

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE

CENTRO DE HUMANIDADES

UNIDADE ACADÊMICA DE COMUNICAÇÃO

BACHARELADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL - EDUCOMUNICAÇÃO

JOSÉ THOMÁS DA SILVA FÉLIX

ENTRE NARRATIVA E MEDIAÇÃO: O RPG EM PLATAFORMAS VIRTUAIS DE MESA (VTT'S) COMO PRÁTICA EDUCOMUNICATIVA

Campina Grande – PB

2026

JOSÉ THOMÁS DA SILVA FÉLIX

ENTRE NARRATIVA E MEDIAÇÃO: O RPG EM PLATAFORMAS VIRTUAIS DE MESA (VTT'S) COMO PRÁTICA EDUCOMUNICATIVA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de Campina Grande - UFCG como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com linha de formação em Educomunicação.

Orientador:

Prof. Dr. Emy Porto Bezerra

Campina Grande - PB

2026

Universidade Federal de Campina Grande - UFCG Sistema de Bibliotecas - SISTEMOTECA
Catalogação de Publicação na Fonte. UFCG - Biblioteca Central

F316e Félix, José Thomás da Silva.
Entre narrativa e mediação : o RPG em plataformas virtuais de mesa (VTT's) como prática educomunicativa / José Thomás da Silva Félix. – 2026.
60 f. : il. color.

Monografia (bacharelado em Comunicação Social) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2026.
"Orientação: Prof. Dr. Emy Porto Bezerra".
Referências.

1. Role-Playing Game - RPG. 2. Plataformas Virtuais de Mesa. 3. Educomunicação. 4. Mediação Tecnológica. 5. Aprendizagem Colaborativa. I. Bezerra, Emy Porto. II. Título.

UFCG/BC CDU 793.7:316.774:37.091.3(04)

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECÁRIA MEIRE EMANUELA DA SILVA MELO CRB-15/568

JOSÉ THOMÁS DA SILVA FÉLIX

ENTRE NARRATIVA E MEDIAÇÃO: O RPG EM PLATAFORMAS VIRTUAIS DE MESA (VTT'S) COMO PRÁTICA EDUCOMUNICATIVA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de Campina Grande - UFCG como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com linha de formação em Educomunicação.

Aprovado em: 23 de março de 2026

BANCA EXAMINADORA

gov.br Documento assinado digitalmente
EMY PORTO BEZERRA
Data: 27/05/2026 19:56:04-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. Emy Porto Bezerra (Orientador)

gov.br Documento assinado digitalmente
MARINA MAGALHAES DE MORAIS
Data: 01/06/2026 14:55:29-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr.ª Marina Magalhães de Morais

gov.br Documento assinado digitalmente
EDJANE ESMERINA DIAS DA SILVA
Data: 27/05/2026 22:51:43-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr.ª Edjane Esmerina Dias da Silva

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção.”

Paulo Freire.

“A tecnologia não substitui o professor, mas transforma o seu papel.”

José Manuel Moran.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, ao nosso Deus/Universo/Cosmos pelo dom da vida, saúde, força, determinação e fé.

À minha família, meu alicerce: minha mãe, Roberlândia; meu pai, Francisco de Assis; minha irmã, Sara; e meu irmão, Francisco Filho, por todo o amor, incentivo, compreensão e carinho. Amo vocês.

Ao meu orientador Dr. Emy Pôrto, por todos os ensinamentos, norteamentos e pela paciência durante toda minha jornada acadêmica. Minha eterna gratidão e admiração!

As professoras Dr.ª Marina Magalhães de Morais e Dr.ª Edjane Esmerina Dias da Silva, que fazem parte da banca examinadora deste projeto.

Ao corpo docente que compõe o curso de Comunicação Social com linha de formação em Educomunicação, por toda aprendizagem adquirida e experiências que contribuíram na construção do conhecimento que obtive até aqui, primordialmente Drª Maria das Graças, Drª Lígia Beatriz, Dr. Cláudio Messias e Drª Maíra Nunes.

À coordenadora Dr.ª Keila Queiroz e à Universidade Aberta à Terceira Idade (UATI), pela oportunidade de estágio concedida.

Aos meus amigos de longa data, Arthur Dimitri e Pedro Rafael, pela presença constante e pelo apoio nos bons e maus momentos, sendo fonte de conselhos e motivação ao longo desta trajetória.

Aos meus companheiros de curso, especialmente Mateus Alencar, João de Deus, Eduarda Rodrigues, Aline Farias, Maine Nóbrega, Thyerry Dias, Jacilene Nascimento e Fernanda Araújo, pela parceria, por nossas aventuras e pela convivência durante essa jornada. São pessoas que guardarei com carinho e admiração.

E por fim, à Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e a Unidade Acadêmica de Comunicação (UAC); a todos, o meu respeito e muito obrigado.

RESUMO

Esta pesquisa analisa de que forma o Role-Playing Game (RPG), mediado por plataformas virtuais de mesa (Virtual Tabletop – VTTs), como Roll20 e Foundry Virtual Tabletop, configura práticas educomunicativas no contexto educacional contemporâneo. Partindo de uma abordagem qualitativa, de caráter bibliográfico e exploratório, o estudo fundamenta-se em revisão teórica acerca do RPG enquanto prática sociocultural, de suas potencialidades formativas e dos pressupostos da educomunicação, especialmente no que se refere à mediação tecnológica, à participação e à construção coletiva do conhecimento. A investigação buscou compreender como as dinâmicas do RPG em ambientes digitais favorecem processos de interação, colaboração e produção de sentido, articulando diferentes linguagens e promovendo a atuação ativa dos sujeitos. Os resultados indicam que o RPG em VTTs constitui um ambiente propício à formação de ecossistemas comunicativos participativos, nos quais os indivíduos assumem simultaneamente os papéis de emissores e receptores, rompendo com modelos comunicacionais verticalizados. Observou-se, ainda, que essa prática potencializa experiências de aprendizagem mais dinâmicas, interativas e contextualizadas, alinhadas às dinâmicas da cultura digital. Entretanto, sua efetividade está condicionada a fatores como as condições de mediação, a intencionalidade dos participantes e as desigualdades de acesso às tecnologias. Conclui-se que o RPG em plataformas virtuais de mesa configura-se como uma prática educomunicativa relevante, capaz de contribuir para a construção de ambientes de aprendizagem mais colaborativos, críticos e participativos.

Palavras-chave: RPG; Plataformas Virtuais de Mesa; Educomunicação; Mediação Tecnológica; Aprendizagem Colaborativa.

ABSTRACT

This study analyzes how Role-Playing Games (RPG), mediated by Virtual Tabletops (VTTs), such as Roll20 and Foundry Virtual Tabletop, configure educommunicative practices in the contemporary educational context. Based on a qualitative, bibliographic, and exploratory approach, the research is grounded in a theoretical review of RPG as a sociocultural practice, its formative potential, and the principles of educommunication, particularly regarding technological mediation, participation, and the collective construction of knowledge. The study aims to understand how RPG dynamics in digital environments foster processes of interaction, collaboration, and meaning-making, articulating different languages and promoting active participation among individuals. The findings indicate that RPG in VTTs constitutes an environment conducive to the development of participatory communicative ecosystems, in which individuals simultaneously assume the roles of senders and receivers, challenging traditional vertical communication models. Furthermore, the study highlights that such practices enhance more dynamic, interactive, and contextualized learning experiences, aligned with the dynamics of digital culture. However, their effectiveness is conditioned by factors such as mediation conditions, participants' intentionality, and inequalities in access to digital technologies. It is concluded that RPG in virtual tabletop platforms represents a relevant educommunicative practice, capable of contributing to the development of more collaborative, critical, and participatory learning environments.

Key-words: RPG; Virtual Tabletop Platforms; Educommunication; Technological Mediation; Collaborative Learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1 — Sessão de RPG de Mesa Presencial..... 23
Figura 2 — Interface de RPG em Plataforma Virtual de Mesa (Foundry VTT)..... 23
Figura 3 — Acesso à internet em áreas urbanas e rurais (2022–2023)..... 49

GRÁFICOS

Gráfico 1 – Evolução do acesso à internet no Brasil (2008–2023)..... 47
Gráfico 2 – Dispositivos utilizados para acesso à internet no Brasil (2023).....48

QUADROS

Quadro 1 — Comparação entre RPG presencial e RPG em VTTs.....24

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO..... 11
2. DESENVOLVIMENTO..... 16
2.1 Breve Apresentação do RPG..... 16
2.2 O RPG como Prática Sócio-Cultural..... 18
2.3 RPG em Plataformas Virtuais de Mesa (VTTs)..... 21
2.4 Dimensões Formativas do RPG em Plataformas Virtuais de Mesa (VTTs)... 25
2.5 RPG em VTTs como prática Educomunicativa..... 28
Educação para a Comunicação..... 30
Expressão pelas Artes..... 32
Pedagogia da Comunicação..... 35
Epistemologia da Comunicação..... 37
Produção Midiática..... 39
Mediação Tecnológica..... 41
Gestão da Comunicação..... 43
2.6 Desafios e Condições de uso em Diferentes Contextos de Aprendizagem... 45
Desigualdade de Acesso Digital..... 46
Percepções Culturais e Legitimidade do RPG..... 50
Desafios de Mediação em Contextos Formais de Aprendizagem..... 52
3. METODOLOGIA..... 54
4. RESULTADOS..... 56
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 58
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 60

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa investiga a inter-relação entre o Role-Playing Game (RPG), com ênfase em sua realização por meio de plataformas virtuais de mesa (Virtual Tabletops, VTTs), que consistem em ambientes digitais destinados à prática do RPG de mesa por meio da internet, e os processos educacionais contemporâneos, buscando identificar suas contribuições e desafios no contexto dos processos de aprendizagem. Inserida no cenário das transformações sociotécnicas promovidas pela cultura digital, tais práticas emergem como experiências lúdicas que articulam narrativa interativa, participação colaborativa e construção compartilhada de conhecimento.

Cabe destacar que, neste trabalho, a noção de educação não se restringe ao contexto formal de ensino, como a sala de aula ou instituições escolares. A análise aqui desenvolvida considera também processos de aprendizagem informais, colaborativos e autodirigidos, que emergem das interações entre os participantes no próprio ato de jogar, compreendendo o RPG como um espaço de construção de conhecimento que ultrapassa as estruturas educacionais tradicionais.

A expansão do ciberespaço redefiniu as formas de sociabilidade, comunicação e produção de saberes, instaurando novos ambientes de aprendizagem mediados tecnologicamente. Nesse contexto, práticas lúdicas digitais passam a ocupar papel relevante na formação de sujeitos ativos e participativos. Conforme argumenta Lévy (1999, p.17), o ciberespaço constitui “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”, no qual a interação e a colaboração assumem centralidade. Essa perspectiva permite compreender o RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs) como prática cultural que integra interação social, mediação tecnológica e produção simbólica.

Enquanto fenômeno cultural, o jogo constitui elemento estruturante da experiência humana e da organização social. Huizinga (2007) compreende o jogo como dimensão fundamental da cultura, anterior inclusive às próprias instituições sociais formalizadas. Nessa direção, o RPG caracteriza-se como prática lúdica baseada na criação coletiva de narrativas, na simulação de situações e na tomada

de decisões em contextos ficcionais, mobilizando processos cognitivos, sociais e simbólicos relevantes para a aprendizagem.

No âmbito educacional, a incorporação de práticas lúdicas digitais relaciona-se às transformações da cultura participativa contemporânea. Jenkins (2009) destaca que a convergência midiática favorece formas de participação ativa dos sujeitos na produção e circulação de conteúdos, promovendo ambientes de aprendizagem mais interativos e colaborativos. Nesse cenário, o RPG em VTTs apresenta potencial formativo ao estimular resolução de problemas, pensamento crítico, cooperação e construção contextualizada de conhecimento.

Além de sua dimensão cultural e cognitiva, o jogo caracteriza-se por regras, simulação e interação social, elementos que estruturam experiências simbólicas significativas para os participantes. Caillois (1990) compreende o jogo como atividade livre, incerta e regulada, capaz de organizar formas específicas de engajamento humano. Tal compreensão permite situar o RPG em VTTs como prática formativa que articula imaginação, narrativa e aprendizagem experiencial.

No campo da educação brasileira, a integração entre comunicação, tecnologia e processos formativos é abordada pela perspectiva da educomunicação, compreendida como campo de intervenção que promove ecossistemas comunicativos democráticos nos espaços educativos. Conforme Soares (2014), a mediação tecnológica não é apenas instrumental, mas constitutiva das práticas formativas contemporâneas. Complementando essa perspectiva, Almeida (2016) destaca a importância das práticas comunicacionais na construção de processos formativos participativos e colaborativos.

No que se refere especificamente ao RPG e suas aplicações educacionais, estudos indicam seu potencial como prática formativa que favorece a aprendizagem ativa e a construção coletiva de saberes (FARDO, 2013; CABALERO; MATTA, 2008; BITTENCOURT; GIRAFFA, 2003). Pesquisas mais recentes discutem o RPG em ambientes digitais como espaço de interação e aprendizagem mediada tecnologicamente (NASCIMENTO, 2023; PEGORARO; GOMES, 2023; SCHMIT, 2008; VASQUES, 2008; XAVIER, 2011). Apesar desse avanço, observa-se relativa escassez de estudos que analisem especificamente o RPG em plataformas virtuais

de mesa sob a perspectiva da educomunicação e da mediação tecnológica, evidenciando a relevância científica e social desta investigação.

