

Versões Digitais de Jogos de Mesa: Consumo e Percepção de Jogadores Brasileiros

Digital Versions of Tabletop Games: Consumption and Perception of Brazilian Players

Yuri Morroni, Kennedy Ferreira Araújo²

¹Universidade do Estado de Santa Catarina

²Universidade Federal de Santa Catarina; Instituto Federal Catarinense

{yurimorroni@gmail.com, kennedy.araujo@ifc.edu.br}

Abstract. Introduction: Despite the expansion of digital versions of modern tabletop games, studies on their consumption in the Brazilian context are still scarce. **Objective:** The article investigates the perception of Brazilian players regarding this media, analyzing usage motivations, preferences, and differences among platforms. **Methodology:** A mixed-methods approach is adopted, with an exploratory and descriptive nature, using data collected through an online questionnaire applied to 127 players. **Results:** Despite the preference for the analog experience, digital versions have a relevant complementary role, offering lower costs and the possibility of remote play. More automated platforms are perceived as digital, whereas those that simulate materiality are perceived as hybrid.

Keywords: Tabletop games, Digital adaptation, Digital platforms, Player experience.

Resumo. Introdução: Apesar da expansão de versões digitais de jogos de mesa modernos, ainda são escassos os estudos sobre seu consumo no contexto brasileiro. **Objetivo:** O artigo investiga a percepção de jogadores brasileiros em relação a essa mídia, analisando motivações de uso, preferências e diferenças entre plataformas. **Metodologia:** Adota-se abordagem mista, de caráter exploratório e descritivo, com coleta de dados por meio de questionário online aplicado a 127 jogadores. **Resultados:** Apesar da preferência pela experiência analógica, as versões digitais exercem papel complementar relevante, com menor custo e possibilidade de partidas à distância. Plataformas mais automatizadas são percebidas como digitais, enquanto as que simulam a materialidade são percebidas como híbridas.

Palavras-chave: Jogos de mesa, Adaptação digital, Plataformas digitais, Experiência do jogador

1. Introdução

A partir dos anos 2000, os jogos de mesa passaram por uma expansão significativa nos âmbitos cultural e econômico, período frequentemente descrito como uma “renascença” [Booth 2015] ou “era de ouro” [Bórquez 2023]. Caracterizados por mecânicas mais sofisticadas, diversidade temática e valorização do design, esses jogos consolidaram-se como um segmento relevante da indústria global de entretenimento.

Paralelamente a esse crescimento, observa-se a ampliação das versões digitais de jogos de mesa, impulsionada tanto por avanços tecnológicos quanto por mudanças nas

formas de consumo. Durante a pandemia de COVID-19, esse movimento se intensificou, com a migração de jogadores para plataformas online como Board Game Arena e Tabletopia, que registraram aumento expressivo de usuários [McCallum-Stewart 2023]. Além disso, investimentos da indústria, como a aquisição da Board Game Arena pela Asmodee, indicam a crescente relevância estratégica dessas versões digitais.

Diante dessa expansão, torna-se relevante compreender os hábitos de consumo dos jogadores que frequentam essas plataformas digitais, especialmente no que diz respeito à relação que estabelecem entre o meio digital e o analógico. Tal compreensão pode contribuir para esclarecer se as versões digitais operam como substitutas ou como complementares à experiência analógica, questão que ganha relevância à medida que determinados títulos passam a apresentar desempenho comercial digital superior ao da versão física. É o caso de Ticket to Ride da editora Days of Wonder, cuja versão digital vendeu, no período do lançamento, aproximadamente três vezes mais que a versão física, levantando discussões sobre o papel das versões digitais no mercado de jogos de mesa e sua relação com os produtos analógicos [Johnson, 2012]. Esse cenário reforça a necessidade de investigar em que medida a expansão das plataformas digitais representa um risco à permanência das práticas analógicas ou se, ao contrário, contribui para fortalecer o interesse pelos jogos de mesa modernos como um todo.

