


Everton Camargo FRANCISCO*

 <https://orcid.org/0009-0009-7202-0856>

AS CONTRIBUIÇÕES DO *ROLE-PLAYING GAME* (RPG) PARA A PSICOTERAPIA NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS

RESUMO

O role-playing game (RPG) é um jogo de interpretação de papéis em que os participantes assumem personagens fictícios e se envolvem em narrativas colaborativas, proporcionando uma experiência imersiva que favorece a expressão e o desenvolvimento emocional. Por sua vez, a terapia analítico-comportamental, fundamentada na análise funcional do comportamento e na aplicação de estratégias de reforçamento positivo, visa promover mudanças comportamentais significativas. Partindo disso, o presente estudo tem como objetivo investigar as potencialidades do RPG para o desenvolvimento de habilidades sociais. A pesquisa foi realizada por meio de revisão de narrativa, com a seleção de artigos publicados nos últimos seis anos, localizados nas bases de dados Google Scholar e BVS. Foram incluídos estudos que abordaram o RPG como recurso principal em intervenções psicoterapêuticas. Os resultados indicam que, embora ainda escassos, os estudos disponíveis evidenciam a eficácia do RPG no fortalecimento de repertórios sociais, na melhoria da empatia, na regulação emocional e na redução de comportamentos desadaptativos. Esses efeitos se manifestam em um ambiente simbólico e seguro, permitindo a aprendizagem sem exposição direta a contingências aversivas. Conclui-se que o RPG possui um potencial relevante como instrumento complementar em intervenções psicoterapêuticas, especialmente, por proporcionar experiências simbólicas que favorecem o desenvolvimento emocional e a modulação comportamental.

Palavras-chave: interpretação de papéis; psicoterapia; habilidades sociais; terapia comportamental.

THE CONTRIBUTIONS OF ROLE-PLAYING GAMES (RPGS) TO PSYCHOTHERAPY IN THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS

ABSTRACT

Role-playing games (RPGs) are interactive narrative experiences in which participants assume fictional characters and collaboratively construct storylines, creating an immersive environment that fosters emotional expression and development. Analytic-behavioral therapy, grounded in the functional analysis of behavior and the use of positive reinforcement strategies, seeks to promote meaningful behavioral change. From this perspective, the present study aims to examine the potential of RPGs for enhancing social skills. This narrative review included articles published in the last six years and indexed in Google Scholar and the Virtual Health Library (VHL/BVS). Studies that addressed RPGs as a primary resource in psychotherapeutic interventions were selected. The findings indicate that, although still limited, existing research demonstrates the effectiveness of RPGs in strengthening social repertoires, improving empathy, supporting emotional regulation, and reducing maladaptive behaviors. These outcomes emerge within a symbolic and safe environment, enabling learning without direct exposure to aversive contingencies. Overall, RPGs show considerable potential as complementary tools in psychotherapeutic interventions, particularly by providing symbolic experiences that promote emotional development and behavioral modulation.

Keywords: role-playing; psychotherapy; social skills; behavioral therapy.

Recebido em: 07 de janeiro de 2025.

Aprovado em: 08 de dezembro de 2025.

* Bacharel em Psicologia pela Faculdade Anhanguera de Sorocaba, Psicólogo Escolar do Colégio Anglo Sorocaba. E-mail: psi.evertonfrancisco@gmail.com



1 INTRODUÇÃO

Os jogos de interpretação de papéis, conhecidos como *role-playing games* (RPG), configuram-se como jogos colaborativos nos quais os participantes assumem a identidade de personagens fictícios em narrativas estruturadas por regras e conduzidas por um narrador. Desenvolvido em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson como uma evolução dos jogos de tabuleiro tradicionais, o RPG caracteriza-se pelo desenvolvimento coletivo de histórias mediante a interpretação de papéis em contextos imaginários (Guimarães; Simão, 2008; Prietto, 2013 *apud* Paludo *et al.*, 2018b).