Diante desse cenário, formula-se o seguinte problema de pesquisa: De que forma o RPG mediado por plataformas virtuais de mesa (VTTs), como Roll20 e Foundry Virtual Tabletop, configura práticas educomunicativas no contexto educacional contemporâneo?

Como delimitação do problema, questiona-se: em que medida os elementos estruturais do RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), como interação, narrativa colaborativa e mediação tecnológica, podem ser analisados como configuradores de práticas educomunicativas no contexto educacional contemporâneo?

Como objetivo geral, busca-se analisar de que forma o RPG mediado por plataformas virtuais de mesa (VTTs) configura práticas educomunicativas no contexto educacional contemporâneo. Como objetivos específicos, pretende-se:

a) compreender a origem e o desenvolvimento do RPG em sua dimensão sociocultural, com ênfase em seu potencial comunicativo e formativo;

b) caracterizar o RPG mediado por plataformas virtuais de mesa (VTTs), identificando suas especificidades enquanto ambiente digital de interação;

c) analisar como as dinâmicas do RPG em VTTs favorecem processos de interação, colaboração e construção de sentido em contextos de aprendizagem;

d) discutir a relação entre o RPG em VTTs e os princípios da educomunicação, especialmente no que se refere à mediação tecnológica e às práticas comunicativas;

e) identificar desafios e limitações para a inserção do RPG mediado por VTTs em diferentes contextos de aprendizagem.

Parte-se da hipótese de que as dinâmicas do RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), ao integrarem narrativa colaborativa e mediação tecnológica, favorecem a constituição de práticas educomunicativas baseadas na participação ativa, no diálogo e na construção compartilhada do conhecimento.

Metodologicamente, o estudo caracteriza-se como pesquisa qualitativa, de natureza exploratória e explicativa, desenvolvida por meio de revisão de literatura e

análise teórica de produções acadêmicas relacionadas ao RPG, à cultura digital e à educação mediada por tecnologias.

O trabalho estrutura-se em três eixos principais: inicialmente, apresenta-se o RPG em seus aspectos introdutórios e discute-se sua compreensão enquanto fenômeno sociocultural e lúdico; em seguida, analisa-se sua realização em plataformas virtuais de mesa, considerando suas especificidades técnicas e comunicacionais, bem como suas potencialidades no contexto educacional; por fim, examina-se sua inter-relação com a educação a partir da perspectiva da educomunicação e da mediação tecnológica, contemplando também os desafios e limites associados à sua aplicação em contextos educativos.

O interesse por esta pesquisa nasce de uma trajetória pessoal marcada pela relação com jogos narrativos e experiências colaborativas de aprendizagem. Como pesquisador e entusiasta de jogos, especialmente do RPG, identifico nessa prática uma forte convergência com princípios de participação, diálogo e construção coletiva do conhecimento, aspectos que dialogam com a perspectiva de educação libertadora defendida por Freire (1996).

Natural de Campina Grande, minha trajetória com práticas de imaginação e roleplay teve início ainda na infância, evoluindo posteriormente para o contato com videogames durante a adolescência, até culminar na descoberta do RPG de mesa. A popularização do RPG na internet e nas redes sociais contribuiu para consolidar esse interesse, ampliando não apenas seu caráter lúdico, mas também despertando uma curiosidade intelectual acerca de suas potencialidades comunicacionais, culturais e educativas, especialmente em sua realização por meio de plataformas como Roll20 e Foundry VTT.

Ao ingressar no curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Campina Grande, passei a identificar aproximações entre as dinâmicas presentes nas sessões de RPG e conceitos discutidos em áreas como comunicação, cultura digital e educomunicação. Essa percepção motivou a busca por estudos que relacionassem RPG, comunicação e educação, revelando que grande parte das pesquisas existentes concentra-se em períodos anteriores à consolidação das práticas digitais contemporâneas.

Além do interesse acadêmico, minha experiência de mais de uma década com o RPG evidenciou seu potencial formativo. O jogo estimula criatividade, pensamento crítico, pesquisa, colaboração e desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Ao interpretar personagens e participar de narrativas coletivas, os jogadores exercitam comunicação, empatia e resolução de problemas, além de entrarem em contato com diferentes contextos culturais e históricos.

Essas vivências também evidenciam o RPG como espaço de socialização e desenvolvimento pessoal, no qual os participantes aprimoram sua expressão, escuta e convivência em grupo. A interpretação de personagens diversos demanda compreensão de perspectivas distintas da própria experiência, favorecendo reflexões sobre diversidade, identidade e relações humanas.

Dessa forma, o interesse investigativo que orienta esta pesquisa emerge da articulação entre experiência pessoal, formação acadêmica e inquietação intelectual. Ao reconhecer o potencial educativo presente nas práticas de RPG, especialmente em sua realização por meio de plataformas virtuais de mesa, este estudo busca compreender de que maneira essa linguagem lúdica pode contribuir para processos de aprendizagem mais participativos, criativos e significativos no contexto da cultura digital.

2. DESENVOLVIMENTO

Os temas centrais para a compreensão da problemática abordada neste trabalho de conclusão de curso são apresentados a seguir, contemplando uma breve apresentação do Role-Playing Game (RPG), sua compreensão como prática sociocultural, sua realização em plataformas virtuais de mesa (Virtual Tabletops – VTTs), suas potencialidades formativas e sua análise à luz da educomunicação, bem como os desafios e limites relacionados à sua utilização, especialmente em contextos formais de aprendizagem.

Inicialmente, discute-se o RPG em sua dimensão histórica, estrutural e cultural, destacando suas características fundamentais como prática de construção narrativa. Em seguida, abordam-se as transformações decorrentes de sua transposição para ambientes digitais, especificamente as plataformas de mesa virtual (VTTs), para, enfim, aprofundar a análise sob a perspectiva da educomunicação, examinando tanto as potencialidades formativas quanto os desafios de sua implementação em contextos de aprendizagem.

2.1 Breve Apresentação do RPG

O Role-Playing Game (RPG), tradicionalmente traduzido como jogo de interpretação de papéis, transcende a definição de um simples entretenimento para se consolidar como uma prática lúdica fundamentada na construção coletiva de narrativas. Como bem observa Vasques (2008), o cerne dessa experiência não reside em uma estrutura linear e estática, mas em uma dinâmica interativa onde a história é tecida simultaneamente ao ato de jogar. Ao contrário de jogos de tabuleiro competitivos, o RPG estabelece uma cooperação profunda entre os participantes, mediada pela figura do narrador. Este último não apenas arbitra as regras, mas atua como o arquiteto do cenário, sendo responsável por instigar a imaginação do grupo através da descrição de ambientes e desafios que exigem a participação ativa e decisiva dos sujeitos envolvidos.

No que tange à apresentação física e teórica, os jogos de RPG manifestam-se primordialmente através de livros que operam como repositórios de universos. Diferentemente de manuais de jogos convencionais, que se limitam a instruções de movimentação e vitória, o livro de RPG é um compêndio de "ambientação". Ele estrutura o universo ficcional de forma multidimensional, oferecendo detalhes que abrangem desde a geografia e o clima até as complexidades da economia, cultura e religião daquele cenário. Essa densidade informativa é o que permite que o jogo se sustente por longos períodos; ao fornecer um pano de fundo coerente, o material base garante que tanto o narrador quanto os jogadores possuam os subsídios necessários para a criação de personagens e o desenvolvimento de tramas que possuam lógica interna.

A sustentação dessa lógica repousa sobre os sistemas de regras, que representam a dimensão quantitativa do jogo. Esses sistemas são responsáveis por traduzir as intenções narrativas em resultados concretos dentro da ficção, estabelecendo parâmetros para o sucesso ou fracasso das ações. A importância dessa estrutura reside na busca pela verossimilhança, independentemente do gênero da narrativa. Se o cenário for de horror, como em *Call of Cthulhu*, as regras devem ser capazes de mensurar a degradação da sanidade e o impacto psicológico dos eventos sobrenaturais. Por outro lado, em cenários de alta fantasia, o sistema deve diferenciar quantitativamente as capacidades físicas de seres distintos, garantindo que o impacto de um ataque ou de uma queda reflita a física particular daquele universo. Assim, as regras não cerceiam a criatividade, mas conferem peso e consequência às escolhas dos jogadores.

A interface entre o jogador e esse sistema quantitativo ocorre através da ficha de personagem. Este documento é o registro formal das competências, limitações e atributos do protagonista interpretado. Cada detalhe anotado na ficha, desde perícias específicas até traços de personalidade, orienta a conduta do jogador e fundamenta as decisões do narrador como árbitro. Além dos protagonistas controlados pelos jogadores, a narrativa é povoada pelos NPCs (Non Player Characters), conduzidos exclusivamente pelo narrador. Esta distinção é vital, pois permite ao mestre/narrador povoar o mundo com aliados e antagonistas que movem a engrenagem da história, atuando como o elo entre o sistema de regras e a improvisação narrativa exigida pela dinâmica do grupo.

A sessão de jogo, portanto, inicia-se com a proposição de uma situação-problema pelo narrador, inserida no contexto da ambientação escolhida. A partir dessa premissa, os jogadores anunciam suas atitudes, que podem ou não ser submetidas a testes de aleatoriedade, geralmente mediados por dados. Essa mecânica garante que a imprevisibilidade seja um componente central da experiência, exigindo que o narrador improvise constantemente frente às rotas inesperadas tomadas pelos participantes. Uma partida se encerra pelo consenso do grupo ao atingir um desfecho satisfatório, embora a natureza dessas histórias permita que elas sejam expandidas em campanhas que se desdobram por meses ou até anos de interação contínua.

Historicamente, essa complexa estrutura narrativa e mecânica é herdeira direta dos wargames (jogos de guerra) do século XX. O salto evolutivo que deu origem ao RPG consistiu na transição do controle estratégico de grandes batalhas para a interpretação individualizada de um único personagem inserido em um contexto épico. O marco dessa transição é o lançamento de Dungeons & Dragons em 1974, sistema que estabeleceu as bases para o gênero. Desde então, o RPG diversificou-se em uma multiplicidade de sistemas, como *GURPS*, *Pathfinder* e *Vampiro: A Máscara*, cada qual com suas particularidades mecânicas e temáticas. Essa evolução demonstra que o RPG consolidou-se como uma prática sociocultural de relevância, capaz de articular linguagem, imaginação e colaboração em uma forma de produção simbólica tipicamente contemporânea.

2.2 O RPG como Prática Sócio-Cultural

Conforme argumenta Johan Huizinga (2007), o jogo constitui elemento fundamental da cultura, sendo anterior às próprias estruturas sociais formalizadas. Para o autor, o ato de jogar envolve a criação de um “círculo mágico”, no qual os participantes compartilham regras, significados e experiências simbólicas. Nesse sentido, destaca que “o jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’, mas ao mesmo tempo capaz de absorver intensamente o jogador” (HUIZINGA, 2007, p. 13). O RPG, nesse contexto, intensifica essa dimensão ao

propor a construção coletiva de mundos ficcionais e identidades narrativas, estruturadas a partir da interação entre os participantes.

Nessa perspectiva, o RPG pode ser compreendido como um fenômeno cultural em constante transformação, cuja consolidação histórica está diretamente relacionada à sua circulação em diferentes contextos sociais e midiáticos. A partir da década de 1980, o jogo ganhou maior visibilidade ao ser incorporado a produções midiáticas, contribuindo para sua difusão internacional. No Brasil, sua consolidação ocorreu a partir da década de 1990, inicialmente por meio da circulação informal de materiais e, posteriormente, pela publicação de sistemas e conteúdos adaptados ao contexto nacional. Títulos como *Vampiro: A Máscara* ampliaram o alcance do RPG ao introduzirem temáticas mais próximas da experiência social e emocional dos jogadores, enquanto revistas especializadas, como *Dragão Brasil*, desempenharam papel relevante na formação de uma comunidade nacional de praticantes.

Apesar de períodos de retração, especialmente diante do crescimento da indústria dos videogames no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, o RPG manteve sua relevância como prática cultural, influenciando diferentes linguagens e formatos narrativos. Essa influência manifesta-se de forma significativa nos jogos eletrônicos, cujas estruturas de progressão, sistemas de decisão e construção de narrativa interativa dialogam diretamente com as mecânicas do RPG de mesa.

A partir da década de 2010, observa-se um renovado interesse pelo RPG, impulsionado por fatores como o financiamento coletivo, a popularização de transmissões ao vivo de campanhas e o desenvolvimento de plataformas virtuais de suporte ao jogo. Esse movimento, frequentemente denominado “renascença do RPG”, evidencia a transição do gênero de um nicho cultural para um fenômeno midiático global, ampliando sua presença em diferentes contextos sociais e culturais.