Nesse contexto, este artigo tem como objetivo investigar as práticas de consumo e a percepção de jogadores brasileiros em relação às versões digitais de jogos de mesa modernos, buscando compreender em que medida essas plataformas se configuram como substitutas ou complementares à experiência analógica. Como contribuição, apresenta-se uma análise baseada em dados coletados com jogadores, evidenciando motivações de uso, preferências e diferenças na percepção de distintas plataformas digitais, contribuindo para a compreensão do papel dessas versões no ecossistema dos jogos de mesa modernos.

2. Trabalhos Relacionados

Com a finalidade de estabelecer relações entre as abordagens identificadas na literatura e o presente estudo, foi realizada uma busca na Biblioteca Digital da Sociedade Brasileira de Computação, focada em artigos apresentados no Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital — SBGames, contemplando estudos que abordam a adaptação digital de jogos de mesa.

[Mesquita e Jucá 2025] apresentam um guia destinado a auxiliar desenvolvedores no processo de adaptação de jogos de mesa para o meio digital. Tal adaptação é compreendida não apenas como digitalização, mas como um processo de tradução, transformação e transposição dos elementos do jogo original, no qual a preservação do *core* — a essência do jogo — é fundamental para manter sua identidade. Para os autores, o *core* é composto por cinco elementos centrais: mecânicas, regras, narrativa, estética e tecnologia. A partir dessa definição, o guia organiza o processo de adaptação em três etapas principais: (i) justificativa, que envolve a análise de motivações, oportunidades e limitações; (ii) adaptação, que contempla a identificação e o planejamento da transposição do *core*; e (iii) implementação, correspondente à

execução no ambiente digital com apoio de um *checklist*. O guia utiliza perguntas orientadoras e diretrizes práticas, contribuindo para a sistematização do processo. Os resultados indicam que a proposta favorece adaptações mais estruturadas e coerentes com o jogo original, embora ainda demande aprimoramentos.

[Figueira e Classe 2025] investigam como plataformas digitais influenciam a experiência de jogadores de jogos de mesa, considerando a intensificação durante a pandemia de COVID-19. A partir de um *survey* com 108 participantes, os resultados indicam que, embora as plataformas digitais ofereçam vantagens como acessibilidade, facilidade de uso e possibilidade de jogar à distância, ainda apresentam limitações significativas em termos de interação social e imersão. Os dados mostram que a maioria dos jogadores prefere a experiência presencial, considerada mais engajante e rica socialmente, apesar de reconhecerem o valor complementar das soluções digitais.

3. Referencial Teórico

O termo “jogo de mesa” ainda não é consenso entre pesquisadores, a indústria e os jogadores, sendo empregado de forma intercambiável com “jogo de tabuleiro” ou “*board game*”, embora o primeiro termo seja mais adequado para abranger jogos que não são tecnicamente jogos de tabuleiro [Kankainen 2025], como jogos de cartas, dados e outros componentes físicos, inclusive jogos que não possuem um tabuleiro em si [Woods 2012], podendo ocupar uma mesa, o chão ou uma sala inteira [Daniels 2022].

Embora jogos de mesa estejam, por natureza, vinculados ao conceito de mídia analógica, há registros de jogos híbridos desde o começo do século XX, como o jogo alemão Lichtra, com um componente eletrônico cuja função é fornecer um efeito sonoro como resultado da ação do jogador em um tabuleiro físico [Rogerson e Gibbs 2020]. [Kankainen, Arjoranta e Nummenmaa 2017] entendem hibridismo não apenas como a mescla entre analógico e digital, mas uma mistura de dois domínios diferentes que estão normalmente separados, a exemplo do jogo Nightmare, que possui uma fita cassete VHS como um de seus componentes, unindo a experiência de um jogo de tabuleiro à de assistir a filmes de terror em casa.

Nessa mescla de domínios estão os jogos de mesa digitalizados, categoria caracterizada pela tradução de seus formatos físicos — jogados com tabuleiros, cartas, dados, fichas e afins — para versões digitais de dispositivos como computadores, tablets, smartphones e sistemas de videogames [Rogerson, Gibbs e Smith 2015].