Antes de aprofundar suas aplicações, é pertinente contextualizar as principais características do RPG. Trata-se de jogo colaborativo, comumente jogado em grupo, cujo objetivo é a construção conjunta de uma narrativa, sem a necessidade de competição entre os jogadores. Nesse jogo, um ou mais integrantes assumem o papel de "Mestre", sendo responsáveis por conduzir a narrativa, estabelecer desafios e reger as regras do jogo. Os demais participantes, denominados "Jogadores", criam e interpretam personagens que interagem com a trama e enfrentam os obstáculos propostos. Essa estrutura privilegia o desenvolvimento coletivo da história e afasta a necessidade de vencedores e perdedores (Henning, 2021).

No âmbito da psicologia, em especial na terapia fundamentada na Análise do Comportamento, o enfoque recai sobre a compreensão e modificação dos comportamentos por meio da interação entre o indivíduo e seu ambiente (Moreira; Medeiros, 2019). Essa abordagem privilegia intervenções baseadas no reforçamento positivo e evita o emprego de práticas coercitivas, tais como punições ou controle aversivo, em virtude dos efeitos adversos que estas podem ocasionar, conforme evidenciado por Sidman (2009) em sua obra *Coerção e suas implicações*.

Sob a ótica da análise do comportamento, imagina-se que o RPG pode ser estruturado com base em contingências de reforçamento positivo e esquemas de reforçamento diferencial, favorecendo o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, tais como empatia, resolução de conflitos e cooperação (Henning, 2021). A ausência de controle aversivo torna o processo terapêutico mais ético e eficaz, contribuindo para a construção de uma relação clínica acolhedora e respeitosa, como proposto por Sidman (2009).

Partindo do enfoque da análise do comportamento e as características do jogo de interpretação de papéis, o presente estudo se propôs analisar o RPG como uma ferramenta terapêutica potencialmente eficaz para a ampliação dos repertórios comportamentais e

desenvolvimento de habilidades sociais. Dessa forma, o presente estudo configura-se como uma revisão narrativa de literatura com o objetivo de, em primeiro plano, apresentar as diferentes aplicações do RPG no âmbito psicoterapêutico, destacando sua utilização em contextos diversos. Como objetivo secundário, busca-se investigar o potencial do RPG enquanto recurso terapêutico pautado em práticas não coercitivas, alinhadas aos princípios da análise do comportamento. Tal escolha metodológica justifica-se pela necessidade de compilar e analisar produções acadêmicas que abordem o uso do RPG na prática psicológica, buscando evidenciar seu potencial enquanto estratégia clínica inovadora.

2 METODOLOGIA

Para a elaboração desta revisão narrativa, foram utilizadas as seguintes bases de dados: Google Scholar e a Biblioteca Virtual em Saúde (BVS). A busca abrangeu publicações dos últimos seis anos (2018 a 2024), utilizando como descritores: “RPG”, “Terapia comportamental” e “Habilidades sociais”. Foram excluídos os artigos que não apresentavam relação direta com o desenvolvimento de habilidades sociais ou que tratavam o termo RPG exclusivamente como gênero de jogos eletrônicos, em vez de como um modelo de jogo de interpretação.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O RPG foi analisado enquanto potencial ferramenta psicoterapêutica, com ênfase em seu uso no desenvolvimento e na ampliação de repertórios comportamentais, bem como na promoção de habilidades sociais. Para tanto, foram selecionados artigos que abordaram o RPG como principal recurso de intervenção em distintas áreas, permitindo uma análise qualitativa de suas possibilidades e efetividade.

A relação de estudos selecionados, assim como suas propostas e resultados, estão dispostos de forma resumida no Quadro 1.

Quadro 1 – Relação de estudos

Título	Autores	Metodologia	Objetivos	Resultados
O Role Playing Game como recurso para promoção de habilidades sociais em alunos com altas habilidades / superdotação	ANDRADE, A. M.; PALUDO, K. I.; MEDINA, G. B. K. (2018)	Pesquisa-ação realizada com 7 adolescentes com AH/SD.	Utilizar o RPG para o treinamento de habilidades sociais de alunos com AH/SD.	Foi observada progressão em diferentes habilidades sociais.