Nesse contexto, o RPG passa a dialogar de forma mais intensa com outras formas narrativas, como a literatura, o teatro e as produções audiovisuais. Nas últimas décadas, observa-se a crescente presença de suas estéticas e estruturas em diferentes mídias, evidenciando sua inserção no imaginário cultural contemporâneo. Produções como *A Lenda de Vox Machina*, baseada em campanhas reais de RPG, e a série *Stranger Things*, que contribuiu para a

popularização do jogo entre novas gerações, exemplificam essa difusão cultural. De forma semelhante, obras como *Game of Thrones*, *Record of Lodoss War* e a animação *Caverna do Dragão* refletem, direta ou indiretamente, a influência das estruturas narrativas do RPG em suas construções ficcionais.

A presença do RPG nessas mídias evidencia sua capacidade de transitar entre diferentes linguagens e formatos, consolidando-se como um fenômeno cultural híbrido. Essa expansão dialoga com o conceito de cultura participativa proposto por Henry Jenkins (2009), que afirma que os sujeitos “não atuam apenas como consumidores, mas também como produtores de conteúdos” (JENKINS, 2009, p. 30). No contexto do RPG, essa participação manifesta-se de forma explícita na construção coletiva da história, na criação de personagens e na tomada de decisões que influenciam diretamente o desenvolvimento narrativo.

Além disso, o RPG configura-se como um espaço privilegiado de socialização, no qual diferentes sujeitos interagem, negociam significados e constroem experiências compartilhadas. Essa dimensão envolve habilidades como comunicação, empatia, cooperação e resolução de conflitos, aproximando o RPG de práticas comunicativas colaborativas.

Nessa perspectiva, o RPG pode ser compreendido como um ecossistema comunicativo dinâmico, no qual linguagem, narrativa e interação se articulam de forma integrada. Tal compreensão estabelece uma ponte direta com os princípios da educomunicação, que valorizam processos participativos, dialógicos e colaborativos na construção do conhecimento.

Com base nessas características, o RPG consolida-se como uma prática sociocultural que fundamenta suas manifestações em ambientes digitais, especialmente nas plataformas virtuais de mesa (VTTs), cujas especificidades serão discutidas no tópico seguinte.

2.3 RPG em Plataformas Virtuais de Mesa (VTTs)

A consolidação do RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs) insere-se no contexto mais amplo das transformações sociotécnicas que caracterizam a sociedade contemporânea, marcada pela centralidade da informação, pela conectividade em rede e pela mediação tecnológica das interações humanas. A transição do paradigma industrial para o paradigma informacional desloca o eixo produtivo para o conhecimento e a comunicação, conferindo às tecnologias digitais papel estruturante nas dinâmicas sociais, culturais e educativas.

Nesse cenário, o ciberespaço configura-se como um ambiente fundamental para a compreensão das práticas sociais contemporâneas. Conforme Lévy (1999), o ciberespaço não se restringe à infraestrutura tecnológica da internet, mas constitui um espaço de comunicação e de produção coletiva de conhecimento, no qual sujeitos interagem, colaboram e constroem significados de forma distribuída. Tal perspectiva permite compreender o RPG em VTTs como prática que se desenvolve em um ambiente comunicacional ampliado, no qual as interações ultrapassam as limitações da copresença física e assumem novas configurações mediadas digitalmente.

A emergência das plataformas virtuais de mesa, como Roll20 e Foundry Virtual Tabletop, representa uma reconfiguração das práticas tradicionais do RPG de mesa, mantendo seus elementos estruturais, narrativa colaborativa, interpretação de personagens e mediação por regras, ao mesmo tempo em que incorpora recursos tecnológicos que potencializam a experiência lúdica. Ferramentas como mapas digitais interativos, sistemas automatizados de rolagem de dados, integração de áudio e vídeo e compartilhamento de materiais em tempo real ampliam as possibilidades de interação e de construção coletiva da narrativa.

Essa reconfiguração pode ser compreendida à luz da cultura da convergência, proposta por Jenkins (2009), na qual diferentes mídias, linguagens e formas de participação se articulam em ambientes híbridos. No contexto das VTTs, observa-se a integração entre elementos do jogo analógico e recursos digitais, resultando em experiências interativas que combinam oralidade, escrita, imagem e

sistemas computacionais. Essa convergência favorece práticas participativas, nas quais os sujeitos não apenas consomem conteúdos, mas atuam ativamente na sua produção e transformação.

Do ponto de vista cultural, o RPG em VTTs mantém sua natureza como prática lúdica baseada na construção simbólica e na interação social. Conforme Huizinga (2007), o jogo constitui dimensão essencial da cultura, estruturando formas específicas de sociabilidade e produção de sentido. Nessa perspectiva, o RPG em ambientes digitais não representa uma ruptura com o jogo tradicional, mas sim uma continuidade que se adapta às condições técnicas e sociais contemporâneas.

Além disso, conforme Caillois (1990), o jogo caracteriza-se por sua natureza livre, incerta e regulada, elementos que permanecem presentes no RPG mesmo quando mediado por tecnologias digitais. A mediação tecnológica, contudo, introduz novas possibilidades de organização da experiência lúdica, permitindo maior flexibilidade na gestão do tempo, ampliação do alcance geográfico dos participantes e diversificação dos recursos expressivos utilizados durante as sessões.

Nesse contexto, as plataformas virtuais de mesa também ampliam os processos comunicativos envolvidos na prática, possibilitando múltiplas formas de interação, tanto síncronas quanto assíncronas, entre os participantes. Esse aspecto reforça o potencial do RPG enquanto espaço de experimentação comunicativa, no qual linguagem, narrativa e interação se entrelaçam de forma dinâmica e significativa.

Dessa forma, o RPG em VTTs configura-se não apenas como adaptação tecnológica de uma prática lúdica tradicional, mas como um ambiente híbrido de interação e aprendizagem, no qual se articulam cultura digital, participação e produção coletiva de conhecimento. Essa compreensão permite situá-lo como objeto relevante de investigação no campo da educação, especialmente quando analisado a partir das perspectivas da mediação tecnológica e da educomunicação.

Para fins de aprofundamento analítico, torna-se pertinente estabelecer uma comparação entre o RPG de mesa em sua forma tradicional presencial e sua realização por meio de plataformas virtuais de mesa (VTTs), evidenciando diferenças estruturais, comunicacionais e formativas entre essas modalidades.

Apresentam-se, a seguir, exemplos ilustrativos dessas duas formas de experiência lúdica:

Figura 1 — Sessão de RPG de Mesa Presencial



Fonte: Adaptado de Brasil in the Darkness (2026).

Figura 2 — Interface de RPG em Plataforma Virtual de Mesa (Foundry VTT)



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Quadro 1 — Comparação entre RPG presencial e RPG em VTTs

Aspecto	**RPG Presencial**	**RPG em VTTs**
Interação	Face a face, comunicação direta	Mediado por voz, chat e interfaces digitais
Acesso	Limitado à presença física	Acesso remoto via internet
Recursos Visuais	Mapas físicos, miniaturas	Mapas digitais, automação, efeitos visuais
Organização	Manual (fichas, dados físicos)	Automatizada (sistemas integrados)
Flexibilidade	Limitada por espaço/tempo	Alta flexibilidade de horários e locais
Engajamento	Imersão social direta	Imersão híbrida (visual + narrativa)
Potencial Educativo	Interação social intensa	Ampliação da mediação tecnológica e colaboração

Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

A comparação evidencia que, embora ambas as modalidades compartilhem a mesma estrutura narrativa e colaborativa, as plataformas virtuais de mesa ampliam significativamente as possibilidades de mediação tecnológica, favorecendo novas formas de interação, organização e construção coletiva do conhecimento. Essa ampliação reforça o potencial do RPG em VTTs como ambiente de aprendizagem coerente com as dinâmicas da cultura digital contemporânea.

Além disso, a mediação digital permite a integração de múltiplas linguagens, visual, textual e sonora, configurando um ambiente comunicativo mais complexo e dinâmico, no qual os participantes não apenas interagem, mas também produzem e compartilham conteúdos em tempo real. Tal característica aproxima o RPG em VTTs das práticas descritas por Jenkins (2009) no contexto da cultura participativa, bem como das dinâmicas de inteligência coletiva discutidas por Lévy (1999).

Essa distinção entre as modalidades presencial e virtual também é observada em produções voltadas à comunidade de jogadores, nas quais se destaca que o RPG presencial enfatiza a interação social direta e a experiência compartilhada no espaço físico, enquanto o RPG online se caracteriza pela praticidade, ampliação do acesso e pela mediação tecnológica das interações, especialmente com o uso de plataformas como Roll20 e Foundry Virtual Tabletop (ARTIFÍCIO RPG, 2025).

Dessa forma, não se trata de uma hierarquização entre as modalidades, mas de formas distintas de organização da experiência lúdica. Enquanto o RPG presencial privilegia a copresença e a interação face a face, o RPG em plataformas virtuais de mesa se destaca por ampliar o acesso, diversificar os recursos expressivos e reconfigurar as dinâmicas de interação e colaboração. Tais características evidenciam seu papel como ambiente mediado por tecnologias digitais, particularmente relevante para a análise de práticas comunicativas e formativas no contexto da cultura digital.

2.4 Dimensões Formativas do RPG em Plataformas Virtuais de Mesa (VTTs)

No campo educacional, Oliveira e Rocha (2020) observam que, paralelamente à consolidação do RPG como prática de entretenimento, emergem investigações acadêmicas voltadas ao seu uso educacional, movimento frequentemente denominado EDURPG. No contexto brasileiro, destacam-se contribuições pioneiras como as de Pavão (2000), voltadas à Educação Básica, Riyis (2004), com o desenvolvimento do design educacional de RPG denominado SIMPLES, e Zanini (2004), que colaborou para a difusão de jogos educativos e para a realização do I Simpósio RPG & Educação. Apesar dessas iniciativas, os autores apontam que a produção acadêmica sobre RPG na educação ainda apresenta caráter fragmentado, com limitada articulação entre pesquisadores, cenário que se torna ainda mais evidente no caso do RPG mediado por tecnologias digitais, especialmente nas plataformas virtuais de mesa (VTTs), cuja investigação permanece relativamente recente.

A relevância do RPG como objeto de investigação educacional pode ser compreendida à luz das contribuições da Psicologia Histórico-Cultural. Vygotsky (1988) reconhece nos jogos uma relação intrínseca com o desenvolvimento cognitivo ao afirmar que “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva” (VYGOTSKY, 1988, p. 109-110). Nessa perspectiva, a aprendizagem não se restringe à assimilação individual de conteúdos, mas emerge da interação social, sendo inicialmente construída no plano interpessoal para, posteriormente, ser internalizada pelo sujeito. Essa compreensão fundamenta a importância de ambientes colaborativos de aprendizagem, nos quais a interação entre os participantes desempenha papel estruturante na construção do conhecimento.

A noção de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) reforça essa compreensão ao definir o intervalo entre o nível de desenvolvimento real do indivíduo e seu potencial de aprendizagem mediado pela interação social. Conforme o autor, a ZDP corresponde à “distância entre o nível de desenvolvimento real […] e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes” (VYGOTSKY, 1998, p. 112). Nesse sentido, práticas que favorecem a cooperação, a mediação e a resolução compartilhada de problemas, características inerentes ao RPG, configuram contextos especialmente propícios ao desenvolvimento cognitivo.

Ao considerar especificamente o RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), observa-se que essas dinâmicas de interação são potencializadas pela mediação tecnológica. A possibilidade de comunicação síncrona, compartilhamento de recursos visuais e organização estruturada das ações do jogo amplia as formas de participação dos sujeitos, criando ambientes híbridos de aprendizagem que combinam elementos lúdicos e digitais. Dessa forma, o RPG em VTTs não apenas reproduz as interações do jogo presencial, mas as expande, permitindo novas formas de engajamento e colaboração.

Além disso, o jogo de interpretação de papéis e as atividades de faz-de-conta são compreendidos como formas simbólicas de reconstrução da realidade por meio da imaginação. Conforme discutido por Caballero e Matta (2006), com base em Vygotsky, a imaginação está diretamente relacionada à diversidade das experiências vividas pelo sujeito, de modo que “quanto mais rica a vivência do sujeito, maior será

a bagagem com que contará sua imaginação" (VYGOTSKY, 1988 apud CABALLERO; MATTA, 2006, p. 3). Nessa perspectiva, o RPG possibilita a simulação de situações complexas e contextualizadas, favorecendo a vivência simbólica de experiências que contribuem para a construção de sentidos e aprendizagens significativas (PEREIRA; ALEGRO, 2010).

No contexto das VTTs, essa simulação ganha novas camadas de complexidade e imersão, uma vez que os ambientes digitais permitem a incorporação de mapas interativos, trilhas sonoras, imagens e elementos visuais que enriquecem a experiência narrativa. Tal integração de linguagens favorece diferentes formas de processamento cognitivo, contribuindo para uma aprendizagem mais dinâmica, sensorial e contextualizada.

Caballero e Matta (2006) identificam ainda características estruturantes do RPG que potencializam seu uso educacional, entre as quais se destacam: socialização, colaboração, criatividade, interatividade e interdisciplinaridade. Essas dimensões permitem que o jogo funcione como um ambiente de aprendizagem ativa, no qual diferentes áreas do conhecimento podem emergir de forma contextualizada, vinculadas às experiências vivenciadas pelos participantes.