A primeira versão do sistema operacional Windows, lançado em 1985, trouxe como parte de seus programas básicos a versão digital do jogo Reversi, criado cerca de um século antes [Hinebaugh 2019]. Em 1990, a versão Windows 3.0 apresentou o programa Solitaire — Paciência, no Brasil; o jogo analógico correspondente, de origem incerta, possui registros europeus do final do século XVIII [Tung 2015] e, impulsionado por sua adaptação digital, tornou-se um dos jogos mais populares do mundo. Os computadores e a internet, embora tenham expandido a criação de jogos digitais, também ajudaram a sustentar a tradição de jogos de mesa analógicos [Taylor 2011].

A internet é também ambiente dos jogos de mesa modernos — categoria que se difere dos clássicos “devido aos seus componentes de alta qualidade, foco no design e

no designer, e mecânicas renovadoras, nomeadamente a redução da aleatoriedade, o ênfase na cooperação e na competição não agressiva entre os jogadores” [Sousa e Bernardo 2019, p.80, tradução nossa]. Publicado em 2000, o site alemão Brettspielwelt foi uma das primeiras plataformas digitais a disponibilizar adaptações digitais de jogos de mesa modernos para partidas multiplayer online.

Na década seguinte, a introdução de dispositivos móveis com telas sensíveis ao toque no mercado revolucionou a indústria dos jogos de mesa, tornando viável a tradução digital de jogos físicos [Johnson 2012]. Tal avanço tecnológico contribuiu para a consolidação de adaptações digitais de jogos de mesa modernos em múltiplas plataformas, cada qual com suas particularidades técnicas.

Em computadores e dispositivos móveis, os jogos digitalizados são, em geral, adquiridos como produtos unitários por meio de lojas digitais como a Steam, Google Play e App Store, reproduzindo a lógica tradicional de compra da indústria de videogames. Nesse contexto, é recorrente a adição de animações e efeitos sonoros às versões digitais, assim como a modificação de componentes característicos de suas versões originais, como tabuleiros e cartas.

Plataformas online, como Board Game Arena e Tabletopia, operam sob modelos distintos de mediação da experiência. Board Game Arena prioriza a automação das regras e dos procedimentos do jogo, reduzindo intervenções manuais e tarefas operacionais por parte dos jogadores, o que favorece partidas mais rápidas, controle rigoroso das regras e menor ambiguidade nas ações. Em contraste, Tabletopia adota uma abordagem baseada na simulação digital de componentes físicos, preservando a manipulação manual das peças em um ambiente tridimensional, o que mantém maior proximidade com a materialidade do jogo analógico, ainda que mediada por interfaces digitais. Ambas as plataformas reúnem em um mesmo ambiente digital um catálogo variado de títulos, oferecendo opções gratuitas e pagas, em modelos de assinatura.

Na Figura 1 é possível comparar adaptações do jogo Wingspan: a plataforma Board Game Arena (A) representa os componentes de forma bidimensional em uma página do navegador web, destacando as ações permitidas ao jogador. Na versão presente da Steam (B), o tabuleiro individual foi substituído por áreas acessadas por meio de ícones na interface. Já na plataforma Tabletopia (C), os componentes são dispostos em uma mesa virtual tridimensional, manipuláveis pelos jogadores.

