

# Percepção de Experiência dos Jogadores em Plataformas Digitais Online para RPGs e Jogos de Tabuleiro

*Title: Players' Perception of Experience on Online Digital Platforms to RPGs and Board Games*

João Victor, Antunes Figueira<sup>1</sup> e Tadeu Moreira de Classe<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup>Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI)  
Escola de Informática Aplicada (EIA)  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)  
Rio de Janeiro – RJ – Brasil

<sup>2</sup>Grupo de Pesquisa em Jogos Digitais para Contextos Complexos (JOCCOM)  
Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI)  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)  
Rio de Janeiro – RJ – Brasil

{joao.figueira,tadeu.classe}@uniriotec.br

**Abstract. Introduction:** The migration of board games and RPGs to digital platforms was accelerated by the COVID-19 pandemic, allowing for remote interaction. However, it brought challenges, such as the lack of in-person interaction and difficulties with immersion, impacting the players' experience. **Objective:** This study investigates how digital platforms influence the perceptions and experiences of players of online RPGs and board games, focusing on immersion, social interaction, and accessibility. **Methodology:** An opinion survey was conducted with players of RPGs and online board games, with data from 108 participants being collected and analyzed using both quantitative and qualitative approaches. **Results:** The results showed evidence that, despite the advantages of digital platforms, such as playing remotely and easy access to games, players still prefer the in-person experience, especially for social interaction and immersion, highlighting engagement limitations on digital platforms.

**Keywords** Online RPG, Board Games, Digital Platforms, Game Experience, Players' Perception.

**Resumo. Introdução:** A migração de jogos de tabuleiro e RPGs para plataformas digitais foi acelerada pela pandemia de COVID-19, permitindo interação à distância, mas trouxe desafios como a falta de interação presencial e dificuldades de imersão, impactando a experiência dos jogadores. **Objetivo:** Este estudo investiga como as plataformas digitais influenciam as percepções e experiências dos jogadores de RPGs e jogos de tabuleiro online, com foco em imersão, interação social e acessibilidade. **Metodologia:** Foi realizada uma pesquisa de opinião (survey) com jogadores de RPG e jogos de tabuleiro online, no qual os dados de 108 participantes foi coletados e analisados por abordagens quantitativas e qualitativas. **Resultados:** Os resultados apontaram para evidências de que apesar das vantagens das plataformas digitais, como jogar à distância e fácil acesso a jogos, os jogadores ainda preferem a experiência presencial, especialmente pela interação social e imersão, destacando limitações de engajamento nas plataformas digitais.

**Palavras-Chave** RPG Online, Jogos de Tabuleiro, Plataformas Digitais, Experiência de Jogo, Percepção dos Jogadores.

## 1. Introdução

Nas últimas décadas, os jogos digitais consolidaram-se 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 [Tekinbas e Zimmerman 2003]. Essa popularidade também abriu espaço para a adaptação de jogos de tabuleiro e RPGs de mesa (tabuleiro) ao ambiente digital. Jogos como “Tabletop Simulator”<sup>1</sup> e plataformas como “Roll20”<sup>2</sup> 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 tabuleiro 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 [Caillois 2017].

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 [Newzoo 2022].

O objetivo principal deste trabalho é investigar como as plataformas digitais influenciam as percepções e experiências de jogadores de RPGs de jogos de tabuleiro 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.

Visto isso, este artigo está organizado em: Seção 1.1 apresenta os conceitos básicos do trabalho. Na Seção 2 são apresentados alguns trabalhos correlatos. A Seção 3 apresenta a metodologia usada, enquanto os resultados são apresentados na Seção 4. Por fim, a Seção 5 apresenta as considerações finais.

### 1.1. Conceitos Fundamentais

### 1.2. Jogos de Tabuleiro ou Analógicos

Os jogos de tabuleiro, ou jogos analógicos, são caracterizados pelo uso de componentes físicos, como tabuleiros, cartas, dados, peças, entre outros [Caillois 2017]. 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 [Bell 1979, Hinebaugh 2009].