Do ponto de vista narrativo, a experiência do jogo distingue-se das formas tradicionais de recepção de histórias. Conforme argumenta Collantes (2013), ao acompanhar uma narrativa convencional o sujeito assume posição de espectador, enquanto no jogo ele participa ativamente da construção da história. Murray (2003) reforça essa compreensão ao afirmar que as narrativas digitais ampliam as possibilidades de participação do indivíduo, exigindo sua atuação direta no desenvolvimento dos acontecimentos. Tal característica contribui para níveis mais elevados de engajamento cognitivo e emocional, favorecendo a construção de sentido.

No que se refere aos aspectos cognitivos, estudos indicam que o ato de jogar pode favorecer o desenvolvimento da atenção, da memória e do raciocínio lógico (FURIÓ et al., 2013). Durante sessões de RPG, os participantes são constantemente desafiados a resolver problemas, tomar decisões e negociar significados, o que

promove intercâmbios entre diferentes estruturas cognitivas e favorece a construção coletiva do conhecimento.

Outro aspecto relevante diz respeito ao desenvolvimento de competências socioemocionais. A interação constante entre os participantes exige escuta ativa, negociação, empatia e cooperação, elementos fundamentais para a convivência social e para processos de aprendizagem em grupo. Nessa perspectiva, o RPG também pode ser compreendido como um espaço de reflexão ética, no qual os participantes são constantemente confrontados com dilemas morais e decisões que envolvem consequências para si e para o coletivo. Estudos recentes apontam que essa dimensão favorece o desenvolvimento do pensamento ético e crítico no contexto educacional (ARAÚJO JÚNIOR; NASCIMENTO; PEREIRA, 2023). Nesse sentido, o RPG em VTTs configura-se não apenas como ferramenta cognitiva, mas também como espaço de formação social e comunicativa.

Dessa forma, o RPG mediado por plataformas virtuais de mesa configura-se como um ambiente de aprendizagem que articula interação, colaboração e construção de sentido, contribuindo para processos formativos mais participativos e significativos. Ao integrar ludicidade, narrativa e mediação tecnológica, essa prática evidencia o potencial das tecnologias digitais como elementos constitutivos de novas formas de aprender, preparando o terreno para sua análise sob a perspectiva da educomunicação.

2.5 RPG em VTTs como prática Educomunicativa

A análise das dinâmicas do RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), enquanto espaços de interação, colaboração e construção de sentido, conduz à necessidade de compreendê-lo à luz de abordagens teóricas que integrem comunicação, educação e tecnologia. Nesse contexto, a educomunicação emerge como referencial fundamental para interpretar tais práticas, ao propor a articulação entre processos comunicativos e formativos em ambientes mediados tecnologicamente.

O conceito de educomunicação foi sistematizado por Ismar de Oliveira Soares, que a define como um “conjunto de ações destinadas a criar e fortalecer ecossistemas comunicativos nos espaços educativos” (SOARES, 2014, p. 16). Segundo o autor, a educomunicação não se limita ao uso instrumental das tecnologias, mas envolve a construção de ambientes dialógicos, participativos e democráticos, nos quais os sujeitos assumem papel ativo na produção, circulação e ressignificação de informações.

Nessa perspectiva, a comunicação deixa de ser entendida apenas como meio de transmissão de conteúdos e passa a constituir elemento estruturante do processo educativo. A aprendizagem, portanto, ocorre por meio da interação, do diálogo e da participação ativa dos sujeitos, em consonância com princípios defendidos por abordagens críticas da educação, como a pedagogia freireana. Para Freire, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 1996, p. 47), evidenciando que o processo educativo deve ser orientado pela construção compartilhada do conhecimento, e não pela simples transmissão de conteúdos.

Complementando essa compreensão, Almeida (2016) destaca que os processos educomunicativos se configuram como práticas que promovem a integração entre expressão, participação e mediação tecnológica, favorecendo o desenvolvimento de sujeitos críticos e atuantes. Para a autora, a educomunicação envolve não apenas a utilização de tecnologias, mas a criação de condições para que os indivíduos se expressem, dialoguem e construam sentidos de forma colaborativa.

Ao relacionar esses princípios ao RPG em plataformas virtuais de mesa, torna-se possível compreender essa prática como um espaço privilegiado de mediação educomunicativa. As VTTs configuram ambientes digitais interativos nos quais os participantes não apenas consomem conteúdos, mas produzem narrativas, negociam significados e constroem experiências coletivas. Nesse contexto, a comunicação não ocorre de forma linear, mas de maneira horizontal e participativa, aproximando-se diretamente das propostas da educomunicação.

Além disso, o RPG em VTTs articula diferentes linguagens, verbal, visual, sonora e simbólica, em um ambiente de interação contínua, no qual os sujeitos desempenham simultaneamente os papéis de emissores e receptores. Essa dinâmica favorece a construção de ecossistemas comunicativos complexos, nos quais a aprendizagem emerge da colaboração, da criatividade e da troca de experiências entre os participantes.

A mediação tecnológica desempenha papel central nesse processo, não como elemento neutro, mas como componente ativo na configuração das interações. As plataformas virtuais de mesa estruturam formas específicas de comunicação, organização e participação, influenciando diretamente a maneira como os sujeitos interagem e constroem conhecimento. Nesse sentido, o RPG em VTTs pode ser compreendido como prática que integra ludicidade e mediação tecnológica, constituindo-se como espaço de aprendizagem alinhado às demandas da cultura digital contemporânea.

Diante disso, a análise do RPG em plataformas virtuais de mesa sob a perspectiva da educomunicação permite compreender como suas dinâmicas favorecem processos de participação, expressão e construção coletiva de sentido. Para aprofundar essa compreensão, torna-se necessário examinar como essa prática se manifesta nas diferentes áreas de intervenção da educomunicação, considerando suas contribuições específicas para o contexto educacional.

Educação para a Comunicação

A área de intervenção denominada Educação para a Comunicação, no campo da educomunicação, tem como objetivo central a formação de sujeitos capazes de compreender, analisar e participar de processos comunicativos de forma crítica, dialógica e horizontal. Conforme propõe Soares (2014), trata-se de promover a superação de modelos comunicacionais verticalizados, característicos de práticas educativas tradicionais, em direção à construção de ecossistemas comunicativos mais democráticos, nos quais todos os participantes possam atuar como produtores de sentido.

Essa perspectiva dialoga diretamente com a pedagogia freireana, que critica o modelo de educação bancária e defende a construção do conhecimento por meio do diálogo e da participação ativa dos sujeitos (FREIRE, 1996). Nesse sentido, educar para a comunicação implica reconhecer que o processo educativo não se limita à transmissão de conteúdos, mas envolve a construção coletiva de significados a partir da interação entre os participantes.

Ao relacionar essa abordagem com o RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), observa-se que o jogo constitui um espaço privilegiado para o exercício da comunicação dialógica. Diferentemente de estruturas hierárquicas rígidas, nas quais o professor detém o controle absoluto do saber, o RPG organiza-se a partir de uma dinâmica interativa na qual o mestre, embora desempenhe papel de mediação, não atua como autoridade incontestável. Ao contrário, sua atuação está constantemente sujeita à negociação, à colaboração e à intervenção dos demais participantes.

Nesse contexto, é comum que jogadores iniciantes interpretem o mestre como figura central e detentora absoluta das regras e do conhecimento do jogo. No entanto, a prática revela que essa percepção não se sustenta, uma vez que o RPG se constrói a partir de um processo coletivo, no qual todos os participantes contribuem para a construção da experiência. O próprio sistema de regras, frequentemente extenso e complexo, não é plenamente dominado por um único indivíduo, o que abre espaço para a colaboração e o compartilhamento de conhecimentos entre os jogadores.

A possibilidade de questionar, sugerir e reinterpretar regras durante a sessão evidencia a natureza dialógica do RPG. Situações em que o mestre flexibiliza ou adapta regras em função da narrativa, como ao considerar uma interpretação particularmente convincente de um jogador em detrimento de uma resolução puramente mecânica, demonstram que a comunicação no jogo não se restringe meramente à aplicação de normas, mas envolve negociação de sentidos e valorização da expressão dos participantes. Essa dinâmica estimula a criatividade, a argumentação e a participação ativa, elementos centrais para a aprendizagem significativa.

Nas plataformas virtuais de mesa, essas interações são ampliadas por meio de diferentes canais de comunicação, como chat textual, áudio e recursos visuais compartilhados. Essa multiplicidade de linguagens favorece a participação de diferentes perfis de jogadores, ampliando as possibilidades de expressão e interação. Além disso, o ambiente virtual permite o registro e a retomada de discussões, contribuindo para processos reflexivos mais aprofundados sobre as práticas comunicativas estabelecidas no jogo.

Outro aspecto relevante refere-se à construção de uma cultura colaborativa no interior da mesa de RPG. A dinâmica da sessão depende diretamente da capacidade dos participantes de dialogar, negociar e construir conjuntamente a narrativa. Quando essa comunicação ocorre de forma horizontal e respeitosa, a experiência tende a se tornar mais fluida, imersiva e significativa para todos os envolvidos. Por outro lado, a ausência de diálogo pode comprometer o desenvolvimento da atividade, favorecendo a emergência de conflitos e reduzindo o engajamento dos participantes em sessões futuras, o que evidencia a centralidade da comunicação como elemento estruturante da prática.

Dessa forma, o RPG em plataformas virtuais de mesa configura-se como um espaço de educação para a comunicação, no qual os participantes exercitam práticas dialógicas, desenvolvem habilidades argumentativas e aprendem a construir sentidos de forma colaborativa. Ao favorecer a superação de modelos comunicacionais hierárquicos e promover a participação ativa dos sujeitos, essa prática aproxima-se dos princípios da educomunicação, contribuindo para a formação de indivíduos mais críticos, autônomos e capazes de atuar em contextos comunicativos complexos.

Expressão pelas Artes

A área de intervenção denominada Expressão comunicativa por meio da arte, no campo da educomunicação, compreende a valorização das diferentes linguagens expressivas como formas legítimas de produção de sentido e participação social. Segundo Soares (2014), essa dimensão busca promover espaços nos quais os

sujeitos possam se expressar de maneira criativa, utilizando múltiplas formas de linguagem, como corpo, imagem, som e narrativa, ampliando suas possibilidades de comunicação e atuação no mundo.

Nessa perspectiva, a arte não é compreendida apenas como produto estético, mas como processo comunicativo e formativo, no qual os indivíduos constroem significados a partir de suas experiências, repertórios culturais e subjetividades. Complementando essa abordagem, Almeida (2016) destaca que a expressão comunicativa está diretamente relacionada à possibilidade de participação ativa dos sujeitos nos processos educativos, favorecendo o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da identidade.

Ao relacionar essa dimensão com o RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), observa-se que o jogo constitui um ambiente altamente propício à expressão artística em suas múltiplas formas. Cada participante, ao interpretar um personagem, mobiliza diferentes repertórios culturais e experiências pessoais, incorporando elementos de sua própria vivência na construção da narrativa. Nesse sentido, o RPG configura-se como espaço de expressão individual e coletiva, no qual diferentes linguagens se articulam de maneira dinâmica.

A diversidade de perfis presentes em uma mesa de RPG potencializa essa dimensão expressiva. Jogadores com formações, habilidades e interesses distintos tendem a incorporar tais características na interpretação de seus personagens, enriquecendo a experiência coletiva. Um participante com experiência em dança, por exemplo, pode descrever com maior precisão movimentos corporais e técnicas específicas ao interpretar um personagem dançarino, compartilhando conhecimentos que extrapolam o universo do jogo e passam a integrar o repertório dos demais participantes.

Esse processo evidencia o RPG como espaço de circulação e produção de saberes, no qual a expressão artística atua como mediadora da aprendizagem. A interação entre diferentes formas de conhecimento, técnicas, culturais e estéticas, contribui para a construção de experiências mais ricas e significativas, reforçando o caráter interdisciplinar do jogo.

Para além da expressão durante a sessão, o RPG frequentemente estimula a produção artística derivada da experiência narrativa. Não é incomum que participantes produzam músicas, ilustrações, textos ou conteúdos audiovisuais inspirados nos acontecimentos da campanha. Músicos podem compor trilhas ou canções relacionadas aos personagens e à narrativa; artistas visuais podem criar representações gráficas dos personagens e cenários; e usuários com habilidades em edição digital podem desenvolver conteúdos audiovisuais que expandem o universo do jogo.

Essa produção aproxima o RPG das dinâmicas da cultura participativa descritas por Jenkins (2009), na qual os indivíduos não se limitam ao consumo de conteúdos, mas atuam como produtores ativos de cultura. No contexto das plataformas virtuais de mesa, essas práticas são potencializadas pela facilidade de compartilhamento e circulação de produções, ampliando o alcance das experiências criativas e favorecendo a construção de comunidades engajadas.

A relação entre RPG e expressão artística também se evidencia na dimensão performática do jogo. A interpretação de personagens envolve elementos próximos às artes cênicas, como atuação, improvisação e construção de identidade narrativa. Essa característica aproxima o RPG de práticas teatrais, configurando-se como espaço de experimentação expressiva no qual os participantes podem explorar diferentes formas de linguagem e identidade.

