

Ordem Paranormal e o Processo Comunicacional: Mediações e Cultura Digital na Popularização do RPG no Brasil¹

Camila Amorim Paiva²
Gabriel Mira Martins de Oliveira³
Rogério Covaleski⁴
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

RESUMO

A consolidação das transmissões ao vivo reconfigurou a circulação de narrativas e entretenimento no ambiente digital, ampliando a visibilidade de experiências de nicho. Nesse cenário, o RPG de mesa integrou-se às lógicas do *streaming* e da narrativa transmídia. A partir da observação do RPG *Ordem Paranormal* entre 2020 e 2025, este resumo expandido analisa como a produção se estabelece como fenômeno comunicacional, articulando plataformas e comunidade. Evidencia-se que mediações tecnológicas, afetivas e culturais reposicionaram o RPG de mesa no imaginário coletivo brasileiro como prática cultural ampla.

PALAVRAS-CHAVE: RPG *livestreamado*; cultura participativa; mediações culturais; comunidades digitais; narrativa transmídia.

INTRODUÇÃO

A ascensão das transmissões ao vivo transformou a circulação de práticas culturais, destacando-se a popularização do RPG de mesa como conteúdo de entretenimento *online*. No Brasil, *Ordem Paranormal*, criado por Rafael Lange (Cellbit), exemplifica esse fenômeno, indicando que o formato em *live* contribuiu para expandir a prática para além de seus nichos históricos, especialmente a partir de 2020. Esse crescimento reflete novas dinâmicas socioculturais, alinhadas à convergência midiática e à participação ativa dos consumidores na produção de sentido.

A pandemia de Covid-19 atuou como catalisador desse cenário, consolidando as plataformas de *streaming* como espaços essenciais de sociabilidade e pertencimento. Assim, este estudo investiga como *Ordem Paranormal* contribuiu para popularizar o RPG de mesa no Brasil, mapeando os processos de mediatização e as mediações tecnológicas, afetivas e culturais que operam nesse ecossistema participativo.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação, Plataformas Digitais e Mediações Sociais, evento integrante da programação do 26.º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de julho de 2026.

² Graduanda do 4º semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UFPE, e-mail: camila.apaiva@ufpe.br

³ Graduando do 4º semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UFPE, e-mail: gabriel.mira@ufpe.br

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da UFPE, e-mail: rogerio.covaleski@ufpe.br

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O estudo fundamenta-se, primeiramente, no conceito de Cultura da Convergência de Jenkins (2009), que postula a atuação engajada do público na criação e circulação de conteúdos interligados. Em *Ordem Paranormal*, essa cultura se materializa na intensa produção de teorias e *fanarts* distribuídas pelo público em múltiplas plataformas. A obra configura, assim, uma narrativa transmídia (Scolari, 2009), na qual a história se expande por diferentes formatos.

Como eixo analítico principal, recorre-se à Cartografia das Mediações de Martín-Barbero (1997), compreendendo a comunicação não como mera transmissão, mas como um processo multidirecional de produção de sentido. Essa perspectiva teórica possibilita mapear de forma aprofundada como as relações entre tecnologia, afetos e comunidade operam para sustentar o ecossistema digital da obra.

METODOLOGIA

Adota-se uma abordagem metodológica qualitativa, interpretativa e analítica, configurada como estudo de caso focado nas formas de circulação e apropriação de *Ordem Paranormal*. O *corpus* observacional compreende o primeiro episódio da primeira temporada, *Iniciação* (2020), e o último episódio do *spin-off* *Hexatombe* (2025), marcos temporais centrais da popularidade da produção.

A coleta de dados envolveu a observação empírica das dinâmicas de interação nas plataformas X (antigo Twitter), Twitch e YouTube, acompanhando os recortes das janelas de transmissão originais. Utilizou-se o TwitchTracker para métricas numéricas de audiência; no X, rastream-se reações em tempo real pelas *hashtags* #AOrdemParanormal e #Hexatombe; no YouTube, observou-se o engajamento *a posteriori*. A amostra consistiu em 50 *tweets* e 50 comentários de cada período, avaliados com base nas categorias de mediação de Martín-Barbero.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise longitudinal revela a consolidação do RPG *livestreamado* como um sofisticado evento comunicacional. No episódio inaugural (*Iniciação*, 2020), os conflitos propostos pelo sistema do jogo (como a morte de um NPC aliado durante uma batalha) desencadearam intensas mobilizações. Na Twitch, o chat espelhou a tensão

interativa; no X, o *fandom* dominou a *hashtag* #AOrdemParanormal, com usuários manifestando forte conexão emocional. No YouTube, a temporalidade assíncrona permitiu uma camada posterior de reflexões críticas.