---

<sup>1</sup><https://www.tabletopsimulator.com/>

<sup>2</sup><https://roll20.net/>

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 2017].

### 1.3. Role-Playing Games (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 [Fine 2002].

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.

#### 1.3.1. 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. Trabalhos Relacionados

Nesta seção, 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.

### 2.1. Sobre a Transição de Jogos Analógicos 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 especificamente 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.

## 2.2. Sobre o Impacto da COVID-19 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. Metodologia do Estudos

A fim de guiar o estudo para verificação do objetivo da pesquisa, realizamos uma pesquisa de opinião (*survey*) com jogadores de RPG de diferentes partes do Brasil. Uma pesquisa baseada em *survey* possibilita a coleta de informações a partir de um questionário aplicado a um grupo pré-definido de pessoas, de forma sistemática, dentro de um contexto específico, permitindo a aquisição de informações relevantes de maneira ágil e a baixo custo [Creswell e Creswell 2017].

As etapas metodológicas para a execução deste *survey* (Figura 1) foram baseadas no estudo de Pfleeger e Kitchenham [Pfleeger e Kitchenham 2001], sendo executadas: 1) Planejamento; 2) Execução; e 3) Resultados.

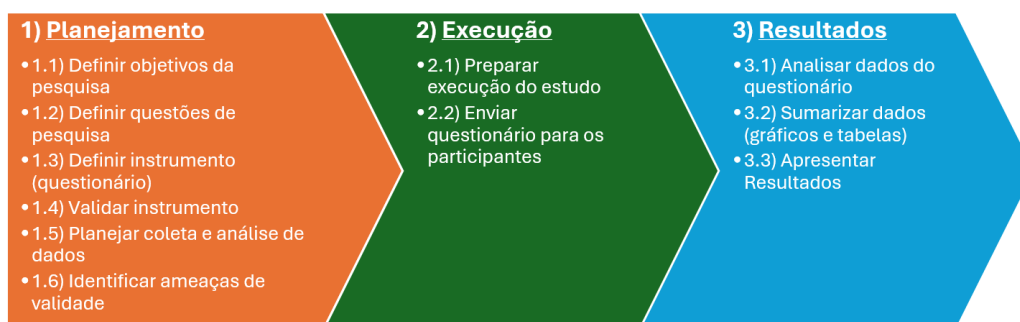


Figura 1. Etapas metodológicas do estudo.

### 3.1. Planejamento

Toda a pesquisa foi guiada pela investigação a partir da questão (QP) **como as plataformas digitais influenciam as percepções e experiências de jogadores de RPGs de jogos de tabuleiro online?** Com isso, usamos a abordagem GQM (*Goal-Question-Metric*) [Basili 1992] para definir o objetivo (*Goal*) do estudo, que é: **analisar** a percepção de uso das plataformas digitais; **com o propósito** de investigação; **no que diz respeito a** aspectos positivos, negativos e comparação de experiências online e presenciais; **do ponto de vista dos** jogadores; **no contexto** de jogos de RPG e tabuleiro.

Em se tratando de GQM, além da definição do objetivo, é essencial que questões de pesquisa (*Question*) sejam elaboradas. Neste estudo, embora exista a questão principal, foram elaboradas algumas questões secundárias, como:

- QS1:** Quais foram os aspectos positivos e negativos das plataformas digitais que mais impactaram os jogadores?
- QS2:** Qual a percepção de uso das plataformas em comparação à experiência presencial de *gameplay*?

A QS1 foi definida com o objetivo de analisar os pontos positivos e negativos das plataformas digitais segundo os jogadores. Por fim, a QS2 visou analisar qual a percepção do uso das plataformas digitais em relação às experiências presenciais prévias dos jogadores.

Em relação às medições (*Metric*) usadas no questionário, as respostas foram analisadas com base em estatística descritiva, por meio da técnica de contagem e análise de percentuais. Além disso, algumas das questões do questionário possibilitaram a justificativa das respostas. Sendo assim, as questões discursivas foram analisadas qualitativamente a partir da interpretação das respostas dos participantes.