Exemplo emblemático dessa relação pode ser observado em produções como *The Legend of Vox Machina*, originada de campanhas transmitidas pelo grupo *Critical Role*, conhecido por suas transmissões de campanhas de RPG e composto majoritariamente por atores e dubladores. O sucesso dessas campanhas possibilitou a expansão do projeto para além do ambiente do jogo, resultando na criação de uma plataforma própria na qual são disponibilizados conteúdos diversos, como livros, podcasts e transmissões, além da organização de eventos e da comercialização de produtos relacionados ao universo do RPG. Essa expansão evidencia o potencial do jogo não apenas como prática cultural e artística, mas também como fenômeno inserido na lógica da economia criativa, capaz de gerar produções midiáticas e engajamento em larga escala.

Dessa forma, o RPG em plataformas virtuais de mesa configura-se como um ambiente de expressão comunicativa por meio da arte, no qual os sujeitos exercitam criatividade, produzem conteúdos e compartilham experiências de forma colaborativa. Ao integrar diferentes linguagens e estimular a produção cultural, essa prática contribui para o desenvolvimento de sujeitos mais expressivos, criativos e participativos, em consonância com os princípios da educomunicação.

Pedagogia da Comunicação

A área de intervenção denominada Pedagogia da Comunicação, no campo da educomunicação, fundamenta-se na compreensão de que os processos educativos devem ser estruturados a partir da interação comunicativa entre os sujeitos. Diferentemente de modelos pedagógicos centrados na transmissão de conteúdos e na formação de respostas prontas, essa abordagem busca promover o questionamento, a problematização e a construção coletiva do conhecimento, valorizando a multiplicidade de perspectivas e caminhos possíveis para a resolução de um mesmo problema (SOARES, 2014).

Nessa perspectiva, o processo educativo não se orienta pela imposição de um saber previamente definido, mas pela criação de condições para que os sujeitos investiguem, debatam e construam sentidos de forma colaborativa. Tal concepção aproxima-se das propostas de Paulo Freire (1996), que defende uma educação dialógica, na qual o conhecimento emerge da interação entre os participantes e da reflexão crítica sobre a realidade.

Ao relacionar essa abordagem com o RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), observa-se que o jogo constitui um ambiente privilegiado para o desenvolvimento dessa pedagogia. As sessões de RPG são estruturadas a partir de situações-problema que exigem dos participantes a tomada de decisões coletivas, a análise de possibilidades e a negociação de estratégias. Nesse contexto, não há uma única solução correta previamente estabelecida, mas múltiplos caminhos possíveis, cuja escolha depende da interação entre os jogadores e de suas interpretações da situação apresentada.

Essa dinâmica evidencia o caráter problematizador do RPG, no qual os participantes são constantemente desafiados a refletir sobre suas ações e suas consequências. Ao invés de seguir um roteiro fixo, os jogadores constroem coletivamente a narrativa a partir de suas decisões, o que favorece o desenvolvimento do pensamento crítico e da autonomia. Cada escolha realizada no jogo gera desdobramentos que influenciam diretamente o curso da história, reforçando a ideia de que o conhecimento se constrói na ação e na reflexão sobre a ação.

Situações típicas do jogo ilustram de forma clara essa dinâmica. Ao se depararem com desafios complexos, como a necessidade de resgatar um personagem em um ambiente hostil, os participantes são levados a discutir, argumentar e propor diferentes estratégias de ação. Nesse processo, as decisões tendem a considerar não apenas a eficiência da solução, mas também as habilidades e características dos personagens envolvidos, promovendo uma divisão de responsabilidades e o reconhecimento das competências individuais dentro do coletivo.

Esse tipo de interação favorece a construção de um pensamento estratégico e colaborativo, no qual os participantes aprendem a articular diferentes perspectivas em busca de um objetivo comum. A escolha por estratégias mais elaboradas, como infiltração, negociação ou planejamento tático, em detrimento de soluções imediatistas evidencia a importância do diálogo e da reflexão coletiva no processo de tomada de decisão.

Além disso, a mediação do mestre, nesse contexto, não se configura como imposição de respostas, mas como condução do processo narrativo a partir das escolhas dos jogadores. Ao interpretar e desenvolver as consequências dessas decisões dentro das regras do universo ficcional, o mestre contribui para a construção de um ambiente de aprendizagem no qual a experiência, a tentativa e o erro desempenham papel fundamental.

Nas plataformas virtuais de mesa, essa dinâmica é potencializada pela mediação tecnológica, que amplia as possibilidades de organização, registro e desenvolvimento das interações. A utilização de recursos digitais permite que os

participantes acompanhem as consequências de suas decisões de forma mais estruturada, contribuindo para processos reflexivos mais aprofundados sobre a experiência vivenciada.

Dessa forma, o RPG em VTTs configura-se como um espaço de aplicação da pedagogia da comunicação, no qual o conhecimento é construído por meio da problematização, do diálogo e da tomada de decisões coletivas. Ao promover a participação ativa dos sujeitos e valorizar a multiplicidade de caminhos possíveis, essa prática contribui para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais crítica, autônoma e significativa.

Epistemologia da Comunicação

A área de intervenção denominada reflexão epistemológica da educomunicação dedica-se à análise dos fundamentos teóricos, metodológicos e conceituais que constituem esse campo de estudo, buscando compreender seus princípios, limites e possibilidades de aplicação. Conforme aponta Ismar de Oliveira Soares (2014), a educomunicação consolida-se como um campo interdisciplinar em constante construção, cuja identidade se desenvolve a partir da articulação entre práticas sociais, experiências educativas e investigações acadêmicas.

Nesse sentido, a epistemologia da educomunicação não se restringe à definição de conceitos, mas envolve a reflexão crítica sobre como as práticas comunicativas e educativas se estruturam e se transformam em diferentes contextos. Trata-se de compreender de que maneira determinadas experiências concretas contribuem para a consolidação do campo, ampliando suas possibilidades teóricas e metodológicas.

Ao analisar o RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs) à luz dessa perspectiva, observa-se que essa prática reúne, de forma integrada, diversos elementos centrais da educomunicação, como a participação ativa dos sujeitos, a construção coletiva de narrativas, a mediação tecnológica e a democratização da comunicação. Essas características, ao longo deste trabalho, evidenciaram a

proximidade entre as dinâmicas do RPG e os princípios que orientam o campo educomunicativo.

Dessa forma, o RPG em VTTs pode ser compreendido não apenas como objeto de aplicação da educomunicação, mas como um espaço de experimentação prática de seus princípios. Ainda que muitos participantes não tenham consciência teórica desses conceitos, suas práticas durante o jogo refletem dinâmicas que se alinham diretamente com a construção de ecossistemas comunicativos, com a horizontalidade das relações e com a produção colaborativa de conhecimento.

Essa constatação permite compreender o RPG como uma prática social que dialoga com o desenvolvimento epistemológico da educomunicação, ao evidenciar, na prática, possibilidades de aplicação de seus fundamentos. Nesse sentido, o jogo pode contribuir para a reflexão sobre novas metodologias educativas, ampliando o campo de investigação e oferecendo subsídios para a construção de abordagens pedagógicas mais participativas e dialógicas.

Além disso, ao integrar elementos lúdicos, tecnológicos e comunicativos, o RPG em VTTs evidencia o caráter interdisciplinar da educomunicação, reforçando sua inserção no contexto da cultura digital contemporânea. A análise dessa prática permite não apenas validar conceitos já estabelecidos, mas também problematizar e expandir as formas de compreender a relação entre comunicação e educação. As funcionalidades de automação e compartilhamento em tempo real dessas plataformas não são meros suportes técnicos, mas agentes que moldam novas ecologias de aprendizagem. Desse modo, o VTT atua como um laboratório de experimentação onde a linguagem lúdica e o letramento digital convergem para uma pedagogia da multiliteracidade.

Dessa forma, investigar o RPG em plataformas virtuais de mesa fortalece a educomunicação como campo científico ao demonstrar sua aplicabilidade prática e ampliar as possibilidades de reflexão sobre suas metodologias. Tais subsídios emergem de fluxos horizontais e da colaboração em rede, materializando conceitos abstratos em dados empíricos robustos. O RPG, portanto, não apenas se insere no campo educomunicativo, mas participa ativamente de sua construção e evolução.

Produção Midiática

A área de intervenção denominada Produção de mídia educativa, no campo da educomunicação, refere-se à criação, organização e circulação de conteúdos comunicativos com intencionalidade formativa. Segundo Soares (2014), essa dimensão busca promover a autoria dos sujeitos por meio da produção de materiais midiáticos que contribuam para a construção do conhecimento, rompendo com a lógica tradicional em que os indivíduos atuam apenas como receptores de informação.

Nessa perspectiva, a mídia não é compreendida apenas como suporte de transmissão, mas como linguagem e espaço de produção de sentidos. A elaboração de conteúdos, sejam eles textuais, visuais, sonoros ou audiovisuais, passa a desempenhar papel central no processo educativo, permitindo que os sujeitos se expressem, organizem informações e compartilhem conhecimentos de forma ativa e participativa.

Ao relacionar essa abordagem com o RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), observa-se que o jogo constitui um ambiente altamente estruturado de produção e circulação de conteúdos midiáticos. Durante uma sessão, múltiplas linguagens são mobilizadas simultaneamente, como comunicação por voz, textos em chat, imagens, mapas interativos e elementos audiovisuais, configurando um ecossistema multimídia integrado à narrativa.

Nesse contexto, o mestre desempenha frequentemente o papel de produtor de conteúdos educativos ao organizar previamente materiais que auxiliam na compreensão do universo do jogo. Descrições de ambientes, fichas de personagens, informações sobre itens e elementos narrativos são disponibilizados aos jogadores por meio das ferramentas digitais das VTTs, contribuindo para a contextualização das ações e para a construção de sentido ao longo da experiência.

As próprias plataformas virtuais de mesa, como Foundry Virtual Tabletop e Roll20, apresentam estruturas que favorecem a organização e o acesso à informação de forma dinâmica e didática. Sistemas de busca, categorização de conteúdos, fichas digitais interativas e automação de regras permitem que os

participantes acessem informações rapidamente, reduzindo a necessidade de consultas externas e favorecendo a fluidez da experiência. Esse tipo de organização evidencia a potencialidade das tecnologias digitais na mediação do conhecimento.

Além disso, a digitalização dos sistemas de jogo e dos materiais de apoio reduz significativamente barreiras operacionais presentes no contexto presencial, como o manuseio de fichas físicas, a consulta a livros impressos e a necessidade de registro manual de informações. Nesse sentido, o ambiente virtual não apenas reproduz o jogo tradicional, mas o reconfigura, tornando-o mais acessível, dinâmico e integrado às práticas contemporâneas de produção e circulação de informação.

Essa transformação dialoga com as discussões sobre digitalização e organização de conteúdos no contexto da cultura digital, como abordado por Porto, ao evidenciar como a mediação tecnológica pode otimizar o acesso à informação e favorecer processos mais eficientes de comunicação e aprendizagem. A estrutura digital das VTTs permite que conteúdos sejam não apenas armazenados, mas também constantemente atualizados, compartilhados e ressignificados pelos participantes.

Para além da organização de conteúdos, o RPG em VTTs também pode estimular a produção midiática pelos próprios jogadores. A criação de registros de campanha, vídeos, ilustrações, textos narrativos e outros materiais derivados da experiência do jogo evidencia o potencial do RPG como espaço de autoria e produção cultural, no qual os sujeitos deixam de ser apenas consumidores para se tornarem produtores ativos de conteúdo.

Dessa forma, o RPG em plataformas virtuais de mesa configura-se como um ambiente de produção de mídia educativa, no qual diferentes linguagens são mobilizadas para organizar, comunicar e construir conhecimento. Ao integrar autoria, mediação tecnológica e multimodalidade, essa prática contribui para a formação de sujeitos mais autônomos, críticos e participativos, em consonância com os princípios da educomunicação.

Mediação Tecnológica

A área de intervenção denominada mediações tecnológicas no espaço educativo refere-se à integração crítica e significativa das tecnologias digitais nos processos de ensino-aprendizagem, compreendendo tais recursos não apenas como instrumentos auxiliares, mas como elementos constitutivos das práticas pedagógicas contemporâneas. Conforme destaca Ismar de Oliveira Soares (2014), a mediação tecnológica deve ser entendida como parte integrante dos ecossistemas comunicativos, contribuindo para a construção de ambientes educativos mais participativos, interativos e dialógicos.

Nesse contexto, a inserção das tecnologias na educação não se limita ao uso instrumental de dispositivos digitais, mas implica uma transformação nas formas de acesso, produção e circulação do conhecimento. A expansão do ciberespaço, conforme argumenta Pierre Lévy (1999), possibilitou a emergência de novas dinâmicas de aprendizagem baseadas na conectividade, na colaboração e na inteligência coletiva, ampliando significativamente as possibilidades educativas para além dos limites físicos da sala de aula.

A evolução do RPG de mesa para sua modalidade em plataformas virtuais de mesa (VTTs) constitui um exemplo expressivo dessa transformação. Ao migrar para o ambiente digital, o RPG passa a incorporar ferramentas tecnológicas que otimizam processos anteriormente mecânicos e burocráticos, como o registro de informações, a organização de fichas e a consulta a regras. Além disso, essas plataformas ampliam o acesso a conteúdos e recursos, favorecendo experiências mais dinâmicas, interativas e imersivas.