Desenvolvendo Soft Skills através do RPG: uma intervenção da psicologia analítico-comportamental	ANDRADE, T. <i>et al.</i> (2021)	Descrição de estudos de caso de duas intervenções em grupo.	Descrever o uso do RPG como recurso para o desenvolvimento de <i>Soft Skills</i> .	Notou-se o RPG como efetivo auxiliar para o desenvolvimento proposto.
<i>Role-playing game</i> (RPG) e psicologia: desenvolvimento de habilidades e funções executivas	BAZARELLO, R. D.; BADARÓ, A. C. (2021)	Revisão narrativa de literatura.	Compreender a relação do RPG com o desenvolvimento das habilidades cognitivas.	Descreve-se que o RPG possui a capacidade de contribuir com o desenvolvimento de habilidades cognitivas.
Dungeons & Drogas: o uso de RPG de mesa como prática terapêutica	DONICHT, R. S.; VENDRUSCOLO, G. B. B. (2023)	Pesquisa-ação realizada em uma fazenda terapêutica com 6 sujeitos internados.	Verificar a eficácia do RPG como prática terapêutica com dependentes químicos.	Foi possível constatar que o RPG gerou melhora na qualidade de vida dos sujeitos.
Enriquecimento Intracurricular no Ensino de Língua Inglesa para alunos com altas habilidades/superdotação utilizando <i>Role-Playing Games</i>	FERREIRA, M. F.; PALUDO, K. I. (2018)	Pesquisa bibliográfica.	Usar o RPG como recurso para o enriquecimento de aulas.	O RPG demonstrou ser uma possibilidade viável para o ensino de uma nova língua.
Treino de habilidades sociais e generalização: terapia de grupo fora da clínica com uso do RPG e gamificação.	GALLO, R. V. <i>et al.</i> (2021)	Descrição de estudos de caso de duas intervenções em grupo com uso de RPG.	Apresentar intervenções terapêuticas realizadas fora do ambiente clínico.	Notou-se a generalização de habilidades para além do ambiente clínico.
A terapia analítico-comportamental das habilidades sociais em grupo para adolescentes com uso do RPG e da gamificação	HENNING, G. (2021)	Intervenção integrativa com 21 participantes, com idades entre 12 e 17 anos.	Avaliar os efeitos nos aspectos da habilidade e competência social.	Observou-se um aumento de comportamentos socialmente hábeis, engajamento e generalização.
O uso do Minecraft e do RPG como recurso de observação de estudantes precoces e superdotados	MORAES, L.A.P. (2018)	Pesquisa realizada com 9 alunos com características de superdotação.	Investigar o uso de jogos como recurso educacional.	Obteve resultados positivos ao trabalho de enriquecimento e observação da superdotação.
A vinculação de adolescentes com altas habilidades/superdotados ao Programa de Atendimento com o uso do RPG	PALUDO, K. I. <i>et al.</i> (2018a)	Pesquisa realizada com 5 adolescentes com AH/SD.	Usar o RPG como recurso para aumentar a vinculação entre aluno-escola.	Observou-se uma redução significativa na evasão escolar e na falta de interesse pelos temas acadêmicos.

Promoção de saúde socioemocional de adolescentes com altas habilidades / superdotação com o uso de RPG	PALUDO, K. L. <i>et al.</i> (2018b)	Pesquisa realizada com 5 adolescentes com AH/SD.	Usar o RPG como recurso para o desenvolvimento socioemocional.	Possibilitou o desenvolvimento socioemocional por meio da interpretação de personagens.
Galáxia do Futuro: Um contexto lúdico-narrativo para o desenvolvimento de habilidades sociocognitivas por Role-Playing Game (RPG)	SANTANA, P. A. N. (2024)	Revisão narrativa e intervenção em grupo.	Formular um sistema de RPG projetado para auxiliar o desenvolvimento sociocomunicativo.	A jogabilidade do sistema formulado se mostrou benéfica para o desenvolvimento sociocomunicativo dos participantes.
Uso do <i>Role-Playing Game</i> no treinamento de habilidade de enfrentamento das situações de risco para o uso de drogas	SCATTONE, V. V.; TUCCI, A. M. (2018)	Estudo exploratório e randomizado com dois grupos, sendo um experimental e outro controle.	Verificar a eficácia do RPG no tratamento de dependentes de substâncias psicoativas.	Os resultados indicaram que o uso do RPG pode provocar aumento da autoconfiança para resistir ao uso de drogas.