O instrumento de pesquisa em *surveys* se baseia na aplicação de questionários. Neste estudo, o questionário era composto por 12 itens (Tabela 1), agrupados em: perfil do participante (8 questões), fatores positivos e negativos (QS1 - 2 questões) e comparação de experiência de gameplay (QS2 - 2 questões).

**Tabela 1. Instrumento da pesquisa de opinião - itens do questionário**

Dimensão	Item	Tipo de questão
Perfil do jogador	Faixa etária	Múltipla escolha (única opção)
	Formação	
	Gênero	
	Estado	Múltipla escolha (várias opções opção + outros)
	Você já jogou jogos de tabuleiro ou RPGs de mesa online?	
	Se sim, com que frequência você joga jogos de tabuleiro online?	
Fatores positivos e negativos	Em média, quanto tempo você costuma gastar jogando jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online por semana?	Múltipla escolha (várias opções opção + outros)
	Quais plataformas digitais você costuma usar para jogos de tabuleiro ou RPG de mesa?	
Experiência de gameplay	O que mais te atrai nos jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online?	Múltipla escolha (várias opções opção + outros)
	Quais são as maiores desvantagens que você percebe ao jogar jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online?	
	Como você compara a experiência de jogar jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online em relação à experiência física?	Discursiva (textual)
	Deixe comentários adicionais sobre sua experiência com jogos de tabuleiro ou RPG de mesa online.	

O questionário foi testado e avaliado a partir de um estudo piloto com 3 voluntários, jogadores de RPG e jogos de tabuleiro analógicos e online. A partir disso, foram ajustadas apenas a ordem das questões e erros de digitação e gramática. Desta maneira, o instrumento foi considerado por nós pronto para a coleta de dados.

Os dados foram coletados usando formulários eletrônicos e armazenados em planilhas do *Google*. As respostas dos participantes foram coletadas de maneira individualizada, ou seja, não houve respostas de um mesmo participante. A análise dos dados foi feita de forma quantitativa (contagem e percentual) e qualitativa (análise textual). Os dados foram tratados usando *Microsoft Excel 2021* e os qualitativos com o *Atlas.ti* 23. Além disso, também vale ressaltar que, por se tratar de uma pesquisa de opinião, não foi necessária a apreciação do comitê de ética, conforme descrito na CNS 510/2016<sup>3</sup>. Todos os dados coletados seguem as diretrizes da Lei Geral de Proteção de Dados brasileira<sup>4</sup>, onde, também, nenhuma informação sensível à identificação do participante foi coletada.

### 3.1.1. Ameaças de Validade

Em pesquisas científicas, é importante analisar a validade dos resultados. Desta forma, é necessário identificar as principais ameaças que o estudo sofre em detrimento do seu projeto

<sup>3</sup>Resolução CNS 510/2016: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510\\_07\\_04\\_2016.html](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510_07_04_2016.html)

<sup>4</sup>LGPD: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm)

e buscar alternativas para mitigá-las [Creswell e Clark 2017].

Em estudos qualitativos, como é o caso do *survey*, as ameaças podem estar associadas a diversos fatores, sendo internos (projeto da pesquisa e sua relação com o objetivo do estudo) e externos (replicação e generalização) [Ollaik e Ziller 2012]. Nesta pesquisa, ainda é possível destacar outras ameaças (Tabela 2), considerando: delineamento da pesquisa com o público-alvo, *design* do questionário, seleção e análise de dados, coleta dos dados, desgaste dos participantes, replicabilidade e generalização.