Sob essa perspectiva, as tecnologias digitais atuam como mediadoras do processo educativo ao facilitar o acesso à informação e possibilitar a aprendizagem em múltiplos contextos. Diferentemente de períodos anteriores, nos quais o acesso ao conhecimento estava frequentemente condicionado à aquisição de materiais físicos, muitas vezes inacessíveis a parcelas da população, o cenário atual caracteriza-se pela democratização do acesso a conteúdos digitais, como livros em formato PDF, videoaulas, plataformas educativas e ambientes virtuais de aprendizagem.

Entretanto, conforme apontam estudos sobre cultura digital e educação, o simples acesso às tecnologias não garante sua apropriação pedagógica. Torna-se fundamental o desenvolvimento de uma formação crítica para o uso desses recursos, de modo que dispositivos como computadores e smartphones deixem de ser percebidos exclusivamente como ferramentas de entretenimento e passem a ser reconhecidos como instrumentos de aprendizagem, autonomia e emancipação. Essa perspectiva dialoga diretamente com a crítica de Paulo Freire (1996) à educação bancária, ao enfatizar a necessidade de práticas educativas que promovam o protagonismo dos sujeitos.

No contexto do RPG em plataformas virtuais de mesa, essa mediação tecnológica potencializa a articulação entre diferentes áreas do conhecimento. Sistemas de jogo e materiais complementares frequentemente incorporam conteúdos relacionados a disciplinas como história, geografia, física, astronomia e literatura. Exemplos como *GURPS Império Romano* (CARELLA, 1995) evidenciam a utilização de elementos históricos e socioculturais detalhados, enquanto obras como *GURPS Space* (BARTON; JACKSON, 1999) exploram conceitos científicos ligados à astronomia e à exploração espacial.

Nesse sentido, o RPG em VTTs configura-se como um ambiente de aprendizagem interdisciplinar, no qual os participantes são constantemente estimulados a mobilizar conhecimentos diversos para compreender contextos, tomar decisões e construir narrativas coerentes. Além disso, ao interagirem com as plataformas digitais que suportam essas experiências, os jogadores desenvolvem habilidades relacionadas ao uso das tecnologias, como informática básica, navegação em interfaces digitais, organização de dados e, em alguns casos, competências mais avançadas, como noções de programação, linguagem computacional e edição de conteúdos digitais, incluindo textos, imagens e vídeos. A mediação tecnológica, nesse caso, amplia as possibilidades de representação desses conteúdos por meio de mapas interativos, imagens, trilhas sonoras e outros recursos multimídia que enriquecem a experiência educativa.

Além disso, o ambiente virtual favorece a aprendizagem para além do tempo e do espaço da sala de aula, permitindo que os participantes acessem materiais, interajam com outros sujeitos e desenvolvam atividades de forma assíncrona. Essa

flexibilidade contribui para a construção de percursos formativos mais autônomos, alinhados às demandas da cultura digital contemporânea.

Dessa forma, o RPG em plataformas virtuais de mesa evidencia como as tecnologias digitais podem atuar como mediadoras significativas no processo educativo, ao integrar ludicidade, interação e acesso ampliado à informação. Ao favorecer experiências imersivas, colaborativas e interdisciplinares, essa prática reforça o potencial das mediações tecnológicas na construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, inclusivos e conectados com a realidade sociotécnica atual.

Gestão da Comunicação

A área de intervenção denominada gestão dos processos comunicativos, no campo da educomunicação, refere-se à organização, mediação e qualificação das interações comunicativas nos ambientes educativos, com o objetivo de construir ecossistemas comunicativos democráticos, participativos e inclusivos. Segundo Ismar de Oliveira Soares (2014), essa dimensão busca garantir que todos os sujeitos envolvidos no processo educativo tenham condições efetivas de expressão, escuta e participação, promovendo a democratização da comunicação.

Nesse sentido, a gestão da comunicação não se limita à regulação da fala, mas envolve a criação de condições que favoreçam a circulação equilibrada das vozes, o respeito às diferenças e a construção coletiva de sentidos. Trata-se de um processo que exige mediação constante, sensibilidade às dinâmicas do grupo e estratégias que promovam a inclusão de todos os participantes.

Ao relacionar essa abordagem com o RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), observa-se que o jogo constitui um ambiente altamente dependente da qualidade das interações comunicativas. A experiência do RPG é construída fundamentalmente a partir da participação ativa dos jogadores, sendo a comunicação o principal meio pelo qual a narrativa se desenvolve. Nesse contexto, a

gestão dos processos comunicativos torna-se elemento central para o bom funcionamento da experiência.

Uma das características mais relevantes do RPG nesse sentido é a necessidade de construção de uma comunicação horizontal e colaborativa, na qual todos os participantes têm espaço para contribuir. Diferentemente de modelos centralizados, nos quais um único sujeito detém o controle da fala e das decisões, o RPG pressupõe a participação equilibrada dos jogadores na construção da narrativa.

Entretanto, a dinâmica do jogo também evidencia desafios comunicativos que exigem mediação. Situações como a presença do chamado “jogador protagonista”, aquele que busca centralizar as decisões, monopolizar a fala e conduzir a narrativa em torno de seu personagem, podem comprometer a experiência coletiva ao reduzir o espaço de participação dos demais jogadores. Da mesma forma, perfis mais silenciosos ou retraídos podem acabar sendo excluídos das interações caso não haja estímulos adequados para sua participação.

Nesse contexto, o papel do mestre adquire relevância não apenas como narrador, mas como mediador dos processos comunicativos. Cabe a ele observar as dinâmicas do grupo, intervir quando necessário e criar condições para que todos os participantes possam se expressar. Isso pode envolver desde a organização da ordem de fala até a construção de situações narrativas que incentivem a participação de jogadores menos ativos.

Além disso, a própria estrutura do RPG favorece processos de autorregulação comunicativa. Uma vez que a experiência do jogo depende diretamente da colaboração entre os participantes, comportamentos que prejudicam a dinâmica coletiva tendem a ser reconhecidos e ajustados ao longo do tempo. Jogadores que inicialmente apresentam atitudes centralizadoras, por exemplo, frequentemente são levados a refletir sobre seu papel no grupo, buscando adaptar sua conduta em favor de uma experiência mais equilibrada e colaborativa.

Nas plataformas virtuais de mesa, essa gestão é potencializada por recursos tecnológicos que auxiliam na organização da comunicação, como canais de voz, chat textual e ferramentas de interação estruturada. Esses recursos permitem uma

maior distribuição das formas de participação, favorecendo tanto a expressão oral quanto escrita, o que pode beneficiar diferentes perfis de jogadores.

Dessa forma, o RPG em VTTs configura-se como um espaço de gestão ativa dos processos comunicativos, no qual a democratização da fala, o respeito às diferenças e a construção coletiva de narrativas são elementos fundamentais. Ao promover a participação equilibrada e a mediação das interações, essa prática contribui para a formação de sujeitos mais conscientes, colaborativos e capazes de atuar em contextos comunicativos diversos.

Diante do exposto, observa-se que o RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs) articula, de forma integrada, os principais eixos da educomunicação, configurando-se como um ambiente rico em práticas comunicativas, colaborativas e mediadas tecnologicamente. Ao mobilizar dimensões como diálogo, produção de conteúdos, expressão criativa, gestão das interações e uso crítico das tecnologias, o RPG evidencia seu potencial como espaço de construção coletiva de conhecimento e de formação de sujeitos ativos no processo educativo. Nesse sentido, mais do que um recurso didático pontual, o RPG em VTTs pode ser compreendido como um ecossistema comunicativo complexo, no qual se materializam, na prática, os princípios teóricos da educomunicação. Essa constatação reforça a relevância de sua investigação no campo educacional, ao mesmo tempo em que abre caminhos para a reflexão sobre suas possibilidades e limitações, aspectos que serão discutidos a seguir.

2.6 Desafios e Condições de uso em Diferentes Contextos de Aprendizagem

Apesar do potencial significativo do RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs) enquanto prática educomunicativa, sua realização em diferentes contextos de aprendizagem não ocorre de forma isenta de desafios. As condições que envolvem o uso dessa linguagem lúdica, sejam elas de ordem estrutural, tecnológica, cultural ou relacionadas às formas de mediação, podem impactar diretamente suas possibilidades de desenvolvimento e seus desdobramentos formativos.

Nesse sentido, torna-se fundamental analisar criticamente tais aspectos, a fim de compreender não apenas as potencialidades dessa prática, mas também os limites e condições que atravessam sua realização. Parte desses desafios se manifesta de maneira mais ampla, independentemente do contexto, enquanto outros se tornam mais evidentes quando o RPG é incorporado a ambientes institucionalizados de aprendizagem. A seguir, serão discutidos os principais desafios que atravessam essa prática no cenário contemporâneo.

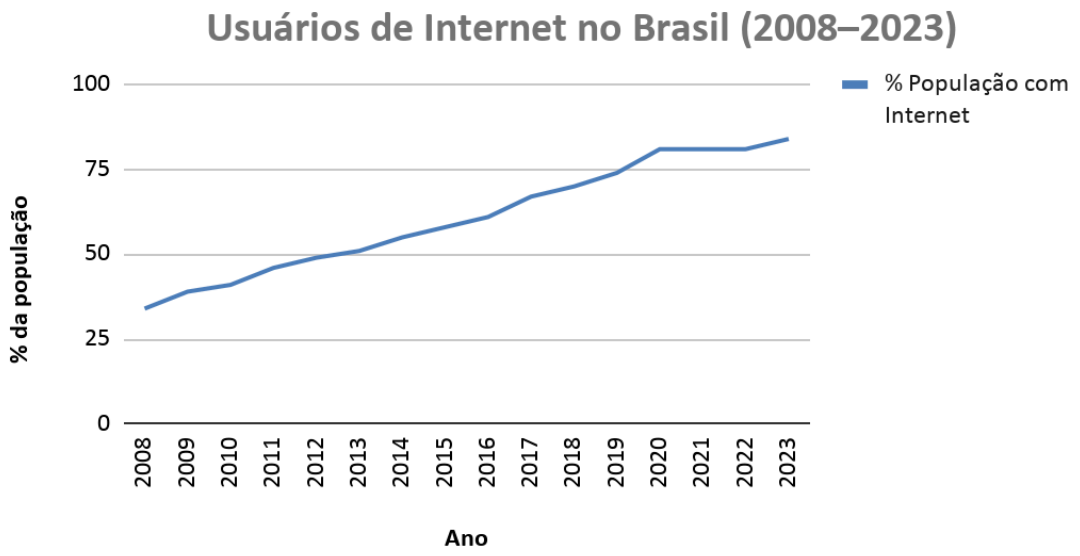
Desigualdade de Acesso Digital

A incorporação de tecnologias digitais aos processos de aprendizagem, embora amplamente difundida no cenário contemporâneo, ainda enfrenta desafios estruturais significativos que condicionam sua efetividade. Historicamente, a exclusão digital constituiu um dos principais entraves à adoção de recursos tecnológicos em contextos educacionais, especialmente no que se refere ao acesso a computadores, à conectividade e às condições materiais necessárias para o uso dessas ferramentas.

Durante as primeiras décadas de expansão da internet no Brasil, os elevados custos de infraestrutura tecnológica restringiam o acesso de grande parcela da população. Dados do Mapa da Exclusão Digital, elaborado pela Fundação Getúlio Vargas em parceria com o Comitê para Democratização da Informática, indicam que, no ano de 2001, apenas 12,46% da população brasileira possuía computador em domicílio e 8,41% dispunha de acesso à internet, evidenciando a magnitude das desigualdades tecnológicas naquele período.

Nas últimas décadas, entretanto, observa-se uma ampliação significativa do acesso à internet no país, impulsionada pela popularização dos dispositivos móveis e pela expansão das redes de conectividade. Conforme ilustrado no Gráfico 1, o percentual de usuários de internet no Brasil apresentou crescimento contínuo entre 2008 e 2023, atingindo cerca de 84% da população. Esse avanço representa um importante processo de democratização do acesso às tecnologias digitais.