Fonte: Do próprio autor, 2024.

A análise do quadro revela aspectos importantes sobre as características metodológicas dos estudos selecionados, evidenciando tanto similaridades quanto diferenças relevantes. Uma característica comum a todos os trabalhos é o uso do RPG de mesa em grupo, com amostras que abrangem uma faixa etária diversificada, desde jovens adolescentes até adultos. Por outro lado, destacam-se diferenças quanto aos contextos de aplicação do RPG, que incluem intervenções psicoterapêuticas focadas no desenvolvimento socioemocional e habilidades sociais, bem como ambientes educacionais direcionados ao enriquecimento curricular e ao desenvolvimento de habilidades cognitivas. Além disso, as abordagens metodológicas variam desde pesquisas-ação e estudos de caso até revisões narrativas e estudos randomizados, o que ressalta a necessidade de análises estatísticas mais robustas para avaliar a eficácia do RPG em diferentes contextos.

Os artigos selecionados para este estudo, apresentados no quadro anterior, também demonstram uma convergência significativa com os preceitos da análise do comportamento, evidenciando características comuns que apontam para o RPG como uma ferramenta potencialmente não aversiva para o desenvolvimento de novos repertórios comportamentais. Em todos os trabalhos analisados, observa-se que, ao entrarem em contato com novas contingências dentro do jogo, os jogadores são levados a adaptar seus comportamentos e aprender novas respostas, construindo e interpretando personagens a partir de seus repertórios

atuais. Esses personagens funcionam como "personas" que estimulam a variabilidade comportamental, à medida que os desafios impostos pelo avanço da narrativa exigem a seleção e a modificação desses comportamentos conforme são superados.

Esse processo se assemelha a uma aplicação lúdica do esquema de reforçamento diferencial de comportamentos alternativos (DRA), que é uma variação do reforçamento diferencial de outro comportamento (DRO). Nesse contexto, o RPG permitiria a redução da frequência de comportamentos-alvo, uma vez que comportamentos de classes diferentes passariam a ser reforçados de forma mais consistente, aumentando sua taxa de emissão e criando novos repertórios comportamentais. Como destacado por Moreira e Medeiros (2019, p. 172), "o DRO é preferível como forma de reduzir a frequência do comportamento em relação à punição e à extinção isoladamente, pois produz menos efeitos colaterais, como respostas emocionais e contracontrole". Assim, todos os artigos analisados indicam que o RPG pode ser um ambiente fértil para a implementação desses conceitos da análise do comportamento, criando condições ideais para a modificação e fortalecimento de novos padrões de resposta.

Essas características narrativas e pautadas em reforçamento positivo, possibilitam diversas aplicações do RPG, como pode ser encontrado nos estudos selecionados nesta revisão, que descrevem a utilização do jogo de interpretação em âmbitos como educação, desenvolvimento de habilidades sociais, melhora na vinculação com a psicoterapia/escola e desenvolvimento de habilidades de enfrentamento.

No que tange à educação, Ferreira e Paludo (2018) apresentaram, por meio de uma pesquisa bibliográfica, a aplicação do RPG no ensino da língua inglesa, como forma de promover o enriquecimento desse processo. Os pesquisadores elencam que o ensino de uma nova língua encontra dificuldades comuns, como baixo interesse dos educandos e disparidade do nível de conhecimento dos alunos, algo que se notou possível de melhora com a utilização do jogo de interpretação, uma vez que suas características lúdicas e reforçadoras criam ambiente de maior interesse e motivação para os estudantes, além do jogo colaborativo em grupo promover um espaço de trocas entre os diferentes níveis de conhecimento dos alunos.

Observa-se que o uso do RPG para ensino da língua inglesa promove a absorção do conteúdo teórico, a prática da língua, a autoconfiança para comunicação em outro idioma, a interação entre pares e o desenvolvimento de habilidades sociais, perfazendo-se como um processo de construção individual e coletiva (Ferreira; Paludo, 2018, n.p.).