**Tabela 2. Ameaças a Validade do Estudo e Reflexões de Mitigações**

Tipo	Ameaça	Descrição	Mitigação
Ameaças Internas	Relação da pesquisa com o público alvo	Como o estudo foi projetado em relação ao objetivo do estudo e público alvo.	Esta pesquisa procurou se apoiar em etapas sistemáticas e instrumentos de coleta de dados que pudessem ter relação com o objetivo do estudo, sendo estes objetivos transcritos em formas de itens de questionários.
	<i>Design</i> do questionário	Relacionado se as perguntas do questionário estão bem formuladas e de acordo com o objetivo do estudo.	O questionário foi projetado com questões de acordo com cada item do objetivo do estudo e público alvo. Ele foi validado por um estudo piloto fim de verificar se seus itens estavam claros e coerentes com o objetivo do estudo.
	Seleção e análise de dados	Vieses que podem ser introduzidos pelo pesquisador na seleção e análise dos dados.	Visando mitigar tal ameaça os dados brutos das respostas dos participantes foram publicados de forma que o estudo possa ser analisado por outros pares.
	Coleta de dados	Ocorre quando um participante ou grupos de participantes imitam o outro.	A coleta foi realizada por e-mail, havendo um mecanismo de trava no formulário eletrônico para a coleta de apenas uma única resposta por participante. Isso permitiu captar a percepção única e individual do mesmo.
Ameaças Externas	Desgaste	Influência no comportamento do participante em estudos muito longos ou que demandem muito esforço.	Os questionários foram projetados para que os participantes não demorassem mais que 10 minutos respondendo. O tempo de resposta foi validado e aprovado pelos participantes no estudo piloto.
	Replicabilidade	Uso de métodos e etapas que possam ser replicáveis por outros pesquisadores.	O estudo foi projetado apoiando-se em etapas metodológicas usadas por outros pesquisadores encontradas na literatura, de forma a deixar o estudo replicável e comparável para outros contextos e estudos semelhantes.
	Generalização	Capacidade de generalizar os resultados para uma população maior que a amostra de participantes.	Embora este estudo tenha uma quantidade limitada de participantes, este teve uma amostra significativa do público alvo esperado. Contudo, entendemos que para expressar uma resposta generalizável, é importante mais participantes em pesquisas futuras.

### 3.2. Execução

Concluída a execução do estudo piloto e finalizados os ajustes solicitados no questionário, o *survey* foi enviado para os participantes através de e-mail e mídias sociais. No convite de participação, foi solicitado que o questionário pudesse ser compartilhado com outros jogadores dentro do público-alvo do escopo deste estudo. O questionário ficou disponível de 11 de outubro até 16 de novembro de 2024. Neste período, a pesquisa contou com a coleta de 110 respostas. No entanto, 2 respostas foram desconsideradas, pois os participantes indicaram não ter disponibilidade para participar. Portanto, esta pesquisa contou com o quantitativo de **108 jogadores participantes**.

## 4. Resultados do Estudo

Após a execução do estudo, os dados foram analisados por abordagens quantitativas e qualitativas. Quantitativamente, os dados foram analisados com base em contagem e percentuais. Em relação à análise qualitativa, os dados foram analisados por meio de análise textual para corroborar (ou não) com os dados das questões de pesquisa.

### 4.1. Análise do Perfil dos Jogadores Participantes

De acordo com a análise do perfil dos jogadores (Tabela 3), dos 108 jogadores participantes da pesquisa de opinião, a grande maioria (79%) se concentrava na faixa etária de 18 a 29 anos.

**Tabela 3. Perfil dos jogadores**

Dimensão		Qtde.
Faixa etária	18 a 29 anos	79 (73%)
	30 a 39 anos	23 (21%)
	40 a 49 anos	6 (6%)
Formação	Médio Incompleto	1 (1%)
	Médio Completo	17 (16%)
	Superior Incompleto	52 (48%)
	Superior Completo	34 (31%)
	Mestrado	4 (4%)
Gênero	Masculino	87 (81%)
	Feminino	18 (17%)
	Outros	3 (3%)
Frequência de jogos	Algumas vezes por semana	21 (19%)
	Diariamente	6 (6%)
	Raramente	54 (50%)
	Uma vez por semana	26 (24%)
Média de tempo de jogo	Menos de 1 hora	34 (31%)
	1 a 3 horas	26 (24%)
	3 a 5 horas	27 (25%)
	Mais de 5 horas	21 (19%)

Grande parte se concentrava no ensino superior (79% do total), sendo 48% incompleto e 31% completo. 81% dos jogadores participantes se identificaram como do gênero masculino.