Gráfico 1 – Evolução do acesso à internet no Brasil (2008–2023)

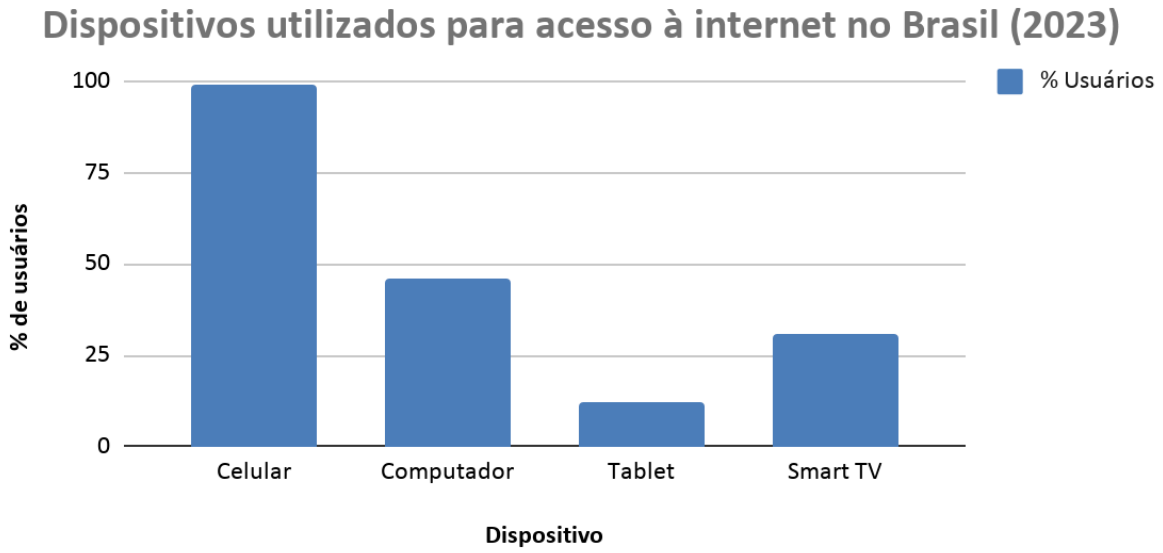


Fonte: Adaptado de TIC Domicílios (2023)

Ainda que os dados evidenciem uma expansão expressiva do acesso, essa ampliação não implica, necessariamente, a superação das desigualdades digitais. O acesso à internet no Brasil permanece marcado por diferenças significativas relacionadas à renda, faixa etária, localização geográfica e condições de infraestrutura. Dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2022) e da pesquisa TIC Domicílios (NIC.br; CETIC.br, 2023) indicam que populações em situação de vulnerabilidade social e indivíduos de faixas etárias mais elevadas apresentam menores níveis de acesso e de apropriação das tecnologias digitais.

Além disso, mesmo entre os indivíduos que possuem acesso à internet, observa-se uma desigualdade qualitativa no que se refere aos dispositivos utilizados. Conforme demonstrado no Gráfico 2, uma parcela expressiva da população acessa a internet predominantemente por meio de smartphones, enquanto o uso de computadores permanece significativamente menor.

Gráfico 2 – Dispositivos utilizados para acesso à internet no Brasil (2023)



Fonte: Adaptado de TIC Domicílios (2023)

Essa predominância do acesso via dispositivos móveis impõe limitações relevantes em contextos de aprendizagem. Atividades que demandam maior complexidade, como leitura prolongada, produção de conteúdos, navegação em múltiplas interfaces e utilização de plataformas digitais mais robustas, tendem a ser prejudicadas em telas reduzidas e dispositivos com menor capacidade de processamento.

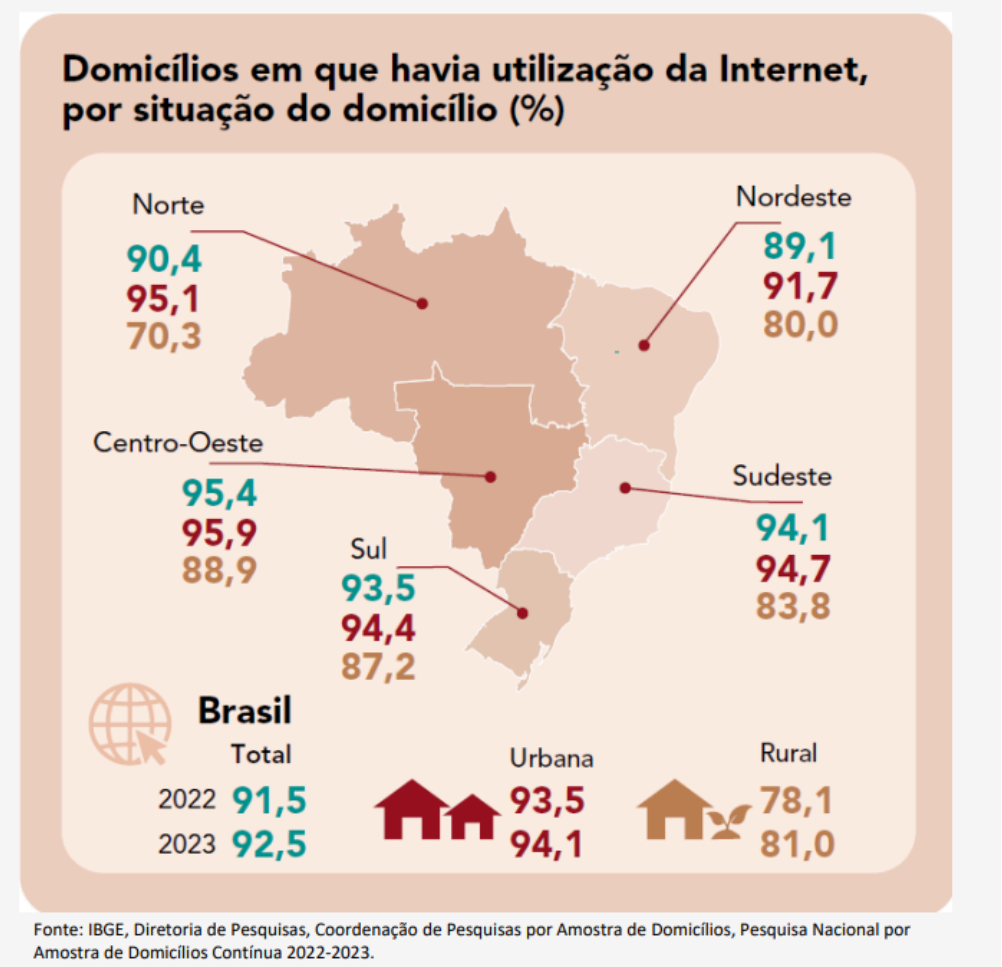
No contexto específico do RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), essa limitação torna-se ainda mais evidente. Ferramentas como Foundry Virtual Tabletop e Roll20 apresentam melhor desempenho em computadores, que permitem uma visualização mais ampla dos mapas, maior controle das interfaces e melhor gestão das informações durante as sessões. Em dispositivos móveis, a experiência tende a ser reduzida, dificultando a interação e o engajamento dos participantes.

Outro fator relevante diz respeito à qualidade da conexão à internet. A instabilidade da rede, a limitação de dados móveis e as baixas velocidades de conexão podem comprometer a participação em atividades síncronas, como sessões de RPG online, que frequentemente dependem de comunicação por voz, carregamento de mapas e uso simultâneo de múltiplos recursos digitais. Essas

limitações podem resultar em exclusão parcial ou dificuldades de participação efetiva.

As desigualdades de acesso também se manifestam no território, conforme evidenciado na Figura 3. Observa-se que os índices de conectividade em áreas urbanas superam significativamente os registrados em áreas rurais, refletindo diferenças estruturais na infraestrutura de telecomunicações e na disponibilidade de serviços digitais.

Figura 3 - Acesso à internet em áreas urbanas e rurais (2022–2023)



Fonte: IBGE (2022-2023)

Outro aspecto relevante refere-se às desigualdades de acesso entre grupos sociais, especialmente quando analisadas a partir da renda. Pesquisas sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação indicam que o acesso à internet tende

a ser praticamente universal entre indivíduos de maior poder aquisitivo, alcançando cerca de 97% dos domicílios da classe A, enquanto permanece significativamente mais limitado entre populações em situação de vulnerabilidade socioeconômica, com aproximadamente 67% de acesso nas classes D e E (NIC.br; CETIC.br, 2023).

Essa disparidade evidencia que o acesso à internet no Brasil não se distribui de forma equitativa, estando diretamente associado às condições econômicas dos indivíduos. Nesse sentido, a desigualdade digital não se restringe apenas à possibilidade de conexão, mas também às condições de uso, à qualidade do acesso e à disponibilidade de dispositivos adequados, configurando um fenômeno mais amplo que envolve diferentes níveis de apropriação tecnológica.

Em contextos de aprendizagem mediados digitalmente, essa desigualdade impacta diretamente as possibilidades de participação dos sujeitos, uma vez que indivíduos em situação de maior vulnerabilidade socioeconômica tendem a enfrentar restrições tanto no acesso à conectividade quanto na disponibilidade de dispositivos adequados. No caso específico do RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), tais limitações podem comprometer significativamente o envolvimento pleno dos participantes, especialmente em atividades que demandam interação síncrona, manipulação de interfaces complexas e acesso contínuo à internet.

Dessa forma, a realização do RPG em VTTs requer atenção às diferentes realidades socioeconômicas dos participantes e às condições de acesso às tecnologias digitais. Torna-se fundamental considerar estratégias que minimizem tais desigualdades, de modo a evitar a reprodução de exclusões e favorecer experiências mais equitativas, participativas e acessíveis.

Percepções Culturais e Legitimidade do RPG

A inserção do RPG em plataformas virtuais de mesa em contextos de aprendizagem também pode envolver desafios relacionados às percepções culturais sobre o papel dos jogos nos processos formativos. Em determinados contextos, o jogo ainda pode ser compreendido predominantemente como atividade associada ao

entretenimento, o que pode influenciar a forma como práticas lúdicas são interpretadas em ambientes de aprendizagem.

Essa percepção dialoga com abordagens mais tradicionais, nas quais o conhecimento é frequentemente concebido a partir de modelos mais estruturados e lineares. Nesse sentido, práticas que mobilizam ludicidade, narrativa e imaginação podem, em alguns casos, ser percebidas como menos alinhadas a essas formas de organização do saber.

Por outro lado, abordagens contemporâneas têm reconhecido o potencial formativo das práticas lúdicas. Caillois (1990) compreende o jogo como uma atividade estruturada por regras e significados, capaz de organizar formas específicas de engajamento humano. Nessa perspectiva, o jogo não se opõe à aprendizagem, mas constitui um modo particular de experimentação e construção de sentido.

No caso do RPG, sua natureza narrativa e colaborativa amplia essas possibilidades ao favorecer a construção coletiva de experiências e a participação ativa dos sujeitos. Estudos recentes (NASCIMENTO, 2023; PEGORARO; GOMES, 2023) apontam que essa prática pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico, criatividade e cooperação, reforçando sua relevância no campo das práticas formativas mediadas por tecnologias digitais.

Além disso, a crescente presença do RPG na cultura midiática contemporânea tem contribuído para sua ressignificação social. A popularização de transmissões de campanhas e adaptações audiovisuais amplia sua visibilidade, favorecendo sua circulação em diferentes contextos e ampliando seu reconhecimento como prática cultural significativa.

Dessa forma, mais do que uma oposição direta entre aceitação e resistência, observa-se a coexistência de diferentes percepções sobre o papel do RPG e das práticas lúdicas em contextos de aprendizagem. Esse cenário evidencia a importância de compreender tais dinâmicas culturais como parte do processo de consolidação do RPG enquanto linguagem formativa e prática educomunicativa.

Desafios de Mediação em Contextos Formais de Aprendizagem

Quando inserido em contextos formais de aprendizagem, o uso do RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs) passa a envolver desafios específicos relacionados às condições de mediação, à formação dos educadores e à definição de objetivos que orientem sua utilização. Nesse sentido, a efetividade dessa prática não depende exclusivamente do acesso às tecnologias ou de sua aceitação cultural, mas também da capacidade de articular, de forma coerente, ludicidade, conteúdos e processos de mediação.

A incorporação do RPG como estratégia em ambientes institucionalizados exige do educador não apenas familiaridade com as ferramentas digitais, mas também compreensão de suas dinâmicas narrativas, interativas e colaborativas. Trata-se de reconhecer o jogo não como um recurso meramente recreativo, mas como uma linguagem que pode ser mobilizada na construção de processos formativos. Quando utilizado de forma descontextualizada ou sem objetivos claros, o RPG tende a perder parte de seu potencial, reduzindo-se a uma atividade lúdica com menor densidade de construção de sentido.

Nesse contexto, a intencionalidade da mediação assume papel central. É por meio dela que o jogo pode se configurar como prática significativa, orientando a seleção de temas, a organização das atividades e a condução das interações. O planejamento deve considerar não apenas o que será trabalhado, mas como as dinâmicas do RPG, como a tomada de decisões, a resolução de problemas e a construção narrativa, podem contribuir para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e comunicativas.

Entretanto, observa-se que muitos educadores ainda não dispõem de formação específica para a utilização de abordagens que integrem tecnologias digitais e práticas lúdicas. Essa lacuna formativa pode gerar insegurança na condução do RPG em ambientes formais, dificultando sua inserção de maneira estruturada. Além disso, a ausência de preparo pode levar à subutilização da prática, limitando suas potencialidades ou conduzindo a experiências pouco significativas do ponto de vista formativo.

Outro desafio relevante refere-se à necessidade de adaptação do papel do educador. Em práticas como o RPG, deixa-se de ocupar exclusivamente a posição de transmissor de conteúdos para assumir a função de mediador das interações e facilitador dos processos de aprendizagem. Essa mudança implica a construção de um ambiente mais dialógico e participativo, no qual os participantes atuam de forma ativa na produção de sentidos. Tal perspectiva exige habilidades relacionadas à condução de grupos, à mediação de conflitos e à gestão de dinâmicas colaborativas.

Além disso, a utilização do RPG em VTTs demanda planejamento cuidadoso das atividades, considerando aspectos como tempo de execução, organização das interações e adequação às condições do contexto em que se insere. A ausência desse planejamento pode comprometer o desenvolvimento da prática, resultando em dispersão, dificuldade de engajamento ou desalinhamento entre proposta e execução.