Essa dinâmica elucida as mediações propostas por Martín-Barbero (1997): a tecnológica (as *affordances* de cada plataforma moldando a participação), a comunitária (a organização orgânica do *fandom*) e a afetiva (o trânsito emocional como motor do engajamento). O espectador assume a função de cocriador (Jenkins, 2009), formulando *wikis* e derivando conteúdos que mantêm a franquia ativa fora das *lives*.

Em 2025, no episódio de encerramento de *Hexatombe*, a narrativa apresentou elevada profissionalização técnica, com o uso de mesas digitais 3D e expansão transmidiática para produtos oficiais e *cinematics*. Consequentemente, as interações escalaram de modo massivo: a audiência saltou de picos de 29 mil espectadores em 2020 para mais de 200 mil em 2025. A *hashtag* da temporada alcançou cerca de 680 mil citações em 19 horas. A interação coletiva, por vezes influenciando as ações dos jogadores (*fanservice*), evidencia o amadurecimento dessa comunidade de conhecimento e a aplicação concreta dos conceitos de Jenkins (2009) e Scolari (2009).

Acompanhando esse clímax digital, o próprio ecossistema nacional de RPG demonstrou vigorosa expansão. A comunidade do Roll20 reportou aumento global de 86% em 2020, propulsionado pela ascensão de produtos nacionais como o sistema Tormenta20, que bateu recordes de financiamento coletivo (R\$ 1,9 milhão) e figurou entre os sistemas mais jogados do mundo. Desse modo, o pico de interesse em *Ordem Paranormal* reflete e alimenta um movimento macroscópico na cultura lúdica digital do país.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que *Ordem Paranormal* ultrapassa a classificação de mera transmissão de entretenimento, estabelecendo-se como um robusto ecossistema transmidiático e um fenômeno comunicacional de cultura participativa. A forte adesão do público demonstra as mediações tecnológicas, afetivas e comunitárias em ação, ressignificando o conteúdo de maneira orgânica e constante.

Este fenômeno não atua isoladamente. Em convergência com o fortalecimento das plataformas virtuais (Roll20) e o sucesso mercadológico de títulos nacionais,

constata-se a reconfiguração e ampla popularização do RPG de mesa no Brasil entre 2020 e 2025. A lógica do *streaming*, nesse sentido, desempenhou papel fundamental para o rompimento do nicho do RPG, transformando-o em um espaço consolidado de sociabilidade digital contemporânea.

REFERÊNCIAS

INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL (IFRS). **Financiamento coletivo e RPG no Brasil**: análise do caso Tormenta20. Disponível em:

<https://dspace.ifrs.edu.br/handle/123456789/2199>. Acesso: 17 mai. 2026.

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

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo**: travessias latino-americanas da comunicação na cultura. São Paulo: Loyola, 2004.

MESA DE RPG. **Tormenta foi o sistema de RPG de mesa que mais cresceu no Roll20 no 3.º trimestre de 2020**. Disponível em: <https://mesaderpg.com.br/tormenta/tormenta-top-10-roll-20/>. Acesso: 17 mai. 2026.

ROLL20. The Orr Group Industry Report Q2 2020. **Roll20 Blog**. Disponível em: <https://bloghub.roll20.net/posts/the-orr-group-industry-report-q2-2020/> Acesso em: 17 mai. 2026.

SCOLARI, Carlos Alberto. Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. **International Journal of Communication**, [s.l.], v. 3, p. 586–606, jun. 2009.

TWITCHTRACKER. **Twitch Channels, Games and Global Statistics**. Disponível em: <https://twitchtracker.com/>. Acesso: 17 mai. 2026.