Em relação à frequência com que os participantes jogam, a maioria informou que joga raramente (50%) ou uma vez por semana (24%). Em contraste, 21 jogadores informaram que jogam diariamente (19%). Dentre os 108 jogadores participantes, a maioria informou que joga menos de 1 hora por dia (31%), enquanto 21 deles (19%) relataram que jogam mais de 5 horas por dia, quando jogam.

Observando a distribuição geográfica dos participantes (Figura 2), percebe-se que a maioria foi de jogadores do Estado do Rio de Janeiro (62 - 57%). Isso pode ser atribuído ao local de moradia dos pesquisadores do estudo, que é a cidade do Rio de Janeiro. Apesar disso, observou-se a participação de jogadores de quase todos os estados brasileiros, com destaque para São Paulo (12 - 11%), Espírito Santo e Santa Catarina (5 participantes cada - 4%). Adicionalmente, o questionário também recebeu participação de jogadores do exterior, com 1 resposta cada de: Portugal, Irlanda, Estados Unidos e Holanda.

Ao serem questionados sobre as principais plataformas usadas (Figura 3), observou-se que a maioria dos participantes indicaram o uso da plataforma *Roll20*<sup>5</sup> (32%). Em seguida, as principais plataformas destacadas foram: *Tabletop Simulator*<sup>6</sup> (17%), aplicativos de jogos de tabuleiro (*Chess.com*<sup>7</sup>, *Ticket to Ride*<sup>8</sup>, *Monopoly*<sup>9</sup>, etc.) (17%) e *Foundry Virtual Tabletop*<sup>10</sup> (16%). Alguns participantes também indicaram outras plataformas (6%), e a principal relacionada foi a *OwlBear*<sup>11</sup> (3%).

Por fim, ao observar o perfil dos participantes desta pesquisa, percebe-se um público bastante heterogêneo. Isso ajuda a refletir que as evidências resultantes da análise dos dados contribuem para a análise das questões de pesquisa estipuladas, podendo ser generalizadas dentro do contexto analisado.

