continua a crescer em faturamento e relevância cultural. Este trabalho, portanto, se justifica pela sua capacidade de contribuir para o avanço teórico e prático da área, oferecendo dados concretos e reflexões profundas sobre o futuro dos jogos de tabuleiro e RPGs de mesa no cenário digital.

1.3. OBJETIVO

O objetivo principal deste trabalho é investigar como as plataformas digitais influenciam as percepções e experiências de jogadores de jogos de tabuleiro e RPGs de mesa online. A pesquisa busca compreender as vantagens e os desafios dessas ferramentas no contexto do ambiente digital, com foco em aspectos como imersão, interação social e acessibilidade. Além disso, analisa-se a relevância dessas plataformas

no cenário pós-pandemia, avaliando se e como elas podem coexistir e complementar as experiências presenciais.

Para alcançar esse objetivo, o estudo é guiado pelas seguintes questões principais:

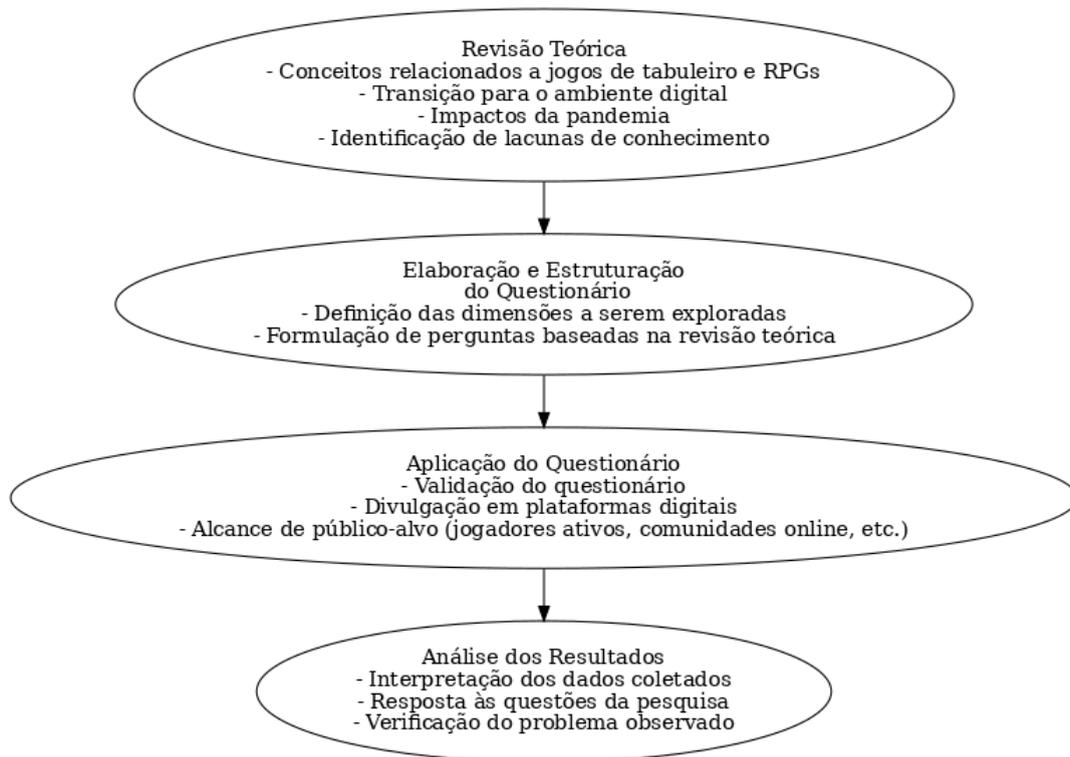
1. Quais são os principais fatores positivos e negativos que impactam a experiência dos jogadores no ambiente digital?
2. De que maneira as plataformas digitais contribuem para a imersão e a interação social nos jogos de tabuleiro e RPGs de mesa?
3. Qual é a percepção dos jogadores sobre a relevância dessas plataformas no cenário pós-pandemia, em comparação com as experiências presenciais?
4. Como as limitações tecnológicas e operacionais das plataformas podem ser superadas para melhorar a experiência dos usuários?

Ao responder essas perguntas, espera-se oferecer insights que contribuam para o aprimoramento das plataformas digitais, auxiliando tanto os desenvolvedores quanto os jogadores a maximizar os benefícios desse ambiente e superar seus desafios.

1.4. METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho foi estruturada em etapas sequenciais para garantir a robustez da pesquisa e a relevância das informações coletadas (Figura 1). O processo começou com uma revisão teórica aprofundada, seguida da elaboração do questionário e da aplicação da pesquisa ao público-alvo. Cada uma dessas etapas desempenhou um papel essencial para a obtenção de dados significativos sobre as experiências de jogadores de jogos de tabuleiro e RPGs no ambiente digital.

Figura 1. Metodologia usada na pesquisa.



Fonte: Do autor.

- 1. Revisão teórica e busca por referências:** O primeiro passo consistiu em uma revisão teórica abrangente sobre os conceitos relacionados aos jogos de tabuleiro, RPGs de mesa e sua transição para o ambiente digital. Foram analisados artigos acadêmicos, livros e outras fontes confiáveis que abordam os desafios, benefícios e aspectos técnicos desse universo. A revisão também incluiu estudos sobre os impactos da pandemia de COVID-19 nas dinâmicas de interação social e no uso de plataformas digitais, como Roll20 e Foundry Virtual Tabletop. Esse levantamento teórico não apenas forneceu a base conceitual para o trabalho, mas também ajudou a identificar lacunas de conhecimento, guiando a formulação das perguntas do questionário. Além disso, as referências coletadas foram utilizadas para contextualizar os resultados e enriquecer a análise final.
- 2. Elaboração e estruturação de questionário de investigação:** Com base na revisão teórica, foi desenvolvida uma análise detalhada das dimensões a serem exploradas no estudo. Essa análise norteou a formulação das perguntas do questionário, que foram projetadas para investigar as

percepções dos jogadores sobre diferentes aspectos da experiência digital.

- 3. Aplicação do questionário:** Após a validação do questionário, ele foi aplicado por meio de plataformas digitais, garantindo amplo alcance e diversidade nos perfis dos respondentes. O público-alvo incluiu jogadores ativos de jogos de tabuleiro e RPGs, recrutados em comunidades online, redes sociais e fóruns especializados.
- 4. Análise dos resultados:** Por fim, o resultado da análise dos dados foram analisados para que pudesse ser possível responder as questões da pesquisa e verificar se o problema observado foi satisfatório resolvido.

1.5. ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO

Este trabalho está estruturado de forma a proporcionar uma visão clara e sequencial sobre o tema investigado, suas fundamentações e resultados. O segundo capítulo explora a fundamentação teórica, onde são discutidos os conceitos essenciais relacionados aos jogos digitais, jogos de tabuleiro e RPGs, com ênfase em suas aplicações no ambiente online e nas plataformas digitais.

No terceiro capítulo, são apresentados trabalhos relacionados que exploram o mundo dos jogos de tabuleiro e RPGs de mesa e quais as principais diferenças entre eles e esta pesquisa. O quarto capítulo descreve a metodologia utilizada para a coleta e análise de dados, explicando os procedimentos adotados, os instrumentos aplicados e o perfil do público participante.

O quinto capítulo se dedica à apresentação e discussão dos resultados obtidos a partir das respostas dos participantes, oferecendo uma análise detalhada das informações coletadas e interpretando-as à luz das questões de pesquisa. Finalmente, o sexto capítulo traz as considerações finais, sintetizando as principais contribuições do estudo, apontando suas limitações e sugerindo direções para pesquisas futuras no campo dos jogos digitais e analógicos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta os conceitos centrais sobre jogos digitais, analógicos e RPGs, com foco na transição para o ambiente digital. Discute-se a relevância dos jogos como sistemas de informação, abordando sua estrutura e impacto nas interações sociais. Também são exploradas as mudanças impulsionadas pela pandemia de COVID-19, que ampliaram o uso de plataformas digitais como Roll20 e Tabletop Simulator, estabelecendo as bases para a análise e discussão dos resultados apresentados neste trabalho.

2.1.O QUE SÃO JOGOS?

Os jogos, em sua essência, são sistemas organizados de regras que visam entreter, educar ou engajar participantes. De acordo com Salen e Zimmerman (2004), jogos podem ser definidos como sistemas formais que envolvem interações estruturadas, objetivos a serem alcançados e desafios que demandam estratégias. Eles combinam elementos como competição, colaboração e criatividade, sendo encontrados em diversas culturas ao longo da história.

A ludicidade dos jogos vai além do entretenimento, incorporando aspectos cognitivos e sociais que promovem aprendizado, resolução de problemas e interação interpessoal. Em contextos modernos, os jogos têm sido amplamente utilizados como ferramentas de desenvolvimento educacional, social e até corporativo.

2.2. JOGOS DE TABULEIRO OU ANALÓGICOS

Os jogos de tabuleiro, ou jogos analógicos, são caracterizados pelo uso de componentes físicos como tabuleiros, cartas, dados e peças. Esses jogos têm origem milenar, com exemplos históricos como o Senet no Egito Antigo e o Xiangqi (xadrez chinês). Nos tempos contemporâneos, títulos como "Catan" e "Ticket to Ride" popularizaram ainda mais o gênero.