Já no que tange ao desenvolvimento socioemocional, Paludo *et al.* (2018b) demonstram o uso do RPG em grupos de adolescentes com altas habilidades/superdotação, observando que

a aplicação dessa ferramenta possibilitou um ambiente de trocas de experiências vividas, gerando fortalecimento da autoestima dos jovens. Esse efeito também pode ser visto nos estudos de Andrade *et al.* (2021) e Gallo *et al.* (2021), que destacam a criação e o fortalecimento de vínculos entre os participantes do grupo de jogo, os quais, mesmo fora do contexto terapêutico, acabam por realizar atividades de lazer em conjunto sem a intervenção ou presença dos psicoterapeutas, desenvolvendo amizade entre os participantes e, conseqüentemente, gerando benefícios para a socialização e generalização daquilo que foi desenvolvido no ambiente terapêutico.

Outros fenômenos são importantes e podem sugerir um guia para a intervenção. Grande parte dos clientes relata que eles fizeram amigos dentro dos grupos de RPG. Muitas vezes, por exemplo, quando há festas de aniversários, o grupo passa a ir sistematicamente a cada ano. Além dessas festas, se encontram em eventos sociais ou, algumas vezes, criam suas próprias mesas de RPG com pessoas externas ao nosso serviço, como colegas de escola ou de seus prédios (Andrade *et al.*, 2021, p. 112).

Além do fortalecimento de vínculos interpessoais, o RPG demonstrou efetividade na vinculação dos participantes com as atividades. Paludo *et al.* (2018a) relataram que a aplicação do RPG no ambiente escolar contribuiu para a redução da evasão escolar, ao promover maior engajamento dos alunos. Da mesma forma, Henning (2021) discorre que os grupos de jogos apresentam maior adesão dos participantes, uma vez que estes se sentem motivados pela progressão narrativa e sistemas de recompensa que o RPG possui, o que é corroborado por Moraes (2018) que aponta o RPG como uma ferramenta promotora de ações criativas e do comprometimento com tarefas.

As pesquisas supracitadas evidenciam que a incorporação de elementos lúdicos, aliados a características não aversivas, contribui para que o jogo se constitua como um ambiente seguro para a expressão subjetiva do indivíduo, mesmo que por meio da mediação de um personagem fictício. Tal ambiente favorece não apenas a livre manifestação do comportamento, como também o engajamento nas atividades propostas, promovendo maior motivação e adesão. Henning (2021) exemplifica essa dinâmica ao abordar os sistemas de progressão dos personagens, característicos dos jogos de RPG, nos quais o avanço ocorre por meio da superação de desafios, do acúmulo de recompensas e do desenvolvimento de habilidades. Sob a ótica da Análise do Comportamento, esse processo pode ser compreendido como um mecanismo de modelagem comportamental sustentado por contingências reforçadoras, que direcionam e mantêm determinados comportamentos ao longo da experiência lúdica.

Moreira e Medeiros (2019) complementam essa perspectiva ao destacar que os desafios narrativos estimulam a variabilidade comportamental e a criatividade, enquanto as recompensas obtidas funcionam como reforçadores que modelam e selecionam comportamentos-alvo, promovendo a ampliação dos repertórios comportamentais e o desenvolvimento de novas habilidades. Esse sistema, por sua vez, apresenta maior potencial de adesão quando comparado a métodos tradicionais, sobretudo por proporcionar um ambiente interacional seguro e motivador, conforme observado por Henning (2021). Além disso, o uso de esquemas de reforçamento positivo, intrínsecos ao RPG, está alinhado aos princípios da Análise do Comportamento, uma vez que esses esquemas aumentam a frequência de emissão dos comportamentos desejados. Dessa forma, o RPG pode ser utilizado como ferramenta terapêutica eficaz para estimular a participação ativa dos indivíduos nas atividades propostas.

Conclui-se então que em utilizar o RPG como ferramenta para aprimoração de jovens com superdotação e altas habilidades, podemos ensinar diversos conteúdos dentro de um ambiente seguro onde a aprendizagem flui de maneira natural através da exploração e da tentativa e erro (Paludo; Andrade; *et al.*, 2018, p. 248-249).