<sup>5</sup><https://roll20.net/>

<sup>6</sup><https://www.tabletopsimulator.com/>

<sup>7</sup><https://www.chess.com/>

<sup>8</sup><https://ludopedia.com.br/jogo/ticket-to-ride>

<sup>9</sup><https://www.ubisoft.com/pt-br/game/monopoly/monopoly>

<sup>10</sup><https://foundryvtt.com/>

<sup>11</sup><https://www.owlbear.rodeo/>

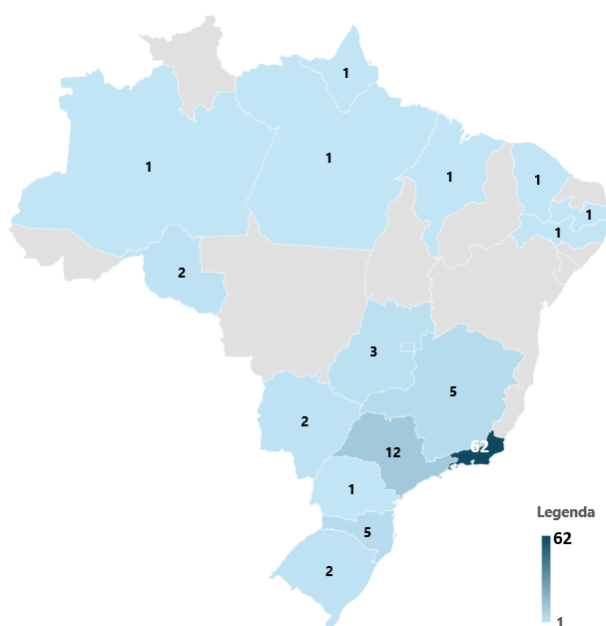


Figura 2. Distribuição geográfica dos jogadores

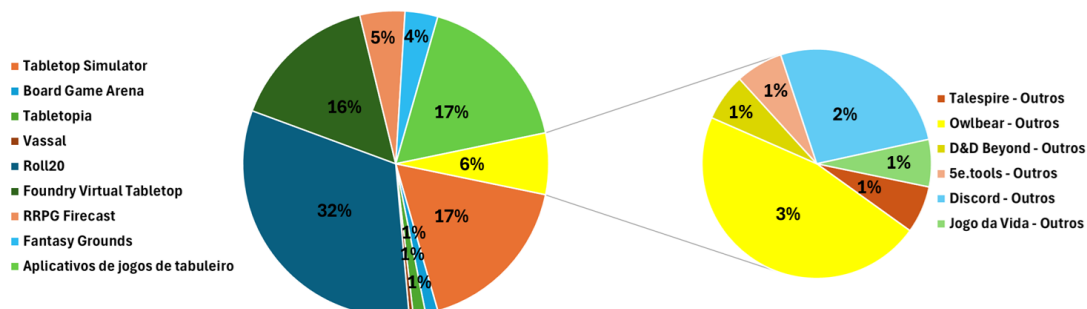


Figura 3. Principais plataformas destacadas

## 4.2. Análise das Questões de Pesquisa

### 4.2.1. QS1 - Quais foram os aspectos positivos e negativos das plataformas digitais que mais impactaram os jogadores?

O principal objetivo da primeira questão de pesquisa (QS1) foi identificar e analisar os aspectos positivos e negativos, apontados pelos jogadores, sobre o uso de plataformas digitais para RPGs e jogos de tabuleiro online. A partir da análise dos dados, foi possível sumarizar as principais percepções dos jogadores na Figura 4.

Em relação aos aspectos positivos, o principal aspecto relatado foi a **capacidade de jogar com amigos à distância** (86%), seguido pela **facilidade de acesso e disponibilidade** de jogos (74%). De fato, isso vai de encontro à proposta do uso de plataformas online para jogos, não somente para RPGs e jogos de tabuleiro. Esses aspectos apontados reúnem uma grande variedade de jogos disponíveis em rede, nuvem, etc., podendo reunir amigos e diferentes públicos de forma mais simples do que em ambientes presenciais. Uma vez que a distância, o espaço e a disponibilidade de material físico são questões superadas em ambientes digitais online, sendo esta questão apontada por 39% dos jogadores participantes.

Em contrapartida, os principais aspectos negativos apontados foram a **falta de interação social** (73%), uma vez que ambientes presenciais permitem uma melhor interação entre as



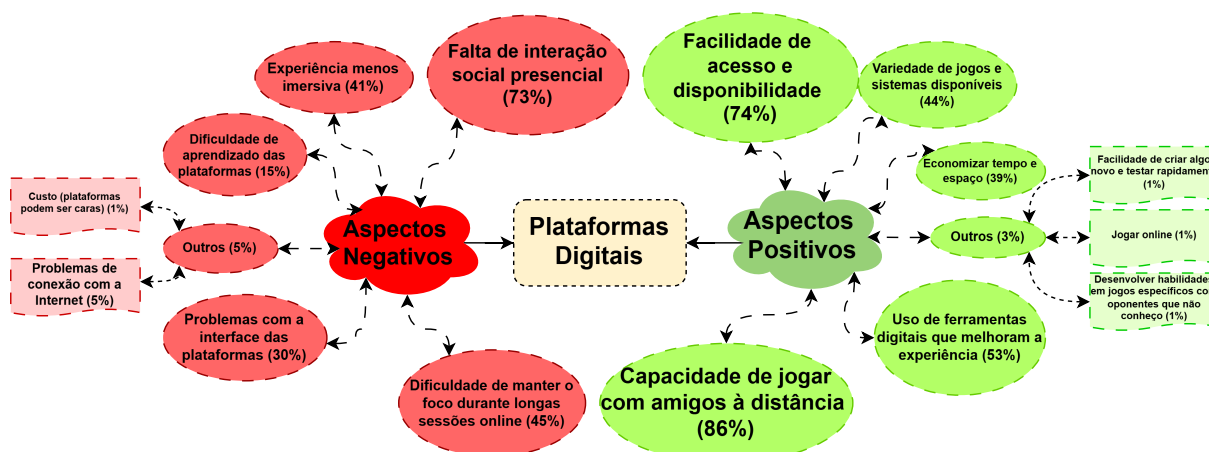


Figura 4. Aspectos positivos e negativos das plataformas digitais.