A principal característica dos jogos de tabuleiro é a interação presencial. Essa proximidade física entre os jogadores é considerada um dos pilares fundamentais desse formato, permitindo uma experiência social única, baseada em comunicação verbal e não verbal. Além disso, os jogos de tabuleiro exercem grande influência no desenvolvimento de habilidades como lógica, planejamento estratégico e trabalho em equipe (CAILLOIS, 1990).

2.3. ROLE-PLAYING GAME (RPG)

O Role-Playing Game (RPG) é um tipo de jogo que combina elementos de narrativa e interpretação. Nos RPGs, os participantes assumem o papel de personagens fictícios em um cenário pré-definido, colaborando para criar uma história coletiva. Esses jogos frequentemente utilizam sistemas de regras específicas para orientar a narrativa e a resolução de conflitos.

Originados nos anos 1970 com títulos como "Dungeons & Dragons" de Gygax e Arneson (1974), os RPGs de mesa se destacam por sua capacidade de engajar os participantes em histórias criativas e personalizadas. A interpretação dos personagens é guiada por um narrador ou mestre de jogo, que também é responsável por descrever os cenários e os desafios que os jogadores enfrentam.

2.3.1. RPGs ONLINE

Com o avanço da tecnologia, os RPGs migraram para o ambiente digital, ganhando novas dimensões de interação. Ferramentas como Roll20 e Foundry Virtual Tabletop trouxeram funcionalidades que enriquecem a experiência, como mapas interativos, rolagem automatizada de dados e comunicação integrada.

Apesar dos avanços, a transição para o digital trouxe desafios. A ausência de interação presencial é frequentemente citada como uma limitação, mas os RPGs online oferecem acessibilidade e conectividade global, permitindo que jogadores de diferentes localidades se reúnam em torno de histórias compartilhadas (STEINKUEHLER e WILLIAMS, 2006). Essa transformação também abriu portas para novos formatos, como os MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), que introduzem uma escala ainda maior de interação social e narrativa.

2.4. JOGOS COMO SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Os jogos podem ser entendidos como sistemas de informação, pois estruturam interações a partir de entradas (ações dos jogadores), processamento (regras e mecânicas) e saídas (resultados e feedback). Segundo Xexéo et al. (2021), os jogos funcionam como sistemas dinâmicos que coletam e processam dados, permitindo ajustes e aprendizados durante a experiência.

Nas plataformas digitais, como Tabletop Simulator e Roll20, essa dinâmica é ampliada pela automação, que facilita a aplicação de regras e enriquece a experiência

com ferramentas adicionais, como mapas interativos. Essas plataformas também servem como artefatos de informação, simulando cenários complexos e permitindo aplicações práticas em educação, treinamento e colaboração.

A análise dos jogos como sistemas de informação oferece insights valiosos para o design de plataformas digitais, evidenciando como as mecânicas e dinâmicas podem ser otimizadas para maximizar a imersão e a interação dos jogadores.

3. TRABALHOS RELACIONADOS

Neste capítulo, apresentamos uma análise de estudos acadêmicos e outras produções relevantes que exploram experiências com jogos de tabuleiro e RPGs no ambiente digital. O objetivo é estabelecer um diálogo entre as abordagens propostas nesses trabalhos e o presente estudo, destacando diferenças, similaridades e contribuições específicas de cada um.

3.1. ESTUDOS SOBRE A TRANSIÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO PARA O AMBIENTE DIGITAL

Um dos trabalhos analisados é de Mulligan e Patak (2003), que aborda o desenvolvimento de jogos digitais e destaca como as ferramentas online democratizam o acesso a experiências de jogos tradicionais. Os autores apontam que a transição para o digital permite a inclusão de jogadores de diversas regiões e cria novas possibilidades de interação.

Diferentemente deste estudo, nossa pesquisa foca específica e diretamente na experiência do usuário ao utilizar plataformas como Roll20 e Foundry Virtual Tabletop, incluindo análises qualitativas que exploram como esses usuários percebem os desafios de imersão e interação social.

3.2. IMPACTO DA PANDEMIA NO USO DE JOGOS DIGITAIS

Outro trabalho relevante é de Kleinman et al. (2021), que examina como a pandemia de COVID-19 influenciou os hábitos de entretenimento, com ênfase nos jogos digitais. Os autores identificaram um aumento significativo na adoção de plataformas online para jogos de tabuleiro, apontando a conectividade como o maior benefício no período de isolamento.

Este estudo amplia essa abordagem ao investigar não apenas o impacto da pandemia, mas também as percepções de jogadores sobre a continuidade dessas plataformas no cenário pós-pandemia. Ademais, exploramos ferramentas específicas que suportam a organização de campanhas de RPG, fornecendo uma visão detalhada do uso de funcionalidades como mapas interativos e rolagens automatizadas de dados.

3.3. JOGOS DE TABULEIRO E RPGS COMO SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Por fim, o trabalho de Xexéo et al. (2021) analisa jogos como sistemas dinâmicos de informação, destacando como as interações entre jogadores e regras se traduzem em fluxos de dados processáveis. Essa abordagem contribui para o entendimento de como plataformas digitais podem otimizar a experiência de jogo ao automatizar processos complexos.

Embora o foco de Xexéo et al. seja no potencial tecnológico dos jogos, nossa pesquisa enfatiza o aspecto humano dessa interação, explorando como os jogadores avaliam os benefícios e limitações das plataformas digitais em relação à experiência presencial.

3.4. CONTRIBUIÇÕES DO PRESENTE ESTUDO

O presente trabalho diferencia-se ao integrar uma perspectiva teórica e empírica sobre os jogos de tabuleiro e RPGs de mesa no ambiente digital. Enquanto os estudos analisados oferecem insights valiosos, nossa abordagem combina a identificação de lacunas na literatura com dados coletados diretamente de jogadores, gerando uma análise abrangente sobre imersão, interação social e acessibilidade.

Além disso, nossa pesquisa propõe recomendações para o aprimoramento das plataformas digitais com base nas percepções dos usuários, contribuindo para o desenvolvimento de soluções que conciliem os benefícios do ambiente digital com os valores das experiências presenciais.

4. METODOLOGIA DE PESQUISA

Este capítulo detalha a metodologia empregada na condução da pesquisa. A abordagem metodológica foi planejada para garantir a coleta de dados relevantes e a análise consistente, contribuindo para responder às questões de pesquisa propostas.

4.1. OBJETIVO DA PESQUISA

A pesquisa foi concebida para compreender como os jogadores percebem os benefícios e desafios das plataformas digitais para jogos de tabuleiro e RPGs, avaliando também sua relevância no cenário pós-pandemia. O objetivo principal foi mapear as experiências dos usuários para identificar padrões, limitações e oportunidades de melhoria.

4.2. INSTRUMENTO DE PESQUISA

O instrumento utilizado na pesquisa foi um questionário online, desenvolvido com base nos conceitos explorados na revisão teórica e estruturado para abordar diferentes dimensões da experiência dos jogadores. O questionário foi dividido em perguntas fechadas e abertas, organizadas em categorias temáticas.

As perguntas foram divididas em categorias que incluem:

- **Imersão:** Investigando o nível de envolvimento emocional e a sensação de presença no ambiente virtual.
- **Interação Social:** Avaliando como a comunicação e a colaboração entre jogadores são afetadas nas plataformas digitais.
- **Acessibilidade e Usabilidade:** Explorando a facilidade de uso das ferramentas digitais e as barreiras tecnológicas enfrentadas pelos jogadores.
- **Comparação com o Presencial:** Buscando entender como os respondentes percebem as diferenças entre as experiências presenciais e digitais.
- **Impacto da Pandemia:** Verificando a influência do isolamento social no aumento do uso das plataformas digitais e na adaptação dos jogadores a esse ambiente.

A Tabela 1 apresenta a listagem completa de todas as perguntas utilizadas no questionário.

Tabela 1. Perguntas e elementos do questionário.

Pergunta	Descrição
Data e Hora	Coleta automática da data e hora em que o formulário foi preenchido. Essa informação é útil para identificar o período de coleta dos dados.
Declaração de consentimento	Declaração de consentimento, onde os participantes confirmam estar cientes dos termos da pesquisa e concordam em participar.
Idade	Pergunta fechada para determinar a faixa etária dos respondentes. As opções incluem faixas como "18 a 29 anos", "30 a 39 anos", etc.
Grau de Formação	Pergunta fechada que classifica os respondentes de acordo com seu nível educacional, como "Ensino Médio Completo", "Superior Incompleto", ou "Superior Completo".
Gênero	Pergunta fechada que identifica o gênero do participante (e.g., "Masculino", "Feminino", "Não Binário", etc.).
Qual Estado você vive?	Pergunta aberta onde os participantes indicam seu estado de residência, possibilitando a análise de dados regionais.
Você já jogou jogos de tabuleiro ou RPGs de mesa online?	Pergunta fechada que identifica se os participantes já têm experiência com jogos de tabuleiro ou RPGs online (respostas como "Sim" ou "Não").
Se sim, com que frequência você joga jogos de tabuleiro online?	Pergunta fechada sobre a regularidade das sessões de jogo, com opções como "Diariamente", "Uma vez por semana", "Raramente", etc.
Quais plataformas digitais você costuma usar para jogos de tabuleiro ou RPG de mesa?	Pergunta de múltipla escolha, onde os participantes selecionam todas as plataformas digitais que utilizam, como "Tabletop Simulator", "Roll20", entre outras.
Como você compara a experiência de jogar jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online em relação à experiência física?	Pergunta fechada que explora a percepção dos participantes sobre diferenças entre as experiências online e presenciais (e.g., "Melhor fisicamente", "Melhor online").
O que mais te atrai nos jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online?	Pergunta aberta que permite aos participantes apontar os aspectos mais atrativos do jogo online, como "Facilidade de acesso", "Variedade de jogos", etc.
Quais são as maiores desvantagens que você percebe ao jogar jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online?	Pergunta aberta onde os participantes relatam as desvantagens percebidas, como "Falta de interação social presencial" ou "Problemas com a interface das plataformas".
Em média, quanto tempo você costuma gastar jogando jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online por semana?	Pergunta fechada sobre o tempo dedicado semanalmente ao jogo online (e.g., "Menos de 1 hora", "1 a 3 horas", "Mais de 5 horas").
Você considera que jogar online contribuiu para você jogar mais jogos de tabuleiro ou RPG de mesa do que jogaria	Pergunta fechada que avalia se o ambiente digital ampliou o acesso ou a frequência de jogo.