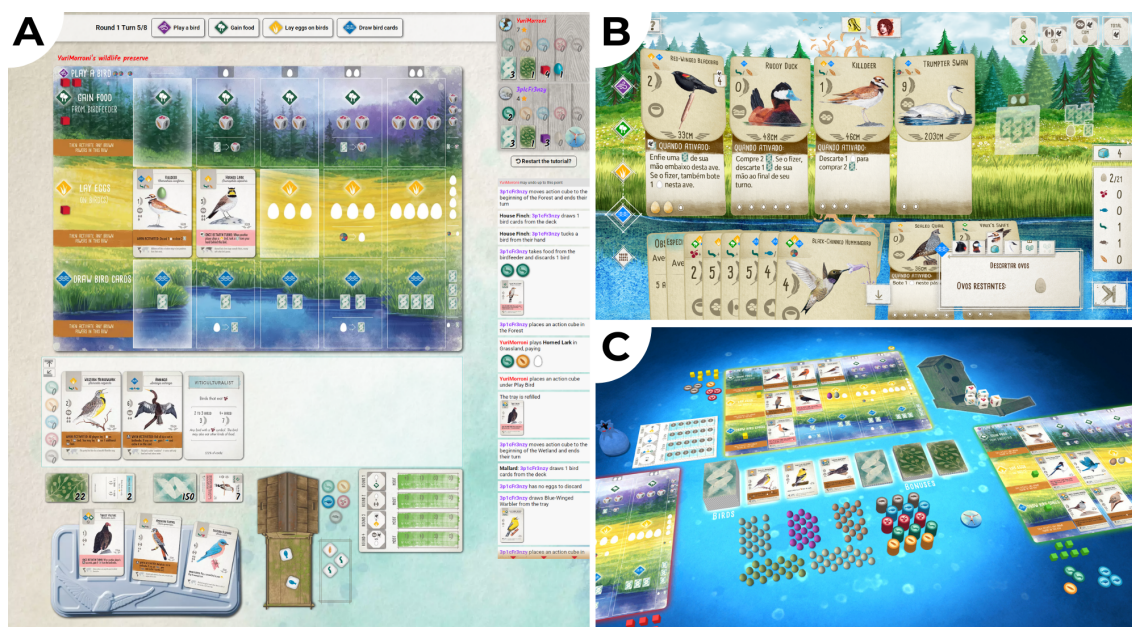


Figura 1. Capturas de tela das adaptações do jogo Wingspan nas plataformas Board Game Arena, Steam e Tabletopia

As diferenças das plataformas digitais evidenciam que a experiência do jogador não é determinada apenas pelo jogo em si, mas também pelo ambiente em que ele é acessado. As características tecnológicas de cada plataforma digital influenciam a maneira como os jogos de mesa são percebidos, experienciados e consumidos.

4. Metodologia

A pesquisa adota um método misto, combinando abordagens quantitativas e qualitativas. Quanto ao seu tipo, caracteriza-se como exploratória e descritiva, buscando aprofundar a compreensão do fenômeno investigado e descrever padrões de comportamento dos participantes quanto às versões digitais de jogos de mesa modernos.

A população da pesquisa é composta por jogadores de jogos de mesa modernos. A amostra foi formada por participantes que responderam voluntariamente ao questionário, divulgado em comunidades online de jogadores de mesa, por meio do fórum do site Ludopedia e grupos do WhatsApp especializados, configurando-se como uma amostra não probabilística por conveniência. Um total de 127 participantes responderam ao questionário.

A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de um questionário on-line, preenchido de forma autônoma pelos participantes. O instrumento de pesquisa, elaborado pelos autores, consistiu em um formulário composto por 23 questões, organizadas em três domínios: (i) caracterização dos sujeitos, (ii) práticas de consumo e (iii) percepção sobre as plataformas digitais de jogos de mesa. O questionário foi disponibilizado por meio da plataforma Google Forms no período de 10 a 17 de dezembro de 2025. As respostas foram armazenadas automaticamente na plataforma de

coleta e posteriormente organizadas em planilhas para análise dos dados. Uma cópia do questionário pode ser acessada [neste endereço eletrônico](#)¹.

As perguntas abordaram temas como o perfil do participante, sua experiência com jogos de mesa modernos, o contato com versões digitalizadas e a percepção sobre essas versões serem compreendidas como jogos de mesa ou como jogos digitais. A terminologia utilizada foi explicada previamente aos participantes, visando reduzir ambiguidades e garantir maior consistência nas respostas.

Por configurar-se como uma pesquisa de opinião, sem coleta de informação que identifique os participantes, não houve necessidade de submissão ao Comitê de Ética, conforme a Resolução CNS nº 510/2016. Os dados obtidos estão em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados brasileira.