Nesse sentido, o jogo insere os participantes em contextos diversos através da narrativa e da descrição de ambientes e situações que demandam adaptação comportamental, enquanto os jogadores devem se adaptar às adversidades e desafios propostos por meio de seu personagem, o que, sob a perspectiva analítico-comportamental, pode ser interpretado como uma forma de apresentar novos estímulos mediante representações imaginativas de antecedentes diversos, promovendo a ampliação de repertórios com base na variabilidade e seleção comportamental. Contudo, por conta do contexto lúdico, isso é realizado em um ambiente seguro e controlado de jogo, onde o sujeito pode expandir seus repertórios por intermédio de uma persona (personagem interpretada), que será seu mediador entre as contingências presentes no jogar e seus comportamentos para além desse ambiente. Conforme demonstra Gallo *et al.* (2021), que cita a importância da generalização daquilo que é desenvolvido nos contextos de terapia, onde é essencial que o sujeito entre em contato com novos comportamentos e entenda suas funções e necessidades, podendo expandi-los para diferentes contextos além do terapêutico.

O fator do acolhimento é notável em todos os grupos. Independentemente do quadro clínico, é perceptível o ambiente acolhedor que o RPG fornece. Muitas vezes, para os meninos, a intenção é ter alguém para jogar junto, resultando em pouco espaço para surgir algum comportamento-problema (Andrade *et al.*, 2021, p. 112).

O RPG possui, ainda, um aspecto modular, no qual cada narrativa e sistema de regras pode ser adaptado ao contexto e ao objetivo do grupo que irá jogar. Assim, seus aspectos principais se mantêm, mas suas especificidades podem ser ajustadas a diferentes grupos, permitindo um processo individualizado (Henning, 2019). Isso ocorre porque sua principal característica é a narração colaborativa de uma história, a qual pode ser pensada para uma única finalidade ou ter seus desafios planejados para o treino e aprimoramento de diferentes habilidades, o que possibilita a aplicação dessa ferramenta nos mais diversos contextos.

Quanto ao superdotado, aprender por intermédio do jogo representa um desafio. E sua chance de exercitar mais potenciais do que o faria em qualquer método de aprendizado, tais como: fantasia, intuição, espontaneidade, humor, emoção e, naturalmente, conhecimentos (Landau, 2002, p.99 *apud* Paludo; Medina; *et al.*, 2018, p. 249).

Essa característica pode ser exemplificada nos estudos de Donicht e Vendruscolo (2023), assim como de Scattone e Tucci (2018), que buscaram compreender as aplicações do RPG no contexto de risco de uso de drogas. Nessas pesquisas, ficou explicitado que o jogo proporciona um ambiente seguro para enfrentamento de situações-problemas análogas ou metafóricas a situações reais do cotidiano dos jogadores, permitindo o desenvolvimento de repertórios comportamentais de modo social, onde o grupo de jogadores pode desenvolver de forma coletiva um determinado conjunto de habilidades (Donicht; Vendruscolo, 2023).

Assim, a possibilidade do uso da interpretação de papéis no treinamento de habilidades, auxiliando os pacientes no controle ou abstinência do uso de drogas; e o seu caráter lúdico, podem permitir a criação de situações análogas ou metafóricas para se trabalhar em diversas esferas da vida do usuário (Scattone; Tucci, 2018, p. 650).

Com base nos diferentes contextos de aplicação do RPG que foram supracitadas, destaca-se como ponto de convergência o desenvolvimento de habilidades sociais. Algo que pode ser compreendido ao analisar os estudos de Bazarello e Badaró (2021) e Santana (2024) que ressaltam como principais contribuições do RPG o desenvolvimento e aprimoramento de habilidades sociocognitivas, promovidas pelas características interpretativas, narrativas e colaborativas do jogo, que favorecem o aumento da interação social e a construção de vínculos.

Este ambiente lúdico e controlado não apenas facilitou a melhoria das habilidades sociocomunicacionais, mas também promoveu a atenção compartilhada, essencial para o desenvolvimento social. Durante as sessões do jogo, as crianças puderam não só resolver problemas, trabalhar em equipe e comunicar-se eficazmente, mas também aprenderam a importância do cumprimento de regras respeitando limites e compreendendo a importância da estrutura e da ordem, aspectos cruciais para sua adaptação social através de narrativas que estimulavam a criatividade e a imaginação (Santana, 2024, p. 96).