presencialmente?	
Justifique a sua resposta anterior	Pergunta aberta para explicar a resposta dada à pergunta anterior, permitindo a coleta de dados qualitativos.
Na sua opinião, o uso de plataformas digitais para jogos de tabuleiro e RPG de mesa deve continuar após a pandemia, mesmo com a possibilidade de retorno ao presencial?	Pergunta fechada que investiga a aceitação das plataformas digitais no contexto pós-pandemia.
Justifique a sua resposta anterior.	Pergunta aberta para explicar a resposta dada à pergunta anterior, permitindo a coleta de dados qualitativos.
No caso de RPG de mesa, você utiliza plataformas específicas para organização e gestão da campanha?	Pergunta fechada para identificar se os participantes usam ferramentas como Roll20, D&D Beyond, entre outras.
Se sim, qual o principal impacto dessas plataformas na gestão da campanha e na imersão?	Pergunta aberta que explora os efeitos das ferramentas digitais na organização e experiência de jogo.
Deixe comentários adicionais sobre sua experiência com jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online	Campo aberto para que os participantes forneçam feedback geral ou relatos adicionais sobre sua experiência.

Fonte: Do autor.

4.3. PÚBLICO ALVO

A pesquisa foi direcionada a jogadores ativos de jogos de tabuleiro e RPGs, com perfis variados em termos de idade, localização geográfica e experiência de jogo. Para alcançar um público diversificado, o questionário foi divulgado em comunidades online, fóruns especializados e redes sociais, abrangendo plataformas como Facebook, Discord e grupos específicos sobre RPGs e jogos de tabuleiro.

4.4. COLETA DE DADOS

Após a validação do questionário, ele foi aplicado por meio de plataformas digitais, garantindo amplo alcance e diversidade nos perfis dos respondentes. A coleta de dados ocorreu durante um período de 4 semanas, com o questionário sendo hospedado no Google Forms. Foram obtidas mais de 100 respostas, que foram analisadas para identificar tendências e padrões relevantes. As respostas foram organizadas em uma planilha para facilitar o tratamento dos dados.

4.5. ANÁLISE DOS DADOS

Os dados coletados foram analisados por meio de duas abordagens:

- **Análise Quantitativa:** Utilizando estatísticas descritivas para identificar proporções, médias e frequências nas respostas às perguntas fechadas.
- **Análise Qualitativa:** Explorando as respostas discursivas para identificar percepções, opiniões e sentimentos expressados pelos participantes. Foi utilizada a técnica de análise de conteúdo para categorizar as respostas abertas e identificar temas emergentes.

4.6. AMEAÇAS E LIMITAÇÕES DA PESQUISA

Como qualquer estudo empírico, esta pesquisa apresenta limitações e ameaças à validade dos resultados obtidos. Uma das principais limitações diz respeito à composição da amostra. A divulgação do questionário foi realizada em grupos online voltados para jogadores de RPG de mesa, o que pode ter influenciado o perfil dos respondentes e, conseqüentemente, os resultados. Essa abordagem pode ter reduzido a diversidade de participantes, excluindo jogadores que não fazem parte dessas comunidades virtuais, mas que poderiam apresentar percepções diferentes sobre a experiência com jogos de tabuleiro e RPGs online.

Outra ameaça à validade da pesquisa está na ausência de um controle rigoroso sobre quem poderia responder ao questionário. Como a pesquisa foi disponibilizada publicamente em plataformas digitais, não houve restrições que impedissem a participação de indivíduos que não possuíam familiaridade real com o tema. Esse fator pode ter introduzido respostas menos embasadas na experiência concreta com jogos de tabuleiro e RPGs online, impactando a precisão dos resultados. Segundo Nascimento et al. (2018), a participação de terceiros sem um critério pré-definido pode comprometer a saturação teórica em pesquisas qualitativas, uma vez que respostas de indivíduos sem vivência no tema podem distorcer as tendências identificadas.

Além disso, a pesquisa se baseou em um questionário de autopercepção, o que significa que os dados foram coletados a partir das percepções e memórias dos participantes. Essa abordagem pode estar sujeita a vieses cognitivos, como a tendência de relatar experiências passadas de maneira subjetiva, enfatizando aspectos positivos ou negativos de forma desproporcional.

Por fim, vale destacar que o estudo não explorou todas as possíveis variáveis que influenciam a experiência do jogador no ambiente digital. Fatores como o tempo de uso das plataformas, a familiaridade prévia com jogos online e a qualidade da conexão à internet podem ter impactos significativos na percepção dos participantes, mas não foram abordados em profundidade nesta análise. Pesquisas futuras podem se beneficiar da aplicação de métodos mistos, combinando questionários com entrevistas aprofundadas para obter um entendimento mais detalhado e abrangente do tema.

5. RESULTADOS

Este capítulo apresenta os resultados obtidos na pesquisa, realizada com 110 participantes, sobre suas experiências e percepções relacionadas a jogos de tabuleiro e RPGs online. Os dados coletados foram organizados e analisados para oferecer um panorama detalhado do perfil dos respondentes, suas preferências, desafios e vantagens percebidas no uso de plataformas digitais para esses jogos.

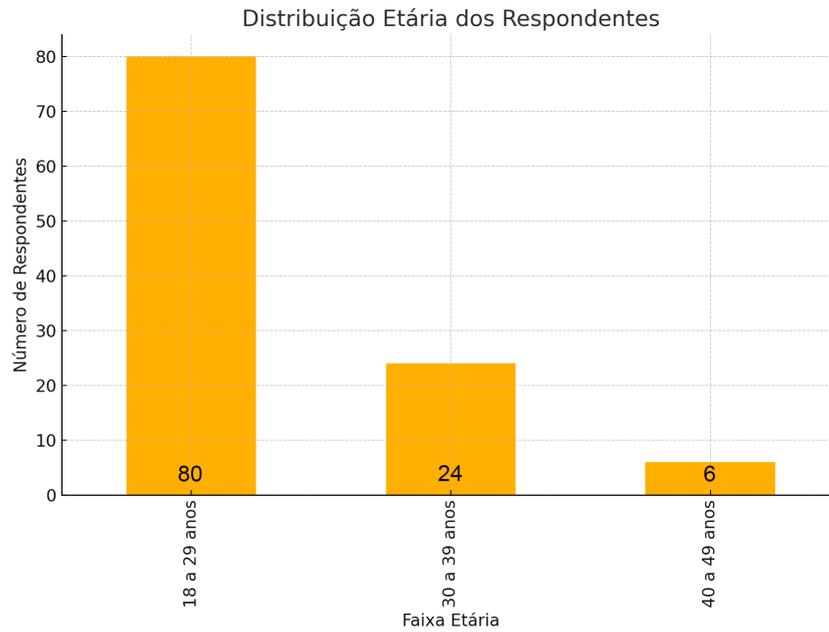
A apresentação dos resultados é dividida em seções, começando pelo perfil sociodemográfico dos participantes, seguido por análises sobre frequência de jogo, plataformas utilizadas, comparações entre experiências físicas e online, e opiniões sobre a continuidade do uso dessas ferramentas no contexto pós-pandemia. Esses insights fundamentam as discussões e conclusões que serão exploradas posteriormente neste trabalho.

5.1. PERFIL DOS RESPONDENTES

A pesquisa contou com participantes cujas características sociodemográficas fornecem uma visão ampla do público interessado em jogos de tabuleiro e RPGs online. A seguir, são apresentados os principais resultados relacionados ao perfil dos respondentes (Figura 2).

A análise da faixa etária mostra que a maior parte dos participantes tem entre 18 e 29 anos, representando o público majoritário dessa prática. Essa faixa etária, geralmente associada a maior familiaridade com tecnologias digitais e hobbies contemporâneos, é seguida pela faixa de 30 a 39 anos. Respondentes acima de 40 anos têm menor representatividade, o que pode indicar que jogos de tabuleiro e RPGs online são mais populares entre jovens adultos.