5. Resultados e análises

Nesta seção, apresentam-se os resultados relacionados às práticas de consumo e à percepção das versões digitais de jogos de mesa. A análise contempla a caracterização dos participantes, bem como os motivos do uso de versões digitais. Examina-se também como os jogadores percebem diferentes tipos de plataformas digitais de jogos de mesa.

5.1. Caracterização dos sujeitos

Foram levantados dados de 127 indivíduos, com idades entre 20 e 69 anos, com a média de 36,7 anos. Houve predominância de jogadores experientes: 63,7% declararam jogar jogos de mesa há mais de cinco anos, sendo que 34,6% possuem mais de dez anos de experiência. A maioria dos participantes (89%) teve seu primeiro contato com jogos de mesa de forma exclusivamente analógica, enquanto outros 9,4% afirmaram que, embora majoritariamente de forma analógica, tiveram algum contato com versões digitais no início de suas trajetórias; nesse último grupo, o tempo de experiência entre os respondentes variou entre menos de 1 ano e mais de 10 anos, indicando que as versões digitais estiveram presentes de forma transversal nas trajetórias dos jogadores, ainda que com papel secundário em relação ao formato analógico.

No que se refere à frequência de jogo, 48,9% dos participantes afirmaram ter jogado em pelo menos dez dias nos últimos 30 dias, indicando que aproximadamente metade da amostra é composta por jogadores frequentes. Em relação ao formato das partidas, 42,9% dos respondentes indicaram que jogam exclusivamente de forma analógica, enquanto 20,6% afirmaram que a maioria de suas partidas ocorre nesse formato, com algumas partidas em formato digital. Os resultados sugerem preferência pela experiência presencial, corroborando o trabalho de [Figueira e Classe 2025].

5.2. Práticas de Consumo

Embora a maioria das partidas ainda seja realizada de forma analógica, diversos fatores contribuem para o uso de versões digitais. Entre eles, destaca-se a possibilidade de jogar com pessoas de outras localidades (43%), configurando um diferencial relevante dessa

¹ <https://forms.gle/s6BBBKtJM77fSd1v8>

modalidade, ao permitir interações que independem de barreiras geográficas. Em seguida, sobressai a praticidade na organização e manipulação dos componentes (38,7%), que reduz ou elimina o tempo de preparação e de organização do jogo ao longo das partidas, tornando a partida mais ágil. Outros fatores também são mencionados, como a possibilidade de jogar de forma assíncrona, a opção de jogar contra inteligência artificial sem a necessidade de um oponente humano, a indisponibilidade ou dificuldade de acesso a determinados jogos no Brasil e o menor custo das versões digitais em comparação às físicas, conforme apresentado na tabela 1.

Tabela 1. Motivos para jogar versões digitais

Motivo	Percentual
Possibilidade de jogar com pessoas de outras localidades	43,5%
Praticidade de organização e manipulação dos componentes	38,7%
Possibilidade de jogar de forma assíncrona	35,5%
Possibilidade de jogar contra IA, sem necessidade de oponente humano	30,6%
Indisponibilidade do jogo no Brasil ou dificuldade de acesso	29,0%
Menor custo da versão digital em relação à versão física	24,2%

Esses fatores contribuem para que, mesmo possuindo uma cópia analógica do jogo, 79% dos respondentes afirmem que jogam ou jogariam sua versão digital. Tal resultado sugere que a posse do produto físico não se opõe ao consumo de versões digitais, sugerindo uma relação de complementaridade entre os formatos.

Além dos motivos mais frequentes indicados, observa-se um conjunto diversificado de respostas menos recorrentes que amplia a compreensão do fenômeno. Entre elas, destacam-se motivações relacionadas à aprendizagem, como o uso das versões digitais para aprender ou relembrar regras. Também emergem aspectos de conveniência contextual, como jogar antes de dormir ou no transporte público.