peçoas, gerando uma aproximação e contato entre os jogadores. Além disso, foram apontados a **dificuldade de manter o foco durante longas sessões online (45%)** e **experiências menos imersivas (41%)**, os quais apontam que as experiências presenciais são mais engajantes, imersivas e até menos cansativas do que em plataformas online. Outros pontos negativos menores também considerados giraram em torno da dificuldade de uso da tecnologia e problemas com a interface das plataformas online.

#### 4.2.2. QS2 - Qual a percepção de uso das plataformas em comparação à experiência presencial de gameplay?

A QS2 teve por objetivo verificar a percepção do uso das plataformas digitais em relação às experiências presenciais prévias dos jogadores de RPG e jogos de tabuleiro. Considerando as respostas dos participantes (Figura 5), observa-se que a maioria dos participantes considera que a experiência física é melhor do que as experiências online (cerca de 59%), enquanto 24% informaram que preferem a experiência em plataformas online e 17% disseram que tanto faz, online ou presencial.

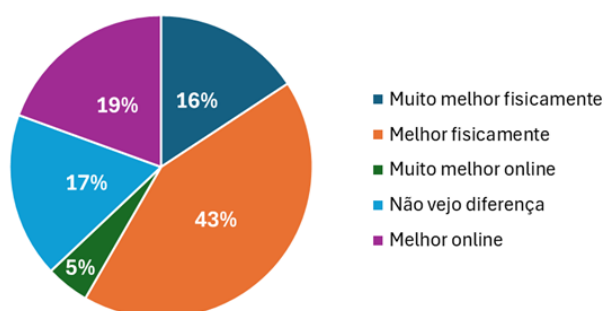


Figura 5. Percepção de experiência de plataforma online e presencial.

Embora os jogadores tenham relatado que preferem a experiência física/presencial, por exemplo: “A principal vantagem de poder interagir com pessoas...” (Jogador #92); “A experiência não é compatível, tampouco satisfatória, quando comparada com o presencial.” (Jogador #94); devido às questões de interação com outras pessoas e imersão, eles também reconhecem a importância de usar as plataformas digitais para estes jogos, como relatado: “O acesso é mais fácil e encontrar pessoas para jogar, também.” (Jogador #6); “Com o jogo online não existe a necessidade de deslocamento até um local [...] é muito prático e também

*possibilita jogar com pessoas distantes geograficamente.*” (Jogador #44); *“O online tornou jogar muito mais acessível e barato.”* (Jogador #29). E, daqueles que afirmaram não ver diferença, o principal argumento foi, por exemplo: *“Todos os tipos são viáveis, não acho que devam parar nenhum dos métodos, os dois são muito bons.”* (Jogador #19).

Portanto, mais uma vez entendemos que, embora os jogos em ambientes físicos sejam mais imersivos, os jogos em plataformas digitais apresentam vantagens relacionadas a tempo e recursos de deslocamento. Com isso, entendemos que uma abordagem não exclui a outra. Ambas são atrativas para os públicos, cada uma com suas vantagens e desvantagens, bem como preferências pessoais.

## 5. Considerações Finais

O movimento de migração e uso de plataformas digitais para RPGs e jogos de tabuleiro online ganhou força durante a pandemia de COVID-19 e, mesmo após ela, continua sendo utilizado por grande parte dos jogadores. Porém, existem desafios, limitações, vantagens e desvantagens em relação à sua adoção, se comparados às abordagens presenciais. Neste sentido, este trabalho investigou **como as plataformas digitais influenciam as percepções e experiências de jogadores de RPGs de jogos de tabuleiro online (QP)**.