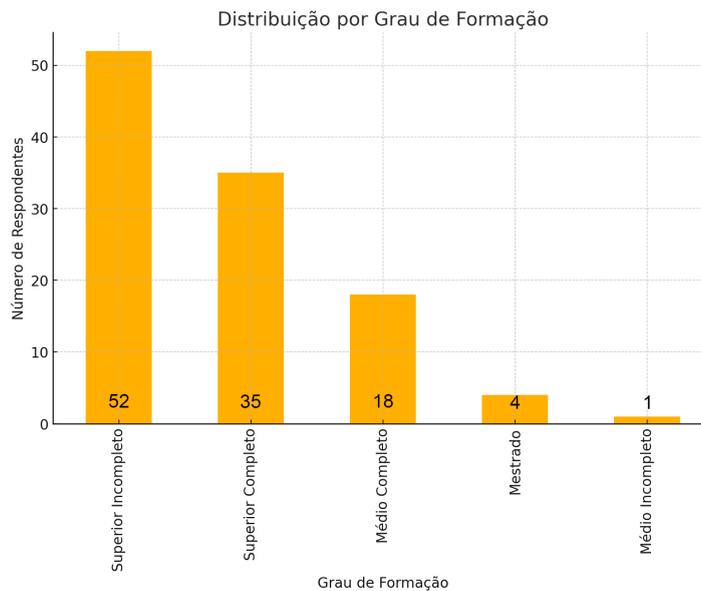
Figura 2: Distribuição Etária dos Respondentes



Fonte: Do autor.

Em relação ao nível educacional, observa-se que a maioria dos respondentes possui ensino superior completo ou incompleto (Figura 3). Isso pode ser atribuído à natureza dos jogos de tabuleiro e RPGs, que frequentemente exigem habilidades como planejamento estratégico, raciocínio lógico e criatividade, características associadas a públicos com maior grau de escolaridade.

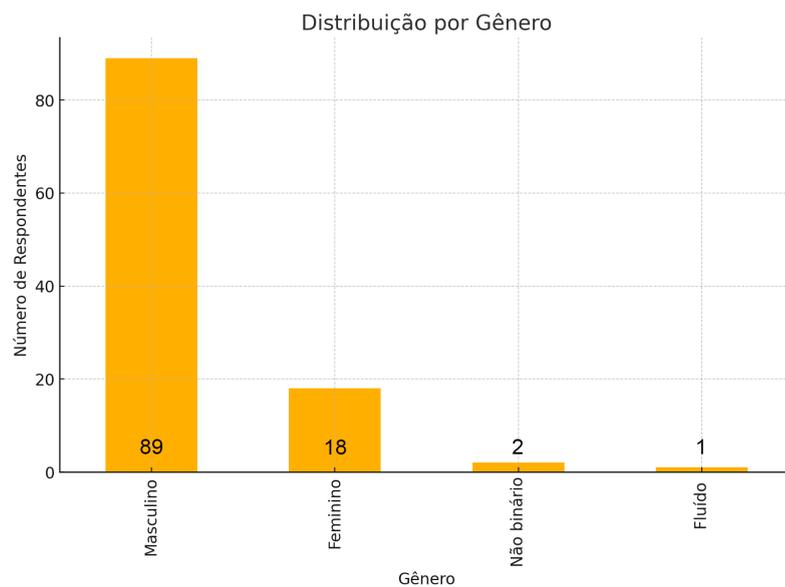
Figura 3: Distribuição por Grau de Formação



Fonte: Do autor.

No quesito gênero, há predominância de participantes do sexo masculino, mas uma presença significativa de mulheres também foi registrada (Figura 4). Este dado é importante, pois reflete uma tendência de maior inclusão feminina em um universo historicamente associado ao público masculino. Essa mudança de perfil reforça a diversidade crescente na prática de jogos de tabuleiro e RPGs.

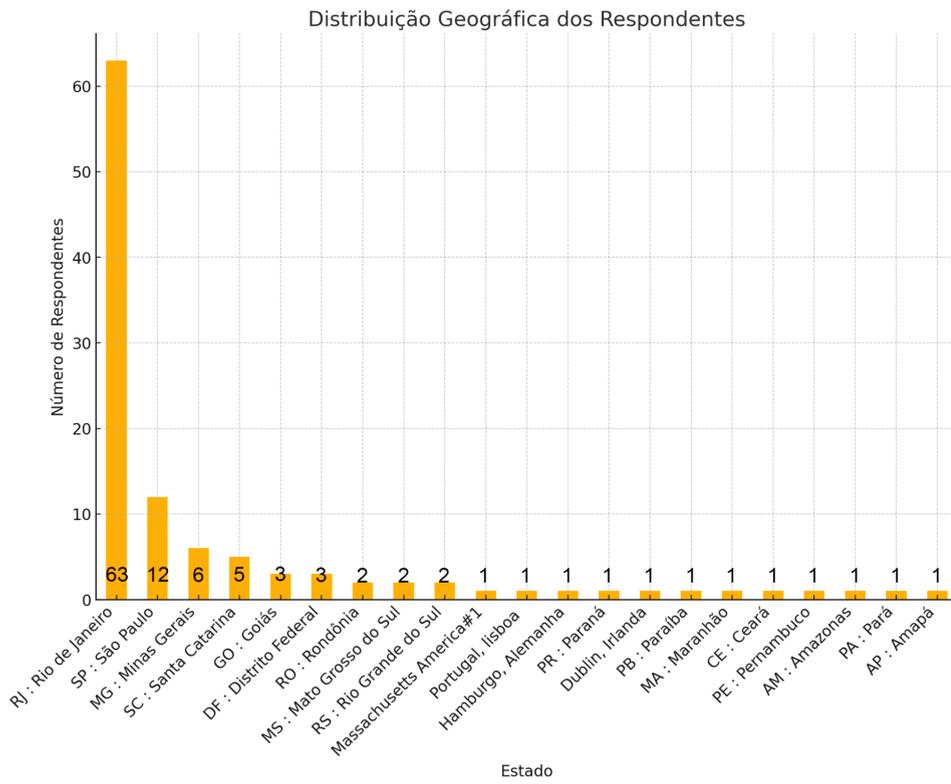
Figura 4: Distribuição por Gênero



Fonte: Do autor.

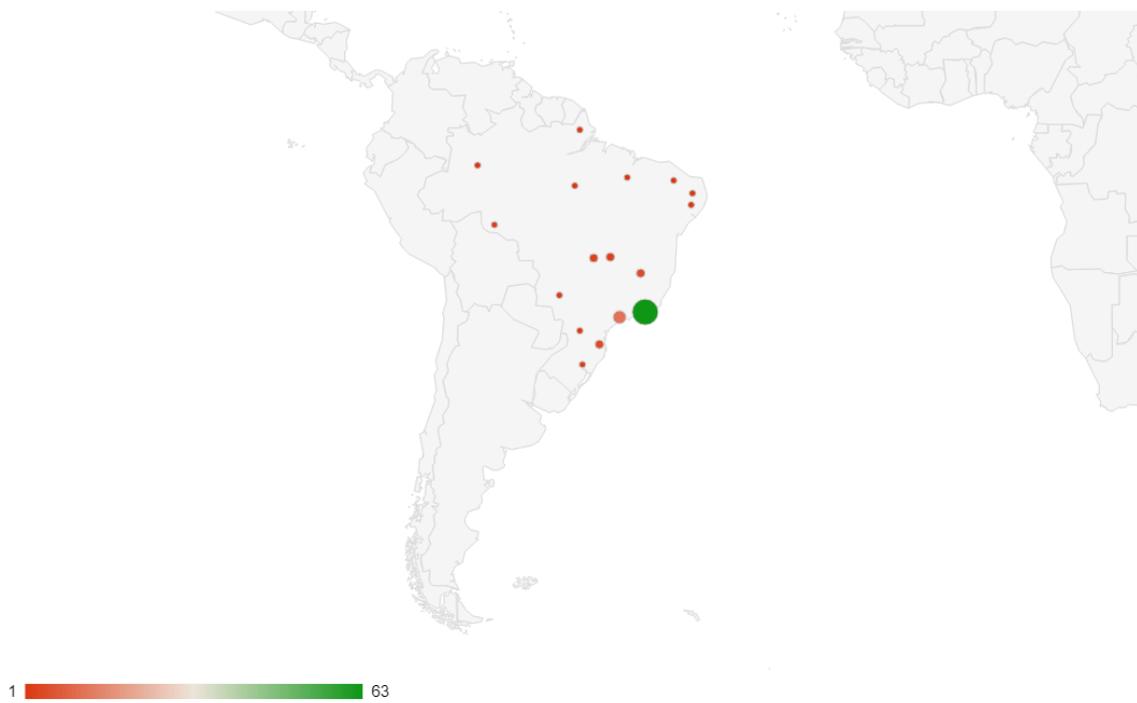
Geograficamente, a pesquisa abrangeu participantes de diversas regiões do Brasil e até mesmo de outros continentes como Europa e América do Norte, com destaque para os estados de Rio de Janeiro e São Paulo (Figura 5). Esses estados apresentaram maior concentração de respondentes, o que pode estar relacionado a fatores como densidade populacional e acesso a tecnologias digitais. No entanto, a distribuição dos participantes demonstra que o interesse por jogos de tabuleiro e RPGs online transcende barreiras regionais e internacionais.

Figura 5: Distribuição Geográfica dos Respondentes



Fonte: Do autor.

Figura 6: Distribuição Geográfica dos Respondentes no mapa



Fonte: Do autor.