Referente ao uso de jogos digitais como estratégia de apoio à decisão de compra, 44,8% dos participantes informaram já ter jogado uma versão digital antes de adquirir o mesmo jogo analógico. Outros 25,6% indicaram a intenção de adotar essa estratégia em futuras compras. Em contrapartida, 29,6% afirmaram não utilizar nem pretender utilizar esse recurso. Esse cenário pode estar associado, em parte, ao menor custo das versões digitais em relação às físicas, aspecto identificado como relevante entre os respondentes. Além disso, no caso de jogos indisponíveis no Brasil, o acesso prévio à versão digital pode reduzir a incerteza do consumidor, especialmente diante dos custos e riscos envolvidos no processo de importação. Entre os participantes que utilizaram essa estratégia de compra e, após testar a versão digital, optaram por não adquirir o jogo analógico, foram apontados como motivos o alto preço da versão analógica, a ausência de parceiros para jogar, a limitação de espaço físico para armazenamento, tempo de preparação, entre outros fatores.

Quanto aos gastos dos jogadores, observa-se uma diferença expressiva entre os investimentos realizados em versões analógicas e digitais. Enquanto na modalidade digital a maioria dos participantes (79,5%) declarou não ter realizado nenhum gasto, esse percentual é significativamente menor na versão analógica (15,7%). Em contrapartida, os gastos mais elevados concentram-se no formato físico, com 50,4% dos respondentes indicando despesas acima de R\$250 e 21,3% entre R\$100 e R\$250. No ambiente digital, os valores tendem a se concentrar nas faixas mais baixas, como até R\$25 (7,9%) e entre R\$25 e R\$50 (9,4%), sendo praticamente inexistentes nas faixas superiores. Esses dados evidenciam que o consumo de jogos analógicos envolve, em geral, maior investimento financeiro, enquanto o digital se caracteriza por baixo ou nenhum custo, com plataformas como Board Game Arena oferecendo planos gratuitos.

5.3. Percepção sobre as plataformas digitais de jogos de mesa

Aos respondentes foi solicitado que avaliassem, com base em sua percepção, em que medida Tabletopia, Board Game Arena e as adaptações disponíveis na Steam, Google Play e App Store se aproximam de experiências digitais ou analógicas. Para isso, utilizou-se uma escala que varia de “totalmente digital” a “totalmente analógico”, incluindo categorias intermediárias, expostas na tabela 2, possibilitando analisar como os jogadores percebem semelhanças e diferenças entre as mídias de jogos de mesa.

Tabela 2. Percepção sobre as plataformas de jogos de mesa digitais

	Tabletopia	Board Game Arena	Steam, Google Play e App Store
Totalmente um jogo digital	15,7%	27,6%	37%
Em maior parte um jogo digital	18,9%	29,9%	36,2%
Entre um jogo digital e analógico	29,1%	24,4%	11,8%
Em maior parte um jogo analógico	18,9%	11%	5,5%
Totalmente um jogo analógico	4,7%	2,4%	1,6%
Não sei opinar	12,6%	4,7%	7,9%

Observa-se, no caso da plataforma Tabletopia, uma distribuição mais equilibrada das respostas, com maior concentração na categoria intermediária (“entre um jogo digital e analógico”, 29,1%), indicando que a simulação tridimensional oferecida pela plataforma é percebida como uma mescla entre o digital e o analógico. Ainda assim, somando as categorias que a classificam como predominantemente digital (“em maior parte um jogo digital” e “totalmente digital”), obtém-se 34,6%, valor próximo à soma das percepções mais analógicas, o que reforça essa ambiguidade.

Para a plataforma Board Game Arena, há uma tendência mais acentuada de percepção como ambiente digital, com 57,5% dos respondentes classificando-o como “em maior parte digital” (29,9%) ou “totalmente digital” (27,6%). As categorias intermediárias e analógicas apresentam menor representatividade, sugerindo que os elementos digitais da plataforma são mais evidentes para os usuários.

Já nas adaptações disponíveis em plataformas como Steam, Google Play e App Store, essa percepção digital se intensifica ainda mais, com 73,2% dos participantes classificando-as como “em maior parte digitais” (36,2%) ou “totalmente digitais” (37%). As categorias associadas ao caráter analógico tornam-se residuais, indicando que essas versões são compreendidas predominantemente como jogos digitais, com pouca ou nenhuma associação ao formato físico original.