Em síntese, a convergência dessas características aponta o RPG como uma ferramenta não aversiva com alto potencial para o desenvolvimento de habilidades sociais. Sua natureza colaborativa e adaptável, aliada à modelagem de comportamentos por meio de contingências de reforço positivo, coaduna-se com as proposições de Sidman (2009), que enfatiza a relevância do reforçamento positivo no trabalho do analista do comportamento, em detrimento de contingências aversivas, as quais tendem a produzir elevado custo emocional, contracontrole e baixa adesão ao processo terapêutico.

4 CONCLUSÃO

Com base nas aplicações apresentadas pelos pesquisadores supracitados, observa-se que o RPG já é uma ferramenta amplamente utilizada em diversas áreas da psicologia e da educação, com diferentes premissas e objetivos em cada contexto. No entanto, todas as descrições de suas práticas compartilham características comuns: são realizadas em grupos, nos quais os participantes buscam alcançar ou desenvolver um objetivo por meio do progresso de uma narrativa proposta e da superação dos desafios por intermédio lúdico.

Essas características estão alinhadas com a proposta central desta revisão, que consiste em contextualizar as contribuições do RPG sob a ótica da psicologia analítico-comportamental, ressaltando seu potencial como ferramenta para o desenvolvimento e aprimoramento de habilidades de forma colaborativa e fundamentada em sistemas de recompensas baseados no reforço positivo. Diferentemente da lógica tradicional dos jogos, marcada pela distinção entre vencedores e perdedores, o RPG prioriza o avanço coletivo da narrativa, configurando-se como uma poderosa ferramenta terapêutica alicerçada em métodos não aversivos. Essa abordagem permite que a narrativa se molde às necessidades e dificuldades específicas do grupo, ao mesmo tempo em que oferece um espaço seguro e lúdico, onde os participantes podem vivenciar situações diversas por meio de personagens fictícios, sem o enfrentamento direto de eventos potencialmente aversivos.

Por fim, entende-se que a presente revisão propôs interligações entre diferentes aplicações e teorias, com base em uma revisão narrativa de literatura. São necessários maiores estudos dessa proposta, que ainda carece de aplicações práticas para melhor avaliação de seus resultados. Assim como exposto pelos pesquisadores supracitados, os estudos sobre RPG nos contextos psicoterapêuticos e educacionais, mesmo com resultados inicialmente promissores,

ainda são escassos e carentes de pesquisas quantitativas que permitam maiores avaliações de sua eficácia.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, A. M.; PALUDO, K. I.; MEDINA, G. B. K. O Role Playing Game como recurso para promoção de habilidades sociais em alunos com altas habilidades/superdotação. *In: Congresso de Educação para Altas Habilidades/Superdotação – concepções, práticas e tecnologias, 2018, Londrina - PR, Brasil. Anais eletrônicos.... Londrina - PR, 2018.* Disponível em: <https://doceru.com/doc/n8nv85v>.

ANDRADE, T. *et al.* Desenvolvendo Soft Skills através do RPG: uma intervenção da psicologia analítico-comportamental. *In: PANHOCA, F.; ZUCOLOTTI, M.; SILVA, P. P. da. Role-Playing Game: práticas, ressignificações e potencialidades. Tutóia-MA: Editora diálogos, 2021. cap. 7, p. 100-115.* Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/598977/2/Role-playing-game-praticas-ressignificacoes-e-potencialidades.pdf>.

BAZARELLO, R. D.; BADARÓ, A. C. Role-playing game (RPG) e psicologia: desenvolvimento de habilidades e funções executivas. **Cadernos de Psicologia**, v. 3, n. 5, p. 398-417, 2021. Disponível em: <https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cadernospsicologia/article/view/3154/0>.

DONICHT, R. S.; VENDRUSCOLO, G. B. B. Dungeons & Drogas: o uso de RPG de mesa como prática terapêutica. **Revista Missioneira**, v. 25, n. 1, p. 173-185, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.31512/missioneira.v25i1.1289>.