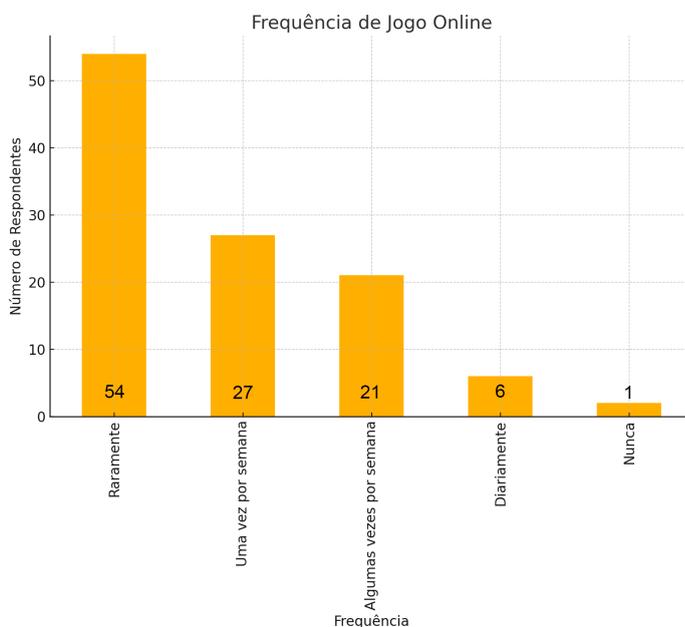
Em resumo, os dados coletados indicam que o público-alvo de jogos de tabuleiro e RPGs online é predominantemente jovem, educado e majoritariamente masculino, com um crescente protagonismo feminino. Além disso, a prática está amplamente disseminada em todo o Brasil, com maior concentração em estados mais populosos ou com acesso mais consolidado à tecnologia.

5.2. EXPERIÊNCIA COM JOGOS DE TABULEIRO E RPGS ONLINE

Nesta seção, são apresentados os resultados relacionados à experiência dos respondentes com jogos de tabuleiro e RPGs no ambiente online, abrangendo frequência de jogo, plataformas mais utilizadas, comparações entre as modalidades física e online, além das principais atrações e desvantagens percebidas.

Os dados revelam que, entre os participantes, a maioria já possui experiência com jogos de tabuleiro ou RPGs no ambiente online (Figura 6). A frequência de jogo varia significativamente: enquanto um grupo considerável joga uma vez por semana, outros jogam raramente ou diariamente. Essa distribuição reflete diferentes níveis de engajamento, com uma parte da audiência adotando os jogos online como hábito regular, enquanto outra encara a prática de forma ocasional.

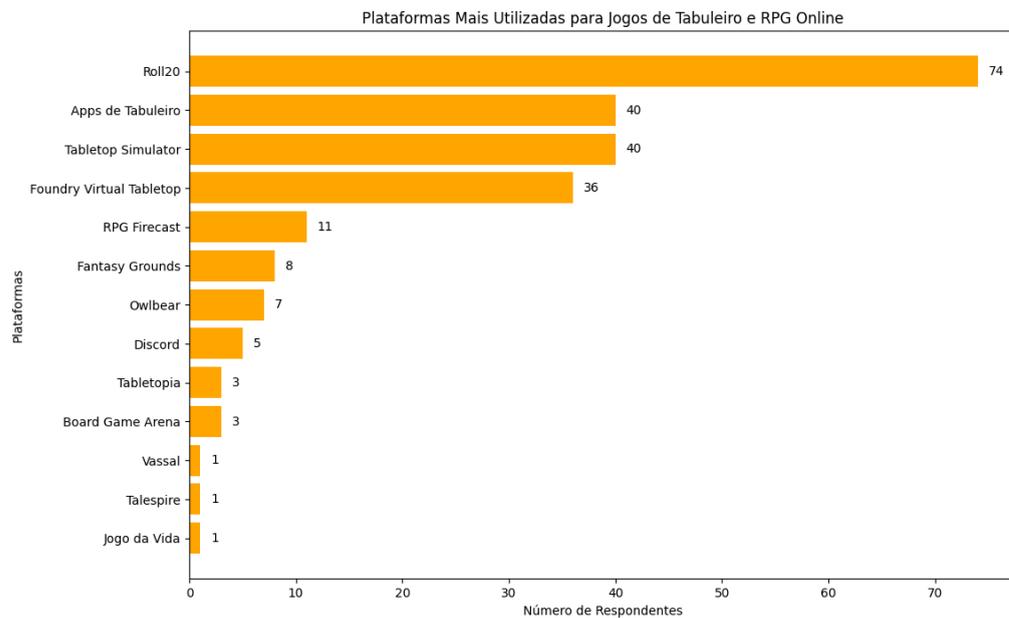
Figura 7: Frequência de Jogo Online



Fonte: Do autor.

Quanto às plataformas digitais utilizadas, os resultados destacam que o Tabletop Simulator e o Roll20 são amplamente preferidos pelos jogadores, sendo citados como as ferramentas mais populares (Figura 7). Esses resultados podem ser atribuídos à versatilidade dessas plataformas, que oferecem funcionalidades adaptadas a diversos tipos de jogos de tabuleiro e RPGs. Outras plataformas, como Foundry Virtual Tabletop, também foram mencionadas, embora com menor frequência, indicando um mercado diversificado, mas dominado por líderes claros.

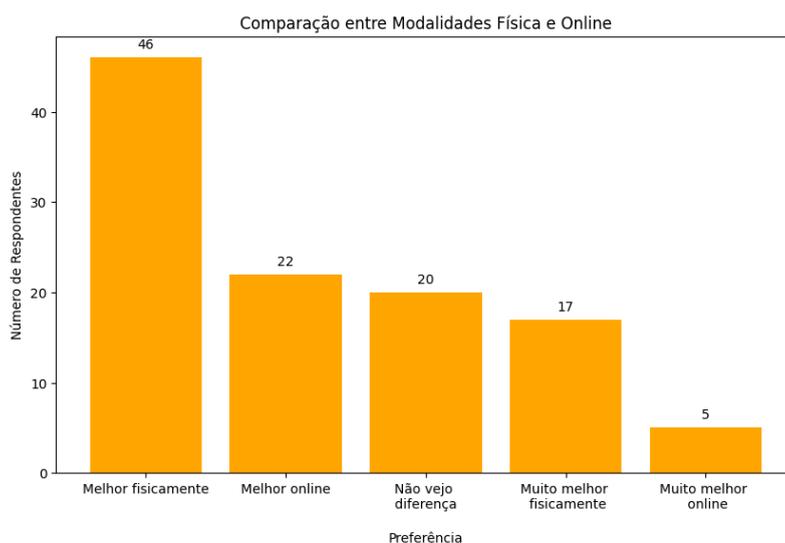
Figura 8: Plataformas mais utilizadas



Fonte: Do autor.

Quando comparada à experiência presencial, as opiniões se dividem. Muitos respondentes consideram que o jogo físico proporciona uma experiência superior devido à maior interação social e imersão. Por outro lado, uma parcela significativa aponta que a experiência online é melhor ou tão boa quanto a física, destacando a facilidade de acesso como o principal atrativo (Figura 8). Essa diversidade de opiniões sugere que a escolha entre as modalidades depende de fatores como contexto, objetivos e preferências pessoais.

Figura 9: Comparação entre Modalidades Física e Online

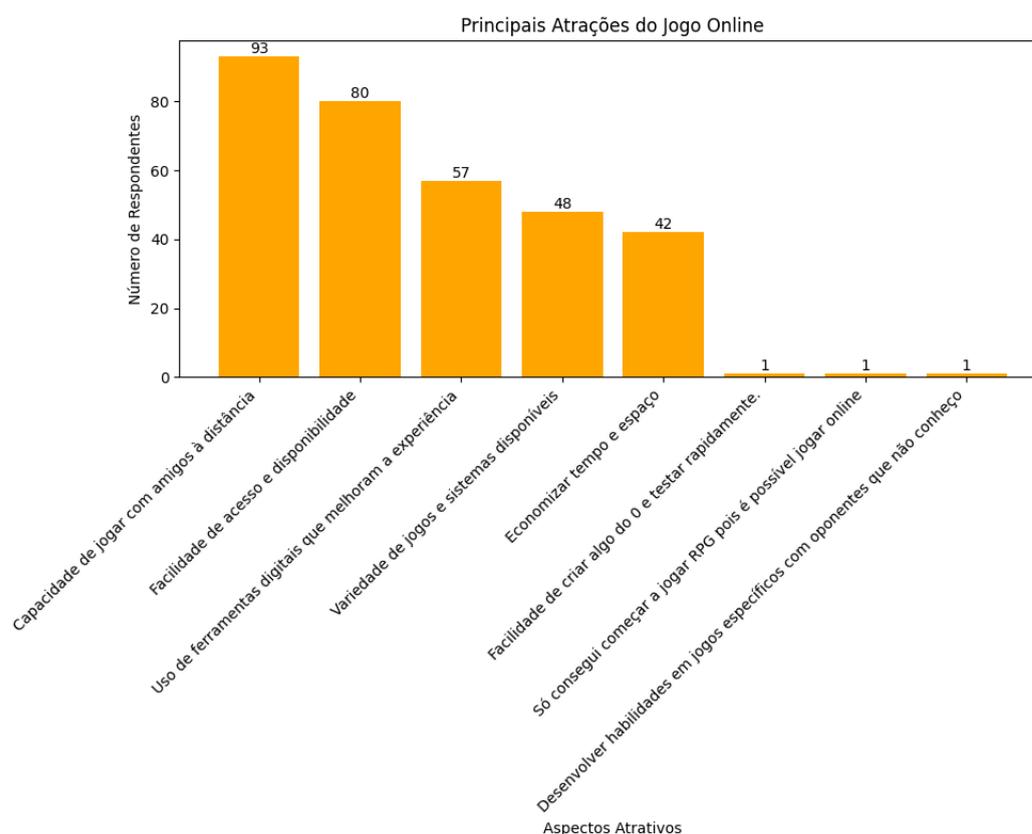


Fonte: Do autor.