Em conjunto, os dados apontam para um gradiente de percepção, no qual plataformas que simulam a experiência de mesa tendem a ser percebidas como híbridas, enquanto adaptações automatizadas são reconhecidas como essencialmente digitais.

Relativo ao contato com jogos digitais nativos, como *Slay the Spire*, *Dicey Dungeons*, *Balatro* e *Hearthstone*, que incorporam mecânicas típicas de jogos de mesa — como sistema de turnos, movimentação em tabuleiro, gestão de cartas e rolagem de dados —, observa-se que 62,2% dos participantes afirmam já ter tido essa experiência, embora considerem que ela não se assemelha à vivenciada em partidas de jogos de mesa. Por outro lado, 11% dos respondentes indicam que tais jogos proporcionam uma experiência semelhante à dos jogos analógicos. Entre aqueles que não tiveram esse tipo de contato, 15% afirmam não ter interesse, em razão da preferência pela experiência presencial dos jogos de mesa, enquanto 11,8% indicam que, embora ainda não tenham jogado, demonstram interesse em experimentar. Esses dados revelam que, apesar das semelhanças técnicas entre uma versão digital de um jogo de mesa e um jogo digital com elementos típicos de jogos de mesa, a maioria dos respondentes os diferencia.

Ainda assim, há uma aderência a este tipo de plataforma visto que aproximadamente um terço dos participantes (31%) estaria disposto a financiar a produção de um jogo digital nativo, sem que houvesse uma versão analógica do mesmo. Dessa parcela, composta por 38 respondentes, 15 relatam que a proporção de partidas entre versões analógicas e digitais foi majoritariamente digital, enquanto que 3 afirmam que foi totalmente digital. Esse padrão sugere uma possível associação entre o hábito de utilizar plataformas digitais para partidas de jogos de mesa e a disposição para apoiar financeiramente a produção de jogos concebidos originalmente como digitais.

Por fim, os participantes foram questionados sobre sua opinião em relação a uma plataforma digital hipotética, que disponibilizaria jogos de mesa digitais nativos, isto é, jogos de mesa que foram criados diretamente para o digital, sem possuírem uma versão primária em mídia analógica. Os resultados indicam que 37,7% dos respondentes jogariam esses jogos, porém não os considerariam jogos de mesa, justamente por não terem sido publicados fisicamente. Em contrapartida, 33% indicaram que jogariam da mesma forma que jogam versões digitais de jogos originalmente analógicos, não estabelecendo distinção entre os formatos. E, ainda, 14,1% afirmaram que não jogariam, tanto por não os considerarem jogos de mesa quanto pela falta de interesse em jogos digitais. Ressalta-se que 13,3% dos participantes declararam não saber opinar, e 1,5% apresentaram respostas diversas.

De modo geral, os dados evidenciam uma divisão na percepção dos participantes quanto à legitimidade dos jogos de mesa digitais nativos, sugerindo que, para parte dos jogadores, a materialidade física é fundamental na definição do que constitui um jogo de mesa. Para outra parte, contudo, percebe-se uma abertura à possibilidade da coexistência

de um modelo de negócio em que jogos de mesa são distribuídos diretamente no ambiente digital, sem a necessidade de uma publicação física prévia.

6. Considerações Finais

Este estudo teve como objetivo investigar as práticas de consumo e a percepção de jogadores em relação às versões digitais de jogos de mesa modernos, buscando analisar como os jogadores compreendem as diferentes mídias. Os resultados obtidos apontam que as versões digitais não substituem a experiência analógica, mas a complementam.

Conclui-se que, embora a preferência pela experiência presencial permaneça significativa, as plataformas digitais se consolidam como alternativas relevantes no ecossistema dos jogos de mesa. Além disso, verificou-se que a percepção dos jogadores varia de acordo com as características das plataformas: ambientes que simulam a materialidade tendem a ser compreendidos como híbridos, enquanto aqueles com maior automação são percebidos como essencialmente digitais. Esses achados reforçam que a definição do que constitui um jogo de mesa não é estática, sendo influenciada tanto por aspectos tecnológicos quanto por fatores culturais e experiência dos jogadores.