FERREIRA, M. F.; PALUDO, K. I. Enriquecimento intracurricular no ensino de língua inglesa para alunos com altas habilidades/superdotação utilizando Role-Playing Games. *In: Congresso de Educação para Altas Habilidades/Superdotação – concepções, práticas e tecnologias, 2018, Londrina - PR, Brasil. Anais eletrônicos.... Londrina - PR, 2018.*

GALLO, R. V. *et al.* Treino de habilidades sociais e generalização: terapia de grupo fora da clínica com uso do RPG e gamificação. *In: PANHOCA, F.; ZUCOLOTTI, M.; SILVA, P. P. da. Role-Playing Game: práticas, ressignificações e potencialidades. Tutóia-MA: Editora diálogos, 2021. cap. 8, p. 116-129.* Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/598977/2/Role-playing-game-praticas-ressignificacoes-e-potencialidades.pdf>.

GYGAX, G.; ARNESON, D. **Dungeons & Dragons**. [S. l.]: Tactical Studies Rules, 1974.

GUIMARÃES, D. S.; SIMÃO, L. M. A negociação intersubjetiva de significados em jogos de interpretação de papéis. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 24, n. 4, p. 433–439, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-37722008000400006>.

HENNING, G. **A terapia analítico-comportamental das habilidades sociais em grupo para adolescentes com uso do RPG e da gamificação**. 2021. Dissertação (Mestrado em

Psicologia Clínica) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/D.47.2021.tde-12082021-172100>.

LANDAU, E. **A coragem de ser superdotado**. 2. ed. São Paulo: Editora. Arte & Ciência, 2002.

MORAES, L. A. P. de. **O uso do Minecraft e do RPG como recurso de observação de estudantes precoces e superdotados**. 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília-SP, 2018.154p. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/154812>.

MOREIRA, M. B.; MEDEIROS, C. A. de. **Princípios Básicos de Análise do Comportamento**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2019.

PALUDO, K. I. *et al.* A vinculação de adolescentes com altas habilidades/superdotados ao programa de atendimento com o uso do RPG. *In: VIII Encontro Nacional do ConBraSD, III Congresso Internacional Sobre Superdotação e I Seminário de Altas Habilidades / Superdotação, 2018a, Campo Grande - MS, p. 245-249. Anais eletrônicos.... Campo Grande - MS, 2018a.* Disponível em: <https://conbrasd.org/2021/08/02/viii-encontro-nacional-do-conbrasd-2018/>.

PALUDO, K. I. *et al.* Promoção de saúde socioemocional de adolescentes com altas habilidades/superdotação com o uso de RPG. *In: II CBPSI - Congresso Brasileiro de Psicologia da FAE. Pluralidades em saúde mental. I Congresso Brasileiro de Psicologia Jurídica e Forense. 2018b. Curitiba - PR. p. 243-250. Anais eletrônicos.... Curitiba-PR, 2018b.* Disponível em: <https://cbpsifae.fae.edu/cbps/article/view/64/63>.

PANHOCA, F.; ZUCOLOTTO, M.; SILVA, P. P. da. **Role-Playing Game: práticas, ressignificações e potencialidades**. Tutóia-MA: Editora diálogos, 2021. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/598977/2/Role-playing-game-praticas-ressignificacoes-e-potencialidades.pdf>.

PRIETTO, T. G. Literatura e os jogos de RPG: trajetória de apropriações e intertextos. **TRANSLATIO**, n. 6, p. 76-83, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/translatio/article/view/44670>.

SANTANA, P. A. N. **Galáxia do Futuro: Um contexto lúdico-narrativo para o desenvolvimento de habilidades sociocognitivas por Role-Playing Game (RPG)**. 2024. Dissertação (Mestrado em Neurociências) - Universidade Federal de Minas Gerais, Instituto de Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Neurociências, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/77383>.

SIDMAN, M. **Coerção e suas Implicações**. Tradução: Maria Amália Andery, Tereza Maria Sério. São Paulo: Editora Livro Pleno, 2009.

SCATTONI, V. V.; TUCCI, A. M. Uso do Role-Playing Game no treinamento de habilidade de enfrentamento das situações de risco para o uso de drogas. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, v. 18, n. 2, p. 645-666, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/epp.2018.38817>.