Os principais fatores que atraem os jogadores para os jogos de tabuleiro e RPGs online foram amplamente explorados pelos respondentes. Os aspectos mais citados incluem a facilidade de acesso, que elimina barreiras logísticas como deslocamento físico, e a possibilidade de jogar com amigos à distância, conectando pessoas independentemente da localização geográfica. Além disso, a variedade de jogos disponíveis foi destacada como um dos pontos fortes do ambiente digital, oferecendo opções que muitas vezes não estão disponíveis no formato físico (Figura 9).

Outra vantagem frequentemente mencionada foi o uso de ferramentas digitais que melhoram a experiência, como mapas virtuais, trilhas sonoras e geradores automáticos de dados. Esses recursos são vistos como elementos que enriquecem a jogabilidade e oferecem maior imersão, especialmente em jogos de RPG.

Figura 10: Principais Atrações do Jogo Online

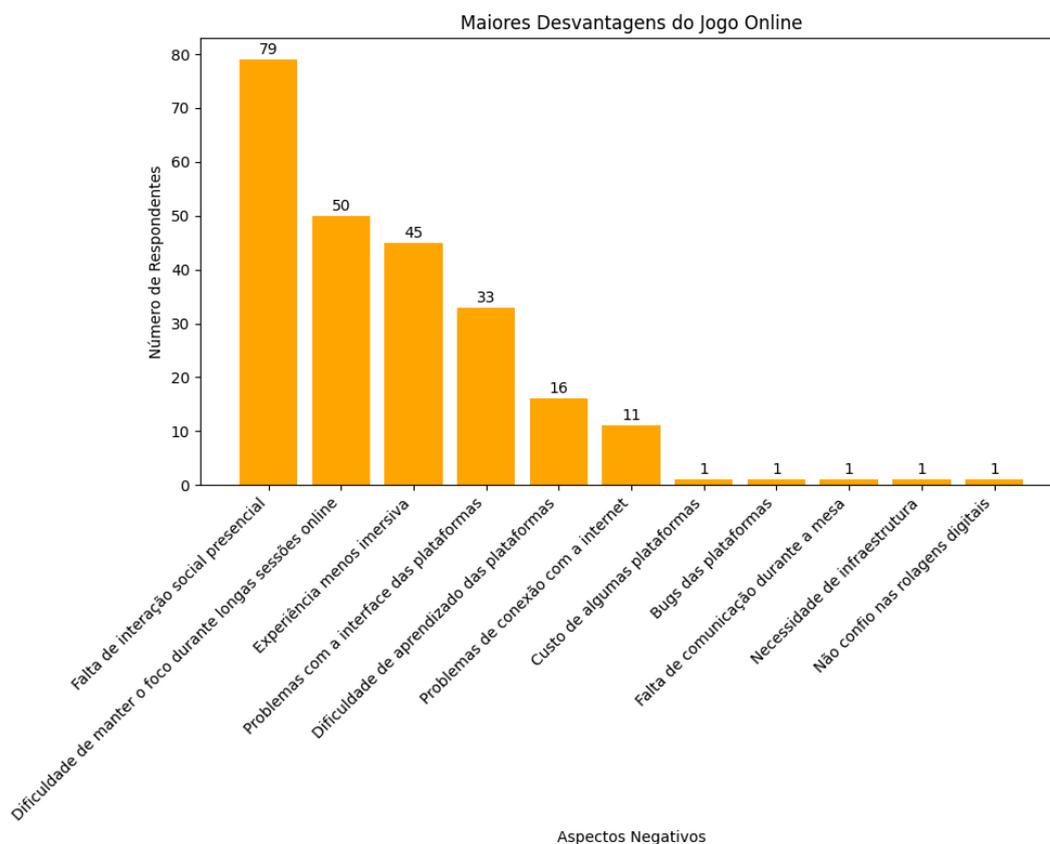


Fonte: Do autor.

Embora o ambiente digital tenha seus atrativos, também foram relatados desafios significativos. A desvantagem mais mencionada foi a falta de interação social presencial, que ainda é considerada insubstituível para muitos jogadores. Além disso, a dificuldade de manter o foco durante longas sessões online foi apontada como um obstáculo, com muitos participantes mencionando o cansaço gerado pelo ambiente virtual (Figura 10).

Problemas técnicos, como dificuldades com a interface de algumas plataformas e instabilidade de conexão, também foram frequentemente citados. Essas questões indicam que, apesar de suas vantagens, o jogo online ainda apresenta limitações que podem prejudicar a experiência do usuário.

Figura 11: Maiores Desvantagens do Jogo Online



Fonte: Do autor.

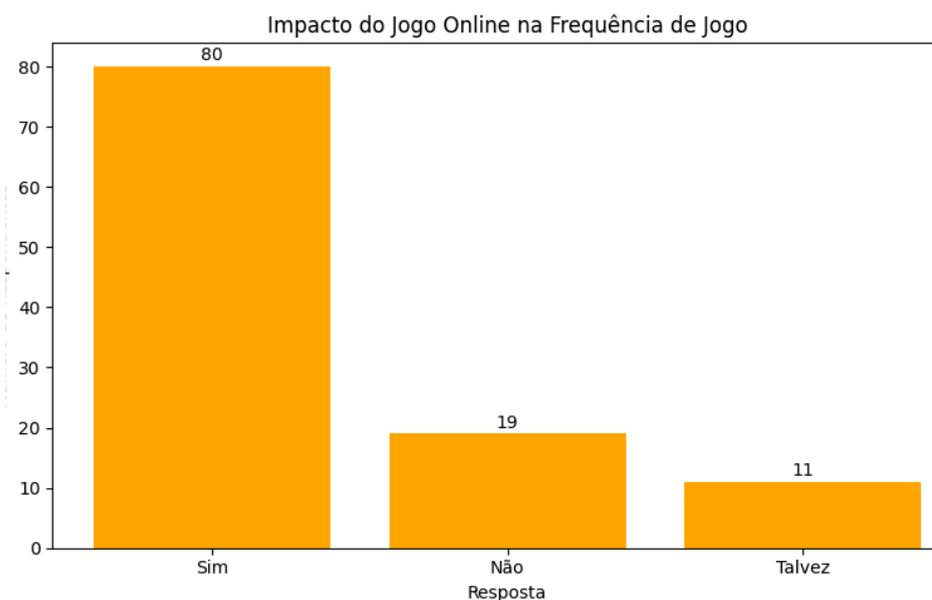
Os resultados apontam que, embora o jogo online apresente desafios específicos, ele cumpre um papel essencial ao ampliar o acesso e manter ativa a prática de jogos de tabuleiro e RPGs, especialmente em contextos onde o encontro presencial é inviável. Essa modalidade se consolida como uma extensão das experiências físicas, oferecendo alternativas que conciliam praticidade e conectividade.

5.3. IMPACTOS DO JOGO ONLINE NA FREQUÊNCIA E ADESÃO

A maioria dos respondentes afirmou que o jogo online aumentou a frequência com que jogam. Entre os motivos mais citados estão a praticidade do ambiente virtual, que elimina barreiras logísticas como deslocamento, e a possibilidade de organizar sessões com maior frequência, especialmente durante a pandemia (Figura 11).

Por outro lado, uma parcela menor dos participantes acredita que o jogo online não impactou significativamente sua frequência, apontando que preferem as experiências presenciais ou que já mantinham uma rotina consistente de jogos antes de aderirem ao ambiente digital.

Figura 12: Impacto do Jogo Online na Frequência de Jogo

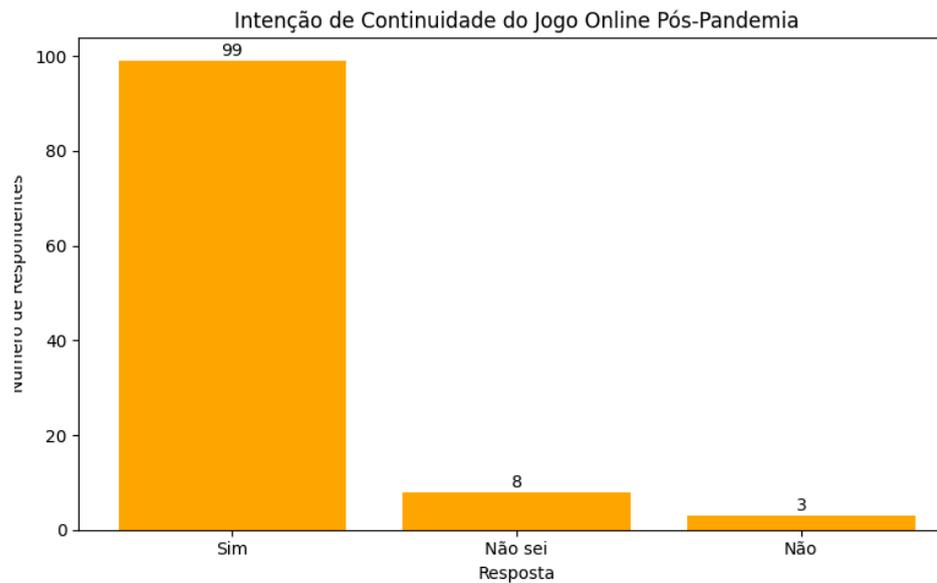


Fonte: Do autor.