Dessa forma, a formação dos educadores e a intencionalidade da mediação configuram-se como elementos relevantes para o uso do RPG em plataformas virtuais de mesa em contextos formais de aprendizagem. Mais do que dominar ferramentas tecnológicas, é necessário compreender as possibilidades formativas dessa prática e desenvolver estratégias que favoreçam sua utilização significativa. Quando orientado por objetivos claros e mediado por práticas consistentes, o RPG em VTTs pode contribuir para a construção de experiências mais dinâmicas, participativas e contextualizadas.

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, de natureza exploratória e explicativa, voltado à análise do RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs) como prática formativa mediada tecnologicamente. A escolha da abordagem qualitativa justifica-se pela necessidade de compreender um fenômeno complexo, de natureza sociocultural e comunicacional, que envolve processos de interação, mediação e construção de sentido não passíveis de mensuração quantitativa.

O estudo busca compreender de que forma o RPG mediado por plataformas virtuais de mesa configura práticas educomunicativas no contexto educacional contemporâneo, com ênfase em aspectos como engajamento dos participantes, construção colaborativa do conhecimento e desenvolvimento de competências cognitivas e sociointeracionais.

Do ponto de vista dos procedimentos técnicos, a investigação fundamenta-se em pesquisa bibliográfica, realizada a partir de livros, artigos científicos, dissertações e produções acadêmicas que abordam o RPG, a cultura digital, a aprendizagem mediada por tecnologias e a educomunicação. A revisão teórica contempla contribuições de diferentes campos do conhecimento, incluindo pedagogia, psicologia histórico-cultural, estudos da comunicação e cultura digital, permitindo a construção de um referencial interdisciplinar adequado à complexidade do objeto investigado.

Como estratégia de análise, adota-se uma abordagem de revisão bibliográfica de caráter analítico-interpretativo, voltada à identificação de categorias temáticas, recorrências conceituais e relações de sentido presentes nas produções acadêmicas selecionadas. Tal procedimento permite a sistematização e interpretação do material teórico, contribuindo para a compreensão de como o RPG em plataformas virtuais de mesa vem sendo abordado no campo educacional e em que medida se articula aos princípios da educomunicação.

Complementarmente, emprega-se o princípio da triangulação teórica, mediante o diálogo entre diferentes referenciais conceituais e abordagens disciplinares. Essa estratégia amplia a consistência analítica da pesquisa, permitindo examinar o fenômeno sob múltiplas perspectivas interpretativas e reduzir limitações decorrentes de abordagens unidimensionais.

No que se refere ao percurso investigativo, a pesquisa organiza-se em etapas articuladas. Inicialmente, realiza-se a delimitação conceitual do objeto por meio da análise das categorias RPG e RPG em plataformas virtuais de mesa (VTTs), estabelecendo suas características estruturais, culturais e tecnológicas. Em seguida, são examinadas as potencialidades formativas atribuídas a essa prática, com base na literatura especializada sobre aprendizagem mediada por tecnologias e práticas lúdicas.

Posteriormente, o estudo aprofunda a análise do RPG em VTTs à luz da perspectiva da educomunicação, compreendendo-o como espaço de mediação comunicacional, interação social e construção participativa do conhecimento. Por fim, são analisados os principais desafios e limites relacionados às suas condições de uso em diferentes contextos de aprendizagem, considerando aspectos estruturais, culturais e formativos que condicionam sua efetividade.

A investigação insere-se no campo dos estudos em educomunicação, com ênfase na mediação tecnológica da aprendizagem. Nesse contexto, o levantamento e a análise crítica da literatura especializada constituem procedimento central para a compreensão das relações entre práticas lúdicas, comunicação e processos formativos.

Ao articular diferentes referenciais teóricos e procedimentos analíticos, o estudo busca compreender o RPG em plataformas virtuais de mesa não apenas como recurso de aprendizagem estruturada, mas como linguagem mediadora de processos comunicativos e formativos, contribuindo para a reflexão sobre novas possibilidades de aprendizagem no contexto da cultura digital.

4. RESULTADOS

O presente estudo teve como objetivo analisar de que forma o RPG mediado por plataformas virtuais de mesa (VTTs) configura práticas educomunicativas no contexto educacional contemporâneo. A partir da revisão teórica realizada, foi possível identificar que essa prática articula elementos fundamentais da educomunicação, especialmente no que se refere à mediação tecnológica, à participação ativa dos sujeitos e à construção colaborativa do conhecimento.

Em resposta ao problema de pesquisa, que buscou compreender de que maneira o RPG em VTTs se configura como prática educomunicativa, os resultados indicam que essa prática não apenas se aproxima dos princípios da educomunicação, mas os materializa em sua dinâmica. A estrutura do RPG, baseada na narrativa colaborativa, na interação constante entre os participantes e na mediação por tecnologias digitais, favorece a constituição de ecossistemas comunicativos nos quais os sujeitos atuam de forma ativa na produção e circulação de sentidos.

A análise evidenciou que, nas plataformas virtuais de mesa, os participantes assumem simultaneamente os papéis de emissores e receptores, rompendo com modelos comunicacionais verticalizados. Essa dinâmica favorece práticas dialógicas, nas quais o conhecimento é construído de forma coletiva, por meio da interação, da negociação de significados e da tomada de decisões compartilhadas. Tais características dialogam diretamente com os fundamentos da educomunicação, especialmente no que diz respeito à promoção de ambientes participativos, colaborativos e democráticos.

Além disso, observou-se que o RPG em VTTs potencializa processos de aprendizagem ao integrar diferentes linguagens, textual, oral, visual e sonora, em um mesmo ambiente interativo. Essa multimodalidade amplia as possibilidades de expressão dos participantes e favorece o engajamento, contribuindo para a construção de experiências de aprendizagem mais dinâmicas e significativas.

No que se refere à hipótese inicial, de que as dinâmicas do RPG em VTTs favorecem a constituição de práticas educomunicativas baseadas na participação ativa, no diálogo e na construção compartilhada do conhecimento, os resultados obtidos permitem confirmá-la. A análise teórica demonstrou que os elementos estruturais do RPG, aliados às potencialidades das plataformas digitais, criam condições favoráveis para o desenvolvimento de práticas alinhadas aos princípios educomunicativos.

Entretanto, a investigação também evidenciou que a efetividade dessa prática está condicionada a fatores específicos, como as condições de mediação, a intencionalidade dos participantes e as desigualdades de acesso às tecnologias digitais. A ausência desses elementos pode limitar o potencial formativo do RPG, reduzindo sua experiência a uma atividade lúdica com menor densidade de construção de sentido.

Dessa forma, os resultados apontam que o RPG em plataformas virtuais de mesa configura-se como uma prática educomunicativa potente, capaz de contribuir para a construção de ambientes de aprendizagem mais participativos, interativos e contextualizados. Ao mesmo tempo, sua realização em diferentes contextos requer atenção às condições de mediação e às desigualdades de acesso, de modo a favorecer experiências de aprendizagem mais inclusivas e significativas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como propósito analisar de que forma o RPG mediado por plataformas virtuais de mesa (VTTs) se configura como prática educomunicativa no contexto educacional contemporâneo. Ao longo do estudo, buscou-se compreender as articulações entre narrativa, mediação tecnológica e interação social, situando essa prática no âmbito das transformações promovidas pela cultura digital.

A partir da análise teórica desenvolvida, foi possível constatar que o RPG em VTTs apresenta características que o aproximam diretamente dos princípios da educomunicação, especialmente no que se refere à promoção de ecossistemas comunicativos participativos, à valorização do diálogo e à construção coletiva do conhecimento. Sua estrutura baseada na narrativa colaborativa, aliada às potencialidades das tecnologias digitais, favorece a emergência de processos de aprendizagem mais dinâmicos, interativos e centrados no protagonismo dos sujeitos.

Nesse sentido, o estudo permitiu responder ao problema de pesquisa ao evidenciar que o RPG em plataformas virtuais de mesa não apenas pode ser compreendido como prática educomunicativa, mas se constitui como um espaço em que tais práticas se manifestam de forma concreta. A hipótese inicialmente formulada, de que essa modalidade de RPG favorece a participação ativa, o diálogo e a construção compartilhada do conhecimento, foi, portanto, confirmada à luz do referencial teórico adotado.

Entretanto, a investigação também demonstrou que a efetivação dessa prática não ocorre de maneira automática. Fatores como as condições de mediação, a intencionalidade dos participantes e as desigualdades de acesso às tecnologias digitais influenciam diretamente seus desdobramentos e potencialidades. Tais aspectos evidenciam que o potencial formativo do RPG em VTTs depende de condições estruturais e comunicacionais que favoreçam a construção significativa de experiências de aprendizagem.

Dessa forma, compreende-se que o RPG em plataformas virtuais de mesa representa não apenas um recurso de aprendizagem estruturada, mas um ambiente complexo de mediação comunicativa, no qual se articulam ludicidade, tecnologia e produção de sentidos. Sua inserção no campo educacional amplia as possibilidades de construção de práticas alinhadas às demandas da cultura digital, contribuindo para a formação de sujeitos mais críticos, participativos e autônomos.

Por fim, destaca-se a relevância desta pesquisa ao contribuir para o aprofundamento das discussões sobre o uso de práticas lúdicas mediadas digitalmente na educação, especialmente sob a perspectiva da educomunicação. Considerando a ainda limitada produção acadêmica sobre o RPG em plataformas virtuais de mesa nesse campo, este estudo aponta caminhos para investigações futuras, que possam explorar análises empíricas, experiências concretas e desdobramentos dessa prática em diferentes contextos de aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Lígia Beatriz Carvalho. *Projetos de intervenção em educomunicação*. São Paulo, 2016. Apostila de curso.

ARAÚJO JÚNIOR, Jailson Lima; NASCIMENTO, Afonso Welliton Sousa; PEREIRA, Maria do Socorro Vasconcelos. Educação, filosofia e role-playing game (RPG) a partir de um diálogo com a ética utilitarista. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, v. 15, n. 6, p. 5480–5496, 2023.

BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. A utilização dos role-playing games digitais no processo de ensino-aprendizagem. *Relatório Técnico*, v. 31, p. 718–727, 2003.

BRASIL IN THE DARKNESS. Um pouco sobre a história do RPG. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: https://medium.com/brasil-in-the-darkness/um-pouco-sobre-a-hist%C3%B3ria-do-rpg-923f7ae8bf3a. Acesso em: 17 mar. 2026.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. O jogo RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais. Salvador: UNEB; SENAI CIMATEC, 2008.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. O jogo RPG visto como uma comunidade de aprendizagem. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO – CONSTRUINDO NOVAS TRILHAS, 2., 2006, Salvador. *Anais [...]*. Salvador: [s. n.], 2006.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 11, n. 1, 2013.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FUNDAÇÃO GETULIO VARGAS. *Mapa da exclusão digital*. Rio de Janeiro: FGV, 2003.

FURIÓ, David et al. The effects of the size and weight of a mobile device on an educational game. *Computers & Education*, v. 64, p. 24–41, 2013.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). *Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal*. Rio de Janeiro: IBGE, 2022. Disponível em: https://www.ibge.gov.br. Acesso em: 16 mar. 2026.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

NASCIMENTO, Johann Mattias Faigle. RPG de mesa como ferramenta educativa e objeto de estudo linguístico. 2023. Trabalho acadêmico — Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2023.

NIC.BR; CETIC.BR. *TIC Domicílios 2023: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2023.

OLIVEIRA, Arthur Barbosa de; ROCHA, José Damião Trindade. Reflexões acerca do role-playing game (RPG) na educação. *Multidebates*, v. 4, n. 2, p. 114–124, 2020.

PAVÃO, Andréa. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role playing games*. São Paulo: Devir, 2000.

PEGORARO, Mateus; GOMES, Vinícius Borges. Como analisar narrativamente uma campanha de RPG: visões acerca de um episódio de Critical Role. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 46., 2023, Belo Horizonte. *Anais [...]*. Belo Horizonte: Intercom, 2023.

PEREIRA, Juliano da Silva; ALEGRO, R. C. O uso do RPG como ferramenta pedagógica nas aulas de História. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM CIÊNCIAS HUMANAS, 8., 2010, Londrina. *Anais [...]*. Londrina: [s. n.], 2010.

PORTO, Emy Pôrto Bezerra. Digitalizando o virtual: uma análise informacional do processo de implementação da Biblioteca Digital Paulo Freire. 2003. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) — Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2003.

RICON, Luiz Eduardo. O resgate de “Retirantes”: uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari. In: SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 1., 2002, São Paulo. *Anais [...]*. São Paulo: Devir, 2002.

SCHMIT, Wagner Luiz. RPG e educação: alguns apontamentos teóricos. 2008. Trabalho acadêmico — Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

SOARES, Ismar de Oliveira. A mediação tecnológica nos espaços educativos: uma perspectiva educomunicativa. *Comunicação & Educação*, v. 12, n. 1, p. 31–40, 2007.

SOARES, Ismar de Oliveira. Educomunicação e educação midiática: vertentes históricas de aproximação entre comunicação e educação. *Comunicação & Educação*, v. 19, n. 2, p. 15–26, 2014.

VASQUES, R. *As potencialidades do RPG na educação escolar*. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) — Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2008.

XAVIER, Raphael. RPG e o ensino de História: diálogos e perspectivas. *Encontros de Vista*, v. 7, n. 1, p. 95–102, 2011.