Como limitação, destaca-se o uso de uma amostra não probabilística por conveniência, composta majoritariamente por jogadores engajados em comunidades online, o que pode introduzir vieses e restringir a generalização dos resultados.

Diante disso, como perspectivas para trabalhos futuros, sugere-se a ampliação da amostra com maior diversidade de perfis, bem como a realização de estudos comparativos entre diferentes contextos culturais. Também se mostra pertinente investigar, de forma mais aprofundada, a recepção e a legitimação de jogos de mesa digitais nativos.

Por fim, ressalta-se que o ChatGPT foi utilizado como apoio na revisão textual deste artigo, sem interferir no conteúdo analítico e nos resultados apresentados.

Referências

- Booth, P. (2015) *Game play: Paratextuality in contemporary board games*. New York: Bloomsbury Academic.
- Bórquez, T. H. M. D. (2023) *Breve historia de los juegos de mesa: Y su desarrollo en las culturas a través de los tiempos*. [S.l.:s.n.].
- Daniels, J. T. (2022) *Make your own board game: Designing, building, and playing an original tabletop game*. North Adams: Storey Publishing.
- Figueira, J. V. A., Classe, T. M. de. (2025) Percepção de Experiência dos Jogadores em Plataformas Digitais Online para RPGs e Jogos de Tabuleiro. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 24. , 2025, Salvador/BA. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2025. p. 781-791.
- Hinebaugh, J. P. (2019) *More board game education: Inspiring students through board games*. Lanham: Rowman & Littlefield.

- Johnson, S. (2012) When digital versions of board games surpass the originals. *Game Developer*. Disponível em:
<<https://www.gamedeveloper.com/design/when-digital-versions-of-board-games-surpass-the-originals>>. Acesso em: 18 dez. 2025.
- Kankainen, V., Arjoranta, J., Nummenmaa, T. (2017) Games as blends: Understanding hybrid games. *Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, v. 14, n. 4, 2017.
- Kankainen, V. (2025) Hybrid play experience and design in tabletop gaming. 2025. Mestrado — Tampere University, Tampere.
- McCallum-Stewart, E. (2023) “Hands, Face, Space”: The material turn and COVID-19. In: GERMAINE, C.; WAKE, P. (Eds.). *Material game studies: A philosophy of analogue play*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Mesquita, C., Jucá, P. M. (2025) Construção de um Guia para Auxiliar no Processo de Adaptação de Jogos de Tabuleiro para uma Versão Digital. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 24., 2025, Salvador/BA. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2025. p. 243-253.
- Rogerson, M. J., Gibbs, M., Smith, W. (2015) Digitising boardgames: Issues and tensions. Lüneburg, Alemanha. 2015. *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities*.
- Rogerson, M. J., Gibbs, M. (2020) The precursors to modern hybrid boardgames. Brisbane, Austrália. 2020. *Proceedings of DiGRA Australia*.
- Sousa, M., Bernardo, E. (2019) Back in the game: Modern board games. In: Zagalo, N., Veloso, A., Costa, L., Mealha, Ó. (Eds) *Videogame Sciences and Arts. Proceedings of 11th International Conference, VJ 2019, Aveiro, Portugal*, p. 72–85.
- Taylor, T. L. (2011) Internet and games. In: CONSALVO, M; ESS, C. (Eds.). *The handbook of internet studies*. Oxford: Wiley-Blackwell, p. 370–383.
- Tung, A. (2015) A brief history of Solitaire, Patience, and other card games for one. *The Week*. Disponível em:
<<https://theweek.com/articles/558738/brief-history-solitaire-patience-other-card-games>>. Acesso em: 18 dez. 2025.
- Woods, S. (2012) *Eurogames: The design, culture and play of modern European board games*. Jefferson: McFarland and Company.