Ao analisar a continuidade do uso de plataformas digitais após a pandemia, a maioria dos respondentes declarou que pretende continuar jogando online mesmo com o retorno às atividades presenciais. Essa intenção reflete a flexibilidade e os benefícios proporcionados pelo ambiente digital, como a possibilidade de conectar-se com jogadores de diferentes locais (Figura 12).

No entanto, uma parte dos participantes prefere retornar completamente ao formato físico, argumentando que o jogo presencial oferece uma interação social mais rica e uma experiência imersiva que o ambiente online não consegue replicar.

Figura 13: Intenção de Continuidade do Jogo Online Pós-Pandemia



Fonte: Do autor.

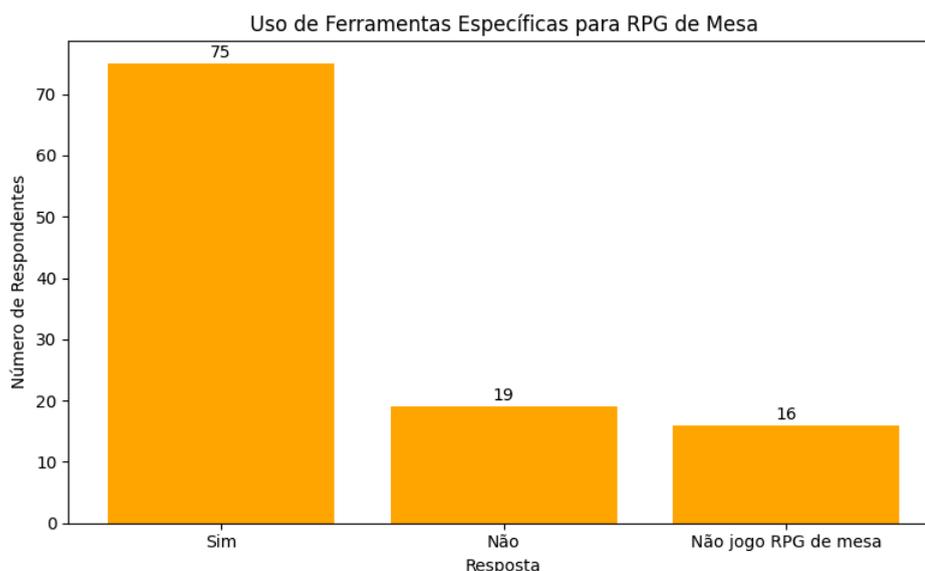
Os dados mostram que o jogo online não apenas ampliou o acesso, mas também se consolidou como uma modalidade complementar ao jogo presencial. Essa evolução destaca a relevância do ambiente digital como um espaço que possibilita novas dinâmicas e amplia a inclusão de jogadores.

5.4. RPGS E GESTÃO DE CAMPANHAS

Os resultados da pesquisa também exploraram a utilização de ferramentas digitais específicas para a gestão de campanhas de RPG de mesa. Esses dados são importantes para compreender como o ambiente online tem sido adaptado para jogos que exigem maior organização e imersão.

A maioria dos respondentes que joga RPG online relatou utilizar plataformas como Roll20, Foundry Virtual Tabletop e D&D Beyond para organizar e gerenciar suas campanhas. Essas ferramentas são amplamente reconhecidas por oferecer suporte a funcionalidades como mapas interativos, trilhas sonoras e gerenciadores automáticos de personagens e fichas (Figura 13).

Figura 14: Uso de Ferramentas Específicas para RPG de Mesa

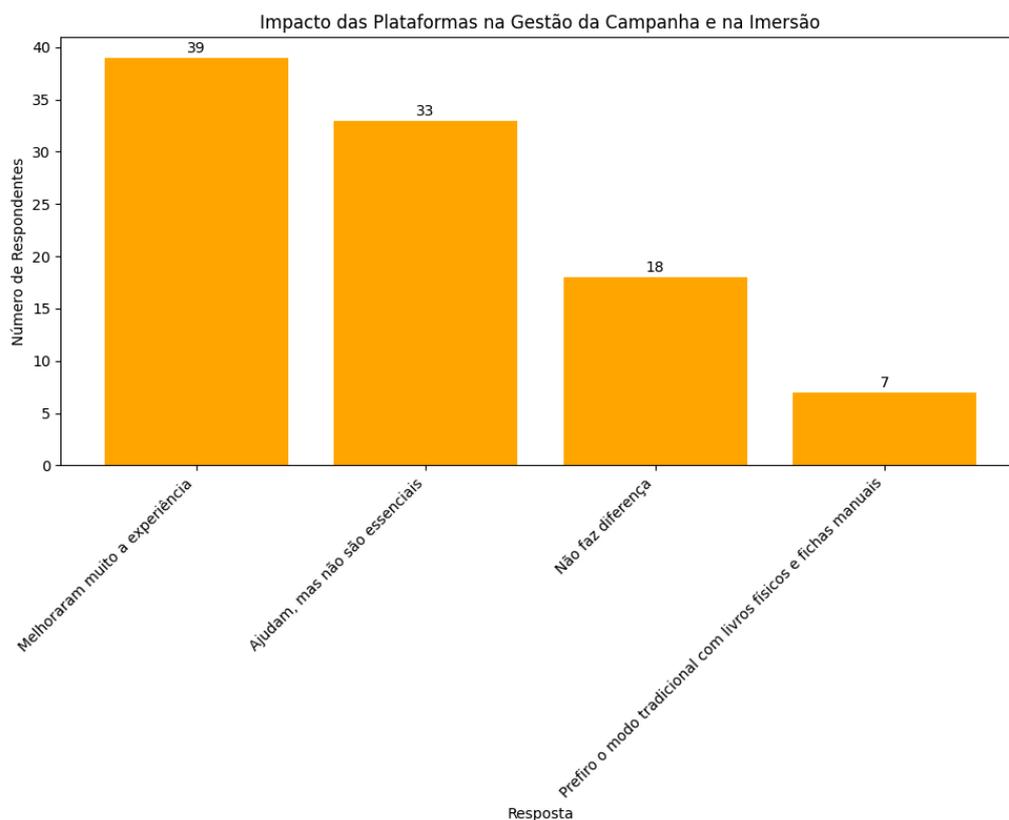


Fonte: Do autor.

Esses recursos não apenas facilitam a logística do jogo, mas também proporcionam uma experiência mais imersiva. Por outro lado, alguns jogadores ainda preferem métodos mais simples, utilizando apenas plataformas de comunicação, como Discord, ou até ferramentas customizadas, apontando para uma diversidade de estilos de jogo.

Os participantes destacaram que as ferramentas digitais aprimoram a organização das campanhas, permitindo uma melhor visualização e registro de informações. No entanto, alguns apontaram que o excesso de funcionalidades pode atrapalhar a experiência de jogo, tornando o processo mais técnico e menos intuitivo.

Figura 15: Impacto do Uso de Ferramentas Específicas para RPG de Mesa



Fonte: Do autor.

5.5. COMENTÁRIOS ADICIONAIS

O campo de comentários adicionais revelou insights importantes sobre as percepções gerais dos respondentes em relação ao ambiente online e suas experiências. Muitos participantes aproveitaram para compartilhar reflexões e sugestões, que foram agrupadas em temas principais:

1. **Apoio ao Ambiente Online como Complemento:** Vários jogadores afirmaram que o jogo online é uma alternativa viável e útil, mas deve ser considerado como um complemento ao presencial, e não como substituto definitivo. Essa opinião reflete o desejo de equilíbrio entre as modalidades.
2. **Demandas por Melhorias Técnicas:** Sugestões de melhorias incluem interfaces mais intuitivas, maior estabilidade nas plataformas e ampliação de recursos gratuitos, especialmente para jogos mais populares.
3. **Impacto da Pandemia:** Muitos relataram que a pandemia foi um catalisador para a adesão ao jogo online. Embora alguns tenham voltado ao presencial,

outros afirmaram que continuarão utilizando o ambiente digital devido à conveniência.

Esses comentários oferecem uma visão qualitativa e enriquecem os dados quantitativos apresentados. Eles revelam tanto os pontos fortes quanto as limitações do jogo online, contribuindo para uma visão equilibrada do cenário.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos permitem refletir sobre as transformações causadas pela adoção de plataformas digitais, os benefícios proporcionados, e os desafios enfrentados pelos jogadores. Nesta seção, são apresentadas as principais conclusões do estudo, bem como as contribuições e limitações da pesquisa.

6.1. CONCLUSÕES PRINCIPAIS

Os dados evidenciam que o ambiente digital teve um papel significativo na popularização e ampliação do acesso aos jogos de tabuleiro e RPGs de mesa. A maior parte dos participantes relatou que o jogo online contribuiu para aumentar a frequência de suas sessões, especialmente devido à facilidade de acesso, à possibilidade de jogar com amigos à distância e à variedade de plataformas disponíveis. Além disso, ferramentas digitais específicas, como Roll20 e Foundry Virtual Tabletop, foram destacadas por muitos como essenciais para organizar e gerir campanhas, proporcionando maior imersão e praticidade.

Apesar das vantagens, o jogo online também apresenta limitações. A principal desvantagem relatada foi a falta de interação social presencial, um elemento considerado fundamental para muitos jogadores. Problemas técnicos, como dificuldades de interface e instabilidade de conexão, foram outros pontos críticos mencionados. Esses desafios mostram que, embora o ambiente digital seja uma alternativa viável, ainda há barreiras a serem superadas para que ele se torne plenamente satisfatório.

Outro ponto relevante é o impacto da pandemia de COVID-19, que catalisou a migração para o ambiente online. Os resultados indicam que a maioria dos jogadores pretende continuar utilizando as plataformas digitais mesmo com o retorno ao presencial, reforçando a ideia de que o jogo online se consolidou como uma modalidade complementar, e não substitutiva, ao jogo físico.

6.2. CONTRIBUIÇÕES DO ESTUDO

Este trabalho contribui para o entendimento das dinâmicas sociais e tecnológicas que envolvem os jogos de tabuleiro e RPGs no ambiente digital. Ele apresenta dados que podem ser úteis tanto para pesquisadores interessados em cultura de jogos quanto

para desenvolvedores de plataformas, apontando as necessidades e demandas dos jogadores.

Ao destacar os aspectos positivos, como a flexibilidade e o alcance global do jogo online, e ao apontar as dificuldades enfrentadas, este estudo também oferece subsídios para o desenvolvimento de soluções que melhorem a experiência dos usuários. Por exemplo, melhorias técnicas em plataformas e recursos que promovam maior interação social podem tornar o jogo online ainda mais atrativo.

6.3. LIMITAÇÕES DA PESQUISA

Embora tenha alcançado um número significativo de participantes, a pesquisa apresenta algumas limitações. O perfil dos respondentes é majoritariamente jovem e educado, o que pode restringir a generalização dos resultados para outros públicos. Além disso, por ser um estudo baseado em autodeclarações, os dados estão sujeitos a vieses de percepção individual.

Outro ponto é a impossibilidade de explorar mais profundamente alguns aspectos qualitativos, como as justificativas dadas pelos participantes e os comentários adicionais. Esses elementos poderiam ser analisados de forma mais detalhada em futuros estudos, utilizando metodologias qualitativas complementares.

6.4. PERSPECTIVAS FUTURAS

Com base nos resultados apresentados, sugerem-se algumas direções para futuras pesquisas. Estudos mais amplos e com maior diversidade de respondentes poderiam explorar como diferentes públicos percebem e utilizam os jogos online. Além disso, análises focadas em ferramentas específicas e suas funcionalidades podem trazer insights valiosos para o aprimoramento dessas plataformas.

Outro tema relevante para futuras investigações é a dinâmica híbrida entre o jogo presencial e o online. Como os jogadores equilibram essas modalidades? Que fatores determinam a preferência por uma ou outra? Responder a essas questões pode contribuir para a compreensão das transformações culturais em curso no universo dos jogos.

6.5. CONCLUSÃO

O ambiente digital trouxe mudanças significativas para os jogos de tabuleiro e RPGs de mesa, ampliando sua acessibilidade e conectando jogadores de diferentes localidades. No entanto, essas mudanças também destacaram os desafios e limitações da transição para o digital, particularmente no que se refere à interação social.

Este estudo, ao investigar essas experiências e percepções, reafirma o potencial do jogo online como uma ferramenta inclusiva e prática, ao mesmo tempo que reconhece a importância de aprimoramentos técnicos e sociais para tornar essa modalidade mais rica e satisfatória. O futuro do jogo digital parece promissor, especialmente como um complemento ao presencial, e cabe aos desenvolvedores, pesquisadores e comunidades de jogadores continuar construindo esse espaço de interação e diversão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- NEWZOO. *Newzoo Global Games Market Report 2022 | Free Version*. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>. Acesso em: 12 fev. 2025.
- SALEN, ZIMMERMAN, Katie, Eric, *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004.
- XEXÉO, G. et al. Games as Information Systems. XVII Brazilian Symposium on Information Systems, 7 jun. 2021. In: Federal University of Uberlândia.
- KLEINMAN, E. et al. The Gang's All Here: How People Used Games to Cope with COVID-19 Quarantine. In: PROCEEDINGS OF THE 2021 CHI CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS. Yokohama Japan: ACM, 2021.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds**. Chicago: University of Chicago Press, 1983.
- MULLIGAN, Jessica; PATAK, Bridgette. **Developing Online Games: An Insider's Guide**. Indianapolis: New Riders, 2003.
- GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons Player's Handbook**. TSR, 1974.
- ROLL20. Roll20 Virtual Tabletop. Disponível em: <https://roll20.net>. Acesso em: 5 nov. 2024.
- FOUNDRY VTT. Foundry Virtual Tabletop. Disponível em: <https://foundryvtt.com>. Acesso em: 5 nov. 2024.
- STEINKUEHLER, Constance; WILLIAMS, Dmitri. Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, v. 11, n. 4,
- NASCIMENTO, Luciana de Cassia Nunes, et al. "Saturação teórica em pesquisa qualitativa: relato de experiência na entrevista com escolares." *Revista Brasileira de Enfermagem* 71 (2018): 228-233.

Apêndice A - Formulário utilizado para pesquisa.

Perfil do Participante

Nesta seção queremos saber um pouco mais sobre você. Não se preocupe, nenhuma das questões abaixo irá te identificar.

Idade *

- Menos de 18 anos
- 18 a 29 anos
- 30 a 39 anos
- 40 a 49 anos
- 50 a 59 anos
- Mais de 60 anos

Grau de formação *

- Médio Incompleto
- Médio Completo
- Superior Incompleto
- Superior Completo
- Mestrado
- Doutorado

Gênero *

- Masculino
- Feminino
- Não binário
- Prefiro não dizer
- Outro: _____

Qual Estado você vive? *

Caso não more no Brasil, informe em "outros" a localização

- AC : Acre
- AL : Alagoas
- AP : Amapá
- AM : Amazonas
- BA : Bahia
- CE : Ceará
- DF : Distrito Federal
- ES : Espírito Santo
- GO : Goiás
- MA : Maranhão
- MT : Mato Grosso
- MS : Mato Grosso do Sul
- MG : Minas Gerais
- PA : Pará
- PB : Paraíba
- PR : Paraná
- PE : Pernambuco

Pesquisa de Opinião sobre Jogos de Tabuleiro e/ou RPG de Mesa Online

Neste momento, de fato, começa a coleta de suas percepções sobre jogos de tabuleiro e RPG de mesa online.

Você já jogou jogos de tabuleiro ou RPGs de mesa online? *

- Sim
- Não

Se sim, com que frequência você joga jogos de tabuleiro online? *

- Diariamente
- Algumas vezes por semana
- Uma vez por semana
- Raramente
- Nunca

Quais plataformas digitais você costuma usar para jogos de tabuleiro ou RPG de mesa? *
(Selecione todas que se aplicam)

- Tabletop Simulator
- Board Game Arena
- Tabletopia
- Vassal
- Roll20
- Foundry Virtual Tabletop
- RRPg Firecast
- Fantasy Grounds
- Aplicativos de jogos de tabuleiro (como Chess.com, Ticket to Ride, Monopoly, etc.)
- Outro: _____

Como você compara a experiência de jogar jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online em relação à experiência física? *

- Muito melhor online
- Melhor online
- Não vejo diferença
- Melhor fisicamente
- Muito melhor fisicamente

O que mais te atrai nos jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online? *

- Facilidade de acesso e disponibilidade
- Variedade de jogos e sistemas disponíveis
- Capacidade de jogar com amigos à distância
- Economizar tempo e espaço
- Uso de ferramentas digitais que melhoram a experiência (mapas, dados, trilha sonora, etc.)
- Outro: _____

Quais são as maiores desvantagens que você percebe ao jogar jogos de tabuleiro * ou RPG de mesa online?

- Falta de interação social presencial
- Problemas com a interface das plataformas
- Dificuldade de aprendizado das plataformas
- Experiência menos imersiva
- Dificuldade de manter o foco durante longas sessões online
- Outro: _____

Em média, quanto tempo você costuma gastar jogando jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online por semana? *

- Menos de 1 hora
- 1 a 3 horas
- 3 a 5 horas
- Mais de 5 horas

Você considera que jogar online contribuiu para você jogar mais jogos de tabuleiro ou RPG de mesa do que jogaria presencialmente? *

- Sim
- Não
- Talvez

Justifique a sua resposta anterior

Sua resposta

Na sua opinião, o uso de plataformas digitais para jogos de tabuleiro e RPG de mesa deve continuar após a pandemia, mesmo com a possibilidade de retorno ao presencial? *

- Sim
- Não
- Não sei

Justifique a sua resposta anterior

Sua resposta

No caso de RPG de mesa, você utiliza plataformas específicas para organização * e gestão da campanha? (Ex: Roll20, D&D Beyond, etc.)

- Sim
- Não
- Não jogo RPG de mesa

Se sim, qual o principal impacto dessas plataformas na gestão da campanha e na imersão?

- Melhoraram muito a experiência
- Ajudam, mas não são essenciais
- Preferia o modo tradicional com livros físicos e fichas manuais
- Não faz diferença

Deixe comentários adicionais sobre sua experiência com jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online:

Sua resposta