Após analisar as respostas dos jogadores participantes, percebe-se evidências de que as plataformas digitais desempenham um papel interessante na transformação da experiência dos jogadores de RPGs e jogos de tabuleiro online, proporcionando novas possibilidades de acesso e interação. Uma das principais vantagens identificadas pelos participantes da pesquisa foi a capacidade de jogar com amigos à distância. Essa facilidade de acesso permite que jogadores de diferentes regiões geográficas se reúnam em uma mesma sessão de jogo. Além disso, a diversidade de jogos disponíveis em plataformas como *Roll20* e *Tabletop Simulator*, por exemplo, amplia as opções dos jogadores, permitindo que eles tenham experiências lúdicas diversificadas de maneira mais rápida e conveniente.

Contudo, o ambiente digital também apresenta desafios que impactam a percepção dos jogadores, especialmente no que se refere à interação social e à imersão. A falta de comunicação cara a cara, considerada um dos pilares dos jogos de tabuleiro tradicionais, foi apontada como um dos maiores aspectos negativos das plataformas digitais. A interação presencial em jogos físicos oferece uma experiência mais rica, com troca imediata de expressões não verbais e um contato mais direto, que muitos jogadores consideram crucial para a imersão.

Essas dificuldades sugerem que, embora a conveniência e acessibilidade das plataformas digitais sejam amplamente apreciadas, elas não conseguem oferecer a mesma profundidade emocional e social que caracteriza as experiências presenciais, o que pode diminuir a percepção de engajamento e satisfação durante o jogo. Dessa forma, a experiência de jogo online, apesar de seus benefícios, ainda apresenta limitações significativas em relação à imersão e à interação social que os jogos presenciais proporcionam.

## Agradecimentos

Os autores agradecem a Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro – FAPERJ (proc. E-26/204.478/2024) por financiar parcialmente esta pesquisa.

## Uso de Inteligência Artificial

Os autores deste artigo usaram o ChatGPT 4o como assistente de escrita para a correção do texto em Português.

## Referências

- Basili, V. R. (1992). Software modeling and measurement: the goal/question/metric paradigm. Technical Report CS-TR-2956, UMIACS-TR-92-9, University of Maryland.
- Bell, R. C. (1979). *Board and table games from many civilizations*, volume 1. Courier Corporation.
- Caillouis, R. (2017). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Editora Vozes Limitada.
- Creswell, J. W. e Clark, V. L. P. (2017). *Designing and conducting mixed methods research*. Sage publications, California.
- Creswell, J. W. e Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications, California.
- Fine, G. A. (2002). *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press.
- Gygax, G. e Arneson, D. (1974). *Dungeons & dragons*, volume 19. Tactical Studies Rules Lake Geneva, WI.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A board game education*. R&L Education.
- Kleinman, E., Chojnacki, S., e Seif El-Nasr, M. (2021). The gang's all here: How people used games to cope with covid19 quarantine. In *Proceedings of the 2021 CHI conference on human factors in computing systems*, pages 1–12.
- Mulligan, J. e Patrovsky, B. (2003). *Developing online games: an insider's guide*. New Riders.
- Newzoo (2022). Newzoo global games market report 2022 | free version. *NewZoo*. Disponível em: < <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version> > Acesso em: 18 mar. 2025.
- Ollaik, L. G. e Ziller, H. M. (2012). Concepções de validade em pesquisas qualitativas. *Educação e Pesquisa*, 38:229–242.
- Pfleeger, S. L. e Kitchenham, B. A. (2001). Principles of survey research: part 1: turning lemons into lemonade. *ACM SIGSOFT Software Engineering Notes*, 26(6):16–18.
- Steinkuehler, C. A. e Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places”. *Journal of computer-mediated communication*, 11(4):885–909.
- Tekinbas, K. S. e Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Xexéo, G., Mangeli, E., Silva, F., Ouriques, L., Costa, L. F. C., e Monclar, R. S. (2021). Games as information systems. In *Proceedings of the XVII Brazilian Symposium on Information Systems*, pages 